

Jeux de transition – Dans un grand espace: Soupe de sorcière

Au cours de cet exercice, les élèves doivent être capables de mémoriser une succession de mots et de mouvements à accomplir.



Tous les élèves sont debout en cercle. Au moins quatre d'entre eux forment, au milieu, le chaudron de la sorcière en se donnant la main.

Un élève endosse le rôle de la sorcière. Il rôde autour du chaudron et dit: «Soupe de sorcière, soupe de sorcière, que mets-tu donc là-dedans?» Il pointe le doigt vers un camarade qui cite l'ingrédient le plus répugnant (p. ex. des pattes d'araignée). Ce dernier va alors vers le chaudron et fait semblant d'y jeter les pattes d'araignée. La sorcière dit: «Chaudron, remue-toi!» Le chaudron commence à tourner tout en murmurant: «Pattes d'araignée, pattes d'araignée.» Puis il s'arrête.

Un nouvel ingrédient est ensuite lancé dans le chaudron; les élèves qui forment le chaudron nomment le premier ingrédient puis le deuxième et tournent de nouveau, mais un peu plus longtemps, car la formule est plus longue. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient mis un ingrédient ou que la formule compte environ dix mots.

Soudain, la sorcière dit: «La soupe est terminée!» Tous les élèves se rapprochent alors du chaudron et font semblant de manger ce breuvage à la cuillère. Mais comme il s'agit d'une soupe de sorcière, ils sont ensorcelés. Il suffit que la sorcière prononce un mot (p. ex. lapin) pour que les enfants se transforment tous en lapins. Puis, lorsqu'elle dit «enfants», ils redeviennent tous des enfants.

Source: www.kigasite.de (en allemand uniquement)

Source: www.kigasite.de



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO