



inter aide

Lancement et suivi de programmes concrets de développement

Logt 1048 - 67 ha NO

BP 4103

Antananarivo 101

Tel/fax : 22 223 69

« Boîte à outils pédagogiques »

**Guillaume Van de wiele et les éducateurs du soutien scolaire
Programme Inter Aide - Antananarivo - Madagascar - 2007**

Septembre 2007 - Page 1

Livret 1

Jeux de plein air et d'intérieur, activités manuelles simples et jeux de mots.

Réalisé par Virginie Toussaint, INTER AIDE
Les éducatrices du programme Inter Aide Education
et Guillaume Van de wiele ASMAE

Septembre 2007 - Page 2

CHEF D'ORCHESTRE

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- l'éveil des sens
- la concentration
- l'imitation
- le langage
- la ruse
- la rapidité
- l'attention

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 10

Nombre maximum de joueurs : illimité

Tranche d'âge : plus de 5 ans

Durée : 15 min

Lieu : intérieur ou extérieur

Matériel : aucun

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Un enfant est choisi et sort du jeu le temps de choisir le chef. Le chef d'orchestre décide de faire un geste et les autres doivent l'imiter, il revient et doit deviner qui est le chef d'orchestre alors que tout le monde imite le chef d'orchestre.

Variantes possibles :

- jeu accompagné d'une danse
- jeu accompagné d'une chanson
- chauve souris

PASSE A 10

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- apprendre à compter
- la socialisation, l'esprit d'équipe
- la motricité fine
- le respect des règles
- la ruse
- la confiance en soi
- la concentration

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 10 élèves (2 équipes de 5 élèves)

Nombre maximum de joueurs : 20 élèves (2 équipes de 10 élèves)

Tranche d'âge : + de 5 ans

Durée : 15 à 20 min

Lieu : en extérieur

Matériel : 1 ballon

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Les élèves forment 2 équipes

On se passe la balle 10 fois de suite entre les membres de l'équipe sans la faire tomber une seule fois. Si la balle tombe par terre, l'équipe adverse la prend.

Les joueurs de l'équipe adverse essaient de récupérer le ballon pendant les passes, s'ils le récupèrent, ils jouent à leur tour.

On marque 1 point quand une équipe a réussi à se passer la balle 10 fois sans la faire tomber par terre. Ensuite on donne la balle à l'équipe adverse.

Variantes possibles :

Passe à 5, 6, 7, 8, 9, 10...

Gymnastique, échauffements

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- préparer à l'écriture, au graphisme
- apprendre à être sociable
- savoir imiter
- connaître les différentes parties du corps
- l'orientation
- l'équilibre
- la motricité fine et large

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 5

Nombre maximum de joueurs : illimité

Tranche d'âge : + de 5 ans

Durée : 30 min

Lieu : à l'extérieur

Matériel : aucun

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Le maître fait les gestes et mouvements devant les élèves.

Les élèves regardent puis répètent

Variantes possibles :

- aérobic
- jacques a dit (ahetsiko aloha re ny tanako)

Cadavre exquis

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- mémorisation
- langage
- concentration
- réflexion
- attention
- mémoire visuelle
- ruse
- vocabulaire selon les thèmes

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 5

Nombre maximum de joueurs : 10 (en CP1 = 1^{ère} année du primaire)

Tranche d'âge : + de 6 ans

Durée : 5 mn par groupe

Lieu : intérieur ou extérieur

Matériel : aucun

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Chaque élève dit un mot, le 2^{ème} répète le 1^{er} mot et en ajoute un, et ainsi de suite.

L'enchaînement des mots peut avoir un sens cohérent (à partir de la 7^{ème}) ou non.

Variantes possibles :

- dans un panier il y a...; dans la maison il y a..... (thèmes particuliers)
- Suite de lettres pour faire un mot (à partir de CP1 fin d'année)
- Suite de syllabes pour faire un mot.

Activité manuelle - graphisme - peinture

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- motricité fine
- goût
- art
- créativité
- imagination
- pliage
- collage
- coloriage
- découpage
- connaissance des couleurs de base

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 1

Nombre maximum de joueurs : Illimité (travail par groupe)

Tranche d'âge : + de 6 ans

Durée : 45 min

Lieu : en intérieur ou en extérieur

Matériel : journaux, ciseaux, cotons-tiges, pots de yaourt, eau, morceau d'éponge, teinture en poudre pour rafia.

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Préparer les couleurs (mélanger un peu de teinture en poudre dans l'eau)

Peindre les supports (journaux ou autres) avec les bouts d'éponge

Séchage

Graphisme avec les cotons-tiges imbibés de peinture sur les feuilles séchées.

Jeu de mollets

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- socialisation
- confiance en soi et en les autres
- éveil scolaire
- retour au calme entre 2 activités
- imagination
- toucher
- comparaison
- les paires
- équilibre

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 3

Nombre maximum de joueurs : 10

Tranche d'âge : + de 6 ans

Durée : 5 min (ou plus)

Lieu : intérieur ou extérieur

Matériels : foulard

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Un élève sort pendant que les autres se préparent (ils croisent leurs jambes afin que leurs 2 mollets ne soient pas côte à côte)

L'élève rentre avec un foulard sur les yeux, et tente de retrouver les paires de mollets de chacun

- Ane à ferrer
- jeu de kim

Relais

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- socialisation (travail sur l'esprit d'équipe et le respect des règles)
- éducation physique
- apprentissage de la motricité
- apprendre à compter

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 2 groupes de 3 élèves

Nombre maximum de joueurs : 5 groupes de 5 élèves

Tranche d'âge : + de 6 ans

Durée : 15 min

Lieu : extérieur

Matériels : bâtons relais

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

On divise les élèves en groupes de 5. Chaque groupe se met en ligne, un groupe par rangée. Chaque élève a son numéro (ici de 1 à 5). Chaque numéro correspond à un mouvement ou un pas particulier de course. On donne le bâton aux premiers des rangées, au top départ, les élèves avec le bâton doivent courir (selon le pas approprié) jusqu'au bout de la piste et revenir, pour passer le bâton relais à l'élève suivant qui enchaîne.

Les intérêts pédagogiques de ce jeu :

- motricité fine et large
- orientation spatiale
- équilibre
- socialisation(esprit d'équipe)
- mémorisation
- numération
- sens (gauche, droite , arrière , devant , derrière, haut , bas ...)

Variantes possibles :

Il est possible de faire un relais d'actions différentes, par exemple les premiers font un pas chassé, les suivants sautent pieds joints, les suivants font des sauts sur un pied.

Septembre 2007 - Page 9

Bateau coulé

J'utilise le jeu dans ma classe pour :

- ✓ attirer l'attention des enfants
- ✓ amuser les enfants
- ✓ retour au calme

Description des conditions de réalisation du jeu :

Nombre minimum de joueurs : 10
 Nombre maximum de joueurs : illimité
 Tranche d'âge : >6 ans
 Durée : 20 min
 Lieu : Extérieur
 Matériel : Aucun

Règle du jeu (préparation /déroulement) :

Les enfants font une ronde, le meneur se place au centre et il chante. Lorsque le meneur dit « le bateau coule, on se met par 4 dans la pirogue ! », tous les participants se mettent par 4, ceux qui ne trouvent pas de place sont éliminés.
 Le jeu dure tant qu'il y a des participants, le nombre de personnes par pirogue change à chaque fois.

Les intérêts pédagogiques de ce jeu :

- ✓ Faire appel à l'attention,
- ✓ la ruse,
- ✓ la rapidité
- ✓ socialisation,
- ✓ les sens (ouïe),
- ✓ pré-maths (numération, ronde)
- ✓ chant, imagination (leader)

Variantes possibles :

Sambon'i Gasikara (tantara)
 « Miara-miodina » (hira)

LE BERET (SATROBORY)

J'utilise ce jeu dans ma classe pour :

- favoriser la participation de tous.
- préparer au calcul.

Description des conditions de réalisation du jeu

Nombre de joueurs minimum : 10

Nombre de joueurs maximum : 20

Tranche d'âge : à partir de 6 ans

Durée : selon le jeu

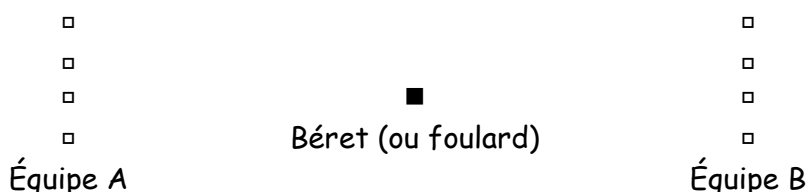
Lieu : extérieur.

Matériel : quelque chose de facile à attraper : un foulard, un pull ou un chapeau...

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On forme deux équipes de même nombre de joueurs, par exemple équipe A et équipe B.

On attribue à chaque joueur un numéro : 1, 2, 3, 4, 5 s'il y a 5 joueurs par équipe. Il ne peut pas y avoir dans une même équipe deux joueurs qui ont le même numéro. On désigne un arbitre, l'enseignant(e) par exemple.



Les deux équipes, face à face, forment chacune une rangée : les rangées sont distantes d'environ 10 m. Le béret ou le foulard (l'objet qu'il faudra attraper) est placé au milieu. L'arbitre annonce d'une voix intelligible un numéro. Les deux joueurs ayant le numéro annoncé se précipitent pour saisir le béret. Celui qui l'attrape court alors pour rejoindre sa place : son adversaire essaie de le rattraper pour le toucher. Celui qui a ramené le béret à sa place sans être touché marque un point. La première équipe qui atteint 10 points est la gagnante. Si un élève dont le numéro n'a pas été annoncé se précipite quand même pour attraper le béret, l'équipe adverse marque un point.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Pour les plus petits, à la place d'un chiffre ou d'une couleur on peut donner un nom d'animal.
- L'arbitre peut appeler plusieurs numéros (2 ou 3 maximum) en même temps.
- Pour les joueurs sachant calculer, l'arbitre peut annoncer des numéros calculés (exemples : $3 + 1$ ou 2×3).

LE FILET A POISSONS

J'utilise ce jeu dans ma classe pour :

- favoriser la participation de tous.
- préparer au calcul (révision des chiffres, être vif et rusé, qualité requise en mathématiques).

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 15
- Nombre maximum de joueurs : illimité
- Tranche d'âge : 5 ans
- Durée : jusqu'à ce que tous les poissons soient pêchés.
- Lieu : extérieur
- Matériel : rien.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On rassemble dans un premier temps l'ensemble des joueurs. La moitié d'entre eux sont désignés comme étant des pêcheurs, l'autre moitié comme étant des poissons. Les pêcheurs forment une ronde, s'écartent les uns des autres tout en se tenant la main pour former le filet. Les poissons se tiennent à l'écart pendant que les pêcheurs se mettent d'accord sur le chiffre où ils baisseront le filet. Pendant que les pêcheurs comptent, les poissons entrent dans la ronde (le filet) en passant sous les bras des pêcheurs qui se tiennent par la main, mais ressortent aussitôt afin de ne pas être pris dans les mailles du filet. Quand les pêcheurs sont arrivés au numéro qu'ils ont choisi, ils baissent alors les bras pour empêcher les poissons de sortir. Tous les poissons qui se trouvent dans la ronde deviennent pêcheurs en s'accrochant dans la ronde. Le jeu s'achève quand tous les poissons ont été capturés. On peut recommencer le jeu, les poissons devenant pêcheurs et inversement.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

Pour les petits, au lieu de compter, on peut chanter et décider de s'arrêter au moment choisi préalablement.

LA CHAUVÉ SOURIS

J'utilise ce jeu dans ma classe pour :

- inciter les élèves à raisonner, à faire une déduction.
- travailler sur la mémoire.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 10
- Nombre maximum de joueurs : illimité
- Tranche d'âge : à partir de 6 ans.
- Durée : jusqu'à ce que la chauve-souris ait découvert l'objet.
- Lieu : intérieur ou extérieur
- Matériel : un objet de petite taille que l'on pourrait cacher sur un joueur

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On désigne un joueur pour être la chauve-souris. Celle-ci s'écarte de l'aire du jeu. Les autres joueurs conviennent d'une personne sur qui cacher l'objet de convoitise de la chauve-souris puis occupent toute l'aire du jeu en formant une ronde ou en s'éparpillant (pour les joueurs plus âgés) ; 2 joueurs seront distants d'au moins 1,5 m. On appelle la chauve-souris. En se plaçant devant un joueur, elle sollicite un signe en tapant trois fois dans ses mains. Les autres joueurs répondent en tapant des deux mains de la manière suivante :

- un coup si la chauve-souris est éloignée de l'objet ;
- deux coups si elle se trouve devant un voisin direct du détenteur de l'objet ;
- trois coups si elle se trouve devant le détenteur de l'objet.

Les joueurs ne doivent surtout pas parler.

La chauve-souris désigne le joueur qu'elle pense détenteur de l'objet qu'elle convoite.

On désigne alors une autre chauve-souris (même si l'objet n'a pas été découvert).

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

Les consignes peuvent être différentes. Où on peut utiliser des sons différents (instruments de musique ou autre pour signaler que l'objet est loin ou près...).

LES CHAISES MUSICALES

J'utilise ce jeu dans ma classe car :

- c'est un jeu d'éveil musical,
- c'est un jeu qui permet d'introduire la soustraction.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 10
- Nombre maximum de joueurs : illimité
- Tranche d'âge : 6 ans
- Durée : dépend du nombre de joueurs
- Lieu : intérieur
- Matériel : chaises + appareil musical.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

Soit le nombre de joueurs N.

On dispose en rond, collées entre elles, (N - 1) chaises tournées vers l'extérieur.

Par exemple si l'on a 10 joueurs, 9 chaises seront nécessaires.

Les joueurs se tiennent debout en rond autour des chaises.

Quand la musique commence, les joueurs marchent dans le même sens autour des chaises.

Dès que la musique s'arrête, chaque joueur s'assoit sur une chaise. Sachant qu'il y a une chaise de moins que le nombre de joueurs, un joueur ne pourra pas s'asseoir. Ce joueur est éliminé et sort de la ronde. Avant de relancer la musique, on retire une chaise. Et ainsi de suite. La personne qui réussit à s'asseoir sur la dernière chaise a gagné.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- En l'absence d'appareil musical, on peut chanter.

CHENILLE AVEUGLE (BIBIN-DANDY JAMBA)

J'utilise ce jeu dans ma classe car :

- C'est un jeu qui prépare à l'orientation.
- C'est un jeu qui favorise l'esprit d'équipe
- C'est un jeu qui favorise la mémoire.

Description des conditions de réalisation du jeu

Nombre de joueurs : indifférent

Lieu : extérieur

Durée : selon le déroulement

Âge des joueurs : 5 et plus

Matériel : quelques bandeaux

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On définit un itinéraire à suivre. On forme des équipes de 6 joueurs qui se mettent en file indienne, les mains sur les épaules. On bande les yeux de tous les joueurs sauf ceux du dernier de chaque file. Les chenilles se positionnent derrière la ligne de départ.

On explique aux joueurs les consignes suivantes :

- une tape sur l'épaule gauche : 1/4 de tour à gauche ;
- une tape sur l'épaule droite : 1/4 de tour à droite ;
- une tape sur les deux épaules : avancer d'un pas ;
- mains posées sur les deux épaules : ne pas bouger ;
- une tape sur le dos : reculer d'un pas.

Seul le dernier de la file voit le parcours et donne les consignes au joueur qui le devance.

Chaque joueur transmet les consignes reçues à celui qui le devance. Le jeu s'achève quand toutes les chenilles ont atteint la ligne d'arrivée.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Sous forme de téléphone arabe. Par exemple le joueur en fin de file transmet oralement au joueur placé devant lui « tourne un quart de tour à droite », qui transmet de même message au suivant...

LE JEU DE MIME

J'utilise ce jeu dans ma classe :

- Pour apprendre aux enfants les différents noms d'animaux.
- Pour apprendre aux enfants à avoir confiance en eux.
- Pour que les enfants travaillent leur mémoire et leur sens de l'observation : indispensable pour de nombreux exercices scolaires (lecture / écriture notamment).

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 8
- Nombre maximum de joueurs : illimité mais nécessité d'un nombre pair de joueurs.
- Tranche d'âge : 6 ans
- Durée : jusqu'à ce que chaque animal ait retrouvé son partenaire
- Lieu : intérieur ou extérieur.
- Matériel : papier

Règles du jeu (préparation / déroulement)

L'instituteur écrit sur des petits bouts de papier le nom de différents animaux. Chaque nom est inscrit sur deux bouts de papiers différents.

Chaque joueur reçoit un bout de papier et lit ce qui y est inscrit. Il devra avec son corps et sans parler, mimer cet animal et reconnaître la personne qui est le même animal que lui. Le jeu s'achève une fois que tous les couples se sont reconnus.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- On peut réaliser le même exercice avec des noms de métiers par exemple.
- Pour les plus petits, possibilité de faire le même exercice avec des cris d'animaux.

LE JEU DE KIM

J'utilise ce jeu dans ma classe:

- Pour calmer la classe car c'est un jeu qui se fait dans le silence.
- Pour que les élèves apprennent à exercer leur mémoire visuelle ou tactile. La mémoire est indispensable pour de nombreux exercices scolaires : écriture / lecture / calcul / récitation...

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 1
- Nombre maximum de joueurs : 10
- Tranche d'âge : 5 ans
- Durée : 10 minutes
- Lieu : intérieur.
- Matériel : divers petits objets (ex : gomme, stylo, trombone...) ou rien.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

L'instituteur dispose sur une table ou au sol divers petits objets (maximum une dizaine). Le joueur observe pendant 2 ou 3 minutes les différents objets pour bien les mémoriser. On le fait sortir de la salle et pendant ce temps l'instituteur retire un ou plusieurs objets. Le joueur entre de nouveau et doit deviner quels sont les objets qui ont été retirés.

Le joueur gagne s'il trouve les objets manquants.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Le jeu est plus compliqué si les objets sont nombreux. Pour les plus jeunes, placer 5 objets au maximum.
- Pour compliquer encore le jeu, on peut le faire à l'aveugle. Pour cela, on placera sur les objets un tissu et la personne devra identifier les différents objets en les touchant. Il faudra pour cette variante choisir des objets très différents. Cette variante permet de travailler la mémoire tactile.
- On peut aussi ne pas enlever d'objet mais simplement changer la disposition de certains objets. Cette variante est aussi plus complexe.
- On peut aussi réaliser le jeu du Kim sur des personnes, sans objet. On prend par exemple 3 personnes sur lesquelles on modifie quelque chose (enlever une chaussure, échanger quelque chose, attacher les cheveux...) et le joueur doit deviner ce qui a changé sur chaque personne.

DE LA TERRE A LA LUNE

J'utilise ce jeu dans ma classe :

- Pour préparer l'enfant à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.
- Pour apprendre aux enfants timides à avoir confiance en eux.
- Mémorisation.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre de joueurs : 2 : une fusée et un commandant de bord.
- Tranche d'âge : à partir de 6 ans
- Durée : jusqu'à ce que la fusée ait atteint la lune.
- Lieu : intérieur ou extérieur.
- Matériel : un bandeau, de la craie.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On trace sur le sol le parcours Terre - lune. Le parcours ne doit pas être rectiligne. Par exemple il peut être comme suit :



Une personne est désignée comme étant la fusée. Une autre comme étant le commandant de bord.

On bande les yeux de la fusée. La fusée qui part de la terre doit rejoindre la lune en étant guidée par le commandant de bord qui dirige les opérations. Les consignes pourront être les suivantes :

- 1 tape dans les mains = la fusée avance tout droit.
- 2 tapes dans les mains = la fusée tourne à droite.
- 3 tapes dans les mains = la fusée tourne à gauche.

Aucune parole ne doit être prononcée. La fusée doit seulement être guidée par le son des mains.

Si la fusée sort deux fois de sa trajectoire, elle a perdu. Alors on change de joueurs.

Si la fusée parvient à la lune, sans être sortie de sa trajectoire, l'équipe a gagné.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Pour les plus petits : avec les yeux ouverts.
- Plutôt que de taper dans les mains : utiliser des sons différents (instruments de musique...).
- On peut également utiliser comme consigne les sons (Ex : [o] avance, [i] tourne à droite etc.)

L'ÂNE à FERRER

J'utilise ce jeu dans ma classe:

- Parce que c'est un jeu décontractant qui fait rire et peut encourager les enfants à aimer l'école.
- Parce qu'il permet aux enfants de compter et de comparer.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 2.
- Nombre maximum de joueurs : 4.
- Tranche d'âge : à partir de 6 ans
- Durée : jusqu'à ce qu'un des joueurs ait terminé de ferrer son âne.
- Lieu : intérieur ou extérieur.
- Matériel : 2 chaises (pour les chevaux) et 8 anneaux ou boîtes (bouteilles en plastique coupées).

Règles du jeu (préparation / déroulement / fin du jeu)

On délimite l'aire de jeu en la bornant par des tables ou des bancs ou par la ronde des spectateurs.

Les deux chaises (qui symbolisent des ânes) sont placées au milieu de l'aire de jeu, espacées l'une de l'autre de 3 à 4 mètres.

Chaque joueur (les deux cavaliers) repère son âne et ses particularités puis s'assoit dessus. On leur bande alors les yeux. Quand les cavaliers ont les yeux bandés, le meneur de jeu éparpille sur l'aire de jeu les fers à chevaux (les anneaux ou boîtes de conserve). Chaque cavalier doit ferrer les 4 pattes de son âne en enfilant un anneau sur chaque pied de sa chaise. Le jeu s'achève une fois qu'un des cavaliers a ferré les 4 pattes de son âne.

Instructions particulières :

- Les cavaliers ne peuvent prendre qu'un seul fer à chaque fois.
- Les cavaliers ne peuvent pas se voler les fers.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Pour compliquer le jeu, on peut permettre que les cavaliers puissent voler les fers de l'adversaire. Dans ce cas, pour protéger ses fers, un cavalier devra s'asseoir sur son âne.
- Pour les plus petits :

Délimiter l'espace de jeu avec une natte. Au lieu d'être représenté par une chaise, l'âne peut être représenté par une bassine. Divers objets (éponges, cailloux, graines, stylos...) sont éparpillés sur la natte. Les joueurs doivent mettre par exemple 4 objets dans la bassine. Le gagnant est celui qui a atteint en premier l'objectif fixé.

JACQUES A DIT

J'utilise ce jeu dans ma classe :

- Parce que je souhaite que l'enfant apprenne à réfléchir avant d'agir.
- Parce que c'est un jeu décontractant qui peut encourager les enfants à aimer l'école.
- Parce que ce jeu permet de travailler sur la concentration et la mémoire.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 10
- Nombre maximum de joueurs : illimité
- Tranche d'âge : à partir de 4 ans (dès que l'enfant parle).
- Durée : quand il ne reste qu'une seule personne.
- Lieu : intérieur ou extérieur.
- Matériel : rien.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On désigne un meneur. Les joueurs se mettent en ligne devant le meneur.

En commençant ses phrases par « Jacques a dit », le meneur donne des consignes aux joueurs (que ces derniers doivent exécuter).

Par exemple :

- « Jacques a dit : levez-vous ! ». Les joueurs se lèvent.
- « Jacques a dit : pleurez ! ». Les joueurs se mettent à pleurer.

Tout ordre non précédé de « Jacques a dit » ne doit pas être exécuté.

Tout contrevenant est éliminé. Le dernier joueur qui reste est le gagnant.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Pour les plus petits, Jacques peut dire le geste et le mimer en même temps.
- Pour les plus grands, Jacques dit de faire un geste mais exécute un geste différent. Dans ce cas les joueurs qui se trompent de geste sont éliminés (ils doivent exécuter le geste dit et non le geste mimé).

JEUX DE PARCOURS

J'utilise ce jeu dans ma classe:

- Parce que je souhaite que les élèves apprennent à se repérer dans l'espace.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 1
- Nombre maximum de joueurs : 1
- Tranche d'âge : à partir de 5 ans.
- Durée : jusqu'à ce que l'enfant ait terminé de suivre le parcours indiqué.
- Lieu : intérieur.
- Matériel : tables, chaises, flèches en papier.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

Le maître décide d'un parcours à suivre dans la classe.

Il indique par la voix à l'élève choisi le parcours à suivre. Après chaque instruction le maître demande à l'élève : « où es-tu ». Et l'enfant doit répondre de façon précise où il se situe. Par exemple :

Maître : avance de 3 pas. Où es-tu ?

Elève : je suis entre le tableau et le bureau.

Maître : passe sous le bureau. Où es-tu ?

Elève : je suis sous le bureau.

Maître : monte sur la table. Où es-tu ?

Elève : Je suis sur la table...

En réalisant les gestes puis en les verbalisant, l'élève mémorisera beaucoup mieux les différents mots de repérage spatial.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Pour compliquer le jeu, le maître peut représenter le parcours à suivre par des flèches tracées au sol à la craie. L'enfant suit les flèches, s'arrête après chaque flèche et désigne oralement sa position. Le maître pourra ensuite systématiquement utiliser la flèche pour indiquer le sens de la lecture.

- Pour compliquer encore davantage le jeu, le maître peut représenter le parcours à suivre sur un plan précis où tous les éléments de la classe seront indiqués (bureau, tables, chaises...).

Attention cette variante est difficile au départ (même pour certains adultes) car elle demande une capacité d'abstraction.

ACTIVITE MANUELLE : LES PARTIES D'UN TOUT

J'utilise ce jeu dans ma classe:

- Pour développer la créativité des élèves.
- Pour développer la motricité fine

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs pour réaliser un bonhomme complet : 7
- Tranche d'âge : à partir de 5 ans.
- Durée : jusqu'à ce que chaque enfant ait terminé son travail.
- Lieu : intérieur.
- Matériel : papier coloré, objets divers de récupération, ciseaux, colle, rafia...

Règles du jeu (préparation / déroulement)

Le maître donne pour consigne à chacun des 7 élèves ou 7 groupes d'élèves de réaliser une partie du visage différente.

- Un groupe doit dessiner un nez.
- Deux groupes doivent dessiner chacun une oreille.
- Deux groupes doivent dessiner chacun un oeil
- Un groupe doit dessiner une bouche
- Un groupe doit dessiner le contour du visage

Les éléments du visage doivent être suffisamment gros (au moins de la taille d'une feuille A4, voire plus gros).

Chaque groupe peut dessiner l'élément désigné en utilisant tous les matériaux ou les techniques qu'il souhaite : petits papiers pour collage en mosaïque, feuilles d'arbre séchées, coquillages, bouchons de récupération, papiers de bonbons découpés, magazine découpés, rafia...

Chaque groupe doit travailler individuellement sans regarder le travail des autres groupes afin de ne pas être influencé.

Quand chaque groupe a terminé de réaliser la partie du visage indiquée, on réunit les différents éléments en les collant sur le contour du visage. Les yeux peuvent être de taille différente, les oreilles également... Néanmoins on obtient un visage rigolo, même si un peu difforme.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- On peut réaliser le même exercice avec le thème de la famille (chaque groupe doit dessiner un membre de la famille) ou de la maison (chaque groupe doit réaliser une partie ou une pièce de la maison).

ACTIVITE MANUELLE : CARTES A LA CRAIE GRASSE ET A L'ENCRE (LOKON RAFIA)

J'utilise ce jeu dans ma classe

- Pour développer la créativité des élèves.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Tranche d'âge : à partir de 5 ans.
- Durée : jusqu'à ce que l'enfant ait terminé son travail.
- Lieu : intérieur.
- Matériel : papier brouillon, craie grasse ou bougie, teinture en poudre pour rafia, pinceaux, pots de yaourt vides.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

Chaque élève dessine sur sa feuille de papier le dessin de son choix, avec la craie grasse ou de la bougie (qu'il utilisera comme un stylo). Il peut utiliser plusieurs couleurs.

Une fois le dessin réalisé, on passe du lokon-drofia sur toute la feuille. La craie ou la bougie étant grasse, la teinture pour rafia ne prend pas sur les parties dessinées. Mais le dessin ressort beaucoup mieux. Même des gribouillis deviennent très jolis avec cette technique qui demande peu de matériel.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Possibilité de réaliser des cartes de vœux avec cette technique mais aussi des tableaux collectifs en découpant les formes dessinées et coloriées puis en les collant sur une grande feuille colorée...

