

Jeu : Bonjour, je m'appelle

Concepteurs : GR1 Stagiaires T2 Années 2008 et 2009	<u>Compétence(s) spécifique(s) :</u> Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement <u>Objectif(s) pédagogique(s) :</u> Développer la coopération entre élèves
Niveau de classe : A partir de 7 ans.	Cycle 2 et 3

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

Pour une classe de 24 élèves.

2 équipes de 11 joueurs.

2 animateurs.

Matériel : 2 ballons mousse (1 ballon/équipe).

Espace : préau, salle, extérieur.

Chaque équipe fait une ronde. Les élèves se lâchent les mains. L'animateur se trouve au centre de la ronde.

Règle(s) de base

Version 1 :

A tour de rôle, les participants situés dans la ronde lancent le ballon à l'animateur en disant son prénom et le nom d'un objet. La règle du jeu n'est pas donnée. Elle doit être devinée par les élèves. A chaque fois que l'animateur reçoit le ballon, il précise si la règle cachée a été découverte ou non puis lance le ballon à un autre participant.

L'animateur peut donner un exemple en s'adressant au premier élève à qui il envoie la balle (prénom de l'élève et nom d'un objet)

L'animateur arrête le jeu lorsque tous les joueurs d'une équipe ont compris la règle cachée du jeu.

Règle cachée : le prénom et l'objet donnés doivent commencer par la même lettre.

Quand est-ce que l'animateur arrête le jeu ?

- L'animateur donne un exemple (prénom/objet), chaque élève à tour de rôle valide ou invalide.
- Un élève reformule la règle.
- Attribution d'un score : 1 point pour l'équipe dont tous les joueurs ont donné un exemple valide; 1 point de plus si un des joueurs est capable de reformuler la règle.

Version 2 :

L'animateur, placé au centre de la ronde, connaît une règle que les autres participants ignorent et doivent deviner (exemple : le prénom et l'objet donnés doivent commencer par la même lettre). L'animateur lance le ballon en disant le nom d'un objet et le prénom du joueur à qui il l'envoie. Le joueur qui a reçu le ballon le renvoie à l'animateur en essayant d'appliquer la règle avec le prénom de l'animateur. A chaque fois que l'animateur reçoit le ballon, il précise si la règle cachée a été découverte ou non puis lance la ballon à un autre participant.

L'animateur arrête le jeu lorsque tous les joueurs d'une équipe ont compris la règle cachée du jeu.

Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
5 minutes Collectif	Présentation du jeu par l'enseignant et reformulation par un élève.	
5 minutes Collectif	Répartition des rôles : l'enseignant désigne deux animateurs et forme deux équipes.	Tous les joueurs ont donné un exemple qui a été validé par l'animateur.
5 minutes Collectif	L'enseignant dévoile la règle cachée aux animateurs et leur explique leur rôle.	Ou
2 équipes de 12 joueurs. De 10 à 15 minutes	Réalisation de l'activité.	Toute l'équipe a compris la règle.

Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

- Faire varier la taille et la forme du ballon

- Règle cachée : L'objet et le prénom doivent rimer, comporter le même nombre de lettres.

- L'objet commence par la lettre qui succède à la première lettre du prénom (exemple : Aurore => balle).

- A chaque mauvaise réponse, le joueur doit faire le tour de la ronde.

- Cycle 2 : Les élèves peuvent expliquer la règle à leur voisin direct en chuchotant.