



2000

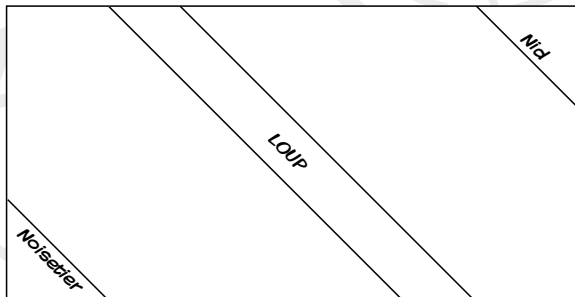
Coopération



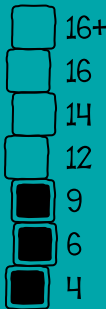
15 min

Les écureuils et le loup

Les écureuils sont dans leur nid qui se trouve dans un coin de l'aire de jeu. Le loup se trouve dans son domaine délimité par 2 lignes parallèles en diagonale tracées à la craie qui séparent la cour en 2. Le noisetier se trouve dans un coin de l'aire de jeu, à l'opposé du nid des écureuils.



Les écureuils doivent aller chercher des noisettes et les ramener dans leur nid sans se faire attraper par le loup. Ils peuvent transporter une noisette à la fois. Les écureuils attrapés doivent rester dans le domaine du loup. Ils sont délivrés par un simple toucher, par les autres écureuils. Le loup ne peut pas quitter son domaine. Le jeu se termine quand tous les



6+

écureuils sont rentrés au nid avec toutes les noisettes ou lorsque le loup a attrapé tous les écureuils.

Variante

Pour un plus grand nombre de joueurs, le nombre de noisettes varie et plusieurs loups sont désignés.

Matériel

De la craie, des noisettes (cailloux, billes...), un récipient représentant le noisetier.





Farfadets voleurs de couleurs

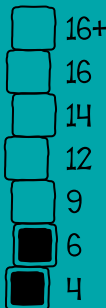
Des Farfadets ont volé les couleurs de l'arc-en-ciel et les ont emprisonnées dans des bâtons (des marqueurs). Un des Farfadets a le cœur gros. Il n'arrive pas à raisonner ses copains pour qu'ils rendent les couleurs... Il demande alors l'aide des joueurs.

Les joueurs sont répartis en 3 équipes. Chacune reçoit un arc-en-ciel vierge où sont simplement indiquées (en mots ou en couleur en fonction de l'âge) les couleurs qui correspondent aux arcs de l'arc-en-ciel. Ces légendes sont différentes pour chaque groupe.

Les Farfadets (les animateurs déguisés) sont dispersés dans l'aire de jeu. Ils se déplacent et possèdent tous 2 marqueurs nécessaires pour colorier les arcs-en-ciel.

Chaque équipe essaye d'attraper un Farfadet pour récupérer les couleurs de l'arc-en-ciel. Mais attention, l'ordre des couleurs inscrit sur sa feuille doit être respecté

Si le Farfadet attrapé possède la première couleur de l'arc-en-ciel, les joueurs peuvent colorier la partie correspondante de l'arc-en-ciel. Si ce n'est pas le cas, les joueurs doivent repartir à la recherche d'un autre Farfadet. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une équipe complète entièrement son arc-en-ciel. Les joueurs doivent mémoriser les couleurs



6+

détenues par les Farfadets. Mais un Farfadet encore plus malicieux rôde.. Il ne veut pas que les joueurs retrouvent les couleurs de l'arc-en-ciel. Il les intercepte et efface un morceau de la dernière partie coloriée en collant des morceaux d'étiquettes blanches. Les joueurs doivent alors retrouver le Farfadet précédent.

Variante

Pour compliquer le jeu, les Farfadets peuvent s'échanger les marqueurs.

Matériel

Des marqueurs, des Feuilles avec un dessin d'arc-en-ciel sans couleurs, des étiquettes blanches, des déguisements de Farfadets.



Les animaux bavards de la Fermerie

La Fermerie, c'est un peu comme une basse-cour géante où les animaux sont très bavards. Ils rient et se racontent tout le temps plein d'histoires. Ils vont et viennent en brouchette et font des batailles de guilics. Les maisons sont toutes colorées et arrondies pour que personne ne reste jamais dans son coin. Chatouille est un habitant de la Fermerie. C'est un sacré farceur. Ce qu'il adore faire dès qu'il se lève, c'est embêter les animaux bavards en volant et en échangeant les bottes de tout le monde!

Ce matin, à la Fermerie, les joueurs (les animaux bavards) sont assis en cercle les jambes superposées l'une sur le voisin de gauche, l'autre sur le voisin de droite. Ils doivent d'abord enlever le plus vite possible les chaussures de leurs voisins en n'utilisant que leurs pieds. Une fois toutes les chaussures enlevées, elles sont placées d'un côté de l'aire de jeu.

Les animaux bavards se positionnent dans un camp situé à l'opposé des chaussures puis essaient de retrouver leurs chaussures. Mais Chatouille est un farceur et compte bien utiliser son chatouilleur télescopique! S'il chatouille un animal bavard lorsqu'il tente de passer pour retrouver ses chaussures, le joueur retourne dans son camp avant de pouvoir repartir!



10+

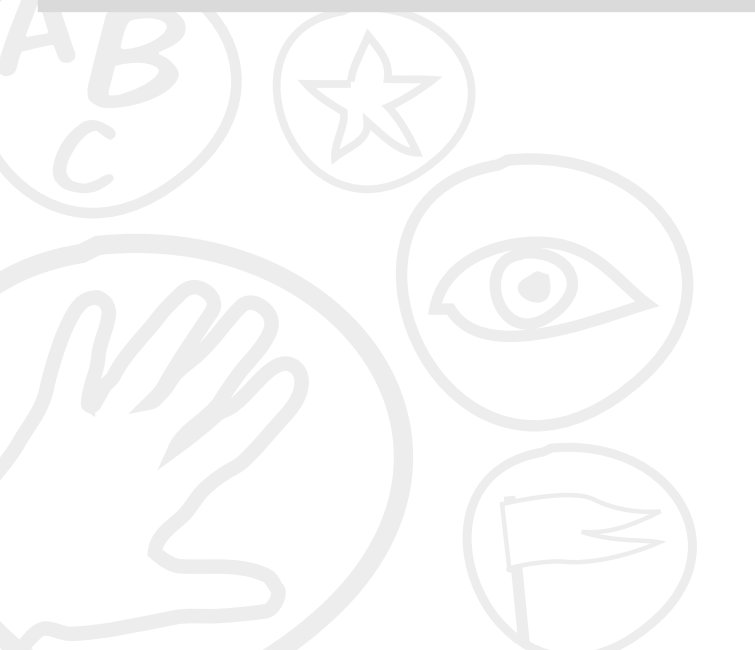
Dans la Fermerie, la coopération est importante. Les animaux bavards les plus rapides qui parviennent à éviter Chatouille peuvent rapporter les chaussures des autres joueurs.

Pour se protéger contre le chatouilleur, les animaux ont l'habitude de faire le crabe: ils se mettent sur le dos et remuent les jambes et les bras. Cela fait rire Chatouille qui se tourne alors sur une autre victime à chatouiller!

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont récupéré leurs chaussures.

Matériel

Un chatouilleur télescopique: un bâton dont l'une des extrémités est garnie de plumes.





L'ogre dort-il?

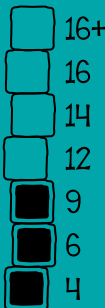
L'animateur trace plusieurs fois les 4 formes géométriques de base (cercle, carré, triangle, rectangle) au sol. Dans chacune, il inscrit soit un schéma (face de dés) soit un nombre en fonction de l'âge des joueurs. Les joueurs prennent place d'un côté de la zone de jeu. L'un d'entre eux joue le rôle de l'ogre et se place à l'autre extrémité de la zone de jeu.

