



Jeux de société



1. Bonhomme aime jouer :

Un élève porte une ceinture fléchée pour représenter Bonhomme. Les autres élèves sont debout en cercle. On joue une musique du carnaval ou autre. Bonhomme se promène autour du cercle derrière les élèves et sans que les autres s'en aperçoivent, il touche le dos d'une élève tout en continuant de marcher. Quand l'enseignant arrête la musique de jouer, l'élève qui a été touchée doit se dépêcher à faire le tour du cercle afin de pouvoir reprendre sa place avant que Bonhomme lui vole sa place. Si elle réussit, elle y demeure et Bonhomme doit recommencer le scénario. Si Bonhomme réussit à prendre la place de l'élève qu'il a touchée, c'est cette élève qui doit porter la ceinture et devenir le Bonhomme. Et le jeu continue ainsi...

2. Bonhomme et le chef d'orchestre :

Le groupe est assis en cercle. Secrètement, l'enseignant a choisi, au préalable, qui sera le premier chef d'orchestre (c'est un secret). On peut jouer une musique d'ambiance. Bonhomme, en portant la ceinture fléchée, est debout à l'intérieur du cercle. Il bouge au rythme de la musique, tout comme le ferait Bonhomme. Au signal de l'enseignant, l'élève chef d'orchestre fait un geste ou un mouvement (exemples : taper les genoux, bouger la tête, claquer les doigts, etc.). Tous les autres doivent l'imiter de façon répétitive jusqu'au prochain geste ou mouvement du chef. Bonhomme doit deviner qui est le chef d'orchestre. Le jeu continue en échangeant les rôles à la discrétion de l'enseignant.

3. L'échange de flocons :

Matériel : une paille (ou une cuillère) pour chaque joueur et de la ouate
Diviser les élèves en deux groupes égaux. Chaque groupe forme un cercle. Au signal de départ, le premier joueur de chaque cercle utilise sa paille pour aspirer un flocon (morceau d'ouate) qui se trouve dans une tuque au milieu du cercle. Il doit tenir ce flocon au bout de sa paille tout en se dépêchant de faire le tour de l'extérieur du cercle et de retourner à sa place. Il doit ensuite passer le flocon à son voisin de gauche sans utiliser ses mains. Lorsque le flocon tombe, il faut l'aspirer de nouveau avec la paille sans se servir des mains. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait le tour du cercle avec le flocon et que le dernier joueur l'ai fait tomber dans la tuque.