

Jeux de groupe pour débiter la rencontre

Simple et rapide, sans perdant ni gagnant, ces jeux ont pour but de créer de bonnes conditions au déploiement des activités sportives de la rencontre. Ils permettent aux enfants : d'établir un premier contact avec d'autres, d'explorer un nouvel espace, d'entrer rapidement dans l'activité, de prendre la parole, de prendre conscience du groupe...

Tous ces jeux peuvent mettre en activité un nombre important d'enfants. Ils se déclinent de mille et une manières, à vous de les inventer.

LA RIVIÈRE

Le meneur de jeu demande de se placer d'un côté ou de l'autre de la rivière selon des critères précis qu'il énonce. Par exemple : les enfants qui ont un vêtement rouge se mettent d'un côté, les autres de l'autre. Les critères peuvent être : la couleur des cheveux, des vêtements...ceux qui aiment le chocolat, la purée...ceux qui ont un animal à la maison, un vélo...

On peut aussi...

Le meneur de jeu demande de choisir sa zone en fonction d'affirmations portant sur des goûts, des ressentis : ce matin je suis réveillé, j'ai faim, j'ai peur, je vais bien m'amuser aujourd'hui, j'aime faire du sport... Délimiter trois zones : un peu, beaucoup, pas du tout.

Matériel

Une rivière imaginaire ou matérialisée par des cordes, des éléments du terrain.

Et aussi...

Imposer une manière de dire bonjour : sans parler, en se touchant épaule contre épaule, coude contre coude, dire son prénom et demander son prénom à l'autre, changer de manière de dire bonjour à chaque fois, on ne peut pas dire bonjour 2 fois au même enfant...

LE BONJOUR

Les enfants sont répartis dans l'espace. Le meneur de jeu propose aux enfants de se déplacer. Chaque fois qu'un enfant croise un autre il doit trouver une façon de lui dire bonjour.



À LA QUEUE LEU LEU

Le meneur marche, trotte, court, s'arrête, prend une posture ... Ceux qui le suivent, à la queue leu leu, doivent l'imiter.

On peut aussi...

Plusieurs meneurs sont nécessaires si les enfants sont nombreux. Le meneur peut être un adulte ou un enfant. Chaque enfant devient meneur à tour de rôle. Lorsque le meneur se retourne, tous les enfants doivent s'accroupir et ne plus bouger. Celui qui a bougé devient meneur.

Matériel

Des cerceaux
(1 pour 2 ou 3 élèves)
Musique ou tambourin

LES CERCEAUX

Au son de la musique, les enfants dansent autour des cerceaux. À l'arrêt de la musique, chacun vient se placer à l'intérieur d'un cerceau. Retirer un cerceau à chaque arrêt. Le jeu se termine lorsque tous les enfants sont réunis dans le moins de cerceaux possible. Pour cela, ils doivent trouver comment se positionner à plusieurs à l'intérieur des cerceaux.

Et aussi...

Si les cerceaux sont les uns à côté des autres, il est possible de demander aux enfants de mettre les mains dans un cerceau et les pieds dans un autre. Le jeu peut se dérouler à partir d'une histoire : des phoques sont en train de se reposer, chacun sur un morceau de banquise. Mais hélas la banquise fond !

On peut aussi...

Une classe peut préparer le jeu pour l'autre classe en inventant différentes consignes.

JACQUES A DIT

Un meneur de jeu donne des consignes. Elles ne peuvent être exécutées que si la consigne est précédée de « Jacques a dit ».

- Tous les enfants qui ont un vêtement bleu, dont le prénom commence par la lettre X se mettent ensemble.
- Faites des groupes de 2, 3...
- Faites un clin d'œil à votre voisin, tirez lui la langue, serrez lui la main...
- Marchez vite, lentement, arrêtez-vous, suivez un autre enfant...
- Allez-vous placer derrière un autre enfant, devant, à côté...

