

REMARQUE IMPORTANTE :

Pour tous les jeux, il est très important :

- De prévoir un temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi, les enfants vont exprimer leurs émotions. Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer.
- De rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe.

OBJECTIFS :

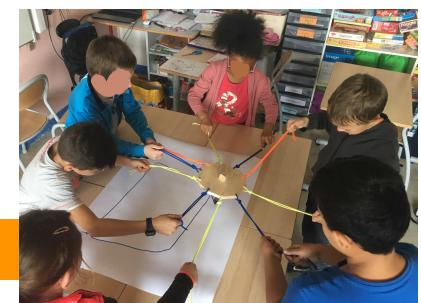
- modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition
- organiser des situations réelles de communication
- favoriser le vivre ensemble
 - en développant des valeurs : respect, solidarité, coopération
 - en développant des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
 - en construisant la cohésion du groupe
 - en favorisant les interactions

DESCRIPTION

Le crayon vous propose de réunir jusqu'à 10 joueurs, tenant simultanément un crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner sur des feuilles de papier.

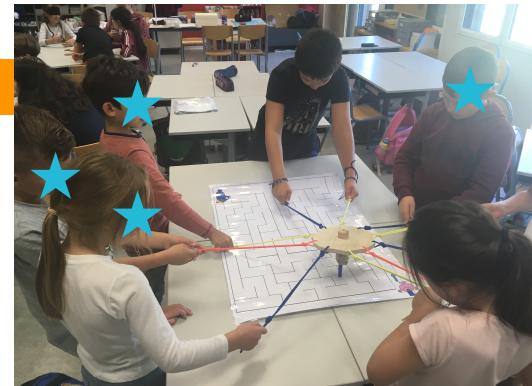
A partir de cette base simple, vous pouvez imaginer de nombreuses applications:

- Préparez un circuit sur la feuille, façon course de voiture, ou des balises à contourner, façon régate. Les joueurs doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible. En cas de compétition de rapidité, prévoyez des pénalités de temps pour les débordements.
- Résoudre un labyrinthe en groupe.
- Réaliser un dessin imposé par un modèle.
- Plus fort encore : réaliser un dessin imposé, sans modèle!
- Réaliser un dessin symétrique à un dessin imposé.
- Remplir des mots croisés ou un sudoku.



OBJECTIFS

- Dans les applications de type « **parcourir un circuit** », les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon. On dirait qu'une seule âme dirige 10 bras simultanément et c'est impressionnant.
- Dans les applications de type « **dessin imposé sans modèle** » les joueurs au contraire communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser



PROGRESSION

- Suivre le tracé d'une spirale
- Suivre un labyrinthe avec trois niveaux de difficulté
- Dessin en points à relier
- Dessin libre grâce à un modèle
- Dessin libre sans modèle

