

## 03 | 2020

## Jeux de transition

### Thème du mois – Sommaire

C'est parti!	2
<b>Jeux</b>	
Dans un grand espace	3
Dans un espace restreint	7
En chemin	10
Retour au calme	11
Jeux de cabane	13
Indications	16

### Catégories

- Tranche d'âge: dès 5 ans
- Degrés scolaires: tous
- Niveaux de progression: débutants, avancés et chevronnés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir, appliquer et créer



**Les personnes qui enseignent ont toutes vécu un jour cette situation: un élément imprévu s'invite soudain au début ou au cours de la leçon et en contrarie le déroulement. L'enseignant doit alors réagir au plus vite pour occuper judicieusement les élèves. Les jeux de transition sont justement conçus pour offrir une alternative attrayante dans un cadre sécurisé.**

Comme leur nom le suggère, les jeux de transition permettent de faire face à un imprévu et d'animer ainsi le temps d'attente qu'il engendre. Les enseignants expérimentés sont en principe capables de sortir de leur chapeau la petite activité ludique adaptée à chaque situation. Lors des sorties d'hiver, en cas de mauvais temps par exemple, ils recourent au répertoire des jeux de cabane ou de chalet. Des passe-temps susceptibles aussi de divertir les élèves lors des soirées de camp.

Les objectifs des jeux de transition sont aussi variés que les activités elles-mêmes. D'un côté, ils servent à «meubler» le temps et occuper au mieux les élèves. De l'autre, ils peuvent avoir des visées plus spécifiques. Mais en première ligne, ils permettent d'activer tous les élèves de manière sécurisée et pertinente.

### Sens des responsabilités requis

La compétence sociale des élèves est particulièrement sollicitée dans ce type de jeux qui mettent au centre le «jouer ensemble» mais aussi parfois le «jouer contre». Les jeux de transition demandent de l'attention et une prise de responsabilité de la part des élèves qui s'engagent à respecter les règles tout en sachant que l'enseignant n'endossera pas forcément le rôle d'arbitre. Ces jeux offrent des expériences positives et des défis attrayants, gages de plaisir pour les divers groupes cibles. La plupart des activités proposées conviennent à toutes les classes d'âge ou peuvent, le cas échéant, être adaptées au niveau des élèves.

Ce thème du mois présente des idées de jeux, certaines connues, d'autres nouvelles, développées et testées par des étudiantes et des étudiants en bachelor de la Haute école fédérale de sport de Macolin HEFSM.

# C'est parti!

**Les jeux de transition sont classés en différentes catégories, même si certains sont plus difficiles à référencer dans une rubrique précise.**

La classification n'est pas péremptoire et ne vise pas une homogénéisation. Elle tient compte avant tout du critère de lieu dans lequel se déroule l'activité:

- ... espace de mouvement suffisant (salle de sport, place de sport, pré, etc.)
- ... espace limité (salle de classe, couloir, etc.)
- ... en chemin (espace ouvert, etc.)
- ... espace de détente
- ... cabanes, camps de sport

La plupart des jeux peuvent être planifiés comme partie intégrante d'une leçon ou être réalisés en fin de leçon s'il reste un peu de temps.

## Introduction en salle

Les jeux de transition ne nécessitent en principe aucune préparation ni matériel spécifique. On peut y recourir à tout moment et les choisir en fonction de l'espace à disposition. Il est recommandé de les exercer au préalable en classe afin de familiariser les élèves avec les règles et leur déroulement. Ainsi, ils seront faciles à mettre en place dès que le besoin s'en fera sentir.

La sécurité des élèves doit être garantie à tout moment. C'est pourquoi un jeu de transition sera par essence réalisable et sans danger. Un chef de classe ou un élève plus âgé peuvent éventuellement jouer le rôle de coach. Dans la mesure du possible, ces jeux évitent de mettre de côté certains élèves, car des enfants inoccupés finissent souvent par trouver une alternative pas forcément souhaitable! Les jeux de transition permettent d'optimiser le temps de mouvement à disposition, même lorsqu'un imprévu survient.

## Conditions préalables pour des jeux de transition pertinents

- Peu ou pas de matériel
- Faciles à mettre en place en tout lieu
- Sans danger
- Réalisables si possible sans explications préalables
- Sans élimination ou mise à l'écart: tous les joueurs participent

# Dans un grand espace

**Plus l'espace est vaste, plus l'intensité des jeux sera élevée. Peu importe qu'ils se déploient dans la salle de sport ou en plein air, il est impératif que l'environnement soit le plus sécurisé possible: pas de portes ouvertes, d'objets qui traînent sur le sol, d'obstacles sur la place de jeu ou encore de trafic à proximité.**

## Détective

Les élèves désignent un détective qui quitte momentanément la place ou qui se retourne, les yeux fermés. Un «coach» prend le groupe en charge et lui montre différents mouvements à imiter. Le détective revient en jeu et se place au milieu du cercle formé par ses camarades. Sa mission: démasquer le coach. A intervalles réguliers, ce dernier change discrètement de mouvement et les élèves lui emboîtent le pas. Dès que le détective a repéré le coach, ils échangent leur rôle.

### Autres acteurs

- Novice: il jette le trouble en effectuant toujours un autre mouvement que le coach.
- Koala: il réalise les mouvements plus lentement que les autres et a toujours un temps de retard aux changements.
- Bodybuilder: obsédé par son corps, il fait jouer ses muscles.

### Variantes

- Au concert: un élève sort de la salle ou se retourne, yeux fermés. Le chef d'orchestre mime un instrument et tout le monde joue de cet instrument (flûte, violon, guitare, etc.). L'élève revient en jeu tandis que l'orchestre joue. A un moment donné, le chef d'orchestre change d'instrument et les musiciens l'imitent aussitôt. L'élève au centre essaie de repérer le chef d'orchestre.
- Au cirque: un élève sort de la salle ou se retourne, yeux fermés. Différents artistes (clown, trapéziste, jongleur, etc.) sont désignés et miment leur rôle. L'élève revient en jeu et assiste à la présentation. A un moment donné, le directeur du cirque (choisi au préalable) change de rôle et tout le monde l'imité. L'élève au centre essaie de repérer le directeur du cirque.
- Idem au zoo (avec un directeur de zoo et des animaux).



## Memory «humain»





Deux élèves s'écartent du groupe. Tous les autres cherchent alors un partenaire avec lequel ils conviennent d'un certain mouvement (pantin, cercles de bras, etc.). Puis tout le monde se mélange. Les deux élèves reviennent et, comme dans le vrai jeu de memory, ils doivent trouver les deux qui vont ensemble. Ils ont à chaque fois deux chances. L'un des deux élèves appelle un premier camarade, qui fait son mouvement puis un second qui fait, lui aussi, son mouvement. Si les deux mouvements sont identiques, il a gagné et continue à chercher. Dans le cas contraire, c'est au tour de l'autre élève de jouer. A gagné celui qui trouve le plus de paires.



## Joker des quatre saisons

Les élèves forment deux cercles – l'un dans l'autre – de même nombre. Les élèves du cercle intérieur regardent vers l'extérieur. Ils se donnent la main afin de former un abri qui se transformera au fil des saisons (voir tableau ci-dessous). Les élèves du cercle extérieur regardent vers le centre. Ils sont des promeneurs et tournent autour de l'abri en courant. Au signal de départ, ces derniers cherchent à s'emparer à tout prix du trésor qui se cache au centre de l'abri (idéalement un sifflet poire). Le premier élève à s'emparer du trésor devient le joker des quatre saisons. Il se place au centre de l'abri, jambes écartées, pendant que ses camarades reforment les cercles. Il prononce à haute voix une des quatre saisons, donne le départ de la partie avec le sifflet et le pose immédiatement entre ses jambes pour que l'objet soit disponible pour le futur joker.

Les tâches suivantes sont assignées aux enfants:

Saison	Promeneur	Abri
 <b>Printemps</b>	<b>Scout</b> Ramper jusqu'au centre du cercle en passant sous les bras des élèves qui forment l'abri.	<b>Cabane</b> Fléchir les jambes, se tenir la main.
 <b>Eté</b> (orage)	<b>Baigneur</b> Se déplacer librement pour échapper à l'orage.	<b>Parasol (bouclier)</b> Empêcher les baigneurs de se mettre à l'abri.
 <b>Automne</b>	<b>Indien</b> Passer par l'entrée du tipi (tunnel).	<b>Tipi</b> Former une entrée en posant les mains sur le sol, avec les bras et les jambes écartés.
 <b>Hiver</b> (échapper au froid)	<b>Esquimau</b> Rouler comme une boule de neige.	<b>Igloo</b> Se mettre à quatre pattes.

Les élèves changent de cercle toutes les trois parties. Une fois sa mission terminée, le joker retourne dans le cercle extérieur. En cas de mésentente, la parole du joker fait foi.

### Variantes

- Animaux (démarche) et leur abri respectif.
- Sport (action) et leur terrain.

### Plus facile

- Avec les plus petits, définir seulement deux ou trois rôles.
- Introduire dans l'ordre les nouvelles saisons.

**Remarque:** Les distances, positions et actions sont à adapter en fonction de la taille et l'âge du groupe. Le jeu nécessite un certain temps d'entraînement et d'adaptation avant qu'il puisse se dérouler sans l'aide de l'enseignant.

**Matériel:** Sifflet poire ou autre objet adapté

## L'aigle, la marmotte et le bouquetin

Les élèves forment un cercle. L'un d'entre eux se tient au milieu, choisit un animal et désigne un camarade. Ce dernier ainsi que ceux qui se trouvent à sa gauche et à sa droite doivent immédiatement effectuer les mouvements suivants:

- Marmotte: l'élève désigné «siffle», ses voisins l'«écoutent» (avec la main du côté du joueur du milieu sur l'oreille).
- Aigle: l'élève désigné «regarde au loin», ses voisins effectuent des «battements d'ailes» (avec le bras situé loin du joueur du milieu).
- Bouquetin: l'élève désigné «montre les cornes», ses voisins «gratent du pied» (avec le pied situé loin du joueur du milieu).

Le joueur qui fait une erreur ou réagit trop lentement doit aller au centre du cercle et désigner un camarade.

### Variante

- Trouver d'autres animaux et convenir de leur mouvement.



## Soupe de sorcière

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](http://www.kigasite.de) (en allemand uniquement)



## Cantons

Chaque élève choisit un canton différent et reçoit trois points. Les «cantons» (enfants) forment un cercle, au centre duquel figure un «canton» (p.ex. Lucerne). «Lucerne» lance un ballon en l'air et nomme un autre canton (p.ex. Jura). Tous les élèves s'enfuient et s'arrêtent lorsque «Jura» crie «stop!» après avoir rattrapé le ballon. «Jura» a ensuite le droit d'effectuer trois pas en direction d'un camarade. Ce dernier forme le plus grand panier de basketball avec ses bras. Si «Jura» réussit son tir, il reçoit un point; s'il le manque, il en perd un. Tous les élèves reforment un cercle avec «Jura» au centre. Et ainsi de suite.

### Variantes

- Au lieu de compter leurs points, les élèves reçoivent trois pincettes qu'ils accrochent à leurs vêtements. Celui qui encaisse le panier donne sa pincette au marqueur.
- Remplacer les cantons par des fruits, des animaux, des pays, des métiers, etc.
- Annoncer le prénom des enfants.

**Matériel:** Un ballon soft, gants ou autres objets mous, pincettes à linge



# Dans un espace restreint

Lorsque les enfants disposent de moins de place pour se déplacer, l'intensité des jeux est en principe moins haute. Mais les activités doivent aussi être aménagées pour garantir la sécurité des joueurs.

## Haut les pouces

Par deux, face à face. Les bras sont tendus, les poings fermés. Après avoir convenu d'un signal (par ex: 1, 2, 3), les élèves présentent leurs pouces, orientés en haut, en bas, ou encore un en haut et l'autre en bas. Le but est de deviner combien de pouces seront pointés vers le haut. Le joueur qui prédit correctement retire un de ses pouces du jeu et marque un point. Le premier à deux points remporte la partie. Les deux élèves cherchent chacun un nouvel adversaire et ils recommencent.

### Variante

- Idem, mais à trois joueurs ou plus. Le dernier restant avec un pouce en jeu a perdu.



## Tape dans le rythme

Les élèves forment un cercle. Celui qui a le foulard posé au sol devant lui indique un rythme avec différentes parties de son corps deux fois de suite. Les autres élèves répètent ce même rythme jusqu'à ce que tous y parviennent. Le camarade à sa droite prend ensuite le foulard devant lui et exécute, sur le même rythme et à deux reprises, de nouveaux mouvements avec des parties du corps différentes. Le groupe reproduit les mêmes mouvements et ainsi de suite.

**Exemple:** rythme de base («We will rock you» de «Queen»):

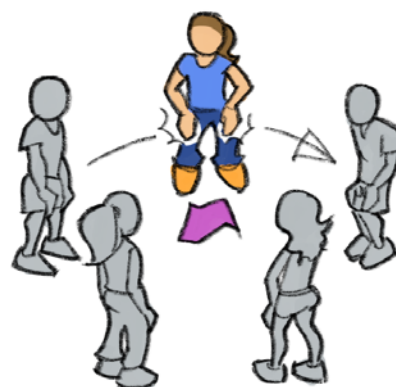
- 2 x taper sur la cuisse
- 1 x taper dans les mains
- 1 x pause

Répéter le tout quatre fois, etc.

