

Livret pour animer des petits groupes d'enfants

Des petits jeux avec un contact minimum.

Des jeux pour le corps

Avant de commencer, un petit NB : De nombreuses règles de jeux traditionnels préconisent l'élimination d'un joueur lorsque celui-ci se trompe. C'est un peu oublier que l'apprentissage se fait par essais et erreurs. Pénaliser l'erreur est contre-productif. L'élimination, en plus d'être frustrante pour l'enfant, ne lui permet pas de faire d'autres essais et ainsi de progresser dans la compréhension de la règle du jeu. Il faut lui dire qu'il s'est trompé mais lui permettre de rester dans le jeu. L'essentiel étant de prendre plaisir à jouer !

« L'imitateur »

Le jeu du miroir s'effectue face à face (à distance). Les enfants sont tour à tour créateurs ou imitateurs. Le créateur propose un geste que l'imitateur suit avec précision. Ce jeu peut servir d'échauffement pour d'autres jeux plus énergiques

« 1, 2, 3, Soleil... »

Pour commencer, un joueur est désigné meneur du jeu. Une fois désigné il va se placer debout, face à un mur. Les autres joueurs se placent tous sur la même ligne, à environ 20 mètres du mur. Face au mur, le meneur commence le jeu en disant à haute voix « 1, 2, 3... ». Pendant ce temps les joueurs avancent. Lorsque le meneur dit « Soleil ! », il se retourne. Tous les autres joueurs doivent être à l'arrêt. Si l'un d'entre eux bouge ou perd l'équilibre, le meneur le désigne et celui-ci doit retourner à la ligne de départ. Le premier qui touche le mur gagne et devient le nouveau meneur de jeu.

« Jacques a dit »

C'est « Jacques », le meneur, qui va donner les ordres aux autres participants. Les joueurs doivent se placer face à lui et suivre seulement les ordres précédés par le fameux « Jacques a dit... ». Par exemple : « Jacques a dit... levez les bras », « Jacques a dit... sautez sur place », « Jacques a dit... de regarder à droite »... Attention ! Le maître du jeu va essayer de tromper les joueurs en donnant des ordres sans dire « Jacques a dit ». Par exemple : « Je vous demande de fermer les yeux », « Que chaque joueur tape trois fois dans ses mains »... Un joueur qui exécute un ordre non précédé de la

formule « Jacques a dit » est éliminé. De plus, si un joueur n'exécute pas un ordre précédé par le « Jacques a dit » il est également éliminé. Le meneur peut, s'il le souhaite, tenter de piéger les joueurs en utilisant une autre formule telle que « Jacadi a dit ». Si un joueur le suit il est alors éliminé.

Ici, plutôt que d'éliminer les enfants qui se trompent, préférer leur faire effectuer un gage.

Les hauts et les bas »

Les participants debout forment un cercle. L'animateur crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas », 5 enfants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc. Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.

« Skippyroo Kangaroo »

Le but de ce jeu traditionnel australien est d'identifier un joueur sur la base du son de sa voix. Les joueurs sont assis en cercle. Un joueur au centre est le premier kangourou. Il a les yeux fermés pendant que les autres joueurs chantent : « kangourou, somnolant sous le soleil de midi, un chasseur arrive, qui est-ce ? ». Un des joueurs du cercle dit : « Devine qui va t'attraper juste pour le plaisir ? ». Skippyroo essaie de deviner le propriétaire de la voix et, s'il réussit, ils échangent leur place.

« Jeu des requins »

Matériel : Des cerceaux (1 par enfant), une sono.

Les requins nagent dans un grand aquarium en faisant attention de rester à distance les uns des autres. A l'arrêt de la musique, chacun doit rejoindre une île matérialisée par un cerceau. Les consignes pour les déplacements changent régulièrement : en battant des nageoires, sur la pointe des pieds...

« Les statues musicales »

Matériel : Une sono

Tous les enfants se dispersent sur une aire définie au préalable. La musique démarre et tous les enfants se mettent à danser (on peut y mettre des variables comme danser sur un pied par exemple). Dès que la musique s'arrête les enfants ne doivent plus bouger et faire la statue pendant environ 5 secondes. Petit à petit on augmente le temps d'arrêt et les enfants doivent tenter des équilibres de plus en plus périlleux.

« Le chef d'orchestre »

But du jeu : trouver le chef d'orchestre.

Le joueur qui doit trouver s'éloigne pour laisser le groupe désigner un chef d'orchestre. Une fois le chef d'orchestre choisi, la partie débute. Le joueur sorti revient alors au centre du cercle. Le chef d'orchestre doit alors faire des gestes sans parler (taper des mains, cligner des yeux, taper sur ses genoux, tirer sur ses oreilles, etc...) et les autres joueurs doivent l'imiter.

« Jeux de course »

Tous jeux de course sont essentiels pour se dépenser. Il y aura des gagnants et des perdants, c'est la vie !

But du jeu : trouver le chef d'orchestre.

Le joueur qui doit trouver s'éloigne pour laisser le groupe désigner un chef d'orchestre. Une fois le chef d'orchestre choisi, la partie débute. Le joueur sorti revient alors au centre du cercle. Le chef d'orchestre doit alors faire des gestes sans parler (taper des mains, cligner des yeux, taper sur ses genoux, tirer sur ses oreilles, etc...) et les autres joueurs doivent l'imiter.

JEUX POUR L'ESPRIT

Le baccalauréat

Matériel : chacun sa feuille et son stylo

Réalisez un tableau par feuille de papier pour chaque joueur. Définissez vos propres items dans chaque colonne : Prénom, ville, fleur, fruit, légume, métier... C'est à vous de le personnaliser en fonction du niveau de difficulté que vous visez. Un joueur choisit une lettre au hasard, le premier qui complète sa grille a gagné.

Ni oui, ni non

Les enfants sont par deux, à distance raisonnable.

Vous en connaissez le principe : à une question, l'interlocuteur ne peut ni répondre par "oui", ni répondre par "non." L'intérêt ? Il faudra trouver des ressources dans son langage pour contourner ces mots interdits. Voici encore un petit jeu, qui apporte beaucoup à l'exercice du développement du vocabulaire.

Qui suis-je ?

Matériel : Des post-it (ou du papier et du scotch) et un stylo

Le meneur de jeu écrit sur chaque post-it le nom d'un personnage fictif ou réel. Il colle un post-it sur le front de chaque joueur. A tour de rôle, les joueurs posent 1 question dont les réponses ne doivent-être que "oui" ou "non". Le 1er à avoir découvert l'identité de son personnage a gagné. Alors ? Serez-vous Napoléon ou la Schtroumpfette ?

Jeu du chaud-froid

Matériel nécessaire : Un petit objet à cacher

Demandez à un participant de quitter la salle de jeu. Cachez soigneusement un petit objet (une figurine, une cuillère, une balle) dans une partie de la pièce. Le participant revient dans la pièce et les autres joueurs le guident : plus il s'approche de l'objet, plus il faudra dire que c'est "chaud", plus il s'en éloigne, plus ce sera "froid". Bien sûr, souvent ce sera "glacial" et parfois "brûlant".

Les 5 erreurs !

Demandez aux participants de bien visualiser la pièce dans laquelle ils se trouvent. Demandez-

leur ensuite de quitter la pièce et changez 5 éléments de décor de la pièce ou modifiez les emplacements des meubles. A leur retour, ils devront lister les 5 choses qui ont changé depuis leur absence. L'intérêt de ce jeu est qu'il peut être adapté à tous les âges. Variez les difficultés en fonction des capacités d'observation de vos enfants.

Le jeu du dictionnaire

Matériel : Dictionnaire et chacun sa feuille et son stylo.

Un joueur choisit un mot, qu'il estime difficile, dans un dictionnaire. Sur un papier, il écrit la véritable définition.

Les autres joueurs devront au choix : écrire ce qu'ils pensent être

la bonne définition, ou

rédigier une

définition amusante qu'ils cacheront en pliant le papier.

Le meneur récupère toutes les définitions et les lit à

haute-voix (y compris la sienne). Tout le monde vote pour

une définition. Tout joueur gagne autant de points que de

votes pour sa définition.

Le jeu des rimes

C'est un excellent exercice pour s'amuser tout en faisant travailler son français ! Définissez une durée de temps de jeu, 10 minutes serait parfait. Et exigez alors que pendant cette période donnée, chaque phrase qui sera prononcée rimera avec une sonorité annoncée. C'est une petite gymnastique mentale amusante, elle aidera les enfants à étayer leur vocabulaire.

Le Pendu

Matériel : une feuille et un crayon par enfant

Le jeu se joue à deux joueurs. Un des deux joueurs est désigné pour deviner le mot. L'autre joueur dessinera la potence. On place en dessous autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot.

Le joueur désigné annonce une lettre. Si la lettre fait partie du mot à deviner, la lettre est inscrite sur le tiret correspondant, et autant de fois que la lettre apparaît dans le mot.

Sinon, on commence à dessiner le pendu (morceau par morceau). Le jeu continue jusqu'au moment où l'un des joueurs remporte la partie. Le joueur gagne s'il découvre en premier

toutes les lettres du mot. Sinon, le dessinateur gagne la partie s'il termine de dessiner tous les traits du pendu avant que le mot ne soit deviné.

Le jeu des rimes

C'est un excellent exercice pour s'amuser tout en faisant travailler son français ! Définissez une durée de temps de jeu, 10 minutes serait parfait. Et exigez alors que pendant cette période donnée, chaque phrase qui sera prononcée rimera avec une sonorité annoncée. C'est une petite gymnastique mentale amusante, elle aidera les enfants à étayer leur vocabulaire.

Le Pendu

Matériel : une feuille et un crayon par enfant

Le jeu se joue à deux joueurs. Un des deux joueurs est désigné pour deviner le mot. L'autre

joueur dessinera la potence. On place en dessous autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot. Le joueur désigné annonce une lettre. Si la lettre fait partie du mot à deviner, la lettre est inscrite sur le tiret correspondant, et autant de fois que la lettre apparaît dans le mot. Sinon, on commence à dessiner le pendu (morceau par morceau). Le jeu continue jusqu'au moment où l'un des joueurs remporte la partie. Le joueur gagne s'il découvre en premier toutes les lettres du mot. Sinon, le dessinateur gagne la partie s'il termine de dessiner tous les traits du pendu avant que le mot ne soit deviné.

Matériel : Dictionnaire et chacun sa feuille et son stylo.

Un joueur choisit un mot, qu'il estime difficile, dans un dictionnaire. Sur un papier, il écrit la véritable définition.

Les autres joueurs devront au choix : écrire ce qu'ils pensent être

la bonne définition, ou rédiger une définition amusante qu'ils cacheront en pliant le papier.

Le meneur récupère toutes les définitions et les lit à haute-voix (y compris la sienne). Tout le monde vote pour une définition. Tout joueur gagne autant de points que de votes pour sa définition.

Explications des différentes étapes du dessin :

1 : Chaque partie commence avec

la potence déjà

dessinée.

2 : A la première erreur, on dessinera la tête du pendu.

3 : Deuxième erreur, on dessine le corps.

4 : Troisième erreur, on dessine le premier bras.

5 : Quatrième erreur, le deuxième bras.

6 : Cinquième erreur, une jambe.

7 : Sixième erreur, la deuxième jambe.

8 : C'est l'erreur de trop ... On dessine l'autre jambe et on a le sourire parce qu'on vient de remporter la partie !

Les rôles s'inversent pour la revanche.