

DESTINATAIRE
AnimateurPUBLIC
**À partir
de 5 ans**THÈME
Faire

Jeux monstrueux pour Halloween

Une fois que le décor d'Halloween est posé et que le buffet est prêt, il est temps de penser à différentes occupations pour vos « *petits monstres* ». La fête peut prendre la forme d'un bal costumé, mais aussi de petits jeux faciles à mettre en place.



© Estelle Perdu

lumineuses disséminées ici ou là permettront d'éviter l'obscurité totale tout en transformant l'ambiance. De la même manière, attention à ce que bougies et photophores ne soient pas accessibles aux petites mains qui risqueraient de se brûler. Il revient également bien évidemment aux animateurs de s'assurer qu'aucune flamme ne risque de provoquer un départ de feu, en particulier si des bougies sont posées sur des nappes en papier...

• Outre les danses, il est possible d'organiser un ou deux ateliers créatifs faciles, où seront proposées des activités thématiques (voir *Le Journal de l'Animation* n° 162, octobre 2015) pour meubler des temps calmes.

Jeux de monstres

• Côté jeux, il est très facile de transformer les jeux traditionnels de kermesse en jeux aux couleurs d'Halloween. En voici quelques exemples :

Chamboule-tout

• Récupérer des grandes boîtes de conserve auprès de la cantine d'une collectivité locale. En extérieur, poser les boîtes de conserve, fond sur le dessus, sur des feuilles de papier journal. À l'aide de bombes de peinture et de pochoirs thématiques (citrouille, araignée...) confectionnés à l'avance, peindre les boîtes en respectant les consignes d'utilisation du fabricant. Laisser sécher.

• Disposer ensuite les boîtes sur une table ou un banc en formant une pyramide. Le gagnant est celui qui parvient à faire tomber toutes les boîtes par terre à l'aide d'une petite balle lancée un nombre de fois déterminé en fonction de l'âge des participants.

Le bal des horreurs

• La soirée dansante a toujours beaucoup de succès, surtout si chacun est déguisé et si quelques toiles d'araignées supplémentaires tapissent la salle. Attention à adapter les locaux à l'âge des participants : il n'est pas rare que les tout-petits aient peur du noir. S'il est prévu d'éteindre les lumières, des guirlandes

- La difficulté peut être modifiée en utilisant des boîtes de conserve plus petites, voire de différentes tailles, et en faisant varier la distance entre les joueurs et les boîtes de conserve.

Quilles moches à faire peur

- Récupérer 6 ou 10 bouteilles en plastique identiques avec leurs bouchons. Les remplir d'un peu de sable pour les lester afin qu'elles ne tombent pas au premier coup de vent. Les entourer ensuite d'une bande de Canson coloré qui monte jusqu'au goulot. Faire dessiner par les enfants des visages effrayants sur chaque quille ou reprendre des motifs utilisés dans la fiche « *Déclinaisons graphiques d'Halloween* » (voir *Le Journal de l'Animation* n° 162, octobre 2015). Une fois les quilles posées au sol, le but sera de les renverser avec un ballon rond.

Citrouille/squelette à reconstituer

- Le jeu de l'âne consiste à punaiser une queue sur un âne dessiné, mais les yeux bandés. Il est facile de l'adapter pour en faire un jeu d'Halloween. Dessiner une grande citrouille sur un Canson orange, la découper puis la fixer sur un tableau en liège. Découper ensuite deux grands triangles noirs pour les yeux, un triangle plus petit pour le nez ainsi que la forme de la bouche.
- Le jeu sera de punaiser ces quatre morceaux sur la citrouille au mur, les yeux bandés. Comme les participants ne verront rien, ils formeront des visages étranges et drôles. Pour les plus grands, proposer un squelette à reconstituer, bien plus compliqué à replacer dans le bon ordre !

Pêche aux araignées

- La pêche aux canards étant bien trop mignonne pour une fête d'Halloween, l'idée est ici de pêcher des araignées au bout des cannes à pêche. Confectionner les cannes à pêche avec des bâtons de bambou auxquels vous accrocherez un fil et un petit crochet en fil de fer. Pour les araignées, entourer de petits jouets de plusieurs épaisseurs de papier journal pour leur donner une forme ronde. Finir par une couche de papier crépon noir qui sera collée sous le corps. Pour les pattes, coller des cure-pipes noirs. Quant aux yeux, coller des boules de cotillon jaunes. Sur le dessus de l'araignée, fixer un anneau en fil de fer, assez grand pour que le crochet de la canne puisse rentrer dedans.
- Il ne reste plus qu'à placer les araignées dans une large bassine elle-même peinte en noir et remplie de boules de polystyrène (décorées en orange à la manière de citrouilles). Aux enfants de déployer ensuite leur adresse pour pêcher toutes ces araignées !

Lancer d'anneaux

- Le but de ce jeu est de lancer des anneaux sur un ou plusieurs chapeaux de sorcières disposés en triangle ou en ligne. Pour cela, utiliser des chapeaux en plastique vendus dans le commerce ou confectionner vos propres chapeaux. Pour ce faire, reporter le patron joint sur du carton, épais pour le socle rond, plus fin pour le triangle. Former le cône avec le triangle et assembler les bords avec du papier adhésif. Fixer le cône sur le socle rond puis recouvrir le tout de plusieurs bandes de papier mâché pour rigidifier le chapeau. Attendre que tout soit bien sec puis décorer le chapeau à votre convenance.
- Il reste ensuite à proposer le jeu aux enfants, en déterminant en fonction de leur âge et de leurs capacités le nombre d'anneaux à lancer, la distance entre le lanceur et les chapeaux, le temps imparti, etc.

Parcours sensoriel – Kim toucher

- Le kim toucher est un classique des fêtes enfantines : la règle de ce jeu est simple puisqu'elle consiste à mettre ses doigts dans une boîte fermée pour découvrir ce qu'il y a à l'intérieur, mais sans le voir. Nous sollicitons peu certains de nos sens car nous avons tendance à n'utiliser que nos yeux. L'idée est ici d'adapter le principe du kim toucher à travers un parcours sensoriel plongé dans le noir (ou que l'enfant ferait les yeux fermés). Dans un espace clairement délimité et non visible des participants, installer un parcours avec des obstacles à franchir et à contourner (éviter bien évidemment de proposer des obstacles dangereux !). Disposer tout autour du chemin des objets étranges qui auront été sélectionnés selon les sensations qu'ils peuvent procurer lorsqu'on les touche (végétaux, poils de balais, grosse éponge humide, nid d'araignées en plastique, gelée, pâte à modeler, mousse-lichen, morceaux de citrouille, semoule sèche, sable mouillé, etc.). Le parcours peut s'effectuer avec un guide ou en suivant un fil d'Ariane.
- Si le parcours est trop compliqué à mettre en place, il est également possible de faire défiler les participants les yeux fermés le long d'une longue table où auront été disposés les différents ingrédients « *étranges* ». À chacun de les toucher à son tour pour tenter de les identifier. Les sensations sont garanties et plus d'un participant sera surpris de ce qu'il a vraiment touché quand la lumière se rallumera !

Gabarit du chapeau
(agrandir à volonté)

