



Activités de cohésion de groupe pour apprendre à se connaître et aimer être ensemble.

1. Lancer de dé

Petit + : modifiez et adaptez l'activité selon le niveau de vos élèves et ce que vous souhaitez réviser.

Matériel : un dé.

Règle du jeu : les élèves vont au tableau à tour de rôle pour lancer le dé.

Définir la correspondance des chiffres : 1 : je salue mes camarades et je me présente (prénom – nom). / 2 : je dis ma date d'anniversaire. / 3 : je parle de mes activités. / 4 : je pose une question à un camarade. / 5 : je parle de ce que j'aime manger et ce que je n'aime pas. / 6 : je parle du temps qu'il fait.

Si on dispose de plusieurs dés, on peut aussi les faire jouer en petits groupes.

2. Face à face

Matériel : un sablier ou un chronomètre – disposer les tables deux par deux, l'une en face de l'autre.

Règle du jeu : les élèves se mettent deux par deux, face à face. Ils ont deux minutes pour échanger, se présenter et se connaître un peu plus. Pour calculer le temps, utilisez un chronomètre (ou sablier), indiquez le top-départ : *C'est parti !* et la fin du face à face : *Stop !*

Ils se posent des questions (en français bien sûr !). Au bout des deux minutes, ils changent de partenaire.

Exemple de questions : *Quel âge tu vas avoir ? – Pourquoi tu apprends le français ? – Quel métier tu veux faire plus tard ? – Quelles sont tes principales qualités ? – etc.*



Activités pour réviser le vocabulaire en jouant et en s'amusant.

3. Réviser les fournitures scolaires :

Matériel : fournitures scolaires et objets de la classe – post-it de couleurs avec le nom des objets (un nom par post-it).

Règle du jeu : formez des groupes. Distribuez les post-it (avec les noms des objets) à chaque groupe (1 couleur par groupe). Les élèves doivent aller accrocher leurs post-it sur les bons objets.

4. Dessiner c'est gagné ! :

Matériel : ardoises individuelles (une par élève, à défaut, prendre des feuilles de papier).

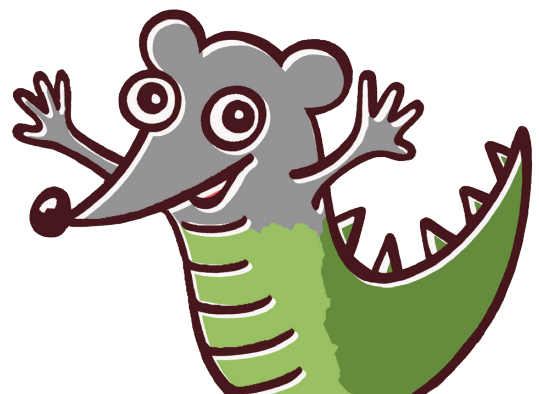
Règle du jeu : un élève va devant la classe et dit le nom d'une chose qu'ils connaissent et qui soit facile à dessiner : *fourniture scolaire – fruit – légume – objet de la maison – objet de la classe – vêtement – etc.* Les élèves doivent représenter l'objet cité et lever leur ardoise. L'élève valide les réponses. Un autre élève va au tableau et ainsi de suite.

On peut éventuellement compter les points.

5. S'habiller :

Matériel : vêtements et accessoires – sablier ou chronomètre.

Règle du jeu : formez des équipes. Un membre de chaque équipe se met au tableau (les uns à côté des autres). À votre signal, les élèves doivent « habiller » leur camarade en lui ajoutant des vêtements, des accessoires (casquette, sac à dos, collier, écharpe, bracelet...). À la fin du temps, comptez le nombre d'objets/accessoires que porte chaque élève (en les nommant). L'élève qui en a la plus gagne un point pour son équipe.





6. Papiers froissés

Matériel : une feuille par élève.

Règle du jeu : chacun écrit sur sa feuille : sa date de naissance – une caractéristique physique (couleur des yeux, cheveux, ...) – un adjectif qui le caractérise (grand, petit, timide...), froisse son papier et le lance dans la salle de classe (tous en même temps). À votre signal, chacun va ramasser un papier, le lit en silence et devine qui c'est puis écrit le prénom de qui il s'agit. Chacun lit à voix haute les indications et le prénom ; l'élève concerné valide.

7. Chaud-froid

Matériel : objets de toutes sortes (dont ils connaissent le nom : fournitures scolaires, vêtements, accessoires, objets de la cuisine, de la chambre...).

Règle du jeu : formez des équipes. Choisissez un objet et placez-le quelque-part dans la salle (sur une chaise – sous le bureau ...). Un élève de chaque équipe a les yeux bandés, il doit se faire guider par ses coéquipiers : l'élève avance et ses camarades lui disent *chaud* s'il se rapproche de l'objet ou *froid* s'il s'en éloigne.

Une fois qu'il a l'objet dans ses mains, il doit deviner ce que c'est en le touchant (sans le voir).

Attribuez des points.

(On peut faire jouer toutes les équipes en même temps ou bien l'une après l'autre).

