

Pour commencer : les bonjour

Au départ il est bien de faire connaissance, et pour l'animateur de s'habituer à la connaissance des prénoms de tous les joueurs. Cela permet après les consignes et avant l'utilisation de la toile de parachute de créer une certaine dynamique de groupe en identifiant les personnalités parfois trop autocentrées.



Le bonjour dit théâtral

OP : faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	Cycle 2 3 +
Espace autour du parachute Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : l'animateur se présente en faisant un geste et en disant <i>je m'appelle Alain</i> . Puis tout le monde refait le même geste en disant <i>Bonjour Alain</i> . Puis chaque joueur fait de même.	
Ce jeu a besoin d'une bonne dynamique dès le départ pour que cela ne dure pas trop longtemps. Pas conseillé au cycle 1 et à bien simplifier au cycle 2.	Consigne : aider les joueurs timides par des gestes très simples : lever une main, tourner sur place, faire un pas en arrière, etc. et bien refaire le geste tous ensemble. Au cycle 3 et +, si la durée le permet, on peut essayer de retrouver les gestes de chacun en donnant son prénom.	

Bonjour en échangeant des vagues

OP : faire connaissance	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute Durée : 4 à 8 mn	Déroulement : l'animateur donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une première vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une nouvelle vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour à l'animateur.	
Possible au cycle 1. Rajouter d'autres demandes au cycle 3 et +	Consigne : bien recevoir la vague avant d'en envoyer une nouvelle.	

Bonjour prince ou princesse

OP : faire connaissance	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	Cycle 1 2 3
Espace du parachute avec un trou central Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : l'animateur désigne un premier joueur qui, sous le parachute levé par tout le groupe, va ressortir sa tête par le trou central. Il se présente par son prénom, sa classe et donne le rythme de la vague qu'il désire : rapide, modéré, calme, petite ou raz de marée. Tout le groupe répond à sa demande.	
Attention à faire retirer les lunettes avant de passer la tête dans le trou. Celui qui ne veut pas n'y va pas.	Consigne : bien tenir compte du désir du joueur au centre, pas plus, pas moins !	

La toile d'araignée géante

OP : faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute.	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	Cycle 2 3 +
Espace autour du parachute Une grosse pelote de laine ou de ficelle Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : chaque joueur enroule le fil de laine autour de lui en donnant son prénom, puis lance la pelote à un autre joueur qui fait de même et ainsi de suite.	
Pas conseillé au cycle 1 et à bien simplifier au cycle 2.	Consigne : quand tout le monde est attaché le dernier se défait, ré-enroule la pelote de laine et la repasse à celui qui lui avait lancé en l'appelant par son prénom.	

Ballon lancé ou roulé

OP : faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute.	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	Cycle 2 3 +
Espace autour du parachute Un gros ballon gonflable Durée : 4 à 8 mn	Déroulement : l'animateur donne son prénom et lance le gros ballon à un autre joueur qui donne son prénom et fait de même jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. Puis au cycle 3 (et +) on peut refaire le chemin du ballon en sens inverse et cette fois-ci en donnant le prénom de celui ou celle à qui on l'envoie.	
Au cycle 1 ou 2, ce jeu peut se faire assis, les jambes écartées en V, les pieds se touchant, en faisant rouler le ballon.	Consigne : pour des groupes de cycle 3 (ou +) l'animateur peut introduire d'autres données que les prénoms : le lieu d'habitation, la musique appréciée, la classe, le rêve qui est fait souvent, etc., tout ce qui peut faciliter la connaissance de l'autre.	

Pour un groupe qui ne se connaît pas encore très bien, je conseille les jeux de la première partie de l'ouvrage de l'Université de Paix de Namur *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, écrit par Mildred MASHEDER, institutrice en école primaire et maternelle à Londres, aux Editions Chronique sociale.

Cette première partie intitulée *Je me présente* comprend 18 activités possibles dont celles indiquées ci-dessus pour faire connaissance, se découvrir, apprendre à connaître et reconnaître l'autre.