

Jeux de transition – Dans un grand espace: Joker des quatre saisons

Ce jeu requiert un certain temps de préparation et d'éventuelles adaptations avant qu'il puisse se dérouler sans l'aide de l'enseignant.

Les élèves forment deux cercles – l'un dans l'autre – de même nombre. Les élèves du cercle intérieur regardent vers l'extérieur. Ils se donnent la main afin de former un abri qui se transformera au fil des saisons (voir tableau ci-dessous).

Les élèves du cercle extérieur regardent vers le centre. Ils sont des promeneurs et tournent autour de l'abri en courant. Au signal de départ, ces derniers cherchent à s'emparer à tout prix du trésor qui se cache au centre de l'abri (idéalement un sifflet poire).

Le premier élève à s'emparer du trésor devient le joker des quatre saisons. Il se place au centre de l'abri, jambes écartées, pendant que ses camarades reforment les cercles. Il prononce à haute voix une des quatre saisons, donne le départ de la partie avec le sifflet et le pose immédiatement entre ses jambes pour que l'objet soit disponible pour le futur joker.

Les tâches suivantes sont assignées aux enfants:

Saison	Promeneur	Abri
 Printemps	Scout Ramper jusqu'au centre du cercle en passant sous les bras des élèves qui forment l'abri.	Cabane Fléchir les jambes, se tenir la main.
 Eté (orage)	Baigneur Se déplacer librement pour échapper à l'orage.	Parasol (bouclier) Empêcher les baigneurs de se mettre à l'abri.
 Automne	Indien Passer par l'entrée du tipi (tunnel).	Tipi Former une entrée en posant les mains sur le sol, avec les bras et les jambes écartés.
 Hiver (échapper au froid)	Esquimau Rouler comme une boule de neige.	Igloo Se mettre à quatre pattes.

Cliquer sur l'illustration pour l'agrandir.

Les élèves changent de cercle toutes les trois parties. Une fois sa mission terminée, le joker retourne dans le cercle extérieur. En cas de mésentente, la parole du joker fait foi.

Variantes

- Animaux (démarche) et leur abri respectif.

- Sport (action) et leur terrain.

plus facile

- Avec les plus petits, définir seulement deux ou trois rôles.
- Introduire dans l'ordre les nouvelles saisons.

Remarque: Les distances, positions et actions sont à adapter en fonction de la taille et l'âge du groupe. Le jeu nécessite un certain temps d'entraînement et d'adaptation avant qu'il puisse se dérouler sans l'aide de l'enseignant.

Matériel: Sifflet poire ou autre objet adapté



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO