Atelier · Jeux de société

Salle _____ Animé par _____

Par tables de quatre, les élèves jouent à un jeu qu'ils connaissent, puis changent de table. Ils respectent une règle, attendent leur tour et acceptent de perdre.



Niveaux	MS au CM2
Durée	20 min par jeu
Groupe	4 élèves par table
Adultes	1 adulte pour deux tables
Encadrement	Semi-dirigé

Matériel

- Un jeu par table, à la règle connue ou qui s'explique en une phrase
- Un couvercle de ramette de papier par table, pour y lancer les dés
- Un minuteur

À préparer avant

- Choisir des jeux de durée proche, déjà joués en classe
- Vérifier que chaque boîte est complète
- Nommer un élève arbitre par table

Déroulement

1. Rappeler la règle en deux minutes.
2. Jouer. L'arbitre de la table tranche avant qu'on appelle l'adulte.
3. Au signal du minuteur, ranger le jeu entier dans sa boîte.
4. Changer de table.

À savoir

Avec des âges mêlés, un jeu coopératif, où l'on gagne ensemble, évite que les plus grands l'emportent chaque fois.

Passage des groupes

Horaire	Groupe	Horaire	Groupe

prepy.fr/articles/ateliers-de-noel-ecole · Licence CC BY-NC-ND 4.0 · Camille de Prepy