

Jeux de société

Cris et chuchotements

Organisation: Groupez-vous par quatre et formez des cercles.

Principe: Dans chaque groupe, un élève montre un mouvement qu'il accompagne de paroles à voix basse ou d'un bruit quelconque. Son voisin reproduit le mouvement, mais avec plus d'intensité, et il répète les paroles à voix plus haute. Et ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que le volume sonore soit au maximum. Les joueurs essaient aussi de varier leurs mimiques.

Fin du jeu: Retour progressif au calme et aux chuchotements, ou fin abrupte et recommencement du jeu depuis le début.

Conseil: Prévenir les voisins sensibles au bruit!



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'adresse

Trio multitâches



Organisation: Formez un trio. L'élève A fait face aux élèves B et C.

Principe: B montre des mouvements à réaliser avec le haut du corps, et C des mouvements à réaliser avec le bas du corps. A essaie d'imiter tous les mouvements en même temps. B et C en inventent sans cesse de nouveaux. Echangez régulièrement les rôles.

Variante: En plus des mouvements, B et C posent des questions, auxquelles A doit répondre.



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de concentration

Mauvaises nouvelles

Organisation: Groupez-vous par six et formez un cercle. Chaque élève choisit un nom d'artiste et le communique au groupe. Un septième élève se tient au milieu, un journal roulé dans la main.



Principe: L'un des six élèves appelle un de ses camarades par son nom d'artiste. L'élève désigné doit se lever et citer aussi vite que possible un autre nom d'artiste. S'il réagit trop lentement, il reçoit un léger coup de journal sur la tête, puis il change de place avec le joueur placé au milieu du cercle.

Variantes

- Les deux ou les trois derniers noms cités ne doivent pas être répétés.
- Le joueur du milieu choisit un mouvement. Ce mouvement doit être répété par les joueurs appelés lorsqu'ils désignent un nouveau nom d'artiste.

Conseil: Si c'est trop simple, on peut agrandir le groupe. Pour les jeunes joueurs, simplifier les noms à trouver (animaux, prénoms).



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

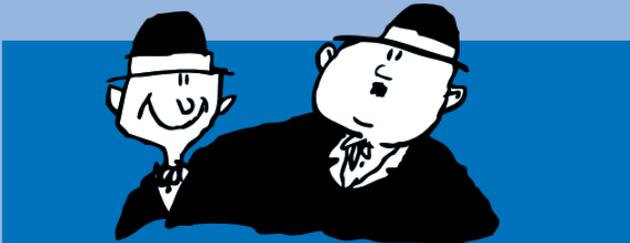
Jeux de concentration

Mic et Mac

Organisation: Formez un cercle de huit ou dix joueurs. Laissez un espace entre deux élèves. Le premier élève à droite de l'espace s'appelle «Pierre», le second «Paul». Le premier élève à gauche s'appelle «Mac». On attribue des numéros aux autres élèves.

Principe: Les joueurs s'appellent les uns les autres et utilisent pour cela les chorégraphies suivantes:

1. En tapant les cuisses avec les deux mains.
2. En tapant dans les mains.
3. En levant le pouce droit au-dessus de l'épaule droite
4. En levant le pouce gauche au-dessus de l'épaule gauche.



Si vous levez le pouce droit, vous citez votre propre nom, si vous levez le pouce gauche, vous citez le nom appelé. Le joueur qui fait une faute va se placer à gauche de l'espace et devient «Mac». Si «Mac» fait une faute, il devient «double Mac». De ce fait, l'ordre des joueurs change pratiquement après chaque tour, ainsi que les noms dans le cercle. «Pierre» commence aussitôt le prochain tour.

Variantes

- Placez les chaises en cercle. Vous recevez également un nom ou un numéro, mais vous ne pouvez pas être appelé.
- Les chaises sont déplacées à chaque tour.
- Accélérez, changez la chorégraphie.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux de rôles

Effet d'accélééré



Organisation: Formez des groupes de six, subdivisés chacun en deux (3 acteurs, 3 spectateurs).

Principe: Les acteurs ont une minute pour interpréter une scène donnée. Ils doivent ensuite rejouer la même scène mais en 30 secondes, puis en 15 secondes, en 8 secondes et, enfin, en 4 secondes. Inversez ensuite les rôles.

Variante: Les spectateurs donnent des consignes aux acteurs.



Module
«Travail
en groupe»

www.ecolebouge.ch

Jeux d'imagination

Original et copie



Organisation: Formez des groupes de trois et des groupes de quatre, filles et garçons séparés (artistes, statue, copie de la statue).

Principe: Désignez au sein de chaque groupe une ou deux artistes, une statue et une copie de la statue. La copie ferme les yeux pendant que l'artiste sculpte la statue. Elle effleure ensuite la statue, en gardant toujours les yeux fermés, et essaie de reproduire sa position. Quand elle a terminé, elle ouvre les yeux. Les autres donnent leur avis sur la qualité de la reproduction. Inversez ensuite les rôles.

Conseil: Bandez les yeux de la copie.



Module «Travail en groupe»

www.ecolebouge.ch

Conseil de la semaine 9

Bibedi-bibedi-bop

La classe encercle un des élèves qui, pour se libérer, doit prendre de vitesse un de ses geôliers. L'élève qui n'a pas été assez rapide remplace le prisonnier au milieu du cercle.

L'élève encerclé peut reconquérir sa liberté de plusieurs manières: Il peut se placer devant un de ses camarades et lui dire: «bibedi-bibedi-bop». Celui qui ne réussit pas à dire «bop» avant lui le remplace au milieu. Il peut dire seulement «bop». Le camarade qui dit «bop» trop tôt le remplace au milieu. Il peut apostropher un des camarades qui l'encerclent en invoquant un personnage. L'élève apostrophé et ses deux voisins doivent réagir aussitôt. Exemples:

- Le toasteur: l'élève apostrophé se met à sauter. Immédiatement, ses voisins allongent les bras et l'entourent pour qu'il s'immobilise.
- Le kangourou: l'élève apostrophé simule une poche de kangourou en formant une anse de panier avec ses bras à la hauteur de son ventre. Ses voisins passent la tête dans l'anse, de bas en haut, pour imiter deux jeunes kangourous dont la tête dépasserait de la poche.
- Le lampadaire: l'élève apostrophé devient d'office un lampadaire. Les voisins du lampadaire imitent deux chiens qui lèvent la patte.



10 min.

Organisation

Travail en groupe

Objectif

Activation

Branche

Toutes

Matériel

Aucun

Source

Patrick Fust
maître d'école secondaire, Teufen

www.ecolebouge.ch

La classe peut inventer à loisir d'autres personnages, ou consulter les propositions figurant sur le site www.dramaction.qc.ca/exercices_theatre/exercices.htm.

Conseil de la semaine 10

Quel bluff!

Ce jeu demande une bonne connaissance de soi. Deux par deux, les élèves se défient mutuellement. Il s'agit d'accomplir le plus brillamment possible des tâches proposées par l'enseignant.

L'enseignant suggère une tâche. Les joueurs surenchérissent sur leur capacité à l'accomplir. Celui qui place la barre le plus haut doit réaliser la tâche comme il l'a suggéré. S'il y parvient, il marque un point. Sinon, le point va à son adversaire. Puis on passe à la tâche suivante.

Tâches possibles

- Faire le tour d'une bouteille ou d'une trousse à crayons le plus de fois possible en une minute.
- Sauter le plus loin possible sans élan.
- Faire le plus grand nombre possible de flexions de jambe ou de pompes en une minute.
- En une minute, former le plus long serpent possible en déchirant une feuille A4.
- Déchirer le plus vite possible une feuille A4 en 20 morceaux.
- Sauter par-dessus une ficelle le plus de fois possible en une minute.
- Tenir un livre ou une bouteille pleine d'eau à bout de bras le plus longtemps possible.



