



1. La balle des prénoms

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Apprendre les prénoms.



2. Matériel

Une balle douce.



3. Déroulement

1. Les enfants sont en cercle.
2. Un enfant dit : « Je m'appelle... »
3. Il lance la balle.
4. L'autre enfant dit son prénom.
5. Refaire plusieurs tours.



4. Petite variante

Dire aussi : « J'aime... »



Apprenons les prénoms en nous amusant !



2. Trouve quelqu'un comme toi

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Faire connaissance.



2. Matériel

Aucun.



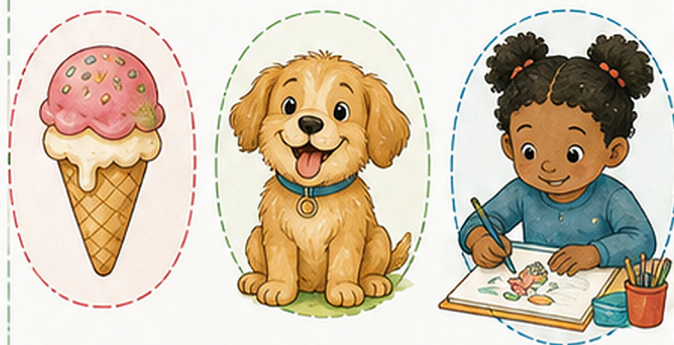
3. Déroulement

1. Dire : « Trouve quelqu'un qui... »
2. Les enfants cherchent un camarade.
3. Ils se mettent ensemble.
4. Recommencer avec d'autres idées.



4. Petite variante

aime les glaces / a un animal /
aime dessiner



Faisons connaissance en nous amusant !



3. SuperCroco dit

Jeux du premier jour – P1

1. But du jeu

Écouter et bouger.



2. Matériel

Aucun.



3. Déroulement

1. Dire : « SuperCroco dit... »
2. Les enfants font l'action seulement si la phrase commence ainsi.
3. Exemples : touche ta chaise, montre la porte, lève les bras.
4. Jouer sans éliminer.



4. Petite variante

Utiliser les objets de la classe.



Apprenons les consignes en nous amusant !



4. Le détective de la classe

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Découvrir la classe.



2. Matériel

Objets ou lieux de la classe.



3. Déroulement

1. Nommer un lieu ou un objet.
2. Un enfant devient le détective.
3. Il montre l'endroit demandé.
4. Recommencer avec d'autres lieux.



4. Petite variante

bibliothèque / porte / tableau / lavabo



Découvrons notre classe !



5. Le miroir

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Observer et imiter.



2. Matériel

Aucun.



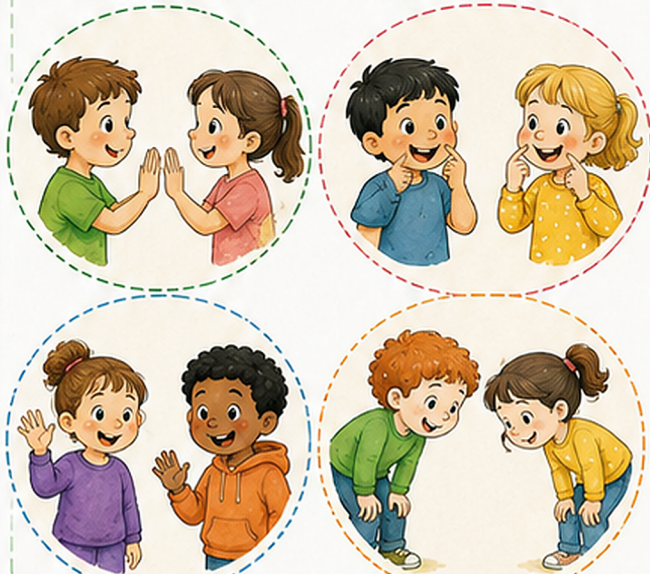
3. Déroulement

1. Se mettre par deux.
2. Un enfant fait des gestes lents.
3. L'autre imite comme un miroir.
4. On échange les rôles.



4. Petite variante

mains / sourire / coucou / se pencher



Observons et imitons en nous amusant !



6. Change de place si...

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Bouger et mieux se connaître.



2. Matériel

Chaises.



3. Déroulement

1. Les enfants sont assis en cercle.
2. Dire : « Change de place si... »
3. Les enfants concernés changent de place.
4. Recommencer avec d'autres idées.



4. Petite variante

tu aimes le chocolat /
les histoires / dessiner



Bougeons et apprenons à nous connaître !



7. La statue des émotions

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Exprimer ses émotions.



2. Matériel

Aucun.



3. Déroulement

1. Dire une émotion.
2. Les enfants font une statue.
3. Observer les statues.
4. Quelques enfants expliquent



4. Petite variante

joie / peur / surprise / colère / tristesse



Exprimons nos émotions !



8. Qui a disparu ?

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Retenir les prénoms.



2. Matériel

Aucun.



3. Déroulement

1. Les enfants sont en cercle.
2. Un enfant ferme les yeux.
3. Un autre enfant se cache.
4. Il faut dire qui a disparu.



4. Petite variante

Rejouer avec plusieurs enfants.



Retrouvons qui a disparu !



9. Le chef secret

Jeux du premier jour - P1

1. But du jeu

Observer et deviner.



2. Matériel

Aucun.



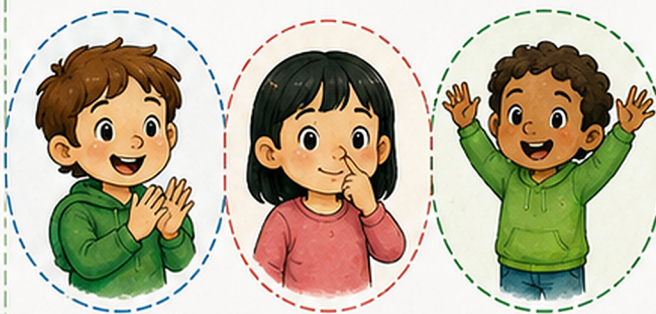
3. Déroulement

1. Un enfant sort ou ferme les yeux.
2. Choisir un chef secret.
3. Le chef fait des gestes que tous imitent.
4. Le détective doit retrouver le chef.



4. Petite variante

taper des mains / toucher le nez /
lever les bras



Observons et devinons ensemble !



10. Mission en équipe

Jeux du premier jour - P1

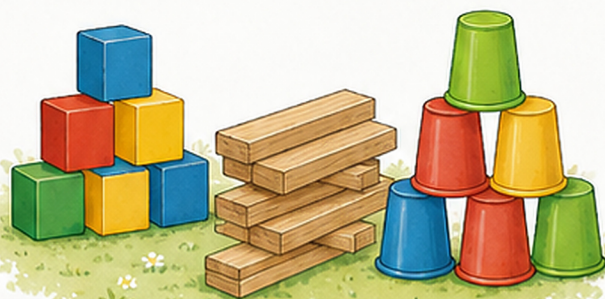
1. But du jeu

Coopérer.



2. Matériel

Cubes, kaplas ou gobelets.



3. Déroulement

1. Faire des petits groupes.
2. Donner une mission simple.
3. Construire ensemble.
4. Observer puis parler du travail d'équipe.



4. Petite variante

Construire la plus haute tour.



Coopérons et construisons ensemble !