

Présentation de différents jeux

Tous les jeux suivants permettent de constituer une séquence en les sélectionnant selon le type de jeu. Je les ai classés selon un ordre particulier pour permettre de varier les figures fixes et celles qui bougent, celles qui demandent un certain matériel et d'autres un espace où l'on peut s'asseoir.

Si le bonjour théâtral ou l'échange de vagues permet de commencer, il est aussi important de bien terminer soit par la tente mongole, soit pour les plus grands la roue des engrenages avec 2 parachutes.

Voici l'exemple de séquence possible variant les types de jeu :

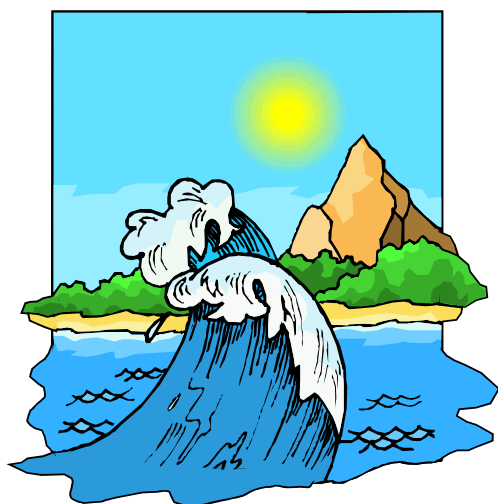
Type de jeux ou figures	Au cycle 1	Au cycle 2	Au cycle 3 ou 2 nd degré
Consignes initiales	3 mn	3 mn	3 mn
Bonjour	Bonjour prince ou princesse (avec trou) 10 mn	Echanges de vagues 6 mn	Bonjour théâtral 5 mn
La banquise pour tous	3 mn	3 mn	3 mn
Neptune le chef d'orchestre de la mer	Neptune 1 5 mn	Neptune 1 et 2 6 mn	Neptune de 1 à 3 + Neptune 4 10 mn + 4 mn
Figures qui font tourner	La mare qui tourne 4 mn	Le manège 5 mn	Le manège 5 mn
Figures pieds fixes	123 parapluie ! 4 mn	123 parapluie ! + traversée 6 à 8 mn	123 parapluie ! + traversée 6 à 8 mn
Jeux drôles		La machine à laver 5 mn	La crêpe 5 mn
Jeux avec balles	Première balle 3 mn	La Terre et la Lune 2 mn	La Terre et la Lune 2 mn
Jeux assis	Le renard et les poules 6 mn	Les crocodiles 5 à 10 mn	La balançoire 5 mn
Grand jeu*		La chasse au trésor 5 à 10 mn	Les sculptures 4 à 10 mn Ou le champignon
Avec plusieurs parachutes*			La roue des engrenages ou l'envoi de balles 5 à 10 mn
La yourte pour tous	5 à 10 mn	5 mn	5 mn
Pour terminer	La chenille 2 mn	Le boudin 2 mn	Le boudin 2 mn
DUREE MAXIMALE	30 à 45 mn	45 à 60 mn	60 à 75 mn
Moment de métacognition	5 à 6 mn	5 à 10 mn	5 à 15 mn

*facultatif

Un certain nombre de jeux sont facultatifs et peuvent être testés lors de la 2^{ème} ou 3^{ème} séquence. A l'animateur(trice) ou l'enseignant(e) de prévoir chaque séquence et d'introduire progressivement de nouveaux jeux plus longs selon la maîtrise et l'enthousiasme des joueurs.

Au cycle 3 et plus, avec des collégiens ou lycéens, les jeux avec plusieurs parachutes demandent plus de temps et une phase d'adaptation. Ensuite la création de nouveaux jeux peut être envisagée selon l'inspiration des joueurs adolescents, pré-adolescents ou même adultes !

Au début il vaut mieux passer plus de temps à faire les premières figures afin d'acquérir plus de facilité dans la prise de la toile, bien intégrer les consignes de base et constituer l'unité du groupe.



La vague

*Pour se faufiler
Dans l'étroit canal
Qui menait au port avant les bassins,*

*Elles se pressaient, tes vagues,
Lors de la marée,
Elles se bouscuaient.*

*Elles avaient besoin
Que l'ininterminable
Soit fini pour elles.*

Eugène GUILLEVIC