Au signal de l'animateur, les joueurs entrent dans la zone de jeu et ne peuvent plus en sortir. Ils doivent éviter l'ogre qui les poursuit. Si un joueur est touché, il se transforme en ogre et essaye d'attraper les joueurs.

Lorsque l'animateur joue de son instrument de musique, il annonce une forme géométrique au hasard. Les joueurs peuvent se réfugier dans les formes géométriques énoncées tracées au sol. Le nombre inscrit dans la forme indique le nombre de joueurs qui peuvent y trouver refuge. S'il y a plus de joueurs dans la forme que ce que mentionne le nombre inscrit, les ogres peuvent les toucher.

Lorsque l'animateur cesse la mélodie, les joueurs doivent quitter leur refuge et s'enfuir.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont devenus des ogres.



5+

Variante

L'animateur peut rajouter une règle de «ni plus ni moins». Les joueurs doivent donc s'organiser pour être «ni plus ni moins» que le nombre indiqué dans les Formes.

Matériel

Une craie, un instrument de musique.





Le chaos

Tous les joueurs à l'exception de 4 d'entre eux sont regroupés en duos et se tiennent sous le bras. Ils se disposent ensuite pour former un grand cercle. Les 4 joueurs situés à l'extérieur ont chacun un rôle différent: «le renard» qui reçoit un foulard; «L'entre 2» qui reçoit un foulard également; «la souris» qui est poursuivie par «le chat».

Au signal de l'animateur, plusieurs jeux se déroulent en même temps.

«Le renard» tourne autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand il le souhaite, il dépose discrètement son foulard derrière un joueur au choix. Lorsqu'il s'en aperçoit, le joueur du cercle ramasse le foulard et poursuit le renard avant qu'il ne parvienne à s'emparer de sa place. Si le joueur rattrape le renard, il lui rend le foulard. S'il n'y parvient pas, il devient «le renard».

«L'entre 2» tourne également autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre et, quand il le souhaite, il tend le bras au bout duquel se trouve le foulard entre un duo de joueurs. Les joueurs qui composent le duo se séparent, courent à l'opposé l'un de l'autre autour du cercle et se font la bise lorsqu'ils se croisent.



8+

Le premier qui revient à sa place, récupère le Foulard. Le second devient «l'entre 2».

«Le chat» poursuit «la souris» autour et à travers le cercle de joueurs. Quand elle le souhaite, «la souris» s'accroche au bras d'un joueur d'un duo au choix. Le joueur du duo situé à l'opposé de la souris devient alors «la souris» et doit éviter «le chat» en trouvant un nouveau refuge...

Le jeu s'arrête au terme du temps imparti.

Matériel

2 Foulards.



L'intrus

L'animateur donne une photo à chaque joueur qui ne la montre pas aux autres. Ces photos ont toutes quelque chose en commun sauf une (exemple: ce sont tous des animaux aquatiques et un oiseau).

A tour de rôle, chaque joueur pose une question à la personne de son choix qui ne peut répondre que par oui ou non.

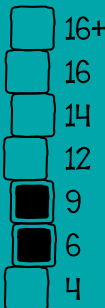
Après quelques tours de questions, le groupe doit parvenir à démasquer l'intrus.

Variante

.....
Chaque joueur reçoit une image qu'il colle sur le front. Il doit alors interroger les autres joueurs (qui ne peuvent répondre que par oui ou par non) afin de découvrir le contenu de son image.

Matériel

Des images, des photos.



4-10

Le casque audio

Deux groupes s'affrontent pour un quizz musical. Chacune à son tour, les équipes envoient un joueur devant tout le monde. Celui-ci reçoit une chanson à faire deviner à sa propre équipe. Pour cela, il doit chanter en portant un casque audio qui diffuse une autre chanson. Le son peut être augmenté au fur et à mesure.

Matériel

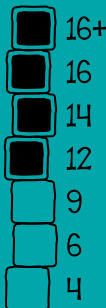
Un casque audio et un lecteur.



8+

L'objet suggéré

Les joueurs sont placés en cercle. Un premier joueur imagine qu'il a dans les mains une boule de pâte à modeler. Il la modèle pour en faire un objet, un animal, une personne, une chose à laquelle il pense. Les autres joueurs devinent ce qu'il mime. Le joueur lance ensuite son objet imaginaire à quelqu'un d'autre. Attention, le lancer tient compte de l'objet imaginé. Le joueur qui reçoit l'objet le re-transforme en boule de pâte imaginaire et modèle à son tour une chose à laquelle il pense et que les autres doivent deviner.



10-20

Écoute et langage

Une histoire mystérieuse

L'animateur réalise un parcours «Fil d'Ariane» avec une corde. Tout au long, il y accroche une série d'objets.

Individuellement et les yeux bandés, chaque joueur effectue le trajet. Il doit identifier et mémoriser les objets qu'il rencontre par le toucher.

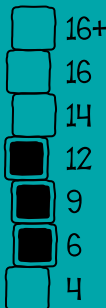
A l'arrivée, il écrit une histoire ou réalise un dessin qui met en scène les objets découverts. Dans le cas d'un grand groupe, il est intéressant de préparer plusieurs fils d'Ariane.

Variante

Plutôt que de suspendre les objets à un fil d'Ariane, ils peuvent être éparpillés sur un terrain. Le joueur qui a les yeux bandés est accompagné par un guide.

Matériel

De la corde, des objets divers, du papier, de quoi écrire.



5+

L'alphabet parle

Les joueurs sont assis et disposés en cercle. Chacun reçoit oralement une ou plusieurs lettres de l'alphabet en fonction du nombre.

L'animateur cite un mot, par exemple: «RAT». Les joueurs qui détiennent les lettres adéquates se lèvent les uns à la suite des autres, dans l'ordre d'épellation en nommant les lettres à voix haute.

L'animateur doit être attentif à ce que les joueurs soient plus ou moins au même niveau de compétences en orthographe et en compréhension de la langue.

10+

L'objet mystérieux

Les joueurs sont divisés en 2 équipes. L'animateur dissimule un objet sous une couverture.

Les équipes doivent découvrir la nature de l'objet. Pour cela, elles posent des questions auxquelles l'animateur ne peut répondre que par oui ou par non. Une équipe peut poser des questions tant que l'animateur répond «oui». Dès que l'animateur répond «non», c'est au tour de l'équipe suivante de poser des questions. L'équipe qui découvre l'objet a gagné.

Variante

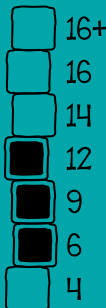
.....

L'animateur peut avoir en tête une personnalité et tenter de la faire découvrir.

.....

Matériel

Un objet, une couverture.



5-10

Le puzzle

Chaque joueur possède une feuille de papier avec un dessin. Chaque feuille est déchirée en 2. La première moitié est distribuée aux joueurs et la seconde est dissimulée dans la pièce.

Chaque joueur doit retrouver l'autre moitié du dessin qu'il possède dans le local. Lorsqu'un joueur tombe sur une moitié qui ne lui appartient pas, il doit la remettre au même endroit.

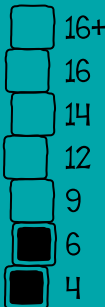
Le premier qui reconstitue son dessin gagne.

Variante

.....
Pour des plus grands, le même jeu peut être réalisé avec des phrases.

Matériel

Du papier, des images.



5-10

Prise de contact

Qui suis-je?

Les joueurs sont assis en rond. Chacun a une fiche avec le nom d'un autre joueur en main.

Chaque joueur réalise une description écrite de la personne inscrite sur sa fiche.

A la fin du temps imparti, l'animateur ramasse les fiches de chacun. Il en choisit une au hasard et la lit à haute voix. Dès qu'un joueur pense avoir découvert l'identité de la personne, il crie son nom. Si la réponse est exacte, il gagne 2 points. Si un joueur trouve le nom du premier coup, le rédacteur gagne 4 points, s'il trouve du deuxième coup, le rédacteur gagne 3 points et ainsi de suite.



Matériel

Du papier, des bics.



10-20

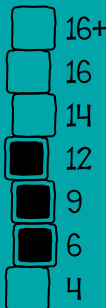
L'alphabet chantant

Dans une assiette, l'animateur pose des morceaux de feuille sur lesquels sont inscrits les lettres de l'alphabet (face écrite contre l'assiette).

Pendant qu'une musique passe, les joueurs se font passer l'assiette. Lorsque la musique s'arrête, la personne qui a l'assiette en main pioche une lettre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur arrive à réaliser un mot avec les lettres qu'il a pêchées. Il remporte alors la partie.

Matériel

Du papier, de la musique.



5-10

Ayez l'oeil

Deux équipes sont constituées et reçoivent un buzzer. L'animateur projette un powerpoint avec des images 2 fois de suite et demande aux joueurs d'être attentifs!

Une fois la deuxième projection terminée, l'animateur pose une série de questions aux joueurs (exemples: Quel était le numéro de plaque de la voiture? De quelle couleur était la bouteille derrière le clown?).

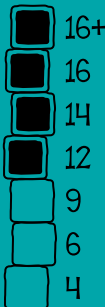
L'équipe qui actionne le buzzer en premier peut répondre. Si elle répond incorrectement, elle donne un droit de réponse automatique à l'autre équipe.

Une réponse trouvée rapporte un point.

L'ensemble des éléments trouvés donnent accès à une énigme finale à découvrir.

Matériel

Des images sous forme de powerpoint, un ordinateur, un tableau, un projecteur, 2 buzzers.



10-20

L'interview

Les joueurs se regroupent par 2: un reporter et une personne interviewée. Ils choisissent un personnage célèbre et préparent des questions à lui poser. Chaque groupe réalise ensuite son interview devant les autres joueurs qui doivent tenter de découvrir qui est la personne interrogée.



5-10

Écoute et langage

Les insectes

Les joueurs forment un cercle et se choisissent un nom d'insecte.

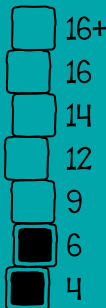
L'animateur raconte une histoire dans laquelle des noms d'insecte sont souvent cités. Chaque fois qu'un insecte est cité, l'enfant qui le représente se lève et imite l'animal.

Si le mot «papillon» (qui n'aura pas été choisi) est cité, tous les insectes se cachent les yeux et poussent un cri effrayé.

Si le mot «prairie» est mentionné, tous les insectes se lèvent en même temps, battent des ailes, font un tour sur eux-mêmes et se rassolent.

Variantes

- *Les enfants peuvent être maquillés avant le jeu.*
- *La matinée peut être consacrée à la fabrication de déguisements d'insectes.*

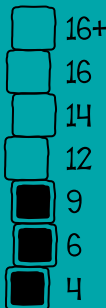


5-20

La machine infernale

Le jeu consiste à construire une machine infernale dans laquelle chacun prend place et s'exprime de façon originale.

Le premier joueur s'écarte du groupe et effectue un geste. Il y ajoute un bruit qu'il reproduit de manière continue à un rythme qu'il détermine. Un second joueur le rejoint en prenant contact physique avec lui et complète la machine en proposant un geste et un bruit différents sur un rythme qu'il choisit. Tous les joueurs s'additionnent ainsi sans s'arrêter jusqu'à former une machine infernale!



5+

Prise de contact

Bonjour Folie

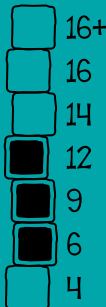
Les joueurs se promènent librement. Au coup de sifflet, ils se mettent 2 par 2, se présentent et se saluent de la façon la plus originale possible. Au second signal, ils se séparent et reprennent leur marche individuellement avant un nouveau coup de sifflet.

Variante

L'animateur peut demander de ne pas utiliser les bras, la parole, les grimaces...

Matériel

Un sifflet.



6+

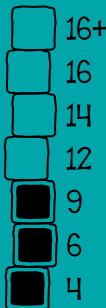
3 minutes sans un bruit

Chaque joueur a les yeux bandés et écoute tous les bruits qu'il entend pendant 3 minutes.

En même temps, l'animateur enregistre les bruits. A la fin des 3 minutes, les joueurs disent ce qu'ils ont entendu et comparent ensuite avec l'enregistrement.

Matériel

Des Foulards, un enregistreur.



5+

Prise de contact

Souviens-toi...

Les joueurs se placent en cercle. L'animateur dit son prénom et l'accompagne d'un mouvement. Le joueur situé à sa gauche répète le prénom et le geste puis annonce son prénom accompagné d'un autre geste. Le tour de présentation se poursuit ainsi jusqu'au dernier joueur.

Variantes

- *Au lieu d'un geste, chaque joueur accompagne son prénom d'une rime.*
- *Avant de se présenter, chaque joueur doit réciter et reproduire l'ensemble des prénoms et des gestes qui ont été présentés avant lui.*



6+

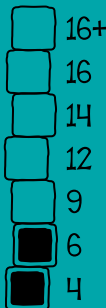
Poussin sans voix

Les joueurs sont dispersés sur l'aire de jeu et ont les yeux fermés. L'animateur touche la tête d'un joueur qui devient «le poussin sans voix».

Au signal de l'animateur, les joueurs ouvrent les yeux et vont à la rencontre des autres joueurs en disant: «Juliette, c'est toi le poussin sans voix?»

Si le joueur ne répond pas, c'est qu'il s'agit bien du poussin muet. Le joueur qui lui a posé la question devient également muet.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs soient sans voix.



8+

Mini Top

Les joueurs sont disposés l'un à côté de l'autre sur une même ligne. Ils doivent atteindre un élément désigné par l'animateur qui se situe à une vingtaine de mètres à l'opposé.

L'animateur se place dos aux joueurs à une dizaine de mètres et annonce un personnage ou un objet au hasard puis compte jusqu'à 3. Durant le comptage, les joueurs progressent vers l'élément désigné. Lorsque l'animateur se retourne, tous les joueurs prennent la posture de l'objet ou du personnage annoncé et ne bougent plus. Celui qui bouge rejoint la ligne de départ.

Si l'animateur, avant d'entamer un nouveau comptage, annonce: «Mini Top!», tous les joueurs essaient, en restant sur place, de toucher le pied d'un maximum de concurrents pour les renvoyer à la ligne de départ.

Lorsque l'animateur annonce: «Fin du Mini-Top», il reprend le jeu en annonçant une nouvelle posture à prendre puis compte jusqu'à 3.

Les joueurs qui n'ont pas été éliminés poursuivent le jeu sans retourner à la ligne de départ.

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint l'élément désigné au départ par l'animateur.



5+

Interprètes Fous

L'animateur dispose 2 chaises l'une à côté de l'autre espacées de 2 mètres. Ce sont les trônes des rois des «*Contrées Divisées*»: Marius et Constant.

Deux joueurs sont désignés «*rois*» et prennent place sur les trônes. Chacun parle une langue imaginaire différente. Pourtant, au cours du jeu, ils vont devoir communiquer afin de résoudre un problème (exemple: «*Un arbre extraordinaire à pommes bleues se situe à la Frontière des 2 contrées et personne ne sait à qui il appartient...*»)

Les rois font chacun appel à un interprète qui parle le Français. Ainsi, pour que le roi Marius se fasse comprendre auprès du roi Constant, il s'adresse en utilisant son langage imaginaire à son interprète qui lui-même, traduit le message en Français à l'interprète du roi Constant qui transmet le message à son roi dans le langage utilisé par celui-ci.

La discussion va et vient entre les 2 rois en passant par leurs interprètes jusqu'à ce qu'une solution soit trouvée à la situation.

Matériel

2 chaises.



4

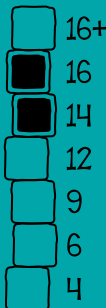
Connais ou connais pas

Les joueurs sont disposés en cercle. L'un d'entre eux est le maître du jeu et annonce un thème à tous les joueurs (par exemple: «les Fruits»).

Au signal de l'animateur, chacun à leur tour, les joueurs donnent une information sur ce thème (une date, un principe, un fait, une anecdote...). Si l'information donnée est juste et que le maître du jeu la connaît, le joueur gagne un point. Si l'information est juste mais que le maître du jeu ne la connaît pas, le joueur gagne 2 points. Si le joueur bluffe ou se trompe, il ne gagne pas de point. Le jeu se termine après un temps défini au préalable.

Matériel

Une encyclopédie.



5+

Arrêt sur images

Les joueurs sont disposés à une dizaine de mètres en face de l'animateur.

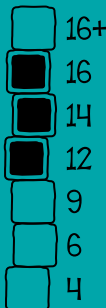
Au signal, le premier joueur se déplace vers l'animateur. Il avance de manière ample en faisant de grands gestes aléatoires. Lorsque l'animateur claque des mains, le joueur s'arrête net sur place et conserve la position dans laquelle il se trouve (l'animateur doit faire attention à ne pas donner le signal lorsque le joueur est en position de déséquilibre).

En quelques secondes, le joueur réfléchit pour improviser une situation sensée à partir de la position dans laquelle il se trouve. Il doit alors l'exécuter au second signal de l'animateur.

L'animateur peut alors enchaîner avec un troisième signal pour que le joueur improvise une nouvelle situation en fonction de la nouvelle position dans laquelle il se trouve.

Variante

Le jeu peut se vivre en duo. A chaque signal, le binôme improvise une situation sans se concerter.



5+

La chaise hilarante

Les joueurs sont assis et forment un cercle au centre duquel l'animateur dispose une chaise.

Un joueur désigné par l'animateur s'assoit sur la chaise et exécute un mouvement très précis et simple. Le suivant le remplace, reproduit le même mouvement et en crée un nouveau. Le troisième reprend exactement les gestes des précédents et ajoute le sien... Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris place au centre.

Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs se trompe. Il doit alors relancer une nouvelle manche.

Matériel

Une chaise.



5+

«Oui! Et en plus...»

Les joueurs sont disposés côte à côte et regardent devant eux. Le premier, situé à l'une des extrémités de la file, lance une réplique affirmative. Le joueur suivant a l'obligation de continuer le message en commençant sa réplique par: «Oui! Et en plus...»

Une fois le message arrivé au bout de la file, il repart dans l'autre sens jusqu'à revenir au premier joueur qui doit alors clôturer l'histoire créée par une phrase du type: «C'est fou quand même!»



5+

La porte

Les joueurs sont installés côte à côte et regardent devant eux.

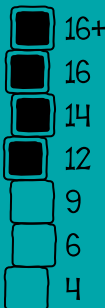
Au signal de l'animateur, le premier joueur de la file imite un mime d'ouverture de porte accompagné d'un bruitage. Le joueur suivant doit alors enchaîner par un nouveau mime et un nouveau bruitage d'ouverture de porte.

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur n'a plus d'idée.

Variante

L'animateur peut proposer d'autres situations à mimer:

- Enfiler des chaussures
- Démarrer une voiture
- Applaudir



5+

Le drap blanc

Les joueurs sont assis l'un à côté de l'autre. Le premier reçoit un drap blanc et se positionne devant le reste du groupe. L'animateur lui donne alors un mime à réaliser et dans lequel il doit inclure le drap blanc.

Au signal de l'animateur, le joueur mime la situation. Le premier qui découvre la solution prend place devant le groupe et reçoit une nouvelle situation à mimer...

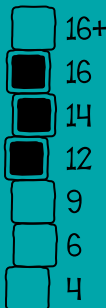
Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont participé.

Variante

Le joueur qui découvre la solution rejoint le joueur précédent. Ensemble, ils reçoivent une nouvelle situation à mimer. Les joueurs s'additionnent ainsi jusqu'à retrouver l'ensemble du groupe dans un mime collectif où chaque joueur et le drap font partie du résultat.

Matériel

Un drap blanc.



5+