



Les jeux en Hongrie



Erasmus+

2019-1-FR01-KA229-062121_2



Les jeux en classe

„Le facteur”

Les enfants font un cercle

Poignée de main

On choisi un facteur qui est au milieu

Un élève envoi „une lettre” a son camarade en disant son nom

La lettre circule avec un mouvement, l'élève qui envoie la lettre serre la main de son voisin. Les mouvements se suivent l'un après l'autre. Quand la personne nommée sent que sa main est serrée il annonce: „ J'ai reçu la lettre”.

Il faut que le facteur fasse bien attention et quand il réussit à attraper la lettre (il voit quand un enfant serre la main de son voisin), le facteur crie : la lettre est là. Les deux enfants changent les places.



„Le lion dormant”

Les enfants sont assis.

On cache les yeux d'un volontaire et il va au milieu. Les autres mettent des objets au centre, tout autour de „lion”.

Le but : prendre des objets sans que le lion entende de bruit des „voleurs”. Si le lion entend quelques bruit de mouvement il fait un signe dans la direction de bruit. Si le lion a bien entendu, et il fait un signe dans la direction du voleur, il faut remettre l'objet au centre. Le prof choisi qui peut essayer de prendre un objet.



L'éléphant et le palmier”

Les enfants font un cercle. Une volontaire va au centre. Il montre a queluq'un et dit **éléphant** ou **palmier**.

Quand la personne centrale dit: **éléphant**, la petite fille qui est au milieu fait un éléphant et les deux autres a coté de lui imitent les palmiers.



Quand la personne centrale dit: **palmier** les enfants font comme ca. Il a montré a qui est au milieu. Il fait palmier et les deux autres imitent l'éléphant avec leurs bras.

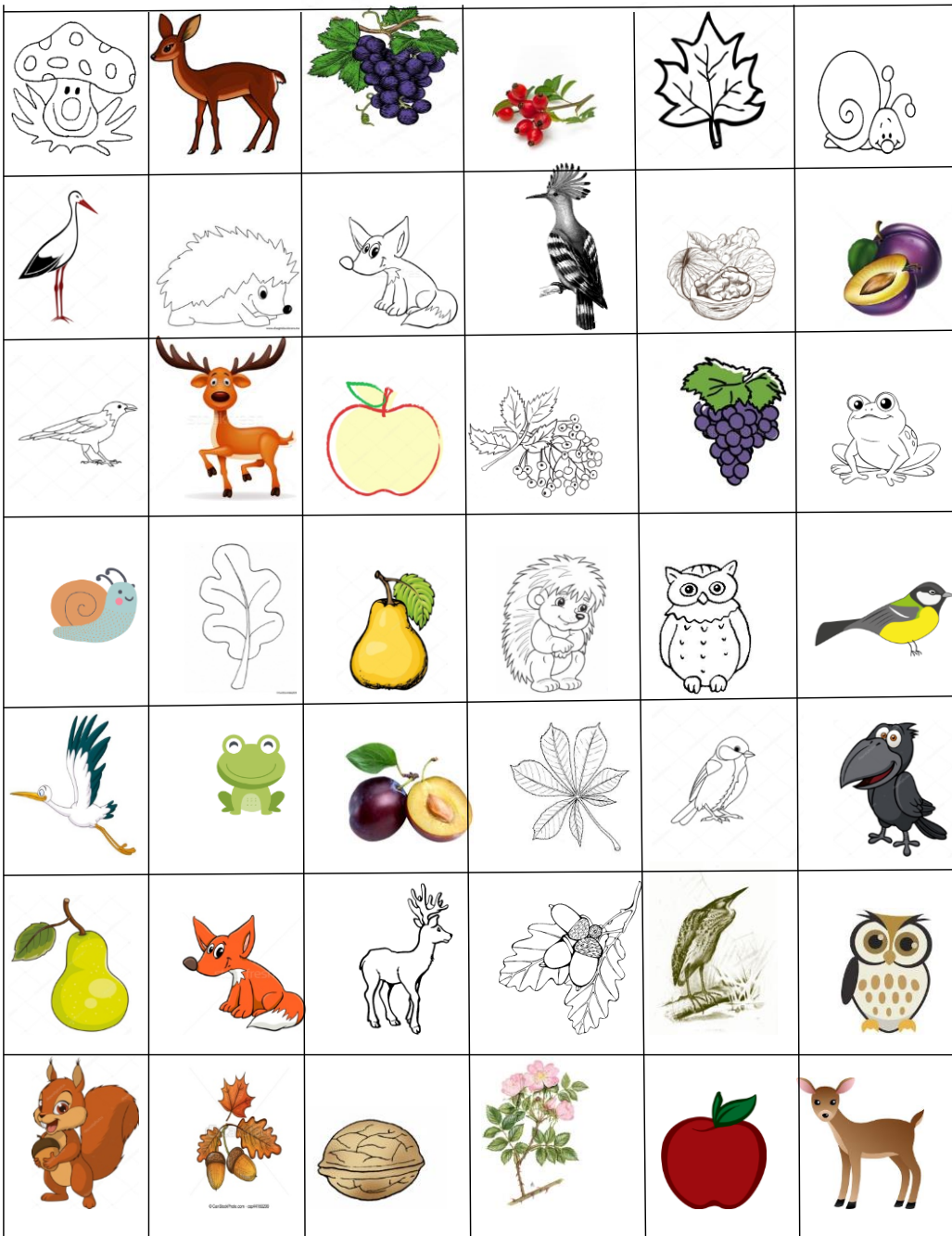


Orientation en plan

On lamine les feuilles. Les enfants le recoivent devant eux. Ils recoivent un sticky(petite figure collante".)Le prof donnent des consignes.P.ex:

On démarre du champignon, fait 2 pas a droit, 5 pas en bas, 1 pas a gauche. Ou est-tu?

On peut pratiquer a épeler, ou a syllabiser le mot ou on arrive.





Sélection

Il faut quelques boules en coton colorés et une pince. L'enfant sélectionne les boules selon les couleurs ou selon la mesure.

Sélection

Des petits cercles mangeables colorés. (On peut acheter chez nous).
Les enfants sélectionnent les petits cercles selon les couleurs.



Les enfants
sélectionnent
les petits
chocolat
en les
siflant.

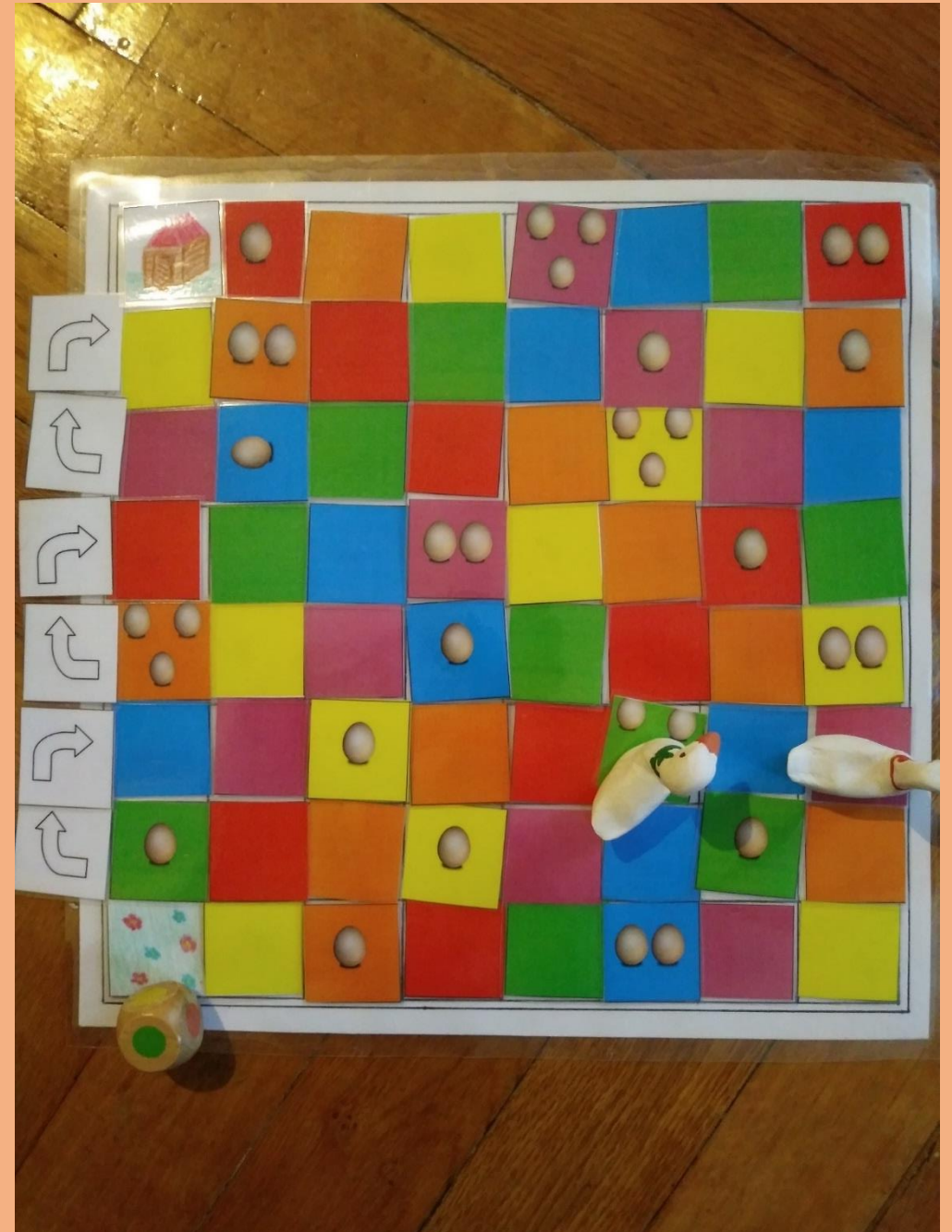


Variation 1

Pratiquer les couleurs, compter de 1 à 3.

L'enfant lance le dés, et il bouge avec l'oie sur la table.

S'il arrive sur le carré où il y a des oeufs il peut les collecter. Le but arriver dans le poulailler, et ramasser le plus d'oeufs





Variation 2

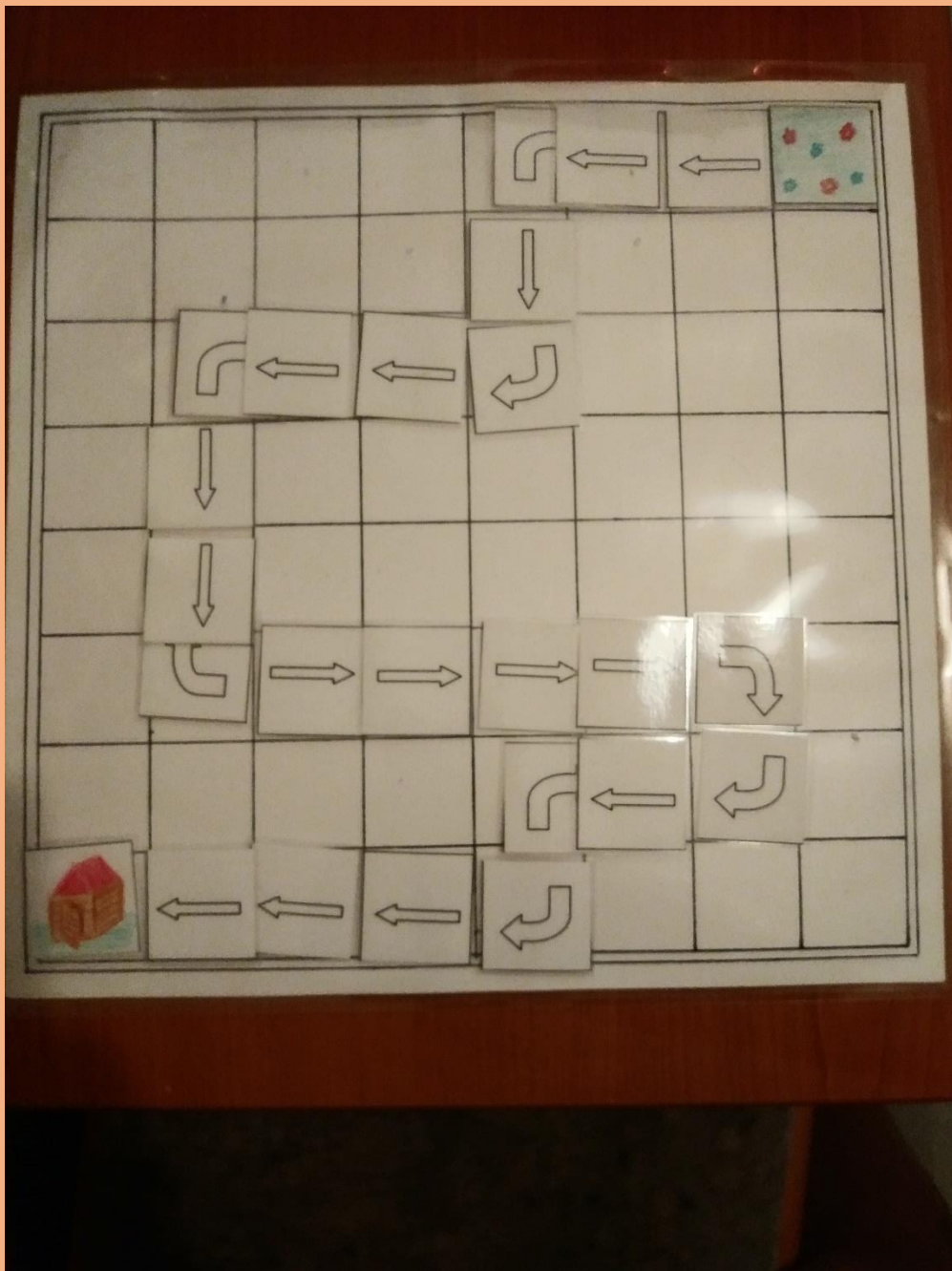
Les regles:l'enfant lance le dés et marche sur le panneau selon le numéro.Il faut ramasser les oeufs et arriver a la maison.Si le joueur arrive sur le mais, il peut lancer le dés de nouveau..Si il arrive au renard ou sur l'aigle il se manque du circuit suivante.

Variation 3

**Pour réfléchir logiquement.
L' enfant lance le dés et il
fait des marches.**

**Le but arriver au poulailler
en ramassant des oeufs de
plus .Il faut éviter les
prédateurs. Il ne peut pas
changer direction dans le
meme circuit. Si il arrive sur
l'image du prédateur il perd
un oeuf.**





Variation 4

La maitresse installe les petits carts avec les fleches sur le panneau de jeu, L'un élève regarde les fleches sur le tableau et dirige son camarade dans la classe.

Le : il faut arriver au poulailler sur le tableau et dans l'espace.