

Note à l'enseignante: Imprimer et découper les étiquettes. Compter le nombre de participants. Faites ensuite le calcul suivant (nombre de participants divisé par deux enlever un). Placer dos à dos le nombre obtenu de chaises. Remettre une étiquette à chaque élève. À votre signal, tous les élèves doivent faire à haute voix le son de l'animal afin de trouver leur partenaire. Les deux élèves doivent ensuite s'asseoir sur une chaise (la femelle assise sur le mâle).

La dernière équipe qui restera sans chaise est éliminée. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une équipe d'élèves.

<b>Chat</b>	<b>Chatte</b>
<b>Chien</b>	<b>Chienne</b>
<b>Coq</b>	<b>Poule</b>
<b>Boeuf</b>	<b>Vache</b>
<b>Lion</b>	<b>Lionne</b>

Canard	Cane
Cochon	Truie
Éléphant	Éléphante
Mouton	Brebis
Ours	Ourse
Singe	Guenon

## 2e jeu Brise -glace

Note à l'enseignante : Imprimer et découper les consignes. Placer une consigne dans chaque ballon gonflé. L'élève doit choisir un ballon, le crever et faire la consigne demandée.

### Jeu des Ballons

Nomme tous les personnes dans ta famille.

Mime un singe.

Chante une chanson.

Marche vite, trois fois autour de la classe.

Va écrire ton nom au tableau.

Compte de 1 à 10.

Va écrire le chiffre 7 au tableau.

Trouve ton nom sur le tableau.

Trouve un ou une ami(e) et lis une ligne dans ton cartable de lecture.

Marche comme une tortue autour de ton pupitre.

Saute comme un kangourou autour de la classe.

Va donner une poignée de main à ton enseignante.

Donne la main à tous les garçons de la

classe.

Donne la main à toutes les filles de la classe.

Ouvre et ferme la porte 6 fois.

Ouvre ton pupitre 4 fois.

Enlève tes souliers et remets-les.

Attache les souliers de ton ami.