

Agir dans le monde

Un journal, plusieurs jeux



Objectif

Se familiariser de manière ludique à l'objet « journal » et entrer doucement dans le monde des lettres.

Compétences

- Faire preuve de créativité et de recherche
- Adapter ses mouvements en fonction des contraintes

Matériel et organisation : 1 feuille de journal par enfant, collectif.

Jeu de rôle

- Chaque enfant reçoit une feuille de papier journal et doit trouver un geste, un mouvement à faire avec ce journal :

« *Attention : on ne le déchire pas !* »

Les enfants cherchent librement et au signal de l'enseignant, quelques uns montrent leurs idées. Tous reprennent.

- Relancer l'activité en proposant d'autres idées : se déguiser (en faisant une jupe, un chapeau, une cape...).

Les pierres brûlantes

- Disposer les feuilles par terre sans qu'elles se touchent : ce sont les pierres brûlantes. Dire aux enfants qu'ils doivent marcher entre les feuilles, parfois sauter par-dessus mais surtout ne pas marcher dessus.



Agir dans le monde

Le marchand de journaux



Objectif

Participer à un jeu collectif

Compétences

- S'approprier les règles
- Etre rapide

Matériel et organisation : autant de journaux que de joueurs. 3 cartons ou 3 paniers, un nombre pair de joueurs.

But : chaque équipe doit livrer ses journaux au marchand le plus vite possible.

Préparation

Les enfants se mettent en rond en se tenant par la main. Ils lâchent les mains et reculent un peu. Pour les plus petits, faire une marque (à la craie, plot, cerceau) à l'endroit où les enfants doivent se mettre.

Au centre, se trouve le marchand (l'enseignant) et un carton vide. Tracer un trait au milieu du cercle : il y aura autant de joueur des 2 côtés : donner un n° à chaque enfant.

Derrière le joueur n°1 de chaque équipe, disposer un carton avec les journaux à livrer.

Déroulement

Au signal, le joueur n°1 prend un journal, court le porter au n° 2 prend sa place, le n° 2 au n° 3... Quand le dernier joueur de l'équipe à la journal, il le pose dans le panier central et le premier recommence. Quand le dernier journal d'une équipe est livré, cette équipe à gagné !

Un jeu de compétition et de coopération pour **les plus grands**.

Pour **les plus petits**, on peut simplifier ce jeu en constituant deux équipes avec un même nombre de joueurs. Les enfants, disposés en deux lignes parallèles, doivent se passer les journaux, un par un, de mains en mains jusqu'au panier de leur équipe.

Bilan :