

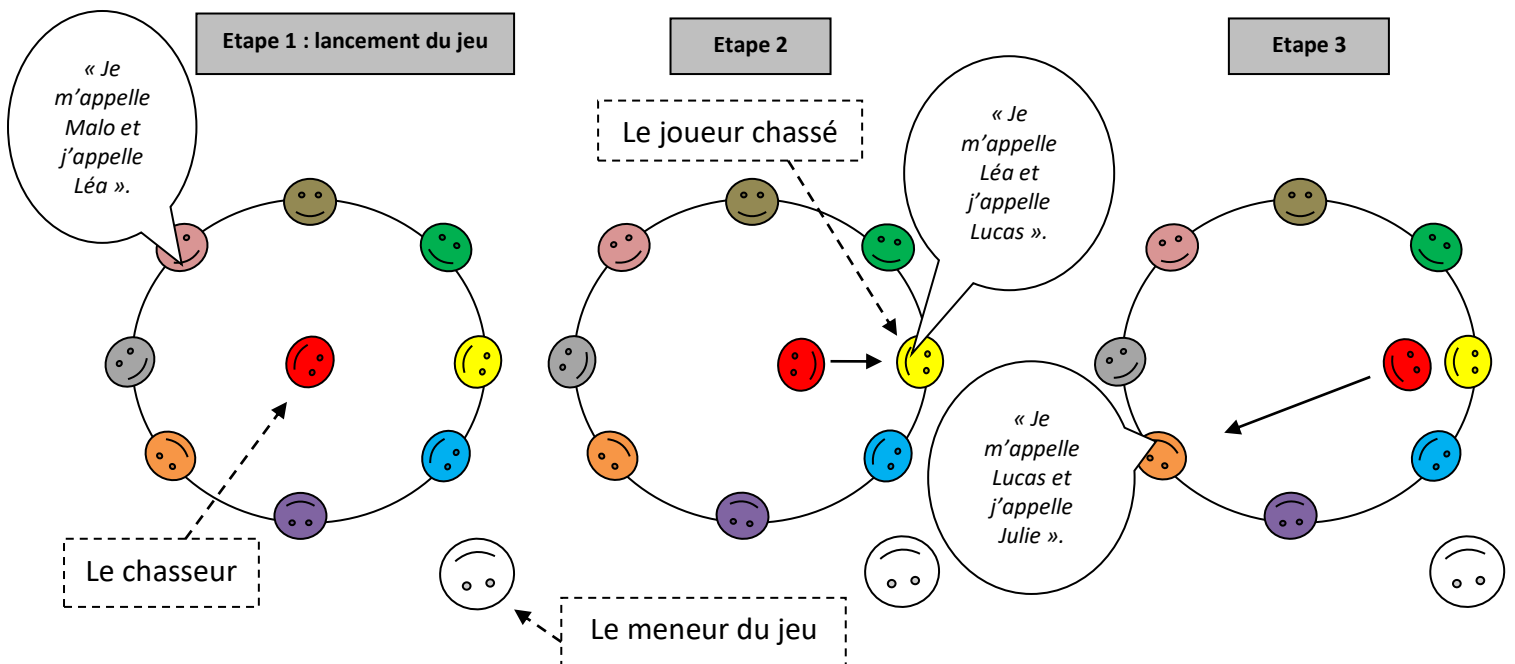


## Jeu calme n°1 (en cercle) : Je m'appelle ... et j'appelle ...

- **Nombre de joueurs :** effectif classe (1 meneur du jeu / 1 chasseur / des joueurs, en cercle)
- **Lieu de pratique :** ce jeu peut se jouer en salle comme à l'extérieur.
- **But du jeu :**
  - ✓ Pour le joueur chassé (joueur du cercle qui a la parole) : passer la parole à un autre joueur du cercle avant d'être touché par le chasseur ;
  - ✓ Pour le chasseur (joueur à l'intérieur du cercle) : toucher le joueur du cercle qui a la parole avant qu'il ne la passe à l'un de ses partenaires du cercle.
- **Avant de jouer :** Désigner 1 meneur du jeu et 1 chasseur. Tous les autres enfants forment un cercle, se lâchent les mains et reculent de 3 grands pas. Aussitôt, Le chasseur vient se placer au centre du cercle formé. Le meneur du jeu désigne, ensuite, le joueur du cercle qui lancera le jeu en prenant la parole. Enfin, le meneur du jeu invite tous les joueurs à se présenter (ceux du cercle ainsi que le chasseur). A tour de rôle, chaque joueur donne son prénom à haute voix (faire 2 tours).
- **Déroulement du jeu :** le joueur du cercle, désigné au préalable, prend la parole en disant à haute voix « Je m'appelle ... (il donne son prénom) et j'appelle ... (il donne le prénom d'un autre joueur du cercle) ». Dès qu'il a donné le prénom d'un autre joueur du cercle, le chasseur court vers le joueur nommé (= joueur chassé) afin de le toucher avant que ce dernier ait eu le temps de passer la parole à un autre joueur du cercle, en disant à son tour, à haute voix : « Je m'appelle ... et j'appelle ... ».
  - ✓ Si le joueur chassé est touché avant d'avoir passé la parole à un autre joueur du cercle (c'est-à-dire avant d'avoir terminé son message : « Je m'appelle ... et j'appelle ... ») : le joueur touché prend la place du chasseur ; le chasseur prend la place du joueur touché. Une nouvelle partie débutera dès que le nouveau joueur du cercle (= ancien chasseur) aura dit son message : « Je m'appelle ... et j'appelle ... ».
  - ✓ Si le joueur chassé parvient à passer la parole à un autre joueur du cercle, sans être touché : le chasseur doit alors toucher le nouveau détenteur de la parole avant qu'il ne la passe à son tour !

**Important :** le chasseur est le seul à pouvoir se déplacer. Les joueurs du cercle sont immobiles !

### • Représentation du jeu :



### Evolutions du jeu (insérer progressivement les nouvelles règles) :

- ✓ **1 joueur d'1 classe doit obligatoirement appeler un joueur du cercle de l'autre classe (dans le cadre de la journée des JEUX REGIONAUX).** Si erreur = échange de place entre le joueur qui s'est trompé et le chasseur.
- ✓ **2 chasseurs au lieu d'1.** Echange de place entre le joueur touché et le chasseur qui l'a touché.