

## fiche technique

Par Jimmy Riot



# Les starters (5)

Destinataire

- animateur

Public

- à partir de 3 ans

Thème

- jouer

**Quelques nouveaux exemples de starters, ces petits jeux qui permettent de bien démarrer une journée d'animation.**

### Les cellules

- Schéma de jeu : chacun pour soi.
- Groupe : de 10 à 40 joueurs.
- Genre : se dégourdir les jambes, observer.
- Intérêt : course, observation, stratégie.
- Ambiance : plutôt agitée.

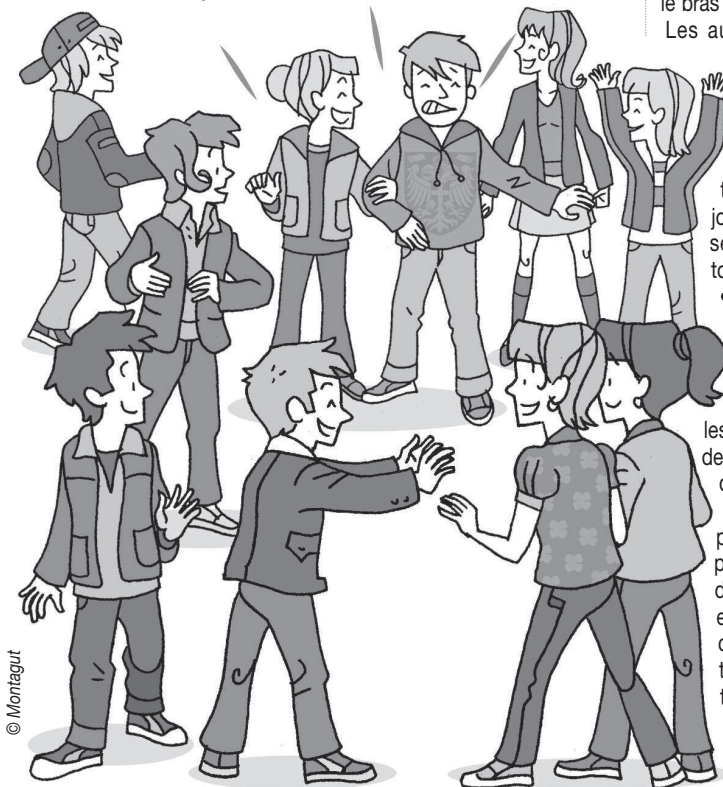
- Alerte au virus ! Un scientifique déjanté a mis au point un super virus qui transforme les anti-corps en cellules infectées. Sitôt qu'une cellule infectée rencontre une autre cellule, elle la contamine. Il faut enrayer le phénomène... et vite !

- Deux joueurs sont choisis, ils se prennent par le bras et forment la première cellule infectée. Les autres joueurs sont seuls et tentent d'échapper à ce terrible fléau, ce sont des cellules saines. Lorsque la cellule infectée attrape un autre joueur, il est aussitôt intégré et les joueurs se tiennent donc par le bras tous les trois. S'ils attrapent un autre joueur, ils sont alors quatre : ils se divisent en deux cellules de deux joueurs, toutes les deux contaminées.

- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur !

- Pour pimenter le jeu, on peut ajouter un docteur. Celui-ci ne peut pas être capturé par une cellule. Il court après les cellules : s'il en touche une, alors les deux joueurs se séparent et redeviennent des cellules individuelles !

- Le thème du jeu peut paraître un peu particulier mais il est très sympathique pour introduire une entrée en matière sur des thèmes sensibles qu'on a parfois envie d'aborder avec les enfants, comme la maladie... Introduire un thème difficile sous forme d'un jeu est tellement plus facile. Et si la structure de jeu vous plaît mais que le thème ne vous convient pas, adaptez votre thème de jeu, soyez imaginatif !



© Montagut



## fiche technique

### Les tableaux

- Schéma de jeu : en équipes.
- Groupe : de 10 à 50 joueurs.
- Genre : mimer, imaginer, s'adapter.
- Intérêt : mime, observation, création de groupe.
- Ambiance : calme.
- Le groupe de joueurs est divisé en plusieurs équipes de cinq à dix joueurs (deux équipes de cinq si on joue à une dizaine, cinq équipes de dix si on joue à une cinquantaine). Pour dynamiser le groupe et introduire un brin de culture dans ce starter, l'animateur demande à chaque équipe de se trouver un nom en rapport avec les arts plastiques.
- Ensuite les joueurs se mettent assis par équipes, tous du même côté de la salle. L'autre côté est « la toile ». Chaque équipe va devoir peindre une toile en faisant appel à son imagination. Prenons pour exemple une situation où il y a trois équipes de cinq enfants. C'est à la première équipe de jouer : elle se lève, va voir l'animateur et prend connaissance de son thème ; par exemple « une gare le lundi matin à 7 h 42 ». Les membres du groupe ont dix secondes pour se concerter et l'animateur lance la toile. Chacun des joueurs va venir prendre une pause immobile dans la toile. L'un sera par exemple un chef de gare qui fait mine de donner un coup de sifflet pour ordonner le départ, l'autre viendra ensuite s'ajouter et représenter un voyageur en retard, un troisième s'introduira en tant qu'horloge, un suivant fera un rail... Tout personnage ou élément de décor peut être intégré, tant qu'il est statique et silencieux !
- Une fois chaque joueur à sa place dans la toile, plus personne ne bouge ! Les autres équipes se concertent (chacune pour soi) et donnent leur idée quant au thème qui a été représenté. Chaque bonne réponse rapporte un point à l'équipe qui vient de peindre la toile. On change ensuite d'équipe.
- Ce jeu peut être un outil pédagogique des plus intéressants ! Les thèmes sont modulables à volonté : scène de vie quotidienne en CLSH, retour sur les points forts et faibles de la journée, sur des thèmes d'actualité. On peut aussi l'envisager avec une approche plus culturelle : noms de toiles existantes, titres de films, de livres, de pièces...

### Pauvre petit chat

- Schéma de jeu : un contre tous.
- Groupe : de 10 à 30 joueurs.
- Genre : se concentrer, contrôler son rire.
- Intérêt : concentration.
- Ambiance : mi-calme, mi-agitée.
- Oh... Que voilà une bien triste histoire : un joli petit chat s'est fait abandonner et il est tombé malade... Il est donc à la recherche d'une nouvelle maison et n'aura aucun scrupule s'il faut pour cela mettre un autre petit chat à la rue !
- Les joueurs forment une ronde, se lâchent les mains et se mettent assis. Au centre du cercle, un joueur se met à quatre pattes : il est le petit chat malade. Son but est de ne plus l'être car, si au bout de trois tours de jeu il est toujours le malheureux félin, il sera éliminé !
- Comment se déroule un tour de jeu ? Le petit chat se promène à l'intérieur du cercle et se dirige finalement vers un joueur. Celui-ci va devoir caresser la tête du petit chat en disant d'un air compatissant « Pauvre petit chat malade... » trois fois de suite. Garder son sérieux est obligatoire.
- Si le joueur ne parvient pas à rester sérieux, il devient le petit chat ! Bien entendu, pour le petit chat tout est permis pour faire rire l'autre : miauler, se frotter, griffer, se rouler, ronronner...