### Variantes

- 2 x l'exemple, 2 x tous ensemble, etc.
- En mouvement (pas chassés).
- Changer de rythme.
- Imposer des parties du corps à utiliser (seulement les pieds, les mains, etc.).
- Exclure une partie du corps.
- Varier position de départ (p.ex. assis/debout).

**Matériel:** Foulard



## Préparer son sac à dos

Les élèves forment un cercle. L'un entre eux montre un premier mouvement. L'élève suivant reproduit ce mouvement et en ajoute un autre. Le troisième répète les deux premiers mouvements et complète la suite avec le sien, etc. Un groupe parvient-il à effectuer tous les mouvements sans en oublier un?

### Variantes

- Pour faire connaissance: à chaque mouvement, mentionner le prénom de l'élève concerné.
- Présenter des objets de manière pantomimique.
- Présenter des objets en indiquant «Je mets un... dans mon sac à dos».
- Présenter des sports.
- Présenter ses animaux préférés.

**Remarque:** Avec une grande classe, il est recommandé de former deux ou plusieurs groupes.



## Jeu de mains

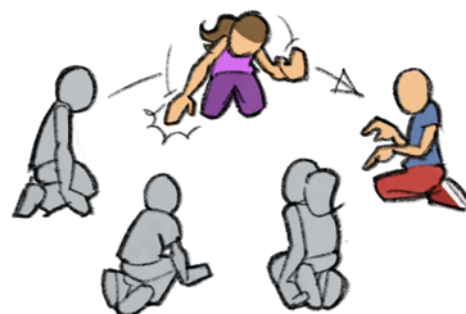
Les enfants forment un cercle et se mettent à genoux. L'enseignant tape avec une main sur le sol pour envoyer le signal autour du cercle; à tour de rôle, les élèves l'imitent, d'abord avec une main, puis avec l'autre. Lorsque l'enseignant tape deux fois de suite, on change de sens.

### Variante

- Debout, les élèves font circuler deux ballons dans le cercle. Quel ballon rattrape l'autre? Cette variante nécessite plus d'espace entre les élèves.

### Plus difficile

- En croisant les bras.
- En glissant la main droite sous la main gauche du voisin de droite.
- Le gendarme et le voleur I: l'enseignant laisse partir le voleur en tapant une première fois sur la table. Peu après, il tape une seconde fois pour envoyer le gendarme à sa poursuite. Le gendarme réussira-t-il à rattraper le voleur ou celui-ci parviendra-t-il à lui échapper?
- Le gendarme et le voleur II: l'enseignant tape avec les mains de façon différente pour le gendarme et pour le voleur.





## Nœud gordien

Des groupes de cinq à huit élèves forment un cercle serré. Chacun se prend par la main en évitant cependant de donner les deux mains au même camarade. Lorsque toutes les mains sont prises, les élèves essaient de défaire le nœud ainsi formé sans jamais se lâcher. Ils doivent pour cela se tourner, passer par-dessus, par-dessous les autres camarades, etc.

### Variantes

- Idem, mais au lieu de se donner les mains, les élèves sont liés par un sautoir: chacun tient un sautoir dans la main droite et saisit avec la gauche le sautoir d'un camarade.
- Les élèves placés en cercle tiennent la main de leurs voisins. Sans se lâcher, ils forment un nœud en se tournant, escaladant, passant par-dessous les camarades, etc. Un curieux observe la manœuvre de l'extérieur. Lorsque le nœud est bien formé, il essaie de le défaire en donnant des indications verbales à ses camarades.
- Tous les élèves forment un cercle, à l'exception d'un superviseur qui reste à l'extérieur. Une pelote de laine circule de l'un à l'autre, dans un ordre aléatoire, jusqu'à ce que tout le monde ait un brin de laine dans sa main. Le superviseur donne alors des instructions pour démêler les fils. Pour cela, les élèves changent de place, passent par-dessus les fils, par-dessous, etc. Le but est qu'il n'y ait plus aucun brin qui se croise.

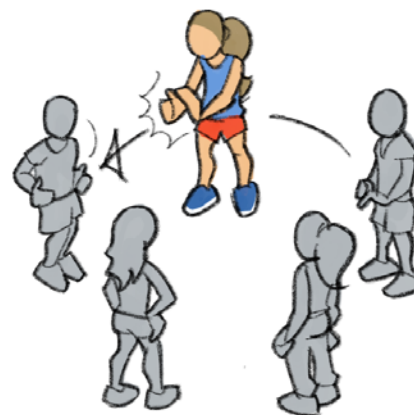
**Matériel:** Sautoirs, pelote de laine



## Taper des mains

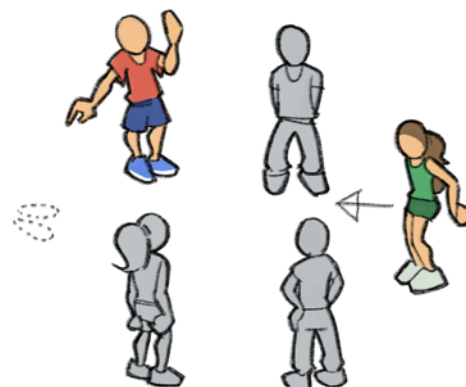
Les enfants forment un cercle. L'un d'entre eux se tourne vers son voisin et tape des mains. Ce voisin, qui s'est entre-temps également tourné vers lui, tape aussi dans ses mains. Il fait ensuite suivre ce rythme à son autre voisin ou le renvoie au premier, qui n'a dans ce cas pas le droit de le renvoyer à nouveau. Le jeu fonctionne bien et devient un véritable plaisir lorsqu'un rythme commun s'est installé. Il est alors possible d'augmenter petit à petit la cadence.

**Remarque:** L'objectif consiste à jouer ensemble et non pas les uns contre les autres – en d'autres termes, il ne s'agit pas de piéger les autres. Ce jeu met l'accent sur le rythme commun et l'expérience de groupe.



## A ma droite!

Les élèves forment un cercle en laissant une place vide entre deux élèves. L'élève qui se trouve à gauche de la place vide commence et dit: «La place à ma droite est libre; je veux que XY (une camarade) vienne s'y mettre». L'élève appelé quitte sa place dans le cercle et se rend à la place indiquée. C'est ensuite au tour de l'élève qui se tient à gauche de la nouvelle place vide d'appeler un camarade. Le rythme doit augmenter progressivement.



# En chemin

Lorsqu'on se déplace avec un groupe, il arrive toujours un moment où l'on doit attendre le bus ou le train par exemple. Parfois, il faut aussi patienter avant que le terrain réservé se libère. Les jeux présentés ici occupent les élèves dans ces situations critiques et conviennent également à des journées sportives ou des soirées de camp.

## Ninja

Des groupes de cinq à huit élèves forment un cercle. Chacun effectue un grand saut vers l'arrière et se fige dans cette position qui marque le début du jeu. Un ninja est désigné pour mener la première attaque. Son but: toucher la main d'un de ses deux voisins en n'effectuant qu'un seul mouvement. Le ninja attaqué peut esquiver en faisant aussi un mouvement. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles de la montre ou l'inverse. Si un élève est touché, il retire sa main du jeu en la plaçant dans son dos. Quand un ninja a «perdu» ses deux mains, il sort du cercle et effectue une tâche annexe avant de réintégrer le groupe (courir, contourner un piquet et revenir par ex.). Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un élève en jeu.

### Variante

- Les élèves éliminés forment un nouveau cercle. Ou: avec plusieurs groupes, les joueurs éliminés peuvent rejoindre un nouveau cercle.



## Un, deux, trois

Les élèves forment des groupes de deux et comptent à tour de rôle le plus rapidement jusqu'à trois (p. ex.: A dit 1, B dit 2, A dit 3, B dit 1, etc.). Un chiffre est ensuite remplacé par un mouvement (p. ex.: 1 = taper dans les mains). Les deux élèves effectuent la nouvelle séquence aussi vite que possible (taper dans les mains – 2 – 3). On remplace ensuite le 2, puis le 3 et on essaie de compter – ou d'enchaîner les mouvements – rapidement et sans se tromper.

### Variante

- Les élèves forment un cercle et se numérotent. On attribue à chaque chiffre un mouvement. Le 7 par exemple: tous les chiffres qui contiennent un 7 ou en sont un multiple (7, 14, 17, 21, 27, 28...) sont remplacés par un mouvement.



# Retour au calme

En cours de leçon, il peut arriver que les élèves, pris par le jeu, se dispersent, voire s'agitent à un point qui force l'enseignant à stopper l'activité. C'est là qu'interviennent les petits jeux destinés à abaisser la tension et à capter à nouveau l'attention.

## Respiration alternée

Les élèves sont assis bien droit, les yeux fermés. Ils ferment la narine droite avec le pouce de la main droite et inspirent pendant quatre secondes par la narine gauche. Ils ferment ensuite les deux narines avec le pouce et le petit doigt de la main droite et retiennent leur souffle pendant environ quatre secondes. Finalement, ils ouvrent la narine droite (pouce) et expirent complètement pendant huit secondes. Les élèves font la même chose de l'autre côté: ils inspirent par la narine droite et expirent par la gauche. L'exercice est répété trois à huit fois.

### Variante

- Pour les avancés, changer le rythme: inspirer – retenir son souffle – expirer.



## Ardoise magique

Les élèves forment des groupes de deux. L'un des deux s'allonge sur le sol en position couchée. Son partenaire est assis à côté et dessine quelque chose sur son dos. Il essaie de deviner la photo. Dès qu'il a bien deviné, son partenaire lui «nettoie» le dos avec la paume de sa main en le caressant. Les deux élèves changent ensuite les rôles.

### Variante

- L'élève de derrière pose un certain nombre de doigts sur le dos de son partenaire. Celui-ci doit deviner combien de doigts il y a.
- A six, assis en file indienne. L'élève de devant et celui de derrière disposent chacun d'une feuille et d'un crayon. L'élève de derrière dessine une silhouette sur sa feuille et la reproduit sur le dos de l'élève qui le précède et ainsi de suite jusqu'à l'élève en tête de colonne. Celui-ci retranscrit alors sur sa feuille la silhouette qu'il pense avoir reconnue. La reproduction ressemble-t-elle au dessin original? Les élèves changent ensuite de place.

**Matériel:** Feuilles et crayons



## Massage météo

Les élèves forment des groupes de deux. L'un des deux se couche par terre à plat ventre. Son dos représente une prairie. Son partenaire interprète le temps qu'il fait.

- Soleil: caresser le dos avec la paume de la main (transmettre de la chaleur).
- Pluie: tapoter sur le dos avec le bout des doigts (légèrement pour une pluie fine, plus fortement pour une pluie plus drue).
- Grêle/Tonnerre: tapoter le dos avec les poings, mais pas trop fort.
- Eclair: tracer rapidement une ligne en zigzag sur le dos.
- Vent: avec les deux paumes, faire des ronds dans tous les sens sur le dos de son partenaire.

Après tous ces changements de temps, le soleil refait son apparition.

### Variante

- Choisir un autre sujet que la météo et inventer des histoires (garnir une pizza, faire des travaux de jardinage).



## Onde silencieuse

Les élèves et l'enseignant se donnent la main pour former un cercle. L'enseignant presse la main de son voisin qui fait de même. Le signal se propage ainsi de main à main. Si un élève serre deux fois la main de son voisin, le signal change de sens.

### Variante

- Lancer deux signaux dans des directions opposées.



# Jeux de cabane

**Comment occuper les élèves lors d'un camp ou d'une sortie hivernale quand le temps se dégrade? Le retour à la cabane ou au chalet s'avère délicat, car il s'agit de maintenir la bonne humeur des troupes. Les jeux de société et activités de groupe arrivent à point nommé pour redonner le sourire aux enfants!**

## Clans familiaux

Les élèves se regroupent pour former des familles de trois ou quatre membres. Chaque clan choisit un nom de famille commun et un prénom personnel. Exemple: famille Simpson, avec Bart, Marge, etc. Chacun reçoit donc une nouvelle identité, avec nom de famille et prénom. Une fois cette étape réalisée, les familles se présentent brièvement et le jeu démarre. Tout le monde se déplace en trotinant dans la pièce. Quand deux élèves se rencontrent, ils se serrent la main et déclinent nom et prénom. Ils repartent avec l'identité de l'élève croisé et saluent le prochain camarade avec leur nouveau nom. Si un élève se trompe, son vis-à-vis repart avec le nom erroné, et s'il ne se souvient plus et qu'il dit: «aucune idée», son camarade emmènera ce drôle de nom avec lui. Après quelques minutes, le jeu s'arrête et les élèves se regroupent par nom de famille, à savoir celui qu'ils ont à ce moment du jeu. Quelle famille existe encore? Laquelle a disparu ou au contraire a grandi? Y a-t-il de nouveaux noms de famille? On répète une fois l'exercice. Le résultat est-il meilleur que lors de la première manche?

### Variantes

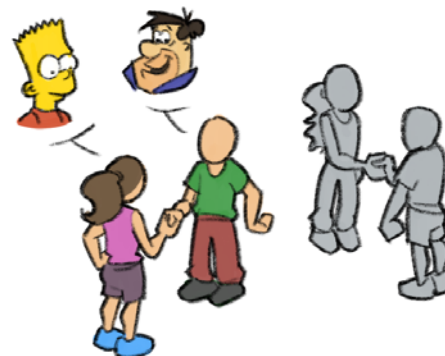
- Remplacer le nom de famille par un mouvement (le même pour chaque membre) et le prénom par un autre (personnel).
- Remplacer le nom de famille par une marque de voiture, un pays, une ville, etc. De même avec le prénom.

### Plus facile

- Répéter le nom si nécessaire.
- Interdire les noms trop compliqués.

### Plus difficile

- Les mouvements choisis par la famille peuvent légèrement varier tout en restant dans la même thématique (p. ex. la vague). Certains effectuent le geste avec les bras, d'autres avec la tête, le haut du corps, etc.



## Jeu de cartes «Ring of Fire»

Avec ce jeu, les élèves ne voient pas le temps passer tant ils sont absorbés par les tâches à accomplir. L'activité combine mouvement, créativité, attention, réaction et d'autres compétences encore. L'idéal est de former des groupes de six à douze joueurs. Les élèves sont assis en cercle. Les cartes sont mélangées et déposées au milieu de manière qu'elles se touchent (pas de carte isolée). Le premier élève tire une carte qui décrit la tâche (voir tableau ci-dessous), puis le second, etc. dans le sens contraire des aiguilles de la montre. A la fin, celui qui a le moins de cartes a gagné.



Carte	Action
2	L'élève qui croise le regard du détenteur de la carte (carte active) la reçoit.
3	L'élève imite un oiseau en sifflant durant dix secondes. Celui qui devine de quel oiseau il s'agit donne la carte au camarade de son choix.
4	L'élève choisit une lettre et imite un animal qui commence par cette lettre. Son voisin fait de même avec un autre animal, etc. Le premier qui ne trouve plus d'animal reçoit la carte.
5	Les élèves se tapent dans les mains («high five»). Celui qui n'a pas trouvé de partenaire reçoit la carte. Changer de partenaire pour chaque nouvelle carte 5 tirée.
6	L'élève reproduit un rythme avec sa voix («beatbox»). Le suivant enchaîne avec son «beat», etc. Le premier qui n'arrive pas à intégrer l'ensemble reçoit la carte.
7	L'élève peut échanger son tas de cartes avec celui d'un camarade, le 7 inclus.
8	L'élève a dix secondes pour faire rire ses camarades. Le premier qui craque reçoit la carte.
9	L'élève prononce un mot de son choix. Les suivants doivent trouver des mots qui riment. Celui qui ne trouve pas reçoit la carte.
10	Tous les camarades à l'exception de celui qui a tiré la carte se mettent sur la pointe des pieds. L'élève a dix secondes pour ramener un camarade sur ses talons. S'il y parvient, l'élève «vaincu» reçoit la carte.
Valet	Celui qui tire le «valet» a dix secondes pour toucher un camarade. L'élève touché reçoit la carte.
Dame	Quand la «dame» (carte active) tend la main vers l'avant, tous ses sujets doivent s'incliner. Le dernier reçoit la carte.
Roi	Le «roi» (carte active) énonce des règles qui doivent être tenues durant le jeu. Celui qui enfreint la loi reçoit la carte.
As	L'«as» peut être utilisé comme carte active. L'élève choisit une carte qu'il remet au sommet de son tas.

**Cartes actives:** Ces cartes sont posées à la vue de tout le monde. Celui qui la possède peut à tout moment l'activer pour la tâche prévue. Une fois qu'elle a été activée, le joueur la retourne.

**Cercle de cartes:** Quand le cercle est «brisé», les élèves courent une fois autour du cercle. La carte qui a cassé le cercle est retournée lorsque tous les joueurs sont revenus à leur place. Quand il n'y a plus de cartes, on relève les résultats, puis on recommence après avoir bien brassé les cartes.

### Plus facile

- Avec les plus petits, jouer avec moins de cartes (par exemple avec les 8, 9, 10 et le valet). Ajouter progressivement de nouvelles cartes. Etape intermédiaire: jouer avec les cartes de jass qui commencent au 6.

### Remarques

- Pour que le jeu fonctionne, il faut un nombre impair de joueurs. Si nécessaire, l'enseignant complète le groupe.
- Les couleurs et types de cartes ne jouent aucun rôle. Seule leur valeur compte.

**Matériel:** Cartes de poker (sans joker) ou de jass (plus simple)

## Inspecteur

Les élèves forment un cercle et ferment les yeux. L'enseignant désigne de vive voix un inspecteur et, en silence, un magicien. Les élèves ouvrent les yeux et se déplacent dans la salle. L'inspecteur se déplace ensuite avec le groupe et cherche à démasquer le magicien le plus rapidement possible. Le magicien a le pouvoir de rendre «fou» les élèves en faisant un clin d'œil lorsque son regard croise celui d'un autre élève. Mais, attention, il ne doit pas se faire repérer par l'inspecteur! Les élèves rendus «fous» par le magicien changent de comportement et sont libres de leur mouvement (créativité). Le jeu se termine quand l'inspecteur a démasqué le magicien.

### Variantes

- Ajouter un «espion»: il a le pouvoir de ramener un élève à son état normal en faisant un signe défini (lever le pouce). Attention: l'inspecteur ne doit pas voir le signe!
- Varier le mode de déplacement: marche, galop, saut (comme un kangourou).



## Mémoire visuelle

Un élève, le détective, examine minutieusement tous ses camarades avant de sortir de la pièce. Deux élèves échangent leur casquette, leur pull-over, etc. Le détective revient et doit maintenant deviner ce qui a été modifié.

### Variantes

- Plusieurs élèves échangent des pièces de vêtement.
- Les élèves changent uniquement de place.
- Des objets sont disposés sur la table. Le détective essaie de les mémoriser avant de quitter la salle. Au retour, certains ont disparu. Lesquels?

**Matériel:** Divers objets



## Magicien

Les élèves sont assis autour d'une table et reçoivent un petit billet. Sur l'un des papiers est écrit «magicien». L'enfant désigné a pour mission d'endormir ses camarades en leur faisant discrètement un clin d'œil. Celui qui est «touché» pose la tête sur la table et s'endort. Le magicien poursuit sa tâche jusqu'à ce qu'il soit démasqué par un camarade qui prend alors sa place. Par contre, celui qui se trompe s'endort à son tour.

**Matériel:** Billets



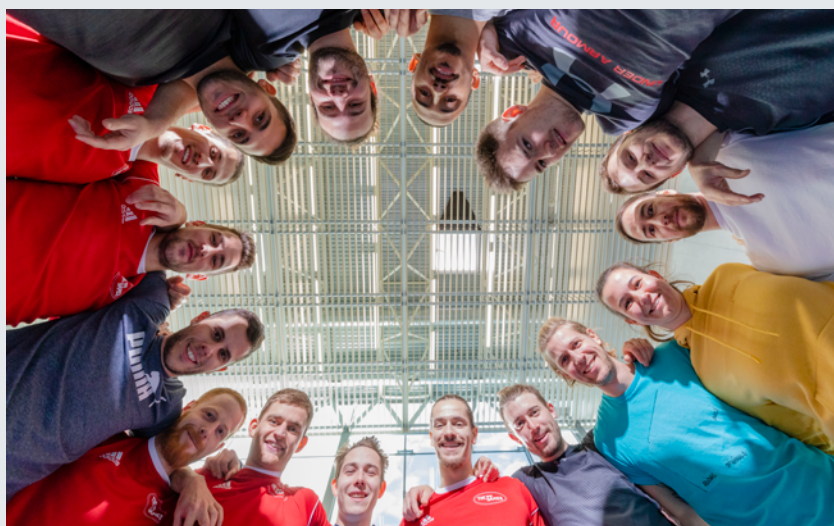
# Indications

## Ouvrages

- Steinmann P. et al. (2014). [Sport des enfants J+S – Jouer](#). Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.
- Steinmann P., Gyger M. (2016). [Sport des enfants J+S – Les perturbations dans l’enseignement](#). Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.
- Steinmann P. (2016). Jeux de transition – Petits jeux pour combler les temps d’attente, les imprévus et d’autres situations avec des enfants. Document complémentaire pour le thème du module de perfectionnement 2017/2018 (distribué uniquement lors d’une formation J+S).

## Documents à télécharger

- Steinmann, P. et al. (2014). [Jeux en plein air](#). Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.
- Steinmann, P. (2015). [Jouer](#). Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.



### Auteurs et auteurs

Les étudiantes et étudiants de la filière bachelor de la Haute école fédérale de sport Macolin HEFSM: Vincent Baeriswyl, Caterina Barloggio, Stefan Brügger, Fabio Catano, Alessio Del Pilato, David Dubach, Alexandre Giroud, Lucie Gisiger, Jonas Hess, Jonas Kobler, Severin Kuppelwieser, Daniele Lamorte, Gilles Martin, Gianni Moretti, Andrej Müller, Reto Oberson, Kevin Picalek, Luca Reinhart, Tim Ronner, Juraj Sekerka, Alessandro Stoppa, Roger Untersander, Stefan von Niederhäusern, Gilvan Wagner da Silva, Andres Werthmüller, Eddy Yusof.

**Chargée de cours:** Patricia Steinmann

## Partenaires



## Impressum

**Editeur:** Office fédéral du sport OFSPO, 2532 Macolin

**Auteurs et auteurs:** voir ci-dessus

**Rédaction:** [mobilesport.ch](#)

**Illustrations:** [Luzi Etter](#)

**Conception graphique:** Office fédéral du sport OFSPO