

LA DILIGENCE (ou autre thème)

But du jeu : *Ecouter attentivement une histoire et réagir dès que j'entends le mot « diligence » et/ou le nom qui m'a été attribué en tournant sur moi-même.*

Ce jeu fait appel à la mémorisation, à la rapidité, au réflexe, à l'écoute active, à l'attention.

Les élèves sont disposés en cercle (1m de distance). Le meneur de jeu (l'enseignant) est au milieu, il va raconter une histoire sur le thème choisi. Par exemple, un voyage à bord d'une diligence, une soirée au cirque, une journée à la ferme, à la plageChaque enfant se voit attribuer un rôle avant que ne commence l'histoire. Plusieurs enfants peuvent avoir le même rôle. Chaque fois que le meneur de jeu dans son histoire prononce **le mot-clé** du thème retenu par exemple « diligence », ou « cirque » ou « ferme » : tous les joueurs doivent tourner sur eux-mêmes. Celui qui ne le fait pas est éliminé et s'assoit. De même, chaque fois que le meneur de jeu emploie un mot qui désigne un rôle en particulier, l'enfant (ou les enfants) qui s'est vu attribué ce rôle doit tourner sur lui-même. On peut même rajouter un bruitage ou autre signe distinctif.

Groupes possibles sur le thème la diligence :

- ◆ Les chevaux
- ◆ Les cowboys
- ◆ Les indiens
- ◆ Les cochers
- ◆ Les voyageurs
- ◆ Les roues
- ◆ Les bagages (ou valises)

Sur le thème du cirque :

- ◆ les clowns
- ◆ les trapézistes,
- ◆ Mr Loyal
- ◆ Les éléphants
- ◆ les spectateurs,
- ◆ les dompteurs

Au meneur de jeu de faire preuve d'imagination et de jeux de mots pour réussir à éliminer les joueurs !!!