

LE PASSAGE DE LA FLAMME

(dit « le courant électrique »)

BUT DU JEU

Passer la flamme de main en main sans la lâcher.
Favoriser une écoute tactile.

Matériel

Aucun

Lieu : intérieur ou extérieur

Temps

10 à 20 min

DEROULEMENT

- Les élèves font une ronde et s'assoient en tailleur.
- Ils se tiennent les mains.
- Un élève est désigné pour tenir la flamme imaginaire. Dès qu'il le souhaite, il la fait passer en serrant sa main au voisin de droite. Celui-ci sentant sa main gauche se serrer, serre à son tour sa main droite dans la main du voisin de droite... etc.... Jusqu'à ce que la flamme imaginaire revienne à la première personne qui sentira sa main gauche se serrer.
- Ce jeu se fait dans le calme, les enfants peuvent fermer les yeux pour mieux sentir la main qui est compressée.
- Chacun a une importance dans le groupe, tout le monde est responsable de la flamme.

VARIABLES POSSIBLES

- imposer les yeux fermés
- changer le sens de la flamme
- changer de position : se retourner en restant en ronde, les élèves ne se voient pas OU s'allonger.
- désigner un élève qui se place dans le centre, il devra trouver où se situe la flamme sachant que les enfants peuvent à tout moment changer le sens. Quand la flamme revient à l'élève qui a commencé, il lève la main.
- Pour les plus grands : insérer un code morse ou message à faire passer d'un bout à l'autre.