

LE CLIMAT ACTUALISANT

Geste d'animaux

INTENTIONS

- Favoriser le sentiment d'appartenance à un groupe.
- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.

OUTIL D'ANIMATION

- Aucun

DÉMARCHE

- 1) Tu demandes aux élèves de former un cercle.
- 2) Tu divises les élèves en groupes de trois personnes.
- 3) Tu précises aux groupes les gestes qui représentent les animaux du jeu (éléphant, crocodile, oiseau, chien, lion et lapin) en faisant une démonstration avec un des groupes de 3 personnes.
Exemple : éléphant – la personne du milieu fait la trompe avec un bras; les deux autres personnes (celle de droite et celle de gauche) se placent de dos de chaque côté de la personne du milieu et font les oreilles avec leurs bras.
Veillez noter que tous les gestes sont exécutés par 3 personnes. Soyez créatifs en inventant les gestes des autres animaux.
- 4) Tu te places au centre du cercle et tu débutes le jeu en choisissant une personne (tu pointes la personne du doigt). Cette personne devra exécuter l'animal nommé à l'aide de la personne à sa gauche et à sa droite.

*Si la réaction d'une personne (celle de droite, celle de gauche ou celle du milieu) est trop lente, cette personne remplace la personne au centre du cercle et recommence le jeu en nommant un nouvel animal à imiter et en pointant le doigt vers une autre personne dans le cercle.

*Si l'imitation de l'animal est bonne, le jeu se poursuit...

VARIANTE : Tu peux demander aux élèves de choisir les gestes pour imiter d'autres animaux ou tu peux changer les équipes.



Cet exercice se prête bien aux périodes d'activités physiques quotidiennes (APQ) si, au lieu de former un cercle, les élèves courent dans une zone établie jusqu'à ce qu'elles et qu'ils entendent un signal pour arrêter (p. ex., klaxon, tape des mains, bruit d'animal, etc.). Une fois que les élèves ont cessé de courir, tu annonces l'animal qu'elles et qu'ils doivent reproduire (p. ex., éléphant, crocodile, oiseau, chien...). Les élèves doivent rapidement se trouver des partenaires à proximité pour effectuer les gestes. Les élèves courent à nouveau jusqu'au prochain signal pour arrêter de courir.

TEMPS PRÉVU : 10 à 15 minutes

RETOUR

Conclusion :

L'exercice permet à l'élève de s'amuser en français. Pour bien gérer le contexte et que l'élève se sente dans un climat de confiance, il faut s'assurer que le jeu ne devienne pas une compétition mais soit plutôt une collaboration. C'est la raison pour laquelle le jeu n'élimine personne. En évitant la compétition, vous permettez à tous les élèves de se sentir compétents et vous évitez que certains élèves refusent de jouer.