



Pionnier

Fiche d'activité

Jeu de connaissance : *Parcours des prénoms*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

Durée : 15 minutes

Nombre de jeunes : 6 minimum

Nombres d'adultes : 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

P1 : Savoir développer l'énergie appropriée pour mener une tâche à son terme

S1 : Accorder de l'importance à l'autre, qu'elle que soit sa différence

Matériel :

De quoi délimiter les différentes étapes du parcours

A noter :

Ne faites pas de trop longues distances, l'intérêt du jeu est d'apprendre à se connaître tout en bougeant et en s'en rappelant à la fin de toutes les informations et non de faire du sport

But du jeu :

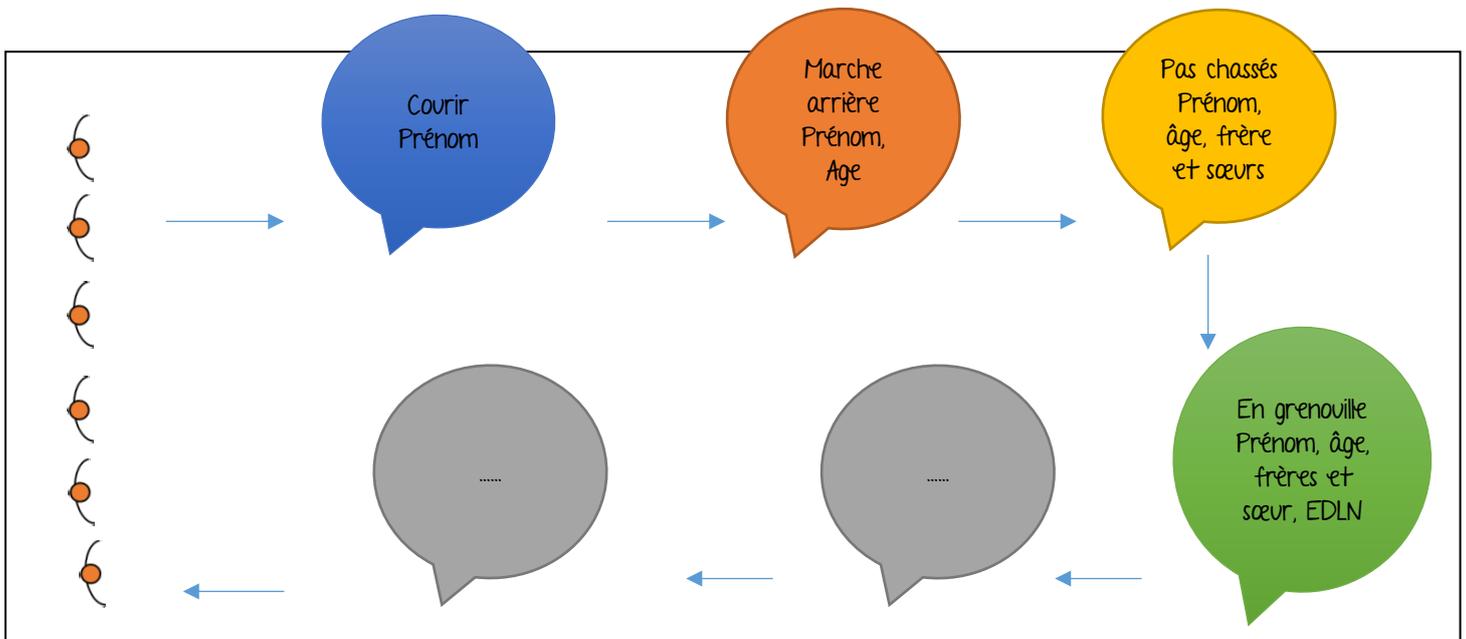
A chaque étape du parcours discuter deux par deux en respectant les consignes du parcours : une question + une manière de bouger

Déroulement :

1. Les Pionniers s'alignent face au parcours
2. A chaque étape du parcours ils devront changer de partenaire pour faire connaissance avec quelqu'un d'autre
3. A chaque étape la consigne de mouvement change et une question se rajoute à chaque fois
Exemple : courir et dire son prénom → marcher à l'arrière, dire son prénom, sa date de naissance (âge), → en pas chassés, dire son prénom, son âge, si on a des frères et sœurs → en grenouille, prénom, âge, frère et sœur, depuis quand aux EDLN ...

Fin du jeu :

4. A la fin du parcours, rassemblez-vous en cercle. Un Pionnier A se met au centre et désigne un autre Pionnier B en posant une des questions posées pendant le parcours. Le Pionnier C qui connaît la réponse prend la place du Pionnier A pour donner la réponse concernant le Pionnier B ... et ainsi de suite.



Pour aller plus loin :

Les Pionniers peuvent chacun leur tour, à chaque étape, proposer eux-mêmes la manière de se déplacer et la prochaine question

Imaginaire possible :