



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Jouer

Jeux de jardin (8)

Les enfants ont besoin de jeux calmes, qui donnent à chacun la possibilité de prendre sa place dans le groupe. Les jeux de vocabulaire sont rassembleurs et développent la qualité d'écoute. Le moment du goûter tranquille sera propice à la proposition « spontanée » de ce type de jeux.



© Goulesque

Tenue correcte

Joueurs et matériel

- Entre 6 et 12 joueurs à partir de 6 ans.
- Aucun matériel.

But

- Développer le sens de l'observation.

Déroulement

- Deux joueurs sont désignés pour s'éloigner du petit groupe, en restant à portée de vue de l'ani-

mateur. Auparavant, ils ont pris soin d'examiner, sans faire aucun commentaire, les tenues de leurs camarades.

- Tandis que leurs camarades sont à distance, les autres joueurs changent chacun un seul détail de leur tenue. Les changements doivent être visibles de tous.

- Les deux enfants éloignés rejoignent leurs copains. C'est alors une course de vitesse pour eux. Ils doivent décrire ce qui a changé pour chacun. Gagne la partie celui qui trouve le plus de modifications pendant un temps donné.



Une erreur concernant un changement pénalise d'un point le joueur qui s'est trompé. Le gagnant choisit parmi les autres joueurs celui qui va prendre sa place et poursuivre ses qualités d'observation.

Bonus

Les joueurs peuvent aussi pratiquer ce jeu en se plaçant sur deux lignes égales qui se font face. Dans un premier temps, ils s'observent en silence. Puis tout le monde se tourne et les lignes sont dos à dos. Chacun modifie trois choses sur lui. Le meneur donne le signal de revenir face à face. Chacun doit trouver ce que le joueur placé en vis-à-vis a changé sur lui.

Dans mes bagages

Joueurs et matériel

- Entre 3 et 10 joueurs à partir de 8 ans.
- Aucun matériel.

But

- Jeu d'esprit et de vocabulaire.

Déroulement

- Les joueurs forment un cercle assis. Le meneur annonce : « *Moi, Monsieur, je pars en voyage et vous emmène avec moi si vous m'aidez à préparer mes bagages. Alors que puis-je mettre dans ma valise, si je ne bois pas d'eau et pas de thé ?* »
- Invitez les joueurs qui connaîtraient le « *truc* » à ne pas le révéler mais à donner leur réponse juste, de manière non explicite.
- Monsieur pose directement la question et sa formule à l'un des joueurs qui doit répondre : « *Moi, Monsieur, dans votre valise je mettrais... un foulard, une chemise, un slip...* » La réponse est bonne à l'oral. Si Monsieur ne prend pas de thé dans ses bagages, il ne prendra pas « *une veste, un tricot ou des chaussettes...* » Bien sûr, notre lecteur a compris que l'on ne met dans ces bagages aucun vêtement dont le nom comporte la lettre T (thé) ou la lettre O (eau).
- Il faut bien respecter la règle du jeu avec une vraie qualité d'écoute. Le plaisir du jeu est aussi dans le petit cérémonial que l'on met en énonçant la formule.

Bonus

Les petits jeux doivent être très courts et chaque animatrice ou animateur devrait en avoir au moins quatre ou cinq autres en réserve, prêts à être utilisés en toute circonstance. Si un jeu ne marche pas avec le groupe, proposez-en rapidement un autre et gardez le premier pour une autre fois !

Tipoter

Joueurs et matériel

- Entre 3 et 10 joueurs à partir de 6 ans.
- Aucun matériel.

But

- Vocabulaire et conjugaison !

Déroulement

- Un joueur s'éloigne et se bouche les oreilles tandis que ses camarades décident d'un verbe qu'il devra deviner. Par exemple : « *marcher* ». Ce verbe sera remplacé par le verbe « *tipoter* » durant le jeu (bien sûr le verbe tipoter se conjugue !).
- Le premier joueur revient auprès de ses camarades, qu'il va questionner et qui ne répondront que par « *non* » ou « *oui* ». Exemple : « *Est-ce que je peux tipoter la nuit ? - Oui. Est-ce que je tipote en ce moment ? - Non !* ». Au joueur de poser les bonnes questions pour parvenir à deviner le mot mystère. Pour corser le jeu, on peut limiter le temps disponible pour poser des questions, ou définir un nombre maximal de questions à poser.
- Voici un jeu que les enfants assez grands apprécient et auquel ils rejouent souvent, parce que lorsqu'on y joue avec intelligence et esprit, « *ça tipote grave* » !
- La légende raconte que ce jeu vient d'Angleterre, où « *tea pot* » signifie « *théière* » ! Plusieurs joueurs auraient été réunis autour d'une théière, et l'un d'eux ne trouvant pas un mot dans sa conversation, le remplaça soudainement par le nom du premier objet qu'il avait sous les yeux. La petite histoire de la bande dessinée tipote que le nom de schtroumpf est venu de la même façon. ▶



Bonus

Il est souvent utile de présenter ce jeu avec des exemples... Une fois le verbe « tipoter » assimilé, il est fréquent que les joueurs l'utilisent même en dehors du jeu !