

## Jeux Cycle 3

Ce document rassemble une grande variété d'idées de jeux qui peuvent être utilisés pour se mettre dans l'ambiance, comme jeux de conclusion/retour au calme ou comme pause entre plusieurs activités

Aucun matériel supplémentaire à celui présent naturellement dans la gravière n'est nécessaire pour le déroulement de la plupart des jeux. Dans le cas contraire, le matériel est disponible dans le container (caisse « jeux »). Sauf indication contraire, les jeux peuvent être effectués en classe. La description s'adresse à l'enseignant et est volontairement courte, les règles exactes peuvent être librement définies.

A = jeux pour se mettre dans l'ambiance

C = jeux de conclusion

P = jeux pour les pauses

### **Jeu de la première lettre de terrain**

**A**

Jeu de recherche. Les élèves doivent trouver le plus rapidement possible un objet avec lettre initiale définie (par exemple F : fougère, fleur, faîne, fil...). Pour rendre les choses plus difficiles, il est possible de demander des objets de différents domaines (plantes/ partie de plante, déchets/objets liés à l'homme, ...), comme dans le jeu de la première lettre).

### **Hiboux et corbeaux**

**P**

Les élèves forment deux groupes (hiboux et corbeaux) et s'alignent l'un en face de l'autre (ils peuvent aussi être couchés). L'enseignant dit une phrase, si elle est vraie, les corbeaux doivent attraper les hiboux ; si elle est fautive, les hiboux doivent attraper les corbeaux. La chasse a lieu dans un périmètre délimité. Les joueurs attrapés changent de groupe.

### **Jardin magique**

**P**

Marquer plusieurs postes d'observation le long d'un parcours. En groupe, les élèves « jettent des sorts » à proximité de ces postes. Par exemple, une feuille différente peut être mise sur un buisson, une fleur de pissenlit posée sur une tige de marguerite, etc. Ensuite, les élèves visitent les postes des autres groupes et essaient de découvrir les objets enchantés.

### **Pétanque-caillou**

**P**

Les élèves jouent en deux groupes, l'un contre l'autre. Chaque groupe est composé de deux ou trois joueurs et possède six cailloux. Un petit caillou qui sert de cible, le « cochonnet », est lancé en premier. Ensuite, à partir d'une ligne définie, un groupe lance son premier caillou le plus près possible du cochonnet. Puis le deuxième groupe lance aussi un caillou en essayant de s'approcher encore plus du cochonnet. Et c'est à nouveau le tour du premier groupe et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les cailloux soient lancés. Le groupe avec le caillou le plus proche du cochonnet gagne autant de points que de cailloux placés entre ce dernier et les cailloux du groupe adversaire.

## Jeux de société

P

Avec différents petits cailloux et des traits dans le sable, il est possible de jouer à plusieurs jeux de société. Par exemple le jeu du moulin, le puissance 4, Serata/Kalaha, ...

## Regarde bien

P

Placer plusieurs objets trouvés dans la gravière le long d'une ligne. Les élèves ont 30 secondes pour les mémoriser. Ensuite, ils se tournent et ferment les yeux. L'enseignant enlève un objet. Une fois l'objet enlevé, les élèves se retournent et ouvrent les yeux. Que manque-t-il ?

## Chemin en pierre

C

Tous les élèves cherchent trois grandes pierres plates et s'entraînent à se déplacer à l'aide de ces trois pierres sans toucher le sol. Avancer en déplaçant la pierre le plus à l'arrière vers l'avant tout en se maintenant sur les deux autres pierres.

Quand chacun a réussi à parcourir une distance d'entraînement suffisante, former 2 à 4 équipes puis le jeu se joue en course de relais. Celui qui perd l'équilibre et touche le sol doit immédiatement s'arrêter et dire 3 fois la phrase « Les graviéristes creusent du gravier dans la gravière » avant de continuer (alternative : retour à la ligne de départ). Quelle équipe sera la plus rapide ?

## Le Taboo de la gravière

C

Préparation : au sol, dessiner un terrain de jeu avec 15 parties et placer les pions sur le départ. La classe se divise en deux groupes. Un enfant du premier groupe tire une carte et doit faire deviner le mot à son équipe sans utiliser les termes tabous écrits sur la carte. Il a une minute pour décrire autant de cartes que possible. Un enfant de l'autre groupe contrôle et siffle à l'aide du sifflet lorsqu'un terme tabou est utilisé ou que la minute est écoulée. Chaque terme deviné donne un point, chaque carte sautée un point négatif.

Après une minute les rôles changent et c'est à l'autre groupe de deviner. Quelle équipe atteindra 15 points en premier ? (Cartes, sablier et sifflet disponibles dans le container).

## L'échelle d'évaluation

C

Comment ai-je aimé les activités dans la gravière ? Préparer une ligne sur le sol avec un côté « bien » et un côté « mauvais », les élèves posent une pierre le long de cette ligne selon leur évaluation. Alternative : est-ce que j'ai beaucoup appris sur la gravière ?

## Sources:

- Treffpunkt Wald, Franz Lohri, Astrid Schwater Hofmann, Rex Verlag 2004
- Natur als Erlebnis, Urs Tester, Zytglogge Verlag 1995
- Mit Kindern in den Wald, Kathrin Saudhof, Birgitta Stumpf, Oekotopia Verlag 2007