

Module «Travail en groupe»

Principe

«l'école bouge» est un programme national de l'Office fédéral du sport OFSPO visant à promouvoir l'activité physique quotidienne à l'école: les établissements scolaires et les classes qui y participent s'engagent à bouger 20 minutes par jour pendant un trimestre au moins.

Le module «Travail en groupe» vise à ponctuer les heures de classe de pauses en mouvement. Comme pour tous les modules de l'école bouge, on peut y jouer avec le dé de «l'école bouge». Le jeu de cartes comprend 40 jeux permettant d'exercer cinq catégories de mouvement. Ces jeux ont été testés avec succès auprès d'enfants de tous les degrés scolaires et leur réalisation ne requiert aucun matériel supplémentaire.

Alors, prêts pour une séquence d'exercices ludiques? Amusez-vous bien avec «l'école bouge»!

Pour de plus amples informations et des idées concrètes d'activités physiques au quotidien, consultez www.ecolebouge.ch



Editeur: Office fédéral du sport OFSPO

Auteur: Patrick Fust

Rédaction: Katharina Ackermann,
Stefan Wyss

Traduction: Service linguistique
français de l'OFSPPO

Illustrations: Lucas Zbinden

Conception graphique: Médias
didactiques HEFSM

Edition: 2015



Sources mixtes

Groupe de produits provenant de forêts bien
gérées et d'autres sources contrôlées
www.fsc.org Cert no. SCS-COC-100235
© 1996 Forest Stewardship Council



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |

Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Conférence suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Conferenza Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Conferenza svizra dala directurs chantunala da l'educaziun publica



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO

Jeux de société

Cris et chuchotements

Organisation: Groupez-vous par quatre et formez des cercles.

Principe: Dans chaque groupe, un élève montre un mouvement qu'il accompagne de paroles à voix basse ou d'un bruit quelconque. Son voisin reproduit le mouvement, mais avec plus d'intensité, et il répète les paroles à voix plus haute. Et ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que le volume sonore soit au maximum. Les joueurs essaient aussi de varier leurs mimiques.

Fin du jeu: Retour progressif au calme et aux chuchotements, ou fin abrupte et recommencement du jeu depuis le début.

Conseil: Prévenir les voisins sensibles au bruit!



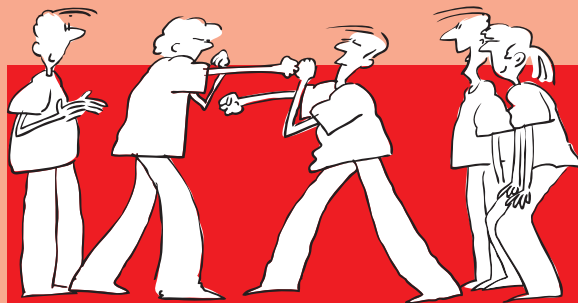
Module
«Travail
en groupe»



www.ecolebouge.ch

Jeux de société

Sport au ralenti



Organisation: Formez des groupes de deux.

Principe: Un des deux partenaires mime une discipline sportive convenue au préalable. Le tennis de table, le badminton ou le volley se miment sans contacts corporels. Des contacts légers sont en revanche autorisés pour la boxe, le judo ou la lutte. C'est l'enseignant qui dicte la vitesse des mouvements.

Variante: La vitesse peut être donnée par une musique. Sur une musique douce, les élèves bougent lentement; sur une musique forte, ils bougent vite. Quand la musique s'arrête, ils se figent dans la position où ils se trouvent.



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de société

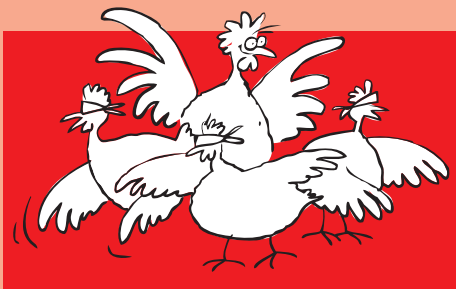
Coq ou poule?

Organisation: Tous les élèves s'éparpillent dans la pièce et ferment les yeux.

Principe: Les joueurs se déplacent dans la pièce à la manière de poules aveugles. L'enseignant touche une poule, qui se change en coq. Celui-ci recouvre la vue mais devient muet. Chaque poule entrant en collision avec quelqu'un demande à cette personne si elle est le coq. L'absence de réponse signifie qu'elle a effectivement rencontré un coq, et elle se transforme en coq elle-même. Si au contraire elle a rencontré une poule (qui lui répond), elle reste une poule. La dernière poule aveugle jouera le rôle du coq dans la manche suivante.



Module
«Travail
en groupe»



www.ecolebouge.ch

Jeux de société

Rira bien qui rira le dernier



Organisation: Formez deux équipes de même taille, qui se font face en laissant un couloir au milieu.

Principe: Les deux élèves postés aux extrémités de chaque file sortent du rang et remontent lentement le couloir central. Chaque équipe essaie de faire rire l'élève de l'équipe adverse, sans le toucher. L'élève qui rit le premier doit rejoindre l'équipe adverse. Ceux qui réussissent à garder leur sérieux s'alignent à nouveau dans leur file d'origine.

Fin du jeu: La durée du jeu peut être fixée au préalable. Le jeu peut aussi s'arrêter quand l'une des équipes n'a plus qu'un seul équipier.

Conseil: De temps en temps, redonnez forme aux rangs.



Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de société

Echecs

Organisation: Les élèves s'éparpillent dans la pièce et chacun se choisit un ami et un ennemi.

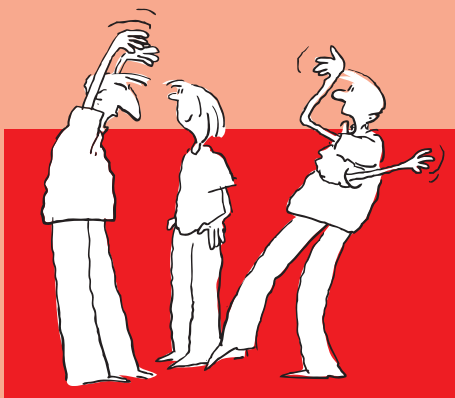
Principe: Essayer de rester à la fois le plus près possible de son ami et le plus loin possible de son ennemi.

Variantes

- Chaque élève définit, parmi ses camarades, un joueur effrayant et un joueur effrayé. Il essaie de rester toujours entre eux, comme un bouclier.
- Tous les joueurs sont effrayés. Chacun définit le camarade qui le menace et se choisit aussi un ange-gardien. But: se positionner de façon à avoir toujours son ange-gardien entre la menace et soi-même.



Module
«Travail
en groupe»



www.ecolebouge.ch

Jeux de société

Silence, on tourne!



Organisation: Formez deux groupes de même taille.

Principe: Le meneur de jeu fixe un critère, en fonction duquel le groupe va s'organiser en silence. Dès qu'un membre du groupe pense que l'objectif est atteint, il le fait savoir clairement par gestes. Le meneur de jeu vérifie si l'agencement du groupe correspond bien au critère fixé. Si oui, le groupe marque un point. Sinon, le point va à l'adversaire.

Variante: Le meneur de jeu assigne une tâche à un membre du groupe, qui doit l'accomplir en silence, en collaboration avec ses équipiers.

Conseil: Les critères peuvent être la taille des joueurs, le numéro de la rue où ils habitent, leur pointure, leur date d'anniversaire, le nombre de frères et sœurs, etc.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de société

Les caprices de la météo



Organisation: Les élèves s'assoient sur des chaises, en cercle. Le meneur de jeu les baptise l'un après l'autre: «pluie», «soleil», «neige», «orage», et répète la série jusqu'à ce que chacun ait un nom.

Principe: Au centre du cercle, une élève joue le rôle de Madame Météo. Elle appelle tous les élèves portant le même nom. Ceux-ci se lèvent et changent de place. Madame Météo en profite pour essayer de s'asseoir. Si elle y parvient, l'élève qui n'a plus de chaise devient Monsieur ou Madame Météo. Lorsqu'il ou elle dit «Giboulée!», tous les joueurs se lèvent et changent de chaise.

Variante: Demander à Monsieur ou Madame Météo d'accomplir un mouvement avant de s'élancer vers une chaise libre – p. ex. de faire un petit saut, de tourner sur soi-même. Changer régulièrement les noms, en inventer d'autres.

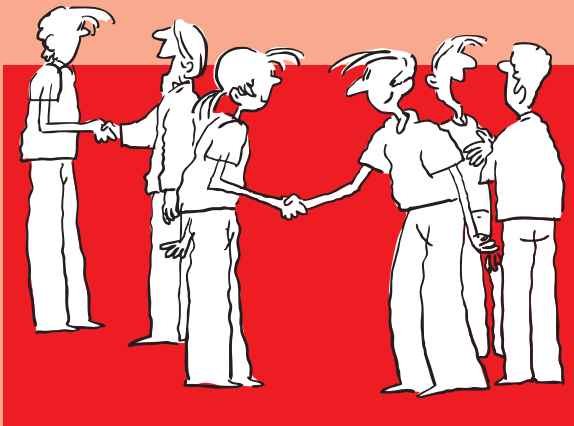


Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de société

Salamalecs



Organisation: Tous les élèves s'éparpillent dans la pièce et se déplacent en tous sens.

Principe: Le meneur de jeu leur dit ce qu'ils doivent faire lorsqu'ils se rencontrent.

Exemples: Serrer le plus de mains possible, se prendre par la main et se déplacer ensemble en sautant, se sourire, inventer les poignées de main les plus originales possible, etc. Laissez libre cours à votre imagination!

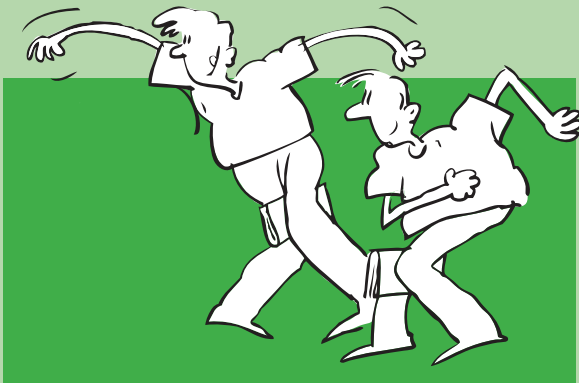


Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Jambes en X



Organisation: Coincez votre trousse entre vos cuisses.

Principe: Accomplissez un parcours de petits obstacles dans la classe.

Variantes

- Variez les modes de déplacement (à reculons, sur une jambe, à quatre pattes, etc.).
- Portez une charge sur toute la longueur du trajet (chaise, autre élève, livre sur la tête).



Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Je te tiens, tu me tiens...



Organisation: Formez un groupe de quatre et placez-vous ensemble sur une feuille de journal, debout sur une jambe.

Principe: Essayez de garder l'équilibre pendant 30 secondes sans déchirer le journal. Si vous y arrivez, divisez la feuille en deux, placez-vous sur l'une des moitiés et recommencez.

Objectif: Faire en sorte que toute l'équipe tienne en équilibre 30 secondes sur la plus petite surface possible, sans déchirer le journal.

Conseil: Il est permis de se marcher sur les pieds ou de porter ses coéquipiers!



Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Trio multitâches



Organisation: Formez un trio. L'élève A fait face aux élèves B et C.

Principe: B montre des mouvements à réaliser avec le haut du corps, et C des mouvements à réaliser avec le bas du corps. A essaie d'imiter tous les mouvements en même temps. B et C en inventent sans cesse de nouveaux. Echangez régulièrement les rôles.

Variante: En plus des mouvements, B et C posent des questions, auxquelles A doit répondre.

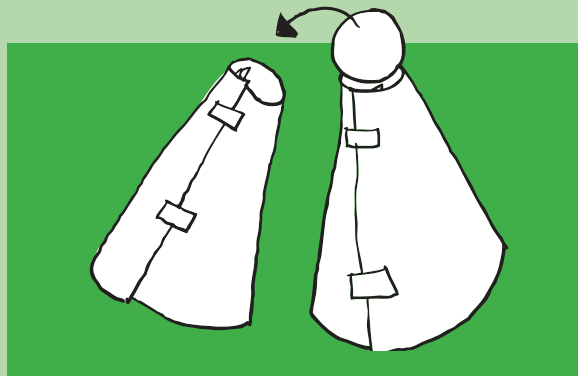


Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Relais



Organisation: Chaque joueur roule une feuille A4 dans le sens de la longueur de manière à former un rouleau de deux centimètres de diamètre, et le fixe avec du scotch. Formez des groupes de quatre ou cinq. Chaque groupe reçoit une balle de ping-pong.

Principe: Passez-vous la balle entre coéquipiers à l'aide du rouleau uniquement tenu dans la main droite. Fixez d'avance le nombre d'échanges à réaliser. Asseyez-vous quand l'objectif est atteint.

Variante: Même jeu avec la main gauche.

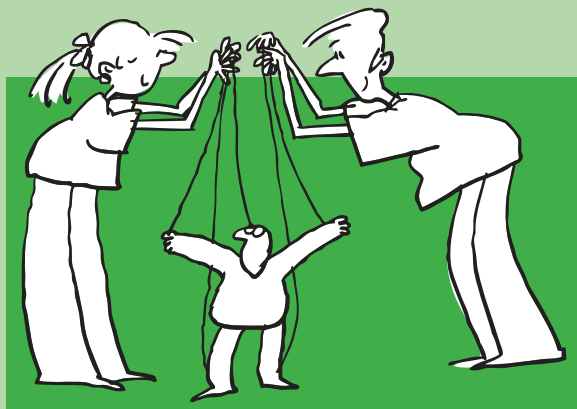


Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Marionnettistes



Organisation: Formez des groupes de trois: deux marionnettistes et une marionnette. Fixez des fils (corde ou ficelle) aux deux mains de la marionnette.

Principe: Les deux marionnettistes dirigent, à l'aide des fils, les mouvements de la marionnette (taper dans les mains, tendre la main à quelqu'un, arroser une plante). Accordez-vous bien. Echangez les rôles.

Variante: La marionnette est capable d'exécuter deux mouvements de base (marcher, ouvrir et fermer les mains). Les marionnettistes peuvent déclencher ces mouvements par un signal défini au préalable.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Haut les mains!



Organisation: Quatre joueurs s'assoient autour d'une table. Un cinquième joueur se tient debout à côté.

Principe: Les joueurs assis se passent une pièce de monnaie en cachette. Le joueur debout doit deviner où elle se trouve. Il peut donner les ordres suivants:

- Main: poser les mains ouvertes sur la table.
- Poing: poser le poing, coté paume sur la table, puis ouvrir la main.
- Visage: placer les mains grandes ouvertes sur le visage.
- Nez: faire un pied de nez (doigts écartés, pouce sur le nez).

Après chaque ordre, le joueur debout peut essayer de deviner une fois. S'il trouve la pièce, le joueur démasqué prend sa place. Puis la pièce circule de nouveau pendant un moment.

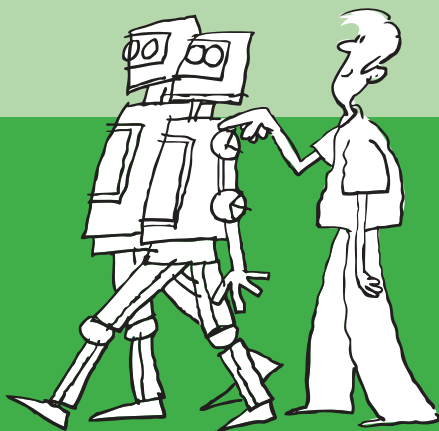


Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Robocop



Organisation: Formez des groupes de trois: deux robots et un pilote.

Principe: Au début, les robots sont placés dos à dos. Le pilote essaie de les diriger de façon à ce qu'ils se retrouvent face à face. Il pilote par contact corporel.

Une tape sur les deux épaules: le robot va tout droit.

Une tape sur une épaule: le robot tourne à 90° dans la direction indiquée.

Les mains restent sur les deux épaules: le robot s'immobilise.

Si les robots rencontrent un obstacle, ils s'arrêtent.

Lorsque l'objectif est atteint, les rôles sont échangés.

Variante: Les robots ont les yeux fermés.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Crabes

Organisation: Vous êtes des crabes et vous vous allongez par deux, côte à côte, sur le dos. Vous levez les bras, les jambes et les fesses en l'air.

Principe: Vous essayez de vous déséquilibrer en vous poussant mutuellement. Celui qui touche le sol avec une jambe ou un bras a perdu. Ensuite, vous allez chercher un nouvel adversaire.



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Mauvaises nouvelles

Organisation: Groupez-vous par six et formez un cercle. Chaque élève choisit un nom d'artiste et le communique au groupe. Un septième élève se tient au milieu, un journal roulé dans la main.



Principe: L'un des six élèves appelle un de ses camarades par son nom d'artiste. L'élève désigné doit se lever et citer aussi vite que possible un autre nom d'artiste. S'il réagit trop lentement, il reçoit un léger coup de journal sur la tête, puis il change de place avec le joueur placé au milieu du cercle.

Variantes

- Les deux ou les trois derniers noms cités ne doivent pas être répétés.
- Le joueur du milieu choisit un mouvement. Ce mouvement doit être répété par les joueurs appelés lorsqu'ils désignent un nouveau nom d'artiste.

Conseil: Si c'est trop simple, on peut agrandir le groupe. Pour les jeunes joueurs, simplifier les noms à trouver (animaux, prénoms).

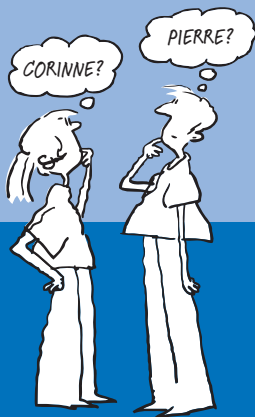


Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Comment je m'appelle déjà?



Organisation: Formez des groupes de deux et dispersez-vous dans la salle. Les membres des groupes échangent leurs noms (Corinne s'appelle Pierre et vice-versa). Un joueur reste seul.

Principe: Les joueurs en groupe se placent l'un près de l'autre. Le joueur seul appelle une camarade – par exemple Corinne – pour venir le rejoindre. Pierre, qui a pris le nom de Corinne, essaie de rejoindre le joueur seul, alors que la vraie Corinne essaie de l'en empêcher. S'il réussit à s'échapper, il forme une nouvelle équipe avec le joueur seul, et ils échangent leurs noms. Corinne doit chercher un nouveau partenaire. Si elle n'y parvient pas, elle appelle un nouveau nom.

Variantes

- Plusieurs joueurs seuls.
- On peut citer le prénom ou le nom.
- Varier les modes de locomotion.

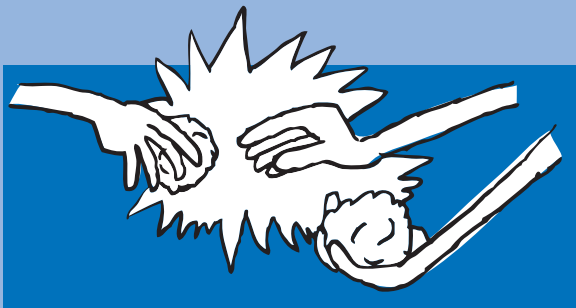


Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Court-circuit



Organisation: Formez un cercle d'environ dix personnes. Deux joueurs se font face en tenant une balle (boule de papier) dans la main.

Principe: Faites passer la balle à votre nouveau voisin. Le but est qu'un joueur – mais pas vous-même – se retrouve avec les deux balles dans les mains (court-circuit). Vous n'avez pas le droit de refuser la balle. Le joueur qui reste avec les deux balles dans les mains quitte le jeu pendant un tour et fait un exercice de renforcement de son choix.

Conseil: Définissez dans la classe des exercices de renforcement pour différentes parties du corps.

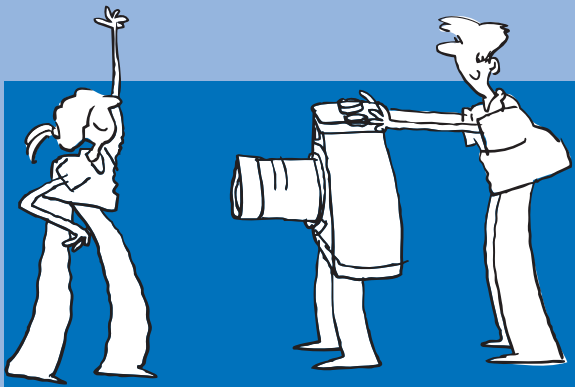


Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Mémoire photographique



Organisation: Formez des groupes de deux. Un joueur joue le photographe, le second l'appareil photo.

Principe: «L'appareil photo» ferme les yeux et se laisse guider par le photographe. Celui-ci dirige la tête de «l'appareil photo» vers un sujet précis et dit «photo». A ce moment, «l'appareil photo» ouvre brièvement les yeux et mémorise le sujet. Ils réalisent ainsi plusieurs clichés. Lorsque «l'appareil photo» a le sentiment que la pellicule est pleine, il décrit les photos en détail et dans le bon ordre. Ensuite, ils échangent les rôles.

Variante: Le photographe définit après chaque photo un nouveau mode de locomotion.

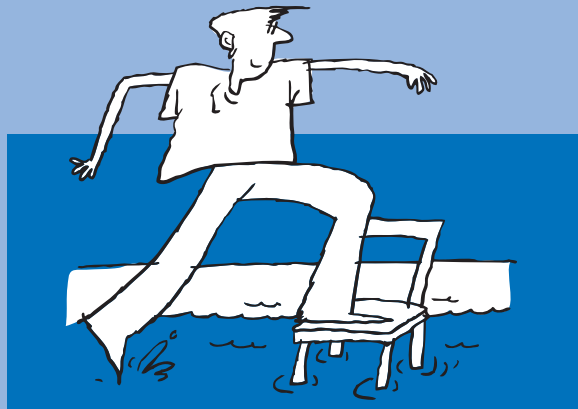


Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Marée basse et marée haute



Organisation: Formez un groupe d'environ dix élèves. Placez les chaises en cercle (deux de moins que le nombre de joueurs), le dossier vers l'intérieur, l'assise vers l'extérieur.

Principe: Un élève raconte une histoire qui évoque des personnages sur une plage: il décrit leurs activités, qui sont mimées par les autres élèves. Quand l'élève prononce le mot «marée basse», tous les élèves se couchent au sol et essaient, d'une main, de toucher une chaise libre. S'il prononce le mot «marée haute», tous les élèves essaient de monter sur une chaise libre. L'élève qui n'a pas trouvé de chaise devient conteur à son tour.



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Qui reste assis?



Organisation: Formez un groupe de six et asseyez-vous en cercle chacun sur une chaise.

Principe: Un élève pose une question difficile. Après avoir laissé les joueurs réfléchir un bref instant, il leur donne la solution. Ceux qui connaissent la bonne réponse se déplacent d'une chaise vers la droite – même si elle est vide. A la question suivante, seuls peuvent se déplacer ceux qui connaissent la réponse, ils peuvent s'asseoir seuls sur une chaise ou sur les genoux d'un camarade. Le premier joueur qui revient à sa place a gagné.

Variantes

- L'enseignant peut poser des questions en guise de préparation à une prochaine épreuve.
- Formez un groupe de filles et un groupe de garçons.

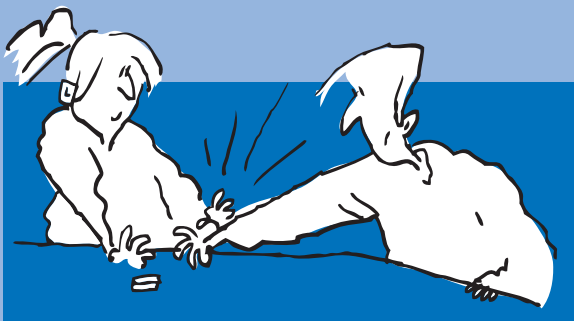


Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Mot magique



Organisation: Asseyez-vous à quatre ou cinq autour d'une table. Placez des gommes sur la table (deux de moins que le nombre de joueurs). Vos mains restent sous la table.

Principe: Un élève raconte une histoire. Lorsqu'il prononce le mot magique défini au préalable, les autres élèves essaient d'attraper une gomme. Celui qui reste les mains vides ou qui place ses mains au mauvais moment sur la table, continue l'histoire et reçoit un point de pénalité. A la fin, le joueur qui a récolté le moins de points est soulevé en l'air par les autres.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

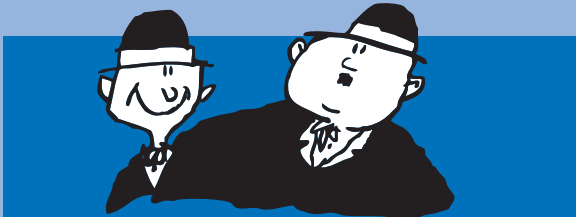
Jeux de concentration

Mic et Mac

Organisation: Formez un cercle de huit ou dix joueurs. Laissez un espace entre deux élèves. Le premier élève à droite de l'espace s'appelle «Pierre», le second «Paul». Le premier élève à gauche s'appelle «Mac». On attribue des numéros aux autres élèves.

Principe: Les joueurs s'appellent les uns les autres et utilisent pour cela les chorégraphies suivantes:

1. En tapant les cuisses avec les deux mains.
2. En tapant dans les mains.
3. En levant le pouce droit au-dessus de l'épaule droite
4. En levant le pouce gauche au-dessus de l'épaule gauche.



Si vous levez le pouce droit, vous citez votre propre nom, si vous levez le pouce gauche, vous citez le nom appelé. Le joueur qui fait une faute va se placer à gauche de l'espace et devient «Mac». Si «Mac» fait une faute, il devient «double Mac». De ce fait, l'ordre des joueurs change pratiquement après chaque tour, ainsi que les noms dans le cercle. «Pierre» commence aussitôt le prochain tour.

Variantes

- Placez les chaises en cercle. Vous recevez également un nom ou un numéro, mais vous ne pouvez pas être appelé.
- Les chaises sont déplacées à chaque tour.
- Accélérez, changez la chorégraphie.

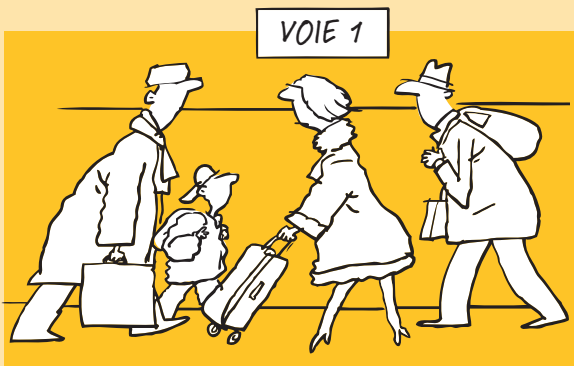


Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Scène publique



Organisation: Dispersez-vous dans la classe.

Principe: Déplacez-vous librement sur de la musique. Le meneur de jeu arrête la musique et nomme un lieu public: gare, hôpital, école, etc. Jouez le rôle d'un usager de ces lieux. Quand la musique redémarre, reprenez votre chemin comme si de rien n'était.

Variante: Le meneur de jeu nomme des groupes de personnes. Changez de mode de déplacement à chaque scène.



Module
«Travail
en groupe»

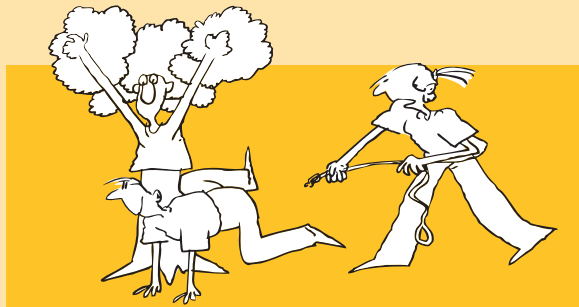
www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Petites histoires en images

Organisation: Formez des groupes de trois.

Principe: A incarne une personne ou un objet qu'il nomme expressément: «Je suis un arbre.» B entre en scène: «Je suis un chien qui fait pipi contre l'arbre.» C doit s'attribuer un rôle qui lui permet de retrancher quelque chose de la scène: «Je suis le propriétaire du chien et je l'emmène avec moi.» Au final, il ne reste donc plus que A.



Variantes

- Inventez une histoire à partir de la dernière image, celle de l'élève qui reste seul.
- Inventez une nouvelle histoire.
- C enlève A de l'image. L'histoire peut ainsi continuer.
- Simplifiez le jeu en ajoutant simplement des personnages à chaque scène. Prévoyez pour ce faire un groupe de cinq personnes au minimum et sept au maximum.

Conseil: Le jeu n'a d'intérêt que si on agit vite. Alors, ne perdez pas trop de temps à réfléchir!



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Scène animée



Organisation: Formez des groupes de quatre, subdivisés chacun en deux (2 acteurs, 2 spectateurs).

Principe: Les deux acteurs racontent une histoire tout en la mimant. Les spectateurs les imitent. L'acteur qui commence dit: «Hier, avec ma sœur, nous avons couru jusqu'à la gare.» Les quatre joueurs courent sur place. L'autre acteur termine l'histoire en rebondissant sur ce qu'a dit son partenaire: «Oui c'est ça, et après...». L'histoire peut ainsi se prolonger de plusieurs épisodes. Inversez ensuite les rôles.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Extrait de film



Organisation: Formez des groupes de huit, subdivisés chacun en deux (4 acteurs, 4 spectateurs).

Principe: Les acteurs choisissent une scène qu'ils miment. Les spectateurs essaient de deviner de quoi il s'agit, le plus rapidement possible. S'ils trouvent la solution, ils gagnent un point et prennent la place des acteurs. Au terme du jeu, quelle est l'équipe qui comptabilise le plus de points?



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Je vois quelque chose que tu ne vois pas!



Organisation: Formez des groupes de six, subdivisés chacun en deux (3 acteurs, 3 spectateurs).

Principe: Les spectateurs donnent un objet aux acteurs. Ceux-ci doivent l'utiliser à tour de rôle pour improviser de petites scènes (faire d'une gomme une boucle d'oreille p. ex.). Si les spectateurs parviennent à deviner l'intention de l'acteur ou si celui-ci se trouve à court d'idée, il passe le relais à un de ses partenaires. Chaque objet deviné rapporte un point aux spectateurs. Après un certain temps, inversez les rôles. Au terme du jeu, quelle est l'équipe qui comptabilise le plus points?

Variante: Idem, mais sous forme de mime.

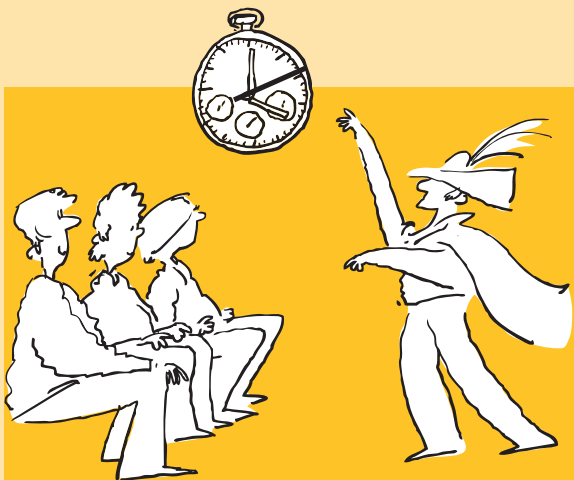


Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Effet d'accélééré



Organisation: Formez des groupes de six, subdivisés chacun en deux (3 acteurs, 3 spectateurs).

Principe: Les acteurs ont une minute pour interpréter une scène donnée. Ils doivent ensuite rejouer la même scène mais en 30 secondes, puis en 15 secondes, en 8 secondes et, enfin, en 4 secondes. Inversez ensuite les rôles.

Variante: Les spectateurs donnent des consignes aux acteurs.



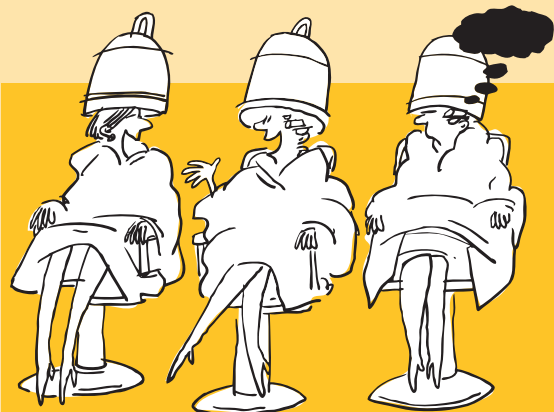
Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

C'est la vie!

Organisation: Dispersez-vous dans la classe et promenez-vous librement.



Principe: Le meneur de jeu définit la taille des groupes et les scènes à interpréter. Au signal, et après avoir improvisé les scènes, les groupes se défont et les élèves reprennent leur promenade dans la classe.

Variante: Formez des groupes de trois ou de quatre personnes, groupes qui vont travailler par deux. Un des groupes impose à l'autre un sujet d'improvisation. Inversez ensuite les rôles.

Exemples: Dans une discussion, les participants s'échauffent et se coupent la parole. Chez le coiffeur, une cliente casse du sucre sur le dos de sa voisine sans se rendre compte qu'elle est assise à côté d'elle, cachée sous le casque. Grand-père a une nouvelle copine: sa famille est sous le choc.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Chacun son tour



Organisation: Formez des groupes de quatre, subdivisés chacun en deux (2 acteurs, 2 spectateurs).

Principe: Deux acteurs jouent une scène en mettant l'accent sur le langage du corps. Dès qu'un des spectateurs frappe dans ses mains, les acteurs se figent. Le spectateur touche alors l'un des acteurs et prend sa place. Poursuivez la scène jusqu'à ce que l'autre spectateur frappe dans ses mains.

Conseil: Interrompez régulièrement la scène. Réfléchissez au préalable à la suite à donner à l'histoire. Pour pimenter le jeu, demandez plutôt au spectateur qui n'a pas frappé dans ses mains d'entrer en scène.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Original et copie



Organisation: Formez des groupes de trois et des groupes de quatre, filles et garçons séparés (artistes, statue, copie de la statue).

