

Continent – Europe
Nom du pays – Italie



Fait intéressant

La ville de Bénévent, dans le sud de l'Italie a été surnommée la « Cité des sorcières » parce qu'autrefois, cette région de rivières et de forêts attirait les amoureux de la nature qui s'y promenaient souvent en chantant et en dansant. Les paysans commencèrent à leur attribuer des pouvoirs magiques : leurs chants et leurs danses devinrent des rituels et des incantations.

Source : Les sorcières de Bénévent

Dernière date de consultation :
6 mai 2023



Strega comanda colore

CYCLE PRIMAIRE

Sortilège des couleurs de la sorcière

Terrain de jeu

Dans la cour d'école
ou dans le gymnase

Drapeau



Type de jeu

Activité physique
Jeu de poursuite

Mise en situation

Strega Comanda Colore est un jeu d'origine italienne.

Dans les histoires anciennes de tous les pays, il existe des bonnes sorcières aussi bien que des méchantes. C'est le cas en Italie où la plus connue des sorcières s'appelle Befana, une vieille femme qui apporte des jouets aux enfants la veille de la fête des Rois Mages, les six janvier.

Le jeu de *Strega Comanda Colore* a une de ces bonnes sorcières qui est responsable de faire apparaître des arcs-en-ciel après les orages. Pour ce faire, elle a besoin de chercher des couleurs et elle ne veut pas d'aide.



Déroulement

- Révisez les normes de sécurité (voir le lien en annexe).
- Établissez le terrain de jeu qui est idéalement un espace où il y a beaucoup de couleurs, soit dehors ou dans un gymnase (avec de l'équipement de différentes couleurs, disposé un peu partout). Les couleurs des vêtements des élèves sont inclus dans le jeu.
- Demandez aux élèves de nommer une sorcière ou un sorcier.
- Établissez les règles du jeu : seulement deux élèves peuvent s'accrocher aux bras d'un élève qui porte la couleur commandée par la sorcière ou le sorcier.
- Expliquez le jeu.
 - La sorcière ou le sorcier commande une couleur en utilisant la formule « La sorcière ou le sorcier commande la couleur ... ».
 - Tous les élèves courent et touchent un objet de cette couleur pour être en sécurité.
 - La sorcière ou le sorcier poursuit les élèves et si un touché est réussi, l'élève devient la sorcière ou le sorcier et le jeu se continue avec une nouvelle commande.
 - La sorcière ou le sorcier peut rendre le jeu plus difficile en nommant des couleurs plus subtiles (p. ex., orange pâle, violet foncé, ivoire (beige), bordeaux (rouge)).



Matériel

Aucun

Annexe

Source : Normes de sécurité - Jeux de relais et de poursuite

<https://bit.ly/3B39IPQ>

Dernière date de consultation :
5 mai 2023