

fiche technique

Par Jimmy Riot



Les starters (10)

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.

La tornade blanche

- **Schéma de jeu** : en équipe.
- **Groupe** : de 10 à 40 joueurs.
- **Genre** : course, relais.
- **Intérêt** : se dégourdir les jambes, réfléchir.
- **Ambiance** : agitée.
- « Réduisons vite nos déchets, ça déborde ! », « C'est bon pour la planète ! », « Bientôt plus de pétrole, préparez vos guibolles ! »... On pourrait trouver des dizaines de slogans relatifs à l'écologie, à la réduction des déchets, au tri sélectif ou aux gestes éco-citoyens... Mais pourquoi ne pas s'en amuser et en profiter pour apprendre aux enfants quelques notions de tri ?
- Pour ce jeu de relais, les enfants forment deux équipes et se mettent en file indienne côte-à-côte. C'est un schéma classique : un enfant quitte la file, se hâte, effectue sa tâche et revient passer la main au suivant...
- Pour ce jeu, il faut du matériel. Prévoyez huit « poubelles » : de vraies poubelles ou alors des cartons, des cerceaux, ou encore des zones délimitées à la craie... Rassemblez également quelques déchets de tout type : plastique, papier, carton, métaux, déchets organiques... Pour ces derniers, un bâton de bois ou une feuille d'arbre suffisent. On peut y ajouter quelques éléments réutilisables (vêtements, jouets...) collectés par des organismes caritatifs et des supports visuels représentant quelques objets dangereux (piles, batteries, électroménager, peinture...).
- L'animateur délimite une zone de course (sur une trentaine de mètres par exemple) et au

bout, il installe les « poubelles ». Le long du chemin, il dissémine les différents déchets, en respectant des couloirs affectés à chaque équipe. Chacune doit avoir le même nombre de déchets à ramasser.

- Bien sûr on commence le jeu en faisant un point sur le tri selon les « poubelles » choisies. En la matière, tout est possible... Mais tant qu'à sensibiliser les participants au tri, autant le faire correctement. Nous vous proposons de mettre en place quatre poubelles : une pour les déchets organiques, une autre pour les déchets recyclables (journaux, prospectus, emballages en plastique...), une troisième pour la « solidarité » (produits pouvant avoir une seconde vie) et une dernière pour les produits « dangereux ». On précisera aux participants qu'il manque ici une catégorie de déchets recyclables très importante : le verre, qui n'est pas utilisé dans le jeu pour éviter tout risque de coupure.

- Au top départ, le premier de chaque file part en courant, ramasse un objet de son choix et court le déposer dans la poubelle adéquate. Il revient et tape dans la main du suivant. Le jeu ne s'arrête pas quand chacun est passé mais quand il n'y a plus de déchets sur la zone. L'équipe qui la première débarrasse son terrain gagne dix points. Ensuite le meneur de jeu fait le point sur les déchets et valide ou pas le tri effectué : un déchet bien classé vaut un point, un déchet mal trié en enlève deux ! Voilà qui donne envie de ne pas se tromper de poubelle !

- Un petit relais sympathique, écolo et citoyen, c'est bon pour la planète, non ?



fiche technique

La diligence

- **Schéma de jeu** : en équipe.
- **Groupe** : de 21 à 60 joueurs (multiple de 3).
- **Genre** : attention, réflexe.
- **Intérêt** : écouter, réagir, courir.
- **Ambiance** : plutôt agitée.
- Au Far West, pas toujours facile de garder sa diligence intacte : bandits de grand chemin, coyotes, attaque de Sioux, canyons défoncés...
- Ce jeu est une variante des célèbres « chaises musicales ». Les participants sont répartis par équipes de trois joueurs et se répartissent les rôles : l'un est le cheval, l'autre le cocher et l'autre le voyageur. Idéalement, le voyageur est plus léger que le cocher qui est lui-même plus léger que le cheval. Vous comprendrez plus tard pourquoi. On évitera simplement de mettre le petit Jérémy à la place du cheval si Nadège, plus corpulente, est le voyageur... Chaque joueur est équipé d'un petit foulard.
- Au centre de l'aire de jeu, on place autant de chaises qu'il y a d'équipes, moins une ! Chaque équipe se promène ensