

Mieux se connaître pour mieux vivre ensemble

La charte olympique prône le Fair-play qui devrait permettre à chacun de vivre en bonne harmonie avec les autres. En début d'année tous les élèves ne se connaissent pas bien. Certains jeux aident à faire la connaissance des prénoms, mais également des attitudes et des comportements. La cohésion et le climat de la classe peuvent être améliorés.

Ces jeux sont souvent faciles si le camarade peut-être choisi, il se complique lorsque le partenaire est imposé.

Jeux pour faire connaissance

- **Poursuite prénom** : au moment de toucher un camarade le poursuivant doit dire son prénom
- **Equilibre avec partenaires** : par 2, se tenir par les mains, rapprocher les pieds et se pencher en arrière, bras tendu pour être en équilibre ; en partant de cette dernière position, les 2 élèves doivent s'asseoir ; tous en cercle, un élève se penche en avant et l'autre en arrière
 - Pour complexifier, les pyramides humaines
- **Course d'estafette en duo** : par 2 les élèves tiennent une corde à sauter pliée en 4
 - Idem les duos sont attachés chacun par la cheville à l'aide d'un sautoir
 - Dos à dos les élèves tiennent un sautoir avec leurs 2 mains, un élève se déplace en avant et l'autre en arrière
 - Les duos doivent transporter ensemble un objet (ballon) sans l'aide des mains
- **Passe et va** : 2 équipes face à face se font des passes avant de donner le ballon dire le prénom du camarade d'en face (adapter la passe en fonction du camarade)
- **Passe en cercle** : en cercle, appeler un camarade avant de lui passer le ballon ; idem prendre la place de celui qui a reçu le ballon ; idem avec plusieurs ballons
- **Le maître et sont chien** : se suivre par 2, échanger les rôles, puis tirer au sort les duos
- **Les alpinistes** : par 2, une corde est glissée dans la ceinture (interdiction de tenir la corde avec les mains), se déplacer dans la salle sans perdre la corde
 - idem avec quelques obstacles (perches, barres //, espaliers, ...)
 - Idem : Guider l'aveugle : un élève conduit son camarade pour qu'il puisse garder les yeux fermés
- **Conduire un aveugle** : d'abord avec un camarade choisi, puis tirer au sort les duos
 - Idem des obstacles sont disposés dans la salle
- **Le nœud gordien (M3B6p8)** : des cordes à sauter sont tenues par le milieu, chaque élève prend un bout d'une corde, essayer de démêler le nœud et de retrouver son partenaire sans lâcher la corde
 - En cercle, prendre la main d'un camarade avec chacune de ses mains, défaire le nœud sans se lâcher les mains
- **Le cercle retourné** : former un cercle en se donnant les mains face à l'intérieur. Comment se retrouver en cercle en se donnant les mains face vers l'extérieur sans se lâcher les mains ?
- **Comme dans un fauteuil** : se placer en cercle très étroit tous regardent dans le même sens au signal tous s'assoient sur les genoux de la personne qui est derrière
- **La « ola » des prénoms** : en cercle faire une ola dire son prénom au moment de lever les bras, les prénoms doivent se succéder le plus rapidement possible
 - Idem dire le prénom du camarade suivant. Après 2 tours, changer de place sur le cercle
- Autres : Animation EP Montreux : *Vers le Fair-Play 95 / Jeux de coopération 97 / Former des équipes 2000*