5 min.

Organisation

Travail en groupe

Objectif

Activation

Branche

Toutes

Matériel

Aucun

Source

Patrick Fust
maître d'école secondaire, Teufen

www.ecolebouge.ch

Au lieu d'un duel prolongé contre un seul adversaire, les élèves peuvent se livrer à une succession de brefs duels en changeant successivement d'adversaire.

Conseil de la semaine 21

Zigzag

Les élèves s'entraînent (à la maison) à réaliser un enchaînement de quatre mouvements croisés avec les bras. Dans les trois premières positions, les bras changent à chaque fois de direction pour se retrouver finalement dans la position de départ.

Enchaînement à entraîner:

Position de départ: les deux bras en bas

Position 1: bras gauche en haut, bras droit à droite

Position 2: bras gauche en bas, bras droit en haut

Position 3: bras gauche en haut, bras droit à droite

Position 4: identique à la position de départ

Variantes plus difficiles: accélérer le rythme; travailler en même temps, mais asymétriquement, avec les jambes.



10 - 20 min.

Organisation

Travail individuel / devoir à la maison

Objectif

Activation

Branche

Toutes

Matériel

aucun

Source

Patrick Fust

maître d'école secondaire, Teufen

www.ecolebouge.ch

Conseil de la semaine 40/2011 – Devoirs à domicile en mouvement

Gammes

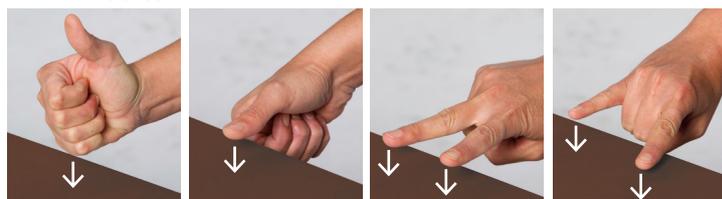
Laissez aux élèves suffisamment de temps pour apprendre les exercices de coordination illustrés ci-dessous à la maison. Ils devraient arriver à maîtriser au moins le plus facile des trois degrés de difficulté. Lorsqu'ils y parviennent, on peut augmenter le degré de difficulté.

Assis, l'élève tape des doigts le rebord de son pupitre en respectant toujours l'ordre des quatre exercices suivants:

- 1 Pouces en l'air: les pouces sont en l'air, les autres doigts refermés sur eux-mêmes; l'élève tape sur le pupitre avec le côté inférieur de la main.
- 2 Pouces à plat: la position des doigts est la même que pour les «pouces en l'air», mais la main est tournée vers le bas et de façon à ce que l'ongle du pouce soit dirigé vers le haut; le pouce tape sur le pupitre.
- 3 Victory: l'index et le majeur sont écartés et forment un V; ils tapent en même temps sur le pupitre.
- 4 Heavy Metal: l'index et l'auriculaire sont écartés; ils tapent en même temps sur le pupitre.

Degrés de difficulté:

- ★ 40 suites d'exercices en une minute, avec la même position des doigts à gauche et à droite
- ★★ 60 suites d'exercices en une minute, avec la même position des doigts à gauche et à droite
- ★★★ 20 suites d'exercices en une minute, en décalant chaque fois la position des doigts d'une main: main droite position 1, main gauche position 2, et ainsi de suite.



Individuel

Organisation

Travail individuel

Objectif

Améliorer la coordination

Matériel

Aucun

Source

Patrick Fust

maître d'enseignement secondaire Teufen

www.ecolebouge.ch

A l'école	En classe	Avant/après l'école
<ul style="list-style-type: none">• Manifestations scolaires• Périodes sans enseignement• Sport scolaire facultatif	<ul style="list-style-type: none">• Leçons d'éducation physique• Enseignement en mouvement• Activités interdisciplinaires	<ul style="list-style-type: none">• Chemin de l'école• Devoirs à domicile