

Bouger pour apprendre – La relation: Magicien

Ce jeu à deux sollicite la régulation et le dialogue non-verbal.

Un élève est magicien: il utilise ses pouvoirs pour guider son camarade. La main du magicien se trouve à quelques centimètres du visage de l'autre enfant. Ils se déplacent dans l'espace tout en maintenant la même distance entre eux.



Variante

Les magiciens peuvent changer de partenaire. Ils doivent se mettre d'accord entre eux et organiser l'échange sans se parler.

Source: Aline Schoch Prince, coordinatrice du projet «Youp'là bouge à l'école!», Marianne Fluck Felix et Annette Matthey-Christen, enseignantes à l'école enfantine



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO