

« JEUX » (DE RENTRÉE)

1) Se présenter

- Choisir une feuille de papier coloré de sa couleur préférée ; éventuellement la découper
- Choisir un outil scripteur, écrire son prénom ; éventuellement le décorer. Avec des non scripteurs, donner le nom photocopie ou manuscrit sur papier blanc.
- Choisir une image dans la banque d'images, une image qui nous représente.
- Tour de cercle : se présenter en expliquant ses choix (couleurs, forme, image...).
- Ces éléments sont collés sur des bandes accrochées au mur (au tableau), une par personne.
- La personne suivante choisit un mot pour définir la personne précédente, ce mot est écrit par l'animateur (ou la personne concernée) à côté de l'image.
- La feuille de chacun reste ensuite affichée dans la classe.



Possibilité par la suite d'ajouter des mots, des images, selon l'humeur de chacun et / ou pour explorer les différentes facettes de la personnalité (goûts, activités pratiquées...).

2) La pelote (jeu coopératif, pouvant éventuellement servir à la mémorisation des prénoms)

Les personnes sont en cercle. L'une tient une pelote de fil (épais) dans ses mains. Elle la lance à qui elle veut, éventuellement en disant le prénom, tout en gardant le bout. Cette seconde personne lance elle aussi la pelote en gardant le fil. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde soit relié. Eventuellement lorsqu'on le fait plusieurs fois, on peut chercher des figures géométriques au cours du maillage (soit celles qui apparaissent soit que l'on cherche à faire apparaître).

Pour défaire nous avons fait plusieurs essais :

- 1) Réenrouler la pelote l'un après l'autre, en changeant de place pour amener la pelote jusqu'à la personne suivante tout en l'enroulant. Mais temps d'attente un peu long pour celles et ceux qui n'ont plus le fil.
- 2) Garder le fil et se mettre en ligne sans le lâcher (nécessité de passer dessus/dessous et de faire attention aux nœuds). Très coopératif et symboliquement très fort. A la fin, il en faut un-e qui réenroule la pelote.

Cette seconde variante nous a amené à un autre jeu super-coopératif : à partir de la ligne où chacun tient le fil, essayer de reproduire les lettres de l'alphabet (en majuscule script mais possible aussi en cursif). On pourrait chercher aussi les chiffres.

3) L'ami secret

Piocher le nom d'une personne de la classe et dans la journée (sur une période) lui faire quelque chose pour lui faire plaisir sans le lui dire. À la fin de la journée (de la période) chacun doit trouver qui était son ami secret.

Expliquer aux autres son geste pour donner des idées à ceux qui en ont peu.

4) Le parachute