

Jeux de transition – Jeux de cabane: «Ring of Fire»

Ce jeu de cartes permet d'occuper des élèves sur une longue durée. Il combine notamment mouvement, créativité, attention et réaction.



Avec ce jeu, les élèves ne voient pas le temps passer tant ils sont absorbés par les tâches à accomplir. L'activité combine mouvement, créativité, attention, réaction et d'autres compétences encore. L'idéal est de former des groupes de six à douze joueurs.

Les élèves sont assis en cercle. Les cartes sont mélangées et déposées au milieu de manière qu'elles se touchent (pas de carte isolée). Le premier élève tire une carte qui décrit la tâche (voir tableau ci-dessous), puis le second, etc. dans le sens contraire des aiguilles de la montre. A la fin, celui qui a le moins de cartes a gagné.

Carte Action

-
- 2 L'élève qui croise le regard du détenteur de la carte (carte active) la reçoit.

 - 3 L'élève imite un oiseau en sifflant durant dix secondes. Celui qui devine de quel oiseau il s'agit donne la carte au camarade de son choix.

 - 4 L'élève choisit une lettre et imite un animal qui commence par cette lettre. Son voisin fait de même avec un autre animal, etc. Le premier qui ne trouve plus d'animal reçoit la carte.

 - 5 Les élèves se tapent dans les mains («high five»). Celui qui n'a pas trouvé de partenaire reçoit la carte. Changer de partenaire pour chaque nouvelle carte 5 tirée.
-

6	L'élève reproduit un rythme avec sa voix («beatbox»). Le suivant enchaîne avec son «beat», etc. Le premier qui n'arrive pas à intégrer l'ensemble reçoit la carte.
7	L'élève peut échanger son tas de cartes avec celui d'un camarade, le 7 inclus.
8	L'élève a dix secondes pour faire rire ses camarades. Le premier qui craque reçoit la carte.
9	L'élève prononce un mot de son choix. Les suivants doivent trouver des mots qui riment. Celui qui ne trouve pas reçoit la carte.
10	Tous les camarades à l'exception de celui qui a tiré la carte se mettent sur la pointe des pieds. L'élève a dix secondes pour ramener un camarade sur ses talons. S'il y parvient, l'élève «vaincu» reçoit la carte.
Valet	Celui qui tire le «valet» a dix secondes pour toucher un camarade. L'élève touché reçoit la carte.
Dame	Quand la «dame» (carte active) tend la main vers l'avant, tous ses sujets doivent s'incliner. Le dernier reçoit la carte.
Roi	Le «roi» (carte active) énonce des règles qui doivent être tenues durant le jeu. Celui qui enfreint la loi reçoit la carte.
Ass	L'«as» peut être utilisé comme carte active. L'élève choisit une carte qu'il remet au sommet de son tas.

Cartes actives: Ces cartes sont posées à la vue de tout le monde. Celui qui la possède peut à tout moment l'activer pour la tâche prévue. Une fois qu'elle a été activée, le joueur la retourne.

Cercle de cartes: Quand le cercle est «brisé», les élèves courent une fois autour du cercle. La carte qui a cassé le cercle est retournée lorsque tous les joueurs sont revenus à leur place. Quand il n'y a plus de cartes, on relève les résultats, puis on recommence après avoir bien brassé les cartes.

Variante

plus facile

- Avec les plus petits, jouer avec moins de cartes (par exemple avec les 8, 9, 10 et le valet). Ajouter progressivement de nouvelles cartes. Etape intermédiaire: jouer avec les cartes de jass qui commencent au 6.

Remarques:

- Pour que le jeu fonctionne, il faut un nombre impair de joueurs. Si nécessaire, l'enseignant complète le groupe.

- Les couleurs et types de cartes ne jouent aucun rôle. Seule leur valeur compte.

Matériel: Cartes de poker (sans joker) ou de jass (plus simple)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO