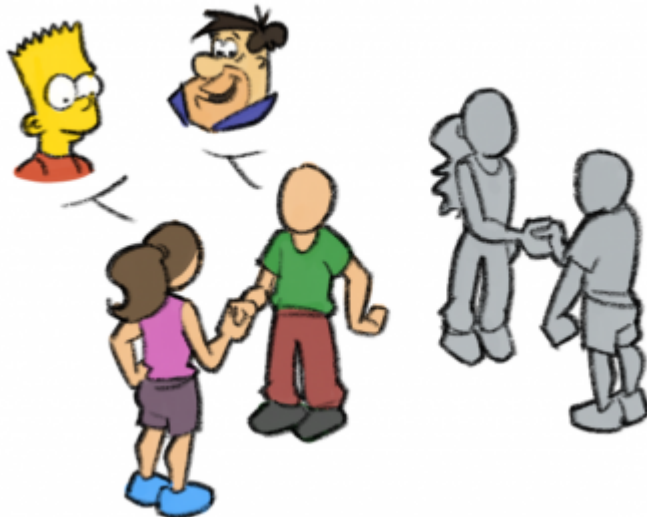


Jeux de transition – Jeux de cabane: Clans familiaux

Cet exercice récompense le groupe dont les élèves font preuve de concentration et de mémorisation.



Les élèves se regroupent pour former des familles de trois ou quatre membres. Chaque clan choisit un nom de famille commun et un prénom personnel. Exemple: famille Simpson, avec Bart, Marge, etc. Chacun reçoit donc une nouvelle identité, avec nom de famille et prénom.

Une fois cette étape réalisée, les familles se présentent brièvement et le jeu démarre. Tout le monde se déplace en trottinant dans la pièce. Quand deux élèves se rencontrent, ils se serrent la main et déclinent nom et prénom. Ils repartent avec l'identité de l'élève croisé et saluent le prochain camarade avec leur nouveau nom. Si un élève se trompe, son vis-à-vis repart avec le nom erroné, et s'il ne se souvient plus et qu'il dit: «aucune idée», son camarade emmènera ce drôle de nom avec lui.

Après quelques minutes, le jeu s'arrête et les élèves se regroupent par nom de famille, à savoir celui qu'ils ont à ce moment du jeu. Quelle famille existe encore? Laquelle a disparu ou au contraire a grandi? Y a-t-il de nouveaux noms de famille? On répète une fois l'exercice. Le résultat est-il meilleur que lors de la première manche?

Variantes

- Remplacer le nom de famille par un mouvement (le même pour chaque membre) et le prénom par un autre (personnel).
- Remplacer le nom de famille par une marque de voiture, un pays, une ville, etc. De même avec le prénom.

plus facile

- Répéter le nom si nécessaire.
- Interdire les noms trop compliqués.

plus difficile

- Les mouvements choisis par la famille peuvent légèrement varier tout en restant dans la même thématique: par exemple la vague. Certains effectuent le geste avec les bras, d'autres avec la tête, le haut du corps, etc.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO