

LE CERCLE DES PRÉNOMS

AVEC UN BALLON

MATÉRIEL : Un ballon

MISE EN PLACE

Les élèves forment un grand cercle.

RÈGLE DU JEU

Un premier enfant lance doucement le ballon à un camarade en disant : « Je m'appelle Léo, et toi ? » Le camarade attrape le ballon, donne son prénom, puis le lance à un autre élève. Lorsque les prénoms commencent à être connus, l'enfant doit annoncer le prénom de son camarade avant de lui envoyer le ballon.

POUR ALLER PLUS LOIN

Avec les plus grands, chacun ajoute une information : « Je m'appelle Léo et j'aime le football. » À la fin, un élève peut tenter de redonner le prénom et le goût d'un camarade.



Les Éditions Sobelle • sobelle06.com

LE BÉRET DES PRÉNOMS

COURSE ET MÉMOIRE

MATÉRIEL : Un foulard ou deux petits objets

MISE EN PLACE

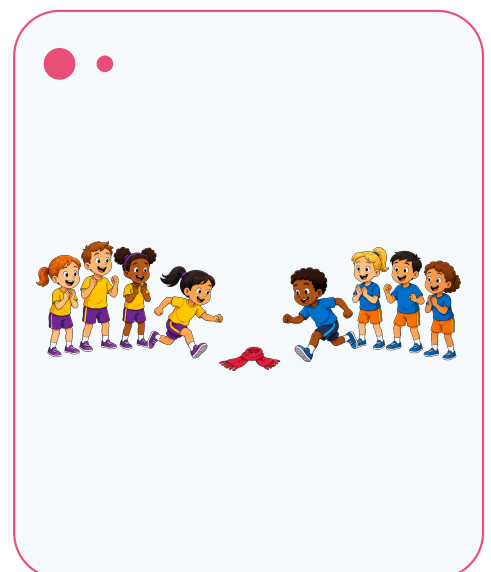
Deux équipes se placent face à face. Chaque élève mémorise le prénom d'un enfant de l'équipe adverse.

RÈGLE DU JEU

L'enseignant appelle un prénom. Les deux élèves concernés courent jusqu'au centre, récupèrent l'objet qui leur est destiné, puis reviennent le plus rapidement possible dans leur camp. Le premier revenu marque un point pour son équipe. Il n'est pas nécessaire de poursuivre ni de toucher son adversaire.

POUR ALLER PLUS LOIN

Avec les CP, commencer avec des numéros, puis les remplacer progressivement par les prénoms. Pour augmenter la difficulté, appeler deux ou trois prénoms à la fois.



Les Éditions Sobelle • sobelle06.com

CHANGE DE PLACE SI...

COURIR ET SE DÉCOUVRIR

MATÉRIEL : Un cerceau de moins que le nombre d'élèves

MISE EN PLACE

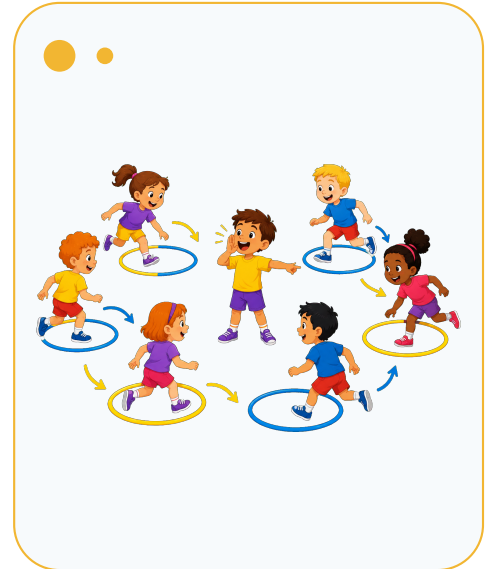
Les cerceaux sont disposés en cercle. Chaque enfant occupe un cerceau et un élève reste au milieu.

RÈGLE DU JEU

L'élève placé au centre annonce : « Change de place si tu aimes les chats ! » Tous les enfants concernés doivent quitter leur cerceau et en trouver un autre. Il est interdit de revenir dans le cerceau que l'on vient de quitter. L'enfant qui reste sans place vient au centre et propose une nouvelle phrase.

POUR ALLER PLUS LOIN

Exemples : « si tu as un frère ou une sœur », « si tu préfères la mer à la montagne », « si tu aimes lire ». Avec les plus jeunes, l'enseignant peut formuler les premières propositions.



Les Éditions Sobelle • sobelle06.com

LE JEU DES ANIMAUX

ÉCOUTE ET RAPIDITÉ

MATÉRIEL : Aucun matériel

MISE EN PLACE

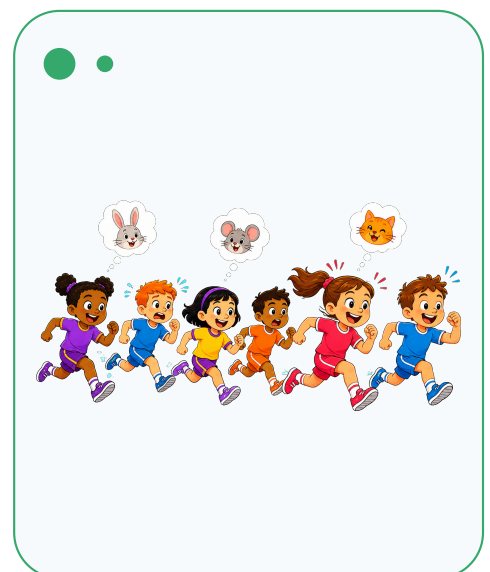
Choisir trois animaux, par exemple le lapin, la souris et le chat. Les élèves s'alignent à une extrémité du terrain.

RÈGLE DU JEU

L'enseignant annonce un animal. S'il ne fait pas partie des trois animaux choisis, les élèves courent jusqu'à l'autre côté du terrain : les deux derniers arrivés sont éliminés. Si l'un des trois animaux choisis est prononcé, personne ne doit bouger. Tout élève qui déplace un pied ou commence à courir est éliminé.

POUR ALLER PLUS LOIN

Varié le rythme et utiliser des mots proches pour tendre des pièges : « chat », « chacal », « chameau »... Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste que deux élèves. Une ultime manche désigne le grand vainqueur !



Les Éditions Sobelle • sobelle06.com