

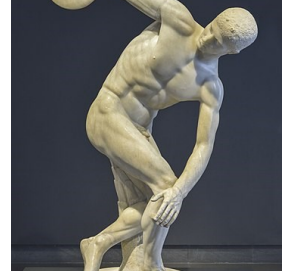


L'important, c'est de communiquer !

Statues / Agalmata

Origine : Grèce	Age :	5 et plus
	Cycle :	cycle 1, cycle 2, cycle 3
	Nombre de joueurs :	5
	Durée :	0 à 5 minutes

Illustration :



Lexique A1 :

You're it !

Formulations pour l'élève :

Agalmata - nombres de 1 à ...

Ancrage culturel :

Cycle 2 : L'enfant, les nombres, le sport

Cycle 3 : les monuments et oeuvres architecturales célèbres, quelques figures historiques contemporaines

Matériel :

ballon(s), frisbee, bâtons, et autres objets en lien avec l'athlétisme par exemple

Description :

Choisissez un joueur pour être "le loup/it" et demandez-lui de se tenir debout, les yeux couverts, au centre d'un grand terrain de jeu ouvert. Il ou elle commence à compter, au moins jusqu'à 10, mais elle peut aller au-delà. L'idée est qu'il n'y a pas de nombre final fixe ; seul "Le loup/it" sait quand elle s'arrêtera et ouvrira les yeux. Pendant que "It" compte, les autres s'éparpillent, ne sachant jamais quand elle va crier "Agalmata !". (qui signifie "statue" en grec). Dites aux enfants de le dire dans la version originale pour être authentiques, ou de dire simplement "statue" si c'est plus facile. À ce signal, les joueurs se figent et prennent des poses qui imitent des statues célèbres. Ils peuvent s'inspirer de n'importe quelle statue dont ils ont vu une photo : un lanceur de javelot, le Penseur, voire la statue de la Liberté. Les enfants peuvent utiliser des objets trouvés, comme des bâtons, une balle ou un frisbee, pour ajouter une touche de réalisme. "It" prend toutes les statues qui bougent - elles sont éliminées - puis essaie de faire rire ou bouger celles qui sont stables. Le dernier joueur qui reste calme est le gagnant et devient le nouveau "It". Ce jeu est idéal pour travailler l'équilibre.

Variantes et adaptations :

Le jeu est originaire de Grèce, mais peut être joué en français ou en langue anglaise. Il peut suivre la découverte d'une série de statues célèbres en histoire des arts par exemple, ou bien en lien avec les disciplines olympiques. Vous trouverez en PJ les logos des différentes disciplines olympiques (logos des JO de Tokyo 2020, plus figuratives que celles de Paris 2024)

Concernant le décompte jusqu'à 10, il peut être proposé dans plusieurs langues, soit les langues enseignées à l'école, soit des langues des familles, soit en langue grecque :

1—ένα (éna) ; 2—δύο (dýo) ; 3—τρία (tría) ; 4—τέσσερα (téssera) ; 5—πέντε (pénte) ; 6—έξι (éxi) ; 7—επτά (eptá) ; 8—οκτώ (októ) ; 9—εννέα (ennéa) ; 10—δέκα (déka)

Consignes de l'enseignant :

You are "it".

You will count out loud to a number of your choice.

Meanwhile, the other players will move around you.

When you reach your target number, you can say "agalmata" or "statues".

The other players must then stand as statues and not move.

All statues that move are out, as well as those that laugh. The last statue becomes the new "it".

Prolongements et projets possibles :

On pourra envisager un lien entre les nombres de 1 à 10 et le vocabulaire de géométrie.

Nous vous proposons également d'utiliser les pictogrammes des jeux olympiques. En cycle 2/3, il est possible de donner à chaque élève un pictogramme. Au signal 'agalmata' l'élève devra alors prendre la pose correspondant au sport en question. Les élèves pourront échanger leurs flashcards à chaque nouvelle phase de jeu.

Supports pour la classe :

Vidéo : <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/65843d5e504ea>

On voit ici des enfants grecs qui jouent à ce jeu.