



Jeux et exercices

Voici quelques petits jeux et exercices conçus pour enseigner l'utilisation du marqueur...

Exercice #1	Distribution des marqueurs
Jeu #1	Pointage de précision
Jeu #2	À vos marques – prêts – go!
Jeu #3	Ouvrir grand
Jeu #3	UNE FOIS OUI – DEUX FOIS NON
DU PLAISIR!	Envoyez-les s'amuser

Exercice #1 : Distribution des marqueurs

Donnez aux apprenants plusieurs minutes pour examiner et s'amuser avec le marqueur. Ils auront besoin de ce temps pour « lâcher leur fou ».

Jeu #1 : Apprivoiser le marqueur

Ces exercices permettent aux apprenants d'expérimenter avec le marqueur et de prendre confiance dans leur nouvelle responsabilité.

1. Voyons si vous pouvez pointer rapidement.

Pouvez-vous pointer lentement? Doucement? Très fort? Maintenant. tous ensemble. Essayons une séquence. Ex.: TAG...TAG...pause...TAG...TAG...pause

2. Tout le monde forme un cercle. La première personne clique, ensuite la personne suivante fait de même, puis la suivante et ainsi de suite, sans briser le rythme. Pointage avec effet domino...

Jeu # 2 : À VOS MARQUES – PRÊTS – GO!

Enseigne aux apprenants à ne pas anticiper.

« Écoutez attentivement, le point TAG est le mot Go. »

« À vos marques...prêts...go! »

Substituez le mot go avec... garage

Grappe

Stop

Gaga

Saut

Joe

Gros

...ou tout autre mot qui leur permet de rester concentrer jusqu'à la fin du mot. Ce jeu aide les étudiants à apprendre à ne pas anticiper, mais à attendre jusqu'à ce que le point tag soit définitivement atteint.



Jeu #3 : OUVRIR GRAND

Ce jeu est une excellente initiation. Les apprenants doivent concentrer toute leur attention sur un petit espace et apprendre à développer leur coordination main-oeil.

« Concentrez-vous sur ma main. Le point TAG est... ma main grande ouverte. »

Ouvrez votre main complètement et permettez-leur de pointer quelques fois. Maintenant, vous pouvez concentrer leur attention sur les muscles de votre main en alternant une main grande ouverte (ce qui devrait vous mériter un TAG) avec une main partiellement ouverte (pas de TAG). Ce jeu enseigne à attendre que la position finale désirée (point TAG) soit complétée.

Jeu 4 : UNE FOIS OUI – DEUX FOIS NON

Ceci est une version différente du jeu précédent.

« Vous recherchez l'instant où je lève juste un doigt, puis vous pointez. Plus d'un doigt, pas de TAG. »

« Le point TAG est...1 doigt levé. »

ENVOYEZ-LES S'AMUSER !

Placez les participants en équipe de deux ou en petits groupes et laissez-les essayer les jeux.

On peut aussi faire n'importe quel de ces jeux avec seulement les enfants dans les groupes.

Voyez si tout les gens de votre groupe peuvent pointer en même temps. Pouvez-vous pointer en même temps juste en vous regardant, en disant un « GO » avec vos yeux? Essayez de créer vos propres séquences rythmiques. Chaque membre du groupe peut enseigner aux autres une courte séquence.