Principe: Désignez au sein de chaque groupe une ou deux artistes, une statue et une copie de la statue. La copie ferme les yeux pendant que l'artiste sculpte la statue. Elle effleure ensuite la statue, en gardant toujours les yeux fermés, et essaie de reproduire sa position. Quand elle a terminé, elle ouvre les yeux. Les autres donnent leur avis sur la qualité de la reproduction. Inversez ensuite les rôles.

Conseil: Bandez les yeux de la copie.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

A quatre mains



Organisation: A deux, prenez une grande feuille et collez-la sous une table ou une chaise.

Principe: Couchez-vous sous la table ou la chaise. A prend un crayon et B guide sa main de façon à faire un dessin. A doit essayer de deviner le plus rapidement possible ce que son partenaire essaie de lui faire dessiner. Inversez les rôles quand le dessin est terminé ou quand le meneur de jeu le décide.

Variante: L'élève qui tient le crayon ferme les yeux.



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Lire sur les lèvres



Organisation: Formez des groupes de deux.

Principe: A attribue, sans prononcer un son, une tâche à B. Si B réussit à exécuter la tâche en question, inversez les rôles.

Variante: Attribuez la tâche sans effectuer de mouvement qui pourrait l'expliquer. L'élève doit deviner en lisant sur les lèvres.

Conseil: Commencez avec des tâches simples (boire un verre d'eau, sauter à cloche-pied).



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Défi



Organisation: Formez des groupes de trois (1 meneur de jeu, 2 joueurs).

Principe: Le meneur de jeu choisit le jeu et en détermine les règles (p.ex. combat de coq, sumo des pouces, appuis faciaux). Après chaque manche, inversez les rôles.

Conseil: Il est permis de copier les (bonnes) idées des autres groupes. Qui est le plus habile, le plus rapide, le plus endurant?



Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Le sauveteur malchanceux



Organisation: A six, formez un cercle qui représente le bord d'une fontaine. Un septième élève se place au centre de la fontaine.

Principe: Le septième élève, tombé dans la fontaine, appelle au secours. Il définit un exercice que les six autres doivent effectuer. Il évalue le résultat: l'élève qui a le mieux réussi est désigné pour jouer le sauveteur, mais il tombe dans la fontaine et appelle à son tour à l'aide. L'élève sauvé sort de la fontaine et rejoint le cercle.

Variantes: Qui effectue l'exercice le plus rapidement, le plus gracieusement, le plus longtemps?



Module
«Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

La vague



Organisation: A cinq, formez un cercle et choisissez chacun une lettre de A à E.

Principe: A montre un mouvement à B. B réplique: «Comment?»; A répète le mouvement. B montre le mouvement à C. C interroge à son tour: «Comment?» et B répète la question à A. A montre une troisième fois le mouvement et B le reproduit à l'intention de C. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le mouvement parvienne à E. Puis c'est B qui propose un mouvement: il le montre à C. Poursuivez le jeu selon le même schéma.

Variante: Formez des groupes plus grands. Commencez à chaque extrémité avec un mouvement différent.

Conseil: Jouez aussi vite que possible.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Le sculpteur



Organisation: Formez des groupes de trois ou cinq. Un des groupes dirige le jeu.

Principe: Le groupe meneur choisit un thème que les autres doivent mettre en scène en prenant la forme de sculptures. Au signal, les sculptures doivent avoir pris la pose et chaque membre du groupe meneur désigne son groupe préféré. Le groupe qui recueille le plus de voix gagne un point.

Variantes

- Faites jouer de petites scènes.
- Les sculptures doivent rester muettes.

Conseil: Choisissez comme thèmes des métiers, des objets ou des lieux.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Dans le mille

Organisation: Formez des tandems et choisissez le récipient qui vous plaît.

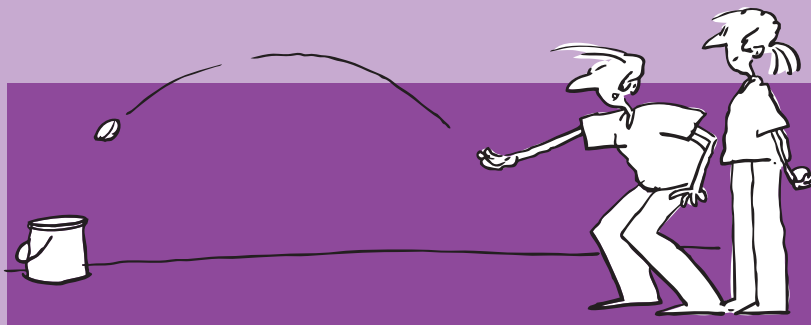
Principe: Définissez une distance de lancer et choisissez quelques objets à lancer. Qui réussit le plus de lancers? Faites plusieurs manches.

Variantes

- Choisissez un récipient d'un autre diamètre.
- Jouez contre d'autres élèves.
- Lancez entre les jambes, par derrière ou en fermant les yeux.



Module
«Travail
en groupe»



www.ecolebouge.ch