

Mieux se connaître

Voici quelques exercices à aborder avec les élèves pour apprendre à connaître son groupe et à permettre à chacun de mieux identifier les autres.

Objectif : apprendre à mieux se connaître. Travailler la mémorisation.

Public concerné : tous cycles sauf l'exercice 2 pour le cycle 1

1- Jeu des prénoms ;

- Les acteurs sont en cercle. Le premier dit : « Je m'appelle [son prénom, par exemple Gaspard] ». Le second dit : « Je m'appelle (son prénom, par exemple Julie) et je suis à côté de Gaspard ». Le troisième dit : « Je m'appelle (son prénom, par exemple Pierre) et je suis à côté de Julie, qui est à côté de Gaspard. Et on continue ainsi jusqu'au dernier qui doit mémoriser tous les prénoms.
- De la même manière, on dit : « Je m'appelle Gaspard, à ma droite il y a Julie et Pierre est à ma gauche... », etc.
- On peut envoyer son prénom à son voisin de gauche, ou de droite (selon le sens de rotation) et l'accompagner d'un geste (on souffle dessus parce qu'il est posé sur la paume de la main, ou encore on le fait passer de la paume d'une main à la paume de la main du voisin, etc.)

2- Accompagner son prénom d'un geste ;

- Le groupe est toujours en cercle. Le premier qui déclenche le jeu vient se positionner dans le cercle face à un des acteurs du groupe. Ce dernier lui dit son prénom et accompagne ce prénom d'un geste expressif que tout le monde peut voir. On identifiera alors ce geste à ce prénom. Le second (à la gauche du premier) va se positionner devant un autre acteur qui fera la même chose que le précédent. Cependant, quand il passera devant le premier qui a donné son nom et fait un geste pour l'accompagner, il devra se souvenir du geste et du prénom et lui restituer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait dit son prénom.

3- Le prénom et l'objet ;

- Un coussin circule dans le cercle. On se le lance d'un élève à l'autre. A chaque fois qu'un élève le lance, il dit son prénom très fort.
- Le même coussin circule toujours. Cette fois-ci, on dit le nom de celui à qui on le lance. On essaie de le dire avant de lancer l'objet.
- On va porter le coussin à celui qui est visé. On joue alors au petit jeu suivant : un échange se fait avec le dialogue ci-dessous.
 - [nom de l'individu visé]... c'est pour toi !
 - J'en veux ! (ou... j'en veux pas)
 - Tiens !

Selon la réponse de l'individu visé, on peut jouer différemment et donner le coussin de la manière la mieux adaptée à la situation.