GESTES ET PAROLES

J'utilise ce jeu dans ma classe :

- Parce que je souhaite que l'enfant apprenne à réfléchir avant d'agir.
- Parce que c'est un jeu décontractant qui peut encourager les enfants à aimer l'école.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 5
- Nombre maximum de joueurs : illimité
- Tranche d'âge : à partir de 4 ans (dès que l'enfant parle).
- Durée : quand il ne reste qu'une seule personne.
- Lieu : intérieur ou extérieur.
- Matériel : rien.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

On désigne un meneur. Les joueurs se mettent en ligne devant le meneur.

Le meneur désigne par la voix une partie de son corps, mais montre une autre partie de celui-ci.

Par exemple il dit : « tête », mais montre ses pieds.

Les joueurs doivent montrer la partie de leur corps qui est désignée par la voix par le meneur et non pas celle que ce dernier montre.

Les joueurs doivent donc mettre leurs mains sur leur tête et non pas montrer leurs pieds.

Tout joueur qui se trompe est éliminé.

La partie s'achève quand il ne reste qu'un seul joueur.

Quelles variantes possibles pour ce jeu ?

- Le jeu : « Jacques a dit ».

ACCROCHE - DECROCHE

J'utilise ce jeu dans ma classe

- Quand les enfants ont besoin de se défouler.
- Parce que c'est un jeu qui prépare à l'écriture. En effet, pour savoir écrire, il faut savoir recopier des signes, autrement dit, suivre une trajectoire.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 16
- Nombre maximum de joueurs : illimité. Un nombre pair de joueurs est cependant nécessaire.
- Tranche d'âge : à partir de 7 ans
- Durée : 15 à 20 minutes
- Lieu : extérieur.
- Matériel : rien.

Règles du jeu (préparation / déroulement)

Un joueur est désigné pour être le chat, une autre pour être la souris. Les autres joueurs se mettent par couple, en se tenant par un bras, et se répartissent sur l'ensemble du terrain de jeu. IL doit y avoir un espace de deux mètres environ entre chaque couple.

La souris se met à courir en passant autour des couples. Le chat doit la poursuivre pour l'attraper en suivant exactement la même trajectoire. Si le chat touche la souris, celle-ci devient chat et inversement. Ils continuent à se poursuivre.

Mais la souris peut interrompre sa course en s'accrochant à un couple. C'est alors la personne opposée (celle du couple à laquelle la souris n'est pas accrochée) qui devient la souris et doit se mettre en fuite.

Le jeu n'a pas de fin. C'est à l'arbitre de décider de la fin du jeu.

LE LEMURIEN EN CAGE

J'utilise ce jeu dans ma classe :

- Pour Permettre aux enfants de se défouler.
- Car ce jeu favorise la participation de tous.

Description des conditions de réalisation du jeu

- Nombre minimum de joueurs : 16
- Nombre maximum de joueurs : illimité.
- Tranche d'âge : 6 ans
- Durée : 20 minutes
- Lieu : extérieur
- Matériel : rien

Règles du jeu (préparation / déroulement)

Un des joueurs est désigné comme étant le lémurien en liberté.

Les autres joueurs se regroupent par trois. Deux d'entre eux se tiennent par les deux mains, formant ainsi la cage, le troisième se tient dans la cage, entre les bras des deux autres joueurs. Les cages avec leur lémurien en captivité se répartissent sur l'ensemble du terrain de jeu, espacées d'environ 2 à 3 mètres les unes des autres.

Quand le lémurien en liberté frappe dans ses mains, les joueurs formant la cage lèvent leurs bras, libérant ainsi les lémuriens en captivité. Tous les lémuriens doivent alors quitter leur cage et en trouver une nouvelle. Le lémurien en liberté cherche également une cage. Sachant qu'il y a une cage de moins que de lémuriens, un lémurien se trouvera forcément sans cage.

Aucun lémurien n'a le droit de rester dans la même cage.

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.