

DYNAMIX

Dynamix offre un large éventail d'activités ludiques qui permettent de développer les compétences sociales des enfants, de manière interactive, tout en se basant sur leur vécu.

Selon Clefs pour la Jeunesse, les jeux interactifs constituent la façon la plus naturelle d'aborder ces aspects.

Les thèmes sont répartis en 5 volumes.

TITRES :

volume 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

volume 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

volume 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

volume 4 : LE GROUPE S'AMUSE

volume 5 : LE GROUPE SE SEPARÉ

DYNAMIX

Jeux interactifs destinés
aux enfants de 3 à 12 ans

VOLUME 1

LE GROUPE S'ACCUEILLE



DYNAMIX

Jeux interactifs destinés
aux enfants de 3 à 12 ans

VOLUME 1

LE GROUPE S'ACCUEILLE



Clefs pour
la Jeunesse

Rédaction :

Clefs pour la Jeunesse asbl
Leopoldstraat 95
2800 Mechelen
e-mail : leefclefs@skynet.be
Website : www.clefspourlajeunesse.be

Un grand merci à toute l'équipe Clefs :
Alexy, Anne-Michèle, Franky, Geertje, Hilaire, Jeroen, Karin, Kristl,
Nadège, Nathalie, Veerle

Mise en page et illustrations : Hilde Ericx, Mechelen.

Photos : Clefs pour la Jeunesse asbl

Le photocopillage prive les auteurs, les éditeurs d'une rétribution juste. L'usage abusif des photocopies compromet l'avenir du livre, de l'écriture et donc celui des lecteurs...
En dehors d'un usage strictement privé, toute reproduction partielle ou totale de ce livre est interdite.

D/2006/6501/06

DYNAMIX

Jeux interactifs destinés aux enfants de
3 à 12 ans

Cette série se compose de 5 volumes :

VOLUME 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

VOLUME 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

VOLUME 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

VOLUME 4 : LE GROUPE S'AMUSE

VOLUME 5 : LE GROUPE SE SEPARE



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	9
Qui sommes-nous ?	9
Les jeux interactifs	10
Le groupe s'accueille	11
DECOUVRIR NOS PRENOMS	13
APPRENDRE A MIEUX NOUS CONNAITRE	23

INTRODUCTION

Qui sommes-nous ?

Depuis la fin des années 80, Clefs pour la Jeunesse est une association sans but lucratif qui réalise des programmes permettant aux enfants et aux jeunes de s'épanouir pleinement. Clefs organise également des formations à ces programmes (destinées aux enseignants, directeurs, éducateurs, agents PMS/IMS, agents de prévention, ...).

Clefs pour la Jeunesse met l'accent sur une prévention primaire et positive des déviances, en enseignant et développant des compétences sociales et émotionnelles.

Clefs permet de travailler des thèmes tels que : la confiance en soi, faire des choix responsables, exprimer ses sentiments, défendre ses opinions, améliorer ses relations avec les autres, réfléchir aux risques et aux conséquences, résoudre des conflits, prendre des responsabilités...

Deux programmes de base ont été développés spécifiquement pour les enfants de 3 à 12 ans : Clefs pour Grandir avec Touka et Armadillo. Pour toute information sur ces deux outils didactiques, consultez notre site : www.clefspourlajeunesse.be



Les jeux interactifs

De nombreux jeux interactifs et activités de coopération sont inclus dans les programmes Clefs. Le jeu offre la possibilité d'exercer des compétences sociales et affectives de manière naturelle. Le plaisir de jouer ensemble permet aux enfants de mieux se connaître, de créer une ambiance sympathique dans le groupe, de renouveler leur énergie, de les préparer à un travail de réflexion et de partage. Les jeux encouragent la créativité et l'intégration de chacun.

Il est important pour les enfants d'apprendre à partir de leurs propres expériences. C'est pourquoi, nous avons décidé de créer une nouvelle série de jeux interactifs qui permet au groupe d'évoluer. Cinq thèmes ont ainsi été développés : le groupe s'accueille, former des groupes de travail, se sentir bien dans le groupe, le groupe s'amuse et le groupe se sépare.

Ces jeux interactifs peuvent être utilisés dans l'enseignement fondamental, en classe, lors de voyage scolaire, lors de projets spécifiques, en complément des programmes de base Clefs pour Grandir avec Touka et Armadillo mais aussi dans les mouvements de jeunesse ou autres associations travaillant avec des enfants de 3 à 12 ans.

Jouer ensemble permet d'atteindre des buts tels que : mieux se connaître, s'amuser, rire, s'entraider, atteindre un objectif spécifique, briser la glace, respecter les autres ou présenter un thème de réflexion nouveau.

Le groupe s'accueille

Clefs pour la Jeunesse souhaite aider les enfants à développer leurs compétences sociales au sein du groupe dans lequel ils grandissent (le groupe-classe, les mouvements de jeunesse...). Toutes les activités et méthodes développées sont d'ailleurs basées sur le groupe. Au sein d'un groupe, les enfants apprennent et vivent ensemble. Il est donc important qu'ils s'y sentent bien, en sécurité et que certains besoins spécifiques soient respectés : sentiment d'appartenance, pouvoir être soi-même, être respecté, apprécié... Faire connaissance, découvrir les autres constitue une première étape cruciale pour réussir à bâtir un groupe solide.

En début d'année scolaire ou lorsqu'un projet à long terme s'installe, les enfants se posent de nombreuses questions. Qui sont les autres ? Comment s'appellent-ils ? Que pensent-ils de moi ? Connaissent-ils mon nom ? Qu'attendent-ils de moi ? ...

L'animateur peut contribuer à créer un sentiment de confiance et de sécurité dans le groupe en laissant aux enfants le temps de se découvrir et d'apprendre à se connaître. Et plus les enfants se connaissent, plus ce climat positif se verra renforcé.

Et même si les enfants se connaissent déjà, ils peuvent encore se découvrir différemment, ce qui constitue une manière indirecte de travailler l'ouverture et la tolérance dans un groupe. Mieux les membres d'un groupe se connaissent, mieux ils sont capables de coopérer.

Ce volume rassemble une série d'activités ludiques qui permettent d'apprendre à se connaître. La première partie du manuel contient des jeux qui ont pour but d'apprendre les prénoms respectifs. La seconde partie permet aux enfants d'apprendre à se découvrir autrement. Les exercices sont classés par degré de difficultés, le niveau d'âge y est également indiqué. Certains jeux sont accompagnés de fiches à photocopier pour les enfants.

DECOUVRIR NOS PRENOMS

1. Qui est-ce ? - de 3 à 7 ans

L'animateur décrit un enfant à l'aide des vêtements qu'il porte. Les autres enfants essaient de deviner aussi vite que possible, de qui il s'agit. Ex : « Je vois un enfant avec un pantalon rouge et un t-shirt à fleurs ».

Chez les enfants un peu plus âgés, on peut décrire l'enfant à l'aide d'une de ses compétences ou quelque chose qu'il fait souvent.

Ex : « Je vois un enfant qui construit souvent de belles tours en blocs et aime raconter des blagues ». Les enfants peuvent éventuellement décrire quelqu'un à tour de rôle.

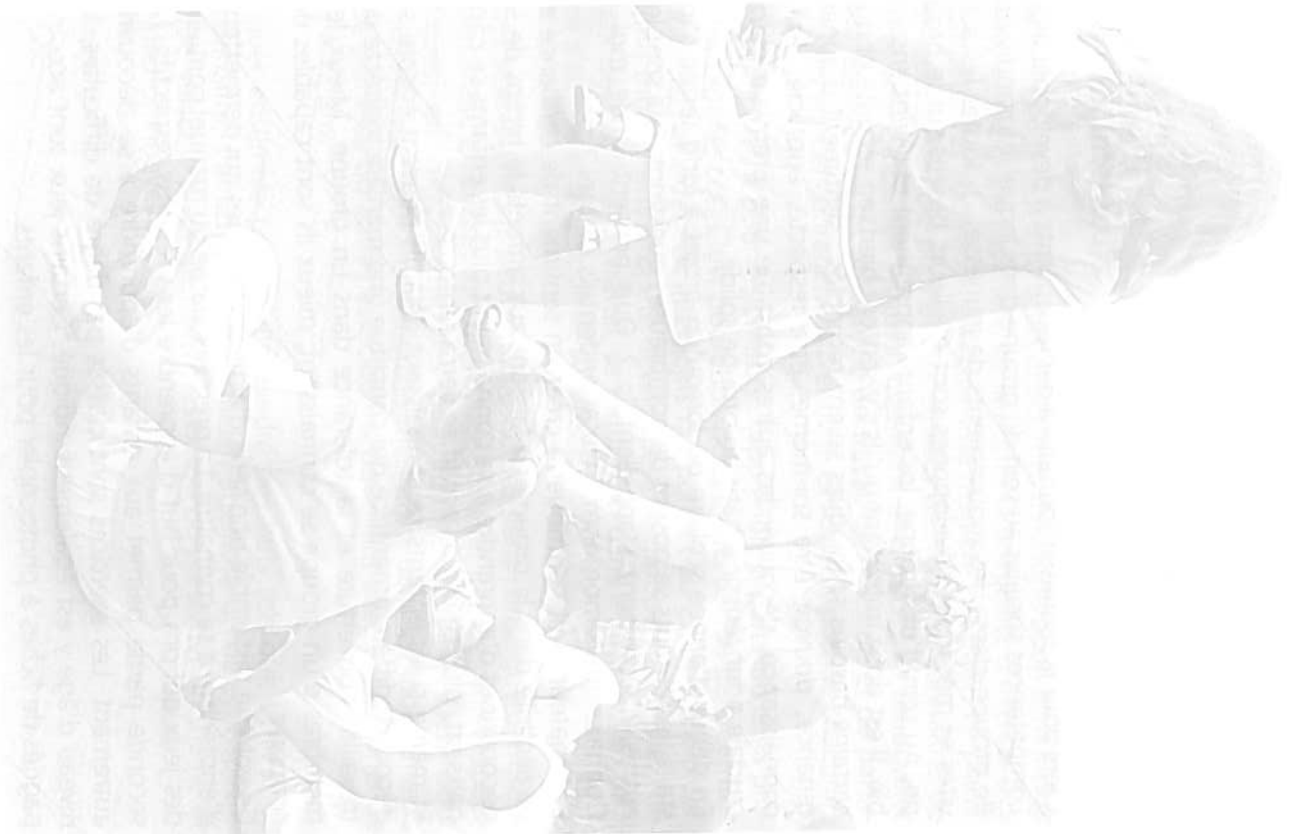
2. Passe la balle - de 3 à 12 ans

Les enfants sont assis en cercle et se passent la balle en la roulant les uns vers les autres. L'enfant qui fait rouler la balle dit le nom de celui à qui la balle est destinée.

Ex : « Je passe la balle à Tom ».

Le jeu est un peu plus compliqué lorsque les enfants doivent d'un bord dire de qui ils ont reçu la balle. Ex : « J'ai reçu la balle d'Arnaud et je la passe à Sarah ». L'objectif est que chaque enfant ne reçoive la balle qu'une seule fois. Ceux qui sont plus âgés peuvent également aider à veiller au respect de cette règle.

Variante pour les enfants un peu plus âgés : chacun d'eux doit non seulement retenir de qui il a reçu la balle mais aussi à qui il l'a passée. Ensuite, leur demander de répéter l'exercice de la même manière ou dans le sens contraire.



3. Sous un parapluie - de 4 à 7 ans

Demandez aux enfants de poser la tête sur les genoux et de fermer les yeux. En tapotant sur le dos de l'un deux, l'animateur le réveille et l'invite doucement à prendre place sous un parapluie. Cet enfant dit : « bib, bib, bib, c'est qui ? ».

Les autres enfants restent assis, les yeux fermés et devinent de qui il s'agit en écoutant bien la voix.

4. Chapeau ! - de 4 à 7 ans

Les enfants sont assis en cercle et se passent un chapeau au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête, l'enfant qui porte le chapeau, dit son nom et éventuellement parle de lui. Ex : « Je suis Martine et j'aime danser ». Si un enfant n'ose rien dire, les autres enfants crient son nom très fort. Il est très important de veiller à la sécurité, particulièrement chez les tout-petits.

5. Changez ! - de 4 à 10 ans

Les enfants sont assis en cercle et se regardent attentivement. Un enfant quitte le local ou se met sous une couverture. Entre temps, deux enfants changent de place dans le cercle, sans rien dire. L'enfant qui n'a rien vu, doit maintenant deviner qui a changé de place. S'il ne trouve pas tout de suite, les autres peuvent l'aider par des indices. Ex : « C'est un garçon qui adore jouer dans le bac à sable ».

Variante : demander à un enfant se de cacher dans le local. Celui qui ne pouvait pas regarder, doit alors deviner qui a disparu.

6. Présent ? - de 4 à 12 ans

En parcourant la liste des présences, poser chaque matin ou à chaque rencontre une question différente. Lorsqu'un enfant entend son nom, il répond à la question. Essayer de commencer chaque fois par quelqu'un de différent, de façon à ce que chacun soit un jour le premier ou le dernier de l'appel.

Ex :

- Quelle est ta couleur préférée ?
- Quel est le nom de ton papa, de ta maman ?
- Qu'aimes-tu manger ?
- Dors-tu avec une peluche ? Laquelle ?
- Quel métier veux-tu faire plus tard ?
- Quel est ton lieu préféré ?
- Quel nom trouves-tu joli ?
- Qu'aimerais-tu acheter dans un magasin de jouets ?
- Quel programme TV apprécies-tu ?
- De quoi as-tu peur ?
- Une question que les enfants imaginent eux-mêmes...

Variante : Leur demander de répondre à la question et de faire quelque chose en même temps. Ceci est peut-être plus évident avec des tout-petits.

Ex :

- Sauter en l'air
- Balancer les bras
- Imiter le cri d'un animal
- Crier ton nom le plus fort possible

7. Toc, toc, Qui est là ? - de 5 à 7 ans

Un enfant, assis sur une chaise au centre du cercle, a les yeux bandés. Un autre vient tout doucement au centre du cercle, frappe la chaise de celui qui est aveugle et lui demande : « Toc, toc, qui est là ? »
L'enfant aux yeux bandés devine de qui il s'agit en identifiant sa voix.

8. Chuchotements - de 5 à 7 ans

Les enfants forment un cercle. Un enfant désigné chuchote le nom d'un autre à son voisin de gauche ou de droite. Ce nom est chuchoté de l'un à l'autre et ce, jusqu'à ce l'enfant cité entende son propre nom. Il le crie alors très fort. C'est maintenant à son tour de lancer un autre nom dans le cercle.

9. Les couplets - de 5 à 10 ans

Recherchez avec les enfants des rimes amusantes pour chacun des noms du groupe. Ensuite, composez éventuellement tout un poème avec ces couplets.

Ex : Sandrine adore les mandarines, Clément lui en apporte gentiment, Alexandra ne refusera pas...

10. Applaudissements - de 5 à 10 ans

Les enfants sont assis en cercle. L'animateur frappe des mains pour chaque syllabe de son propre prénom. Ex : Anne, battre des mains deux fois.

Chaque enfant se lève et dit son prénom. Tout le monde répète ce prénom en frappant des mains à chaque syllabe. Ex : Hubert, frapper deux fois, Véronique, quatre fois...

Lorsque tout le monde s'est présenté, l'animateur appelle les enfants dont le prénom comporte une syllabe. Ceux-ci se lèvent et le groupe frappe des mains une fois. Ensuite les prénoms à deux syllabes, à trois syllabes,...

11. Sensations - de 5 à 10 ans

Un enfant, les yeux bandés, part à la recherche d'un autre, à sa proximité. En le touchant de ses mains, il essaie de deviner qui est devant lui. Ce jeu peut être réalisé avec plusieurs « aveugles » en même temps.

12. Des noms qui swinguent - de 5 à 12 ans

Chacun à leur tour, les enfants disent leur nom en effectuant un mouvement de leur choix. Les autres répètent le nom tout en imitant ce mouvement.

Variante pour les enfants plus âgés :

Au second tour, demandez aux enfants de refaire à tour de rôle un des mouvements qui a déjà été effectué, les autres doivent alors dire le nom de celui qui a fait ce mouvement lors du premier tour et ce, aussi vite que possible.

D'autres variantes possibles pour ce jeu :

- Chacun chante son nom.
- Le mouvement doit révéler quelque chose d'eux même, de leur sport préféré, de leur hobby...
- Le groupe imite le mouvement et scandé le nom de plus en plus fort.
- Chacun recherche une allitération (les élèves citent leur nom ainsi qu'un autre mot les décrivant et commençant par la même lettre). Laisser aux élèves un moment de réflexion ! Ex : Jolie Juliette, Sage Sophie, Triste Tom, Patricia parle, Raphaël rit...

13. Ronrons - de 6 à 12 ans

Six enfants ont les yeux bandés et se trouvent au centre du cercle formé par les autres. Lorsque les enfants commencent à ronronner, les « aveugles » se mettent en mouvement et tentent de saisir un autre aveugle en tendant les bras. Personne ne peut parler. Lorsque les aveugles ont tous trouvé un partenaire, ils doivent deviner de qui il s'agit en le touchant des mains ou en écoutant sa voix.

Chez les enfants plus âgés, bander les yeux de tous.

14. La danse des ballons - de 7 à 12 ans

Chaque enfant gonfle un ballon, le décore d'un visage et écrit son nom. Les enfants se déplacent dans l'espace, en maintenant les ballons en l'air, au son d'une musique douce. Lorsque la musique s'arrête, les enfants s'emparent d'un ballon qui ne leur appartient pas et essaient de trouver son propriétaire. Lorsque chacun a retrouvé son propre ballon, la danse des ballons recommence.

15. Le chapeau-devinette - de 8 à 12 ans

Un enfant est coiffé d'un chapeau. Sur ce chapeau, se trouve une étiquette portant le nom d'un autre. Celui qui porte le chapeau doit trouver de qui il s'agit en posant des questions aux autres. Le groupe ne peut répondre que par oui ou non.

16. Noms cachés - de 8 à 12 ans

Réalisez avec tous les noms des enfants une grille dans laquelle on peut lire leur nom aussi bien horizontalement, verticalement, qu'en diagonale. Les enfants sont divisés en petits groupes et doivent retrouver un maximum de noms et les barrer. Les enfants plus âgés peuvent réaliser les grilles eux-mêmes.

Ex :

G	W	E	N	D	O	L	I	N	E
U	L	E	N	I	L	O	R	A	C
I	O	R	U	D	I	R	E	T	H
L	U	D	D	I	V	R	N	H	A
L	I	N	O	E	I	A	E	A	R
A	S	A	A	R	E	I	A	L	L
U	E	E	N	O	R	N	V	I	O
M	T	B	N	A	I	E	E	E	T
E	T	T	E	I	L	U	J	R	T
C	E	L	E	O	N	O	R	E	E

17. Jolis noms - de 8 à 12 ans

Chacun note son nom sur une feuille et ce, de manière créative. Ex : en italique, avec des couleurs différentes pour chaque lettre, en gras, en décorant chaque lettre de petites fleurs, en forme d'arc-en-ciel, avec des lettres de différentes dimensions... Ensuite, les feuilles sont échangées au hasard. Chacun écrit alors son propre nom sur la feuille reçue en imitant la créativité des autres.

18. Touché ! - de 8 à 12 ans

Un enfant doit essayer d'en toucher un autre. Celui qui est touché, ne peut plus bouger. Au début du jeu, chacun reçoit une petite carte mentionnant le nom d'un autre du groupe. Lorsqu'un enfant est touché, il crie le nom de l'autre très fort et seul celui-là a le droit de le libérer. L'enfant « touché » qui connaît bien les noms des autres, peut essayer de toucher le sauveur chaque fois que son nom est crié, avant même qu'il ait eu le temps de se diriger vers la victime. Les cartes sont échangées régulièrement de façon à ce que chacun ait à chaque fois un autre sauveur.

APPRENDRE A MIEUX NOUS CONNAITRE

19. Mots croisés - de 10 à 12 ans

Chaque enfant note son prénom en lettres imprimées au milieu d'une feuille. Il recherche ensuite un maximum de noms d'autres copains du groupe pouvant être formés au départ des lettres de son propre nom.

Ex : S Y L V I E

V

E V A

S N

N O A H

E

20. La chaise libre - de 10 à 12 ans

Prévoir une chaise en plus que le nombre de participants. Les enfants sont assis en cercle. Celui qui est assis à gauche de cette chaise dit : « La chaise à ma droite est libre, je veux que Laetitia y prenne place ». Laetitia s'installe alors sur cette chaise. Un autre se retrouve à côté d'une chaise vide, à sa droite. Il dit à son tour : « La chaise à ma droite est libre. Je veux que Pierre y prenne place ». Pierre se déplace. Si un enfant oublie de dire quelque chose, les autres ont le droit de ne pas respecter sa demande. Il faut donc beaucoup de concentration et de connaissance des noms respectifs.

1. Réveille-toi ! - de 4 à 7 ans

Demandez aux enfants de se coucher sur le ventre, les yeux fermés, sauf un. Celui-ci se déplace dans le local, lentement et réveille ses copains, l'un après l'autre en décrivant les vêtements. Recommencer l'activité plusieurs fois.

Ex : « La fille avec son pantalon rouge et t-shirt à lignes, réveille-toi » !

Les enfants réveillés doivent aller s'asseoir sur le côté dans un silence absolu.

2. L'objet - de 4 à 12 ans

Demandez aux enfants d'apporter un objet personnel. Il peut s'agir d'un objet reflétant leur hobby ou quelque chose qu'ils trouvent important. Tous les objets sont rassemblés dans une boîte. Lors d'un cercle de parole, les enfants prennent un objet au hasard, chacun à leur tour. Le propriétaire de l'objet est invité à raconter ce qu'il signifie pour lui. Cette activité peut être prolongée sur différents jours si le groupe est important.

3. Le photolangage - de 5 à 12 ans

Au centre du cercle, placer une série de photos et d'images représentant des animaux, des fruits et légumes, des jouets, des vacances, toutes sortes d'objets... Chaque enfant choisit une photo qu'il trouve jolie. Chacun à leur tour, ils racontent pourquoi ils ont choisi cette photo ou image.

Variante : Faire choisir une photo qu'il n'aime pas du tout.

Lorsque chacun a eu la parole, montrez-leur à nouveau quelques-unes des photos et demandez-leur : « Qui peut encore me dire qui aimait/détestait cette photo » ?

4. Je sais faire quelque chose, mais pas tout ! - de 5 à 12 ans

Demandez aux enfants de réfléchir à ce qu'ils sont capables ou incapables de faire. Afin de les aider, dites-leur de penser à des choses qu'ils aiment, puisque cela correspond souvent à ce qu'ils savent bien faire.

Ils racontent, à tour de rôle, ce qu'ils ont trouvé. Les enfants qui n'ont pas d'idée, peuvent être aidés par les autres. Ce petit jeu permet de leur faire prendre conscience que tout le monde a des qualités, mais que personne ne sait tout faire.

Ex : « Je m'appelle Carine, je sais bien dessiner mais je ne sais pas jouer au foot ».

5. Ouvrir les yeux I - de 5 à 12 ans

Demandez aux enfants de former un double cercle (un cercle interne et externe) en se plaçant les uns devant les autres.

Par deux, ils s'observent attentivement durant quelques minutes. Ensuite, au signal, tous les enfants du cercle extérieur sortent du local afin de changer quelque chose à leur apparence/aspect. Les vêtements peuvent également être échangés.

Lorsqu'ils reviennent dans le local, leur partenaire du cercle intérieur doit trouver ce qui a changé et ce, aussi vite que possible.

6. Qui est-ce ? - de 6 à 12 ans

Noter sur des petites cartes des informations sur chaque enfant du groupe. Ex : « Ses parents s'appellent Monique et Jean » ou « Il va au manège chaque week-end ».

Chacun à leur tour, les enfants tirent une carte et la lisent à haute voix. Celui qui sait de qui il s'agit, court le plus vite possible vers le sifflet ou la cloche. Le premier arrivé, a le droit de donner la réponse.

7. La danse des questions - de 7 à 12 ans

Demander à chaque enfant de tirer 3 petites cartes avec des questions. Ex : « Imagine que tu gagnes 1 million, qu'en fais-tu ? Les enfants se déplacent dans l'espace sur une musique rythmée. Lorsque la musique s'arrête, chacun recherche un partenaire aussi vite que possible. A tour de rôle, les enfants se posent une des 3 questions. Ils peuvent choisir la question eux-mêmes parmi les 3 possibilités. Ceux qui ont fini de parler prennent place au sol, afin de voir clairement si chacun est prêt. Répéter l'activité plusieurs fois pour former des couples différents. La fiche à photocopier 1, page 34, reprend les différentes cartes à questions. Mais, les enfants peuvent aussi créer leurs propres cartes.

8. Le portrait - de 7 à 12 ans

Tous les enfants dessinent rapidement un auto-portrait (un simple personnage avec toutes les parties du corps). Ils notent ensuite sur ce dessin à côté de chaque partie de leur corps ce qu'ils aiment faire avec celles-ci.

Ex : « Avec mes pieds, j'aime jouer au foot, avec mes yeux, j'aime regarder la TV, avec mes oreilles, j'aime écouter de la musique, avec ma bouche, j'aime manger des spaghetti... ».

Ensuite, par groupes de deux, ils se présentent leur portrait respectif. En changeant régulièrement de partenaire, ils rencontrent un maximum d'enfants différents.

Cette activité peut éventuellement être prolongée sur différents jours si le groupe est important.

9. Le trou - de 7 à 12 ans

Un enfant placé au centre du cercle, se laisse tomber et crie : « Je suis tombé dans le trou ! ». Les autres lui demandent : « Qui doit t'en sortir ? ».

L'enfant qui se trouve dans le trou répond par exemple : « Celui/celle qui peut faire la grimace la plus drôle » ou « Celui/celle qui peut rire le plus fort ». Il choisit alors un enfant qui doit le sauver. En l'aidant, le sauveur tombe à son tour dans le trou et c'est maintenant à lui de désigner quelqu'un qui peut l'aider à en sortir.

10. Les empreintes - de 8 à 12 ans

Chaque enfant dessine le contour de son pied et de sa main sur une feuille de papier. Il y note également son nom. Les feuilles sont éparpillées dans le local. Les enfants se déplacent dans tous les sens et cherchent des empreintes semblables aux leurs (mêmes dimensions). Ils notent leur nom sur la feuille qui correspond. De cette manière, les enfants savent maintenant qui a la même empreinte et taille des mains qu'eux.

11. Une minute - de 8 à 12 ans

Le nom de tous les enfants du groupe sont notés sur des petites cartes. Ils en tirent une au sort. Les enfants réfléchissent brièvement à la façon dont ils vont présenter l'autre sans citer son nom. Il dispose chacun d'une minute de parole. Le groupe doit deviner de qui il s'agit.

Cette activité peut être compliquée en passant de caractéristiques physiques (ex : il porte un t-shirt bleu) aux caractéristiques internes (ex : elle est toujours calme et aime s'occuper des petits).

12. Le jeu de l'oie - de 8 à 12 ans

Demander aux enfants de réaliser en petits groupes un jeu de l'oie. Celui-ci se compose non seulement des cases « classiques » mais aussi de cases-questions. Lorsqu'un enfant tombe sur une telle case, il doit tirer une carte et répondre à une question personnelle. On joue en petits groupes de façon à ce que chacun ait son tour. Les questions du jeu numéro 7 (la danse des questions) peuvent également être utilisées pour le jeu de l'oie (cf fiche à photocopier 1).

13. Les dés - de 8 à 12 ans

Tous les enfants reçoivent une carte portant un certain nombre de petites boules noires, de une à six. Ils ne peuvent pas se montrer leur carte respective. L'animateur lance un dé et c'est ce qui a été jeté qui détermine qui a son tour. Ex : Lorsque le 3 est jeté, tous les enfants qui ont 3 petites boules sur leur carte, recherchent leur partenaire le plus vite possible et répondent ensemble à une question. Ils doivent opter pour une réponse commune à tous les partenaires.

Ex :

- Nous aimons manger....
- Nous aimons regarder....
- Nous aimons jouer à
- Nous détestons....
- Nous aimons aller....

Lorsque le dé indique un nombre qui a déjà été jeté, celui-ci est à nouveau relancé. Lorsque chacun a eu son tour, les cartes sont redistribuées afin de créer de nouveaux sous-groupes. Les petites cartes se trouvent sur la fiche à photocopier 2, page 36.

14. Dessine-moi - de 8 à 10 ans

Les enfants se répartissent par groupes de deux. Ils sont assis les uns devant les autres, se regardent attentivement et se dessinent mutuellement sans regarder leur feuille.

Les portraits les plus fous sont ainsi créés.

Variante :

Les enfants dessinent une partie du corps de l'autre (ex : les yeux) et se déplacent d'une chaise afin de se retrouver devant un autre enfant du groupe. Ils dessinent sur la même feuille une autre partie du corps de cet autre enfant. Par ce système de changement de place, à la fin de l'activité, tous les enfants se retrouvent avec un portrait-mélange.

15. J'aime... - de 8 à 12 ans

Les enfants sont assis sur une chaise en cercle. L'animateur se trouve au centre de ce cercle. Il dit par exemple : « J'aime la nature ». Tous ceux qui aiment aussi la nature se lèvent et vont s'asseoir sur une autre chaise. L'animateur s'assied également. Etant donné qu'il manque une chaise, un enfant va à son tour se retrouver au centre du cercle. C'est maintenant à lui de raconter ce qu'il aime (faire).

16. Bingo - de 9 à 12 ans

Photocopier la feuille de bingo, page 37 pour tous les enfants du groupe. Tout le monde se déplace dans tous les sens dans le local et recherche quelqu'un qui correspond aux descriptions reprises sur la feuille de bingo. Ceux-ci doivent alors apposer leur signature dans une case précise. Le but est de rassembler 5 signatures différentes, le plus vite possible et ce dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale. Celui qui y parvient crie « Bingo » !

17. Mémoire - de 10 à 12 ans

Afficher dans le local des images de choses que les enfants aiment faire dans leur temps libre. Ex : nager, danser, jouer au foot, regarder la TV, dormir, chanter... (voir fiches à photocopier 4 pages 38-48). Les enfants se déplacent pour regarder tout ce qui est affiché. Après quelques minutes, l'animateur crie : « Faites un premier choix ! ». A ce moment-là, les enfants vont se placer devant l'affiche qui représente l'activité qu'ils préfèrent. Pendant deux minutes, chacun regarde attentivement où se trouvent les autres. Ensuite, ils essaient d'écrire où se trouvait chaque enfant. Celui qui a noté le plus de noms à la bonne place, a gagné. Ce jeu peut être répété en criant : « Faites un second choix ! » ou « Choisissez quelque chose que vous n'aimez pas faire ».

18. Le lexique - de 10 à 12 ans

Divisez les enfants en groupes de 4 ou 5. Ils écrivent les mots « Faire connaissance » sur une grande feuille de papier. Chacun à leur tour, ils notent, sur cette feuille, un autre mot en relation avec ces termes. Le but est de constituer une sorte de lexique au départ de « Faire connaissance ». Ensuite, les affiches sont comparées et discutées.

19. Les signatures - de 10 à 12 ans

Demandez aux enfants s'ils ont déjà une propre signature. Si ce n'est pas le cas, laissez-leur un peu de temps pour s'y exercer. Les enfants se déplacent alors dans le local et rassemblent 10 signatures différentes. Ils essaient de bien retenir à qui elles appartiennent. Ensuite, ils reprennent leur feuille de signatures et s'adressent aux propriétaires « supposés ». Ils leur montrent une signature en disant « Je crois que cette signature est la tienne ». Si c'est le cas, le propriétaire signe une seconde fois sous sa première signature.

Fiche à photocopier 1 - La danse des questions et le jeu de l'oie

Imagine que tu gagnes 1 million, qu'en fais-tu ?	De quoi as-tu déjà eu peur ?
Quel est ton programme TV préféré ?	Quel animal aimerais-tu être ?
Décris la chambre de tes rêves	Quel chanteur voudrais-tu rencontrer ?
Aimerais-tu aller sur la lune ? Pourquoi (pas) ?	Quel métier veux-tu faire plus tard ?
Qu'as-tu fait hier soir ?	Qu'as-tu fait le week-end passé ?

Aimerais-tu devenir pour un jour un de tes parents ? Pourquoi (pas) ?	Si tu pouvais faire un souhait, quel serait-il ?
Où aimerais-tu aller en vacances ?	Quel est ton bonbon préféré ?
T'es-tu mis en colère cette semaine ? Pourquoi ?	Quel est ton sport favori ?
Peux-tu raconter une bonne blague ?	A quelle heure t'es-tu levé ce matin et comment te sentais-tu ?
Quel est ton hobby favori ?	Quels vêtements apprécies-tu le plus ?

Fiche à photocopier 2 - Dés

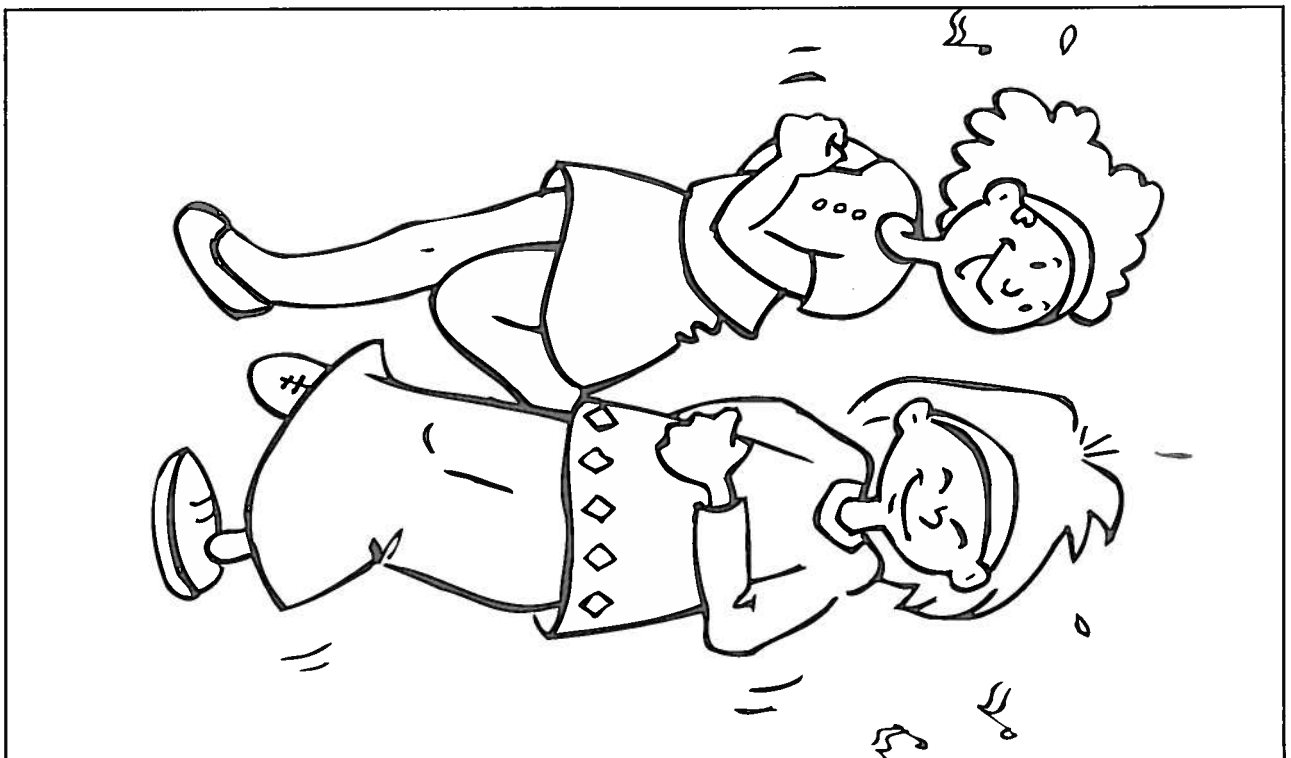
Photocopier cette fiche plusieurs fois !

●	●
● ●	● ●
● ● ●	● ● ●
● ● ● ●	● ● ● ●

Fiche à photocopier 3 - Bingo

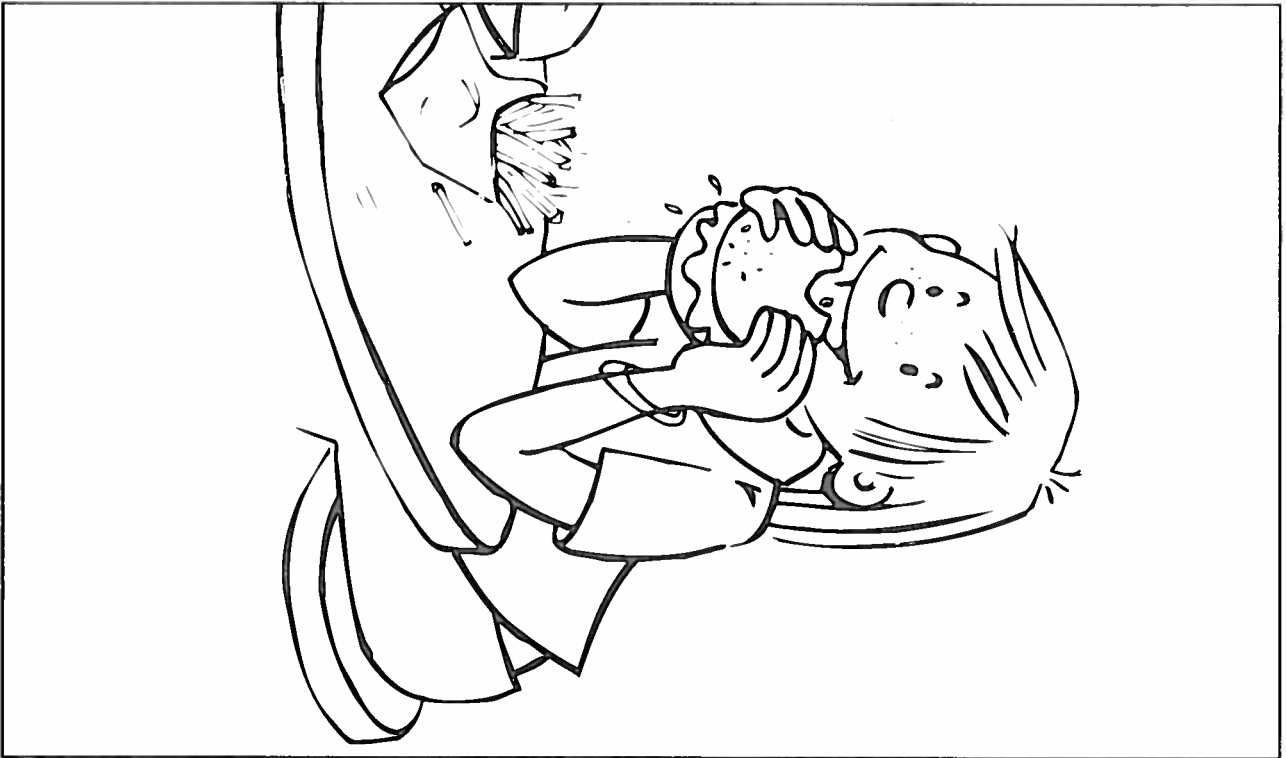
Photocopier et agrandir cette fiche plusieurs fois

Joue d'un instrument	Parle deux langues	Aime cuisiner	Est né dans une autre province	A vécu dans une autre ville
Pratique un sport régulièrement	Est déjà passé à la TV	Est enfant unique	A les oreilles percées	Dort parfois jusqu'à 11 heures
Aime courir sous la pluie	Habite dans une maison avec jardin	Peut rouler les « r »	A déjà dormi dans une tente	Aime jouer au mono-poly
A un animal domestique	A déjà assisté à un match de foot cette année	A plus de 3 frères et sœurs	A fait son lit ce matin	Fait partie d'un mouvement de jeunesse
A un surnom	A gagné un concours	Ne s'est jamais cassé d'os	Peut siffler avec les doigts	N'a aucune carie



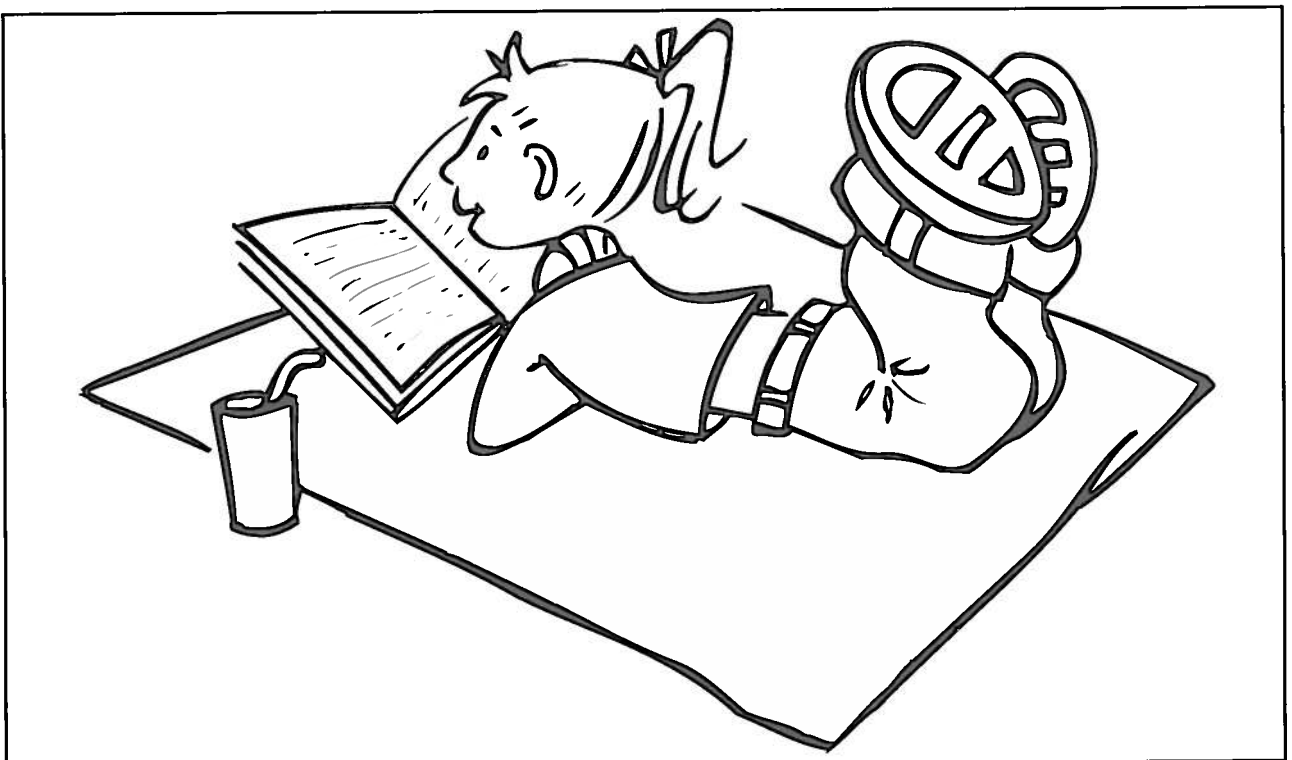
Fiche à photocopier 4 (partie 3) - Mémoire

07



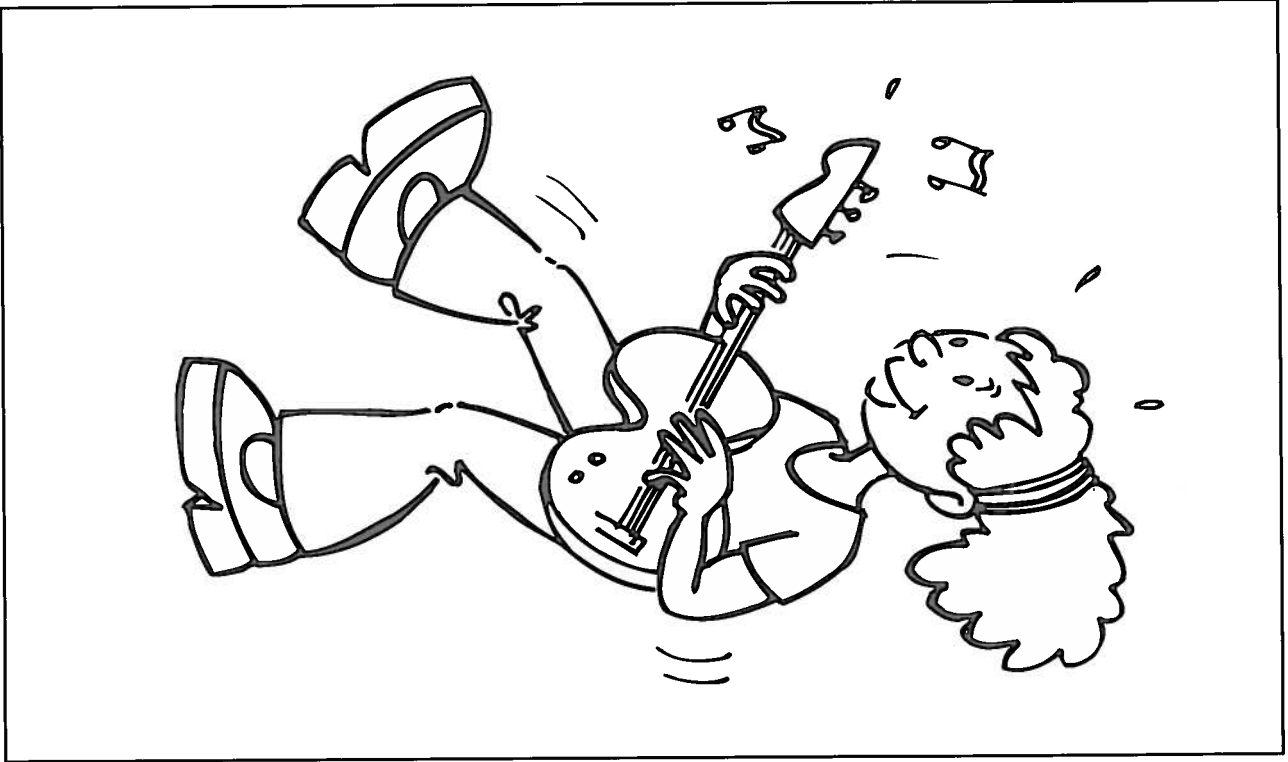
Fiche à photocopier 4 (partie 4) - Mémoire

17



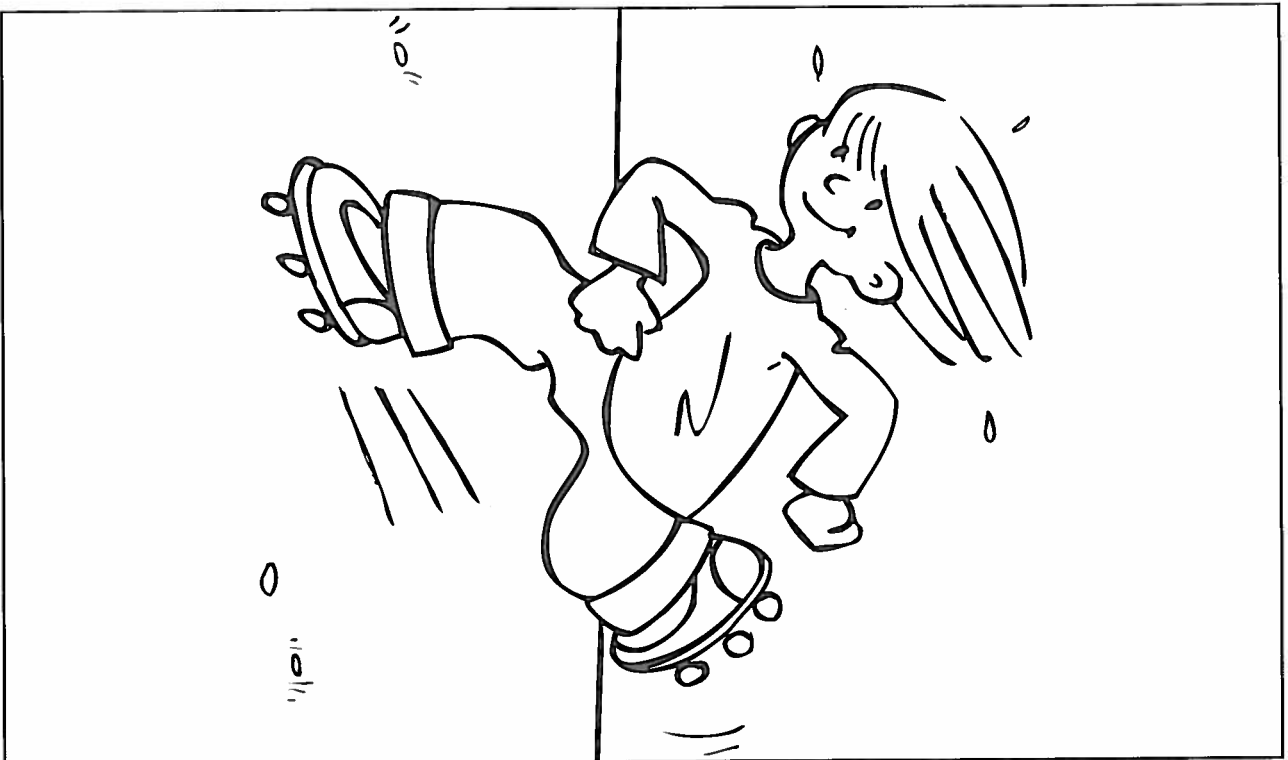
Fiche à photocopier 4 (partie 5) - Mémoire

42



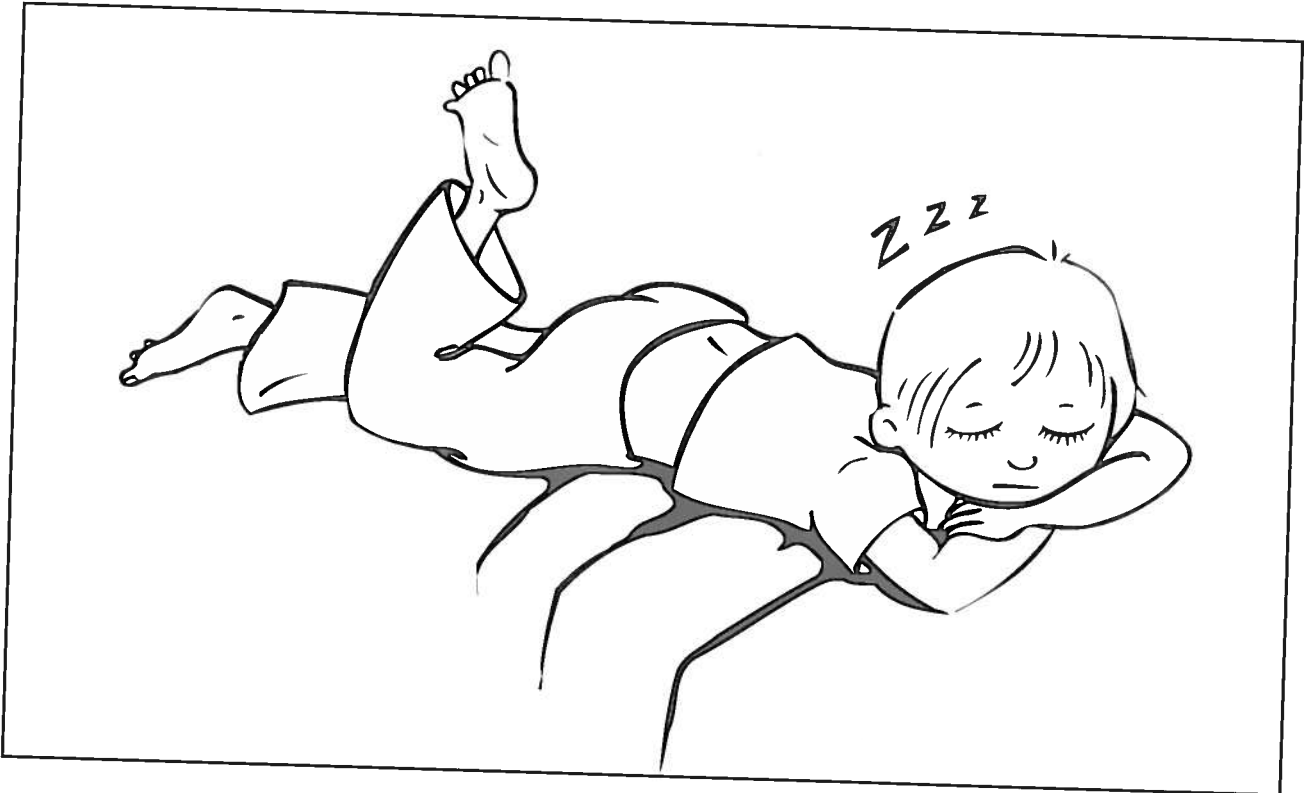
Fiche à photocopier 4 (partie 6) - Mémoire

43



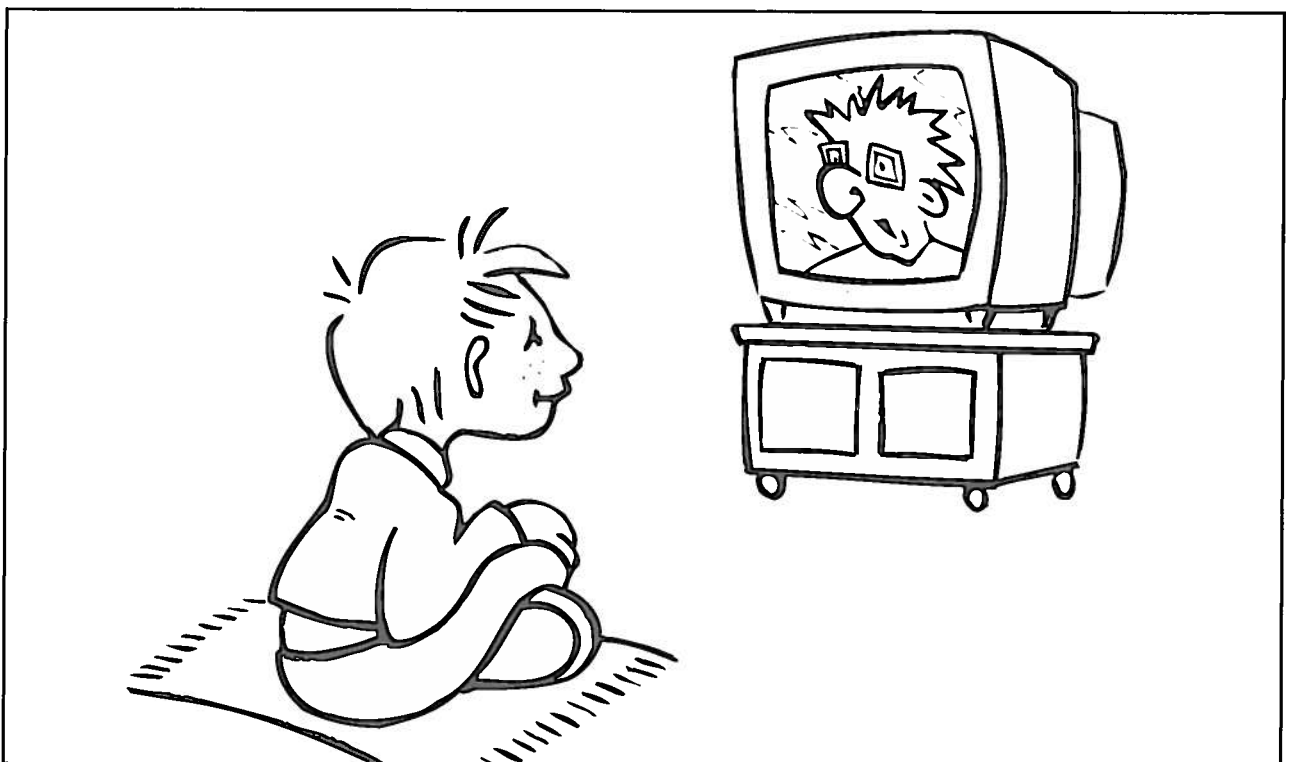
Fiche à photocopier 4 (partie 7) - Mémoire

44



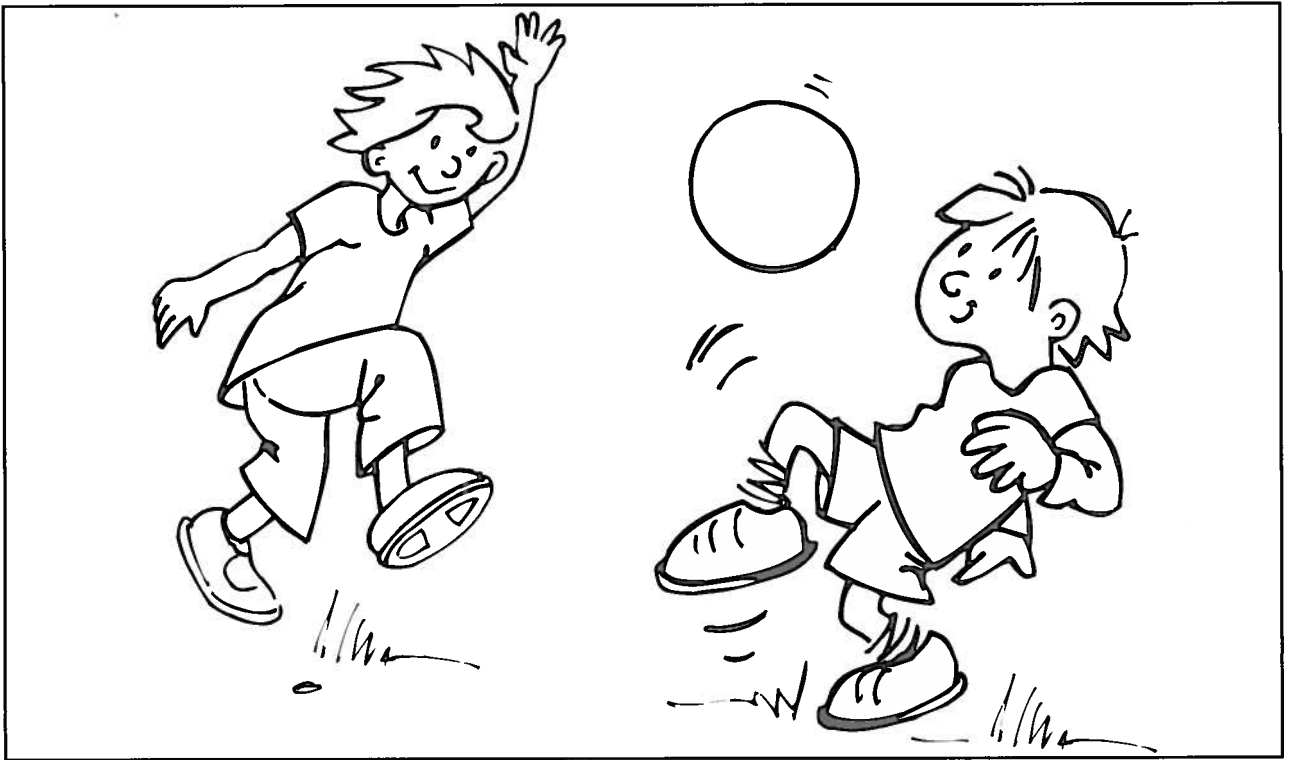
Fiche à photocopier 4 (partie 8) - Mémoire

45



Fiche à photocopier 4 (partie 9) - Mémoire

46



Fiche à photocopier 4 (partie 10) - Mémoire

47

