



Pourquoi des jeux d'accueil?

Parce que se connaître et connaître l'autre, savoir se présenter et écouter est la première étape vers la coopération et, plus globalement vers un vivre ensemble harmonieux et respectueux. Cela vaut pour l'enseignant vers les élèves mais aussi à l'inverse (le.a maître.esse a aussi besoin d'être accueilli.e!) et pour les enfants entre eux.

Quand? Seulement à la rentrée?

Non, bien sûr, l'accueil c'est chaque jour, tout au long de l'année. Ne croyez surtout pas que parce que les enfants se sont échangés leur prénom le jour de la rentrée, ils les ont tous retenus et qu'ils se disent bonjour chaque matin... Et puis certains jeux permettent d'approfondir la découverte à chaque fois un peu plus.

Quelques précautions...

Comme dans tous les jeux coopératifs, le.a maître.esse, garant du cadre, sera attentif.ve aux **4 facteurs psychosociaux suivants**:

- **La coopération** : la communication, la cohésion, la confiance, l'entraide.
- **L'acceptation** : personne n'est rejeté par le groupe. Y compris en cas d'erreur.
- **L'engagement** : contribution de chacun à la réussite commune.
- **Le plaisir** : on joue pour s'amuser, facteur de motivation. Donc les gestes et les mots doivent être respectueux, l'humiliation doit être bannie.

Les prénoms en cercle

Objectif: oser affirmer son prénom, enregistrer le prénom des autres.

Matériel: aucun

Niveau: à partir de PS (en cours d'année) jusqu'à adulte

Déroulement: la disposition en cercle est importante: tous les participants se voient et sont sur un pied d'égalité. Le.a maître.esse envoie une balle (ou un objet mou type coussin) à un enfant en disant son propre prénom, celui-ci renvoie à un autre en disant son prénom, etc...

Variantes: Pour simplifier voire éliminer les difficultés de transmission de la balle, les participants sont assis, jambes écartées ou on peut aussi jouer sans balle mais en insistant sur le geste et le regard. Autre variante: celui qui envoie la balle dit le prénom de celui à qui il envoie la balle ou « la boule d'énergie ».

Le bonjour insolite

Objectif: entrer en contact avec les autres de manière duelle pour se saluer.

Matériel: une musique, un tambourin ou des claves.

Niveau: à partir de MS jusqu'à CM

Déroulement: les enfants se déplacent dans un espace donné. Au signal (soit arrêt de la musique, soit coup de tambourin ou claves), l'enseignant.e leur donne une consigne précise. « Vous vous approchez du camarade le plus proche et vous faites: Bonjour, épaule contre épaule. » On peut alors préciser la consigne: vous allez toucher (doucement!) l'épaule de votre voisin.e avec votre épaule. Puis, les enfants se déplacent de nouveau et on fait évoluer la consigne: bonjour pieds/bras; joue contre joue, coudes et genoux... les positions que les enfants proposent doivent être valorisés et peuvent être reprises par le groupe. Il est important de préciser de changer à chaque fois de partenaires et d'insister sur l'échange de regard (pour qu'il y ait une véritable rencontre).

Le bonjour théâtral

Objectif: être capable de s'exprimer devant le groupe, connaître le prénom des autres.

Matériel : aucun **Niveau:** à partir de MS/GS jusqu'à adulte

Déroulement : les enfants forment une ronde. Le.a maître.esse fait un pas en avant et se présente en faisant un geste. Par exemple : « je m'appelle Virginie. » en tapant des mains et sautant une fois. Alors, tous les enfants répondent en reproduisant le geste: « Elle s'appelle Virginie ». Puis, c'est aux volontaires de continuer. Attention, les enfants ont tendance à répéter les gestes des autres, il faut donc les encourager à changer.

Variantes: Avec les plus grands, il serait intéressant après le passage de tous que chacun essaie de retrouver le geste des autres. Cela permet de voir leur attention. A la place des prénoms, on pourrait choisir le nom d'un animal préféré, d'un aliment...

La ronde des goûts

Objectif: se trouver des points communs avec les autres, être capable de donner ses goûts devant les autres. **Matériel:** aucun **Niveau:** à partir de MS/GS jusqu'à CM

Déroulement: L'enseignant.e commence. « Ceux qui comme moi aiment le chocolat avancent d'un pas. » Alors, les enfants qui aiment le chocolat avance d'un pas. On se remet en cercle. Puis, les enfants volontaires, un à un, proposent leur goût. Cela peut être sur le thème des animaux, des jeux...

Variante: la phrase peut être: « ceux qui comme moi, aiment faire... (du vélo, de la couture,...) » et peut s'accompagner d'un mime simple.

Le chevalier des prénoms

Objectif: améliorer la connaissance des prénoms de la classe.

Matériel: une « épée » en bois ou en plastique ou un bâton **Niveau:** à partir de MS/GS

Déroulement: Les enfants sont assis en cercle, les jambes écartées devant eux. Un enfant est chevalier (avec une « épée »). L'enseignant.e dit un prénom de la classe. Le chevalier doit toucher (sans brutalité) les jambes de l'enfant dont le prénom a été cité avant que cet enfant ne dise un autre prénom. S'il réussit, le chevalier continue. Si l'enfant a donné un autre prénom avant d'être touché, il devient chevalier à son tour.

Les pingouins

Objectifs: trouver sa place et partager l'espace. Oser le contact sans brutalité.

Matériel: petits tapis ou feuilles de journaux ou cerceaux, musique **Niveau:** à partir de MS

Déroulement: Les participants sont les pingouins et ils se « baladent » dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les morceaux de banquise (tapis). Lorsque la musique redémarre, ils repartent. Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond (les tapis sont de moins en moins nombreux) mais tout le monde doit pouvoir trouver une place sur l'espace restant.

Précaution: le jeu étant très joyeux, pour éviter les bousculades, il est prudent d'apprendre, au préalable, aux enfants la façon de marcher des pingouins (à petits pas donc sans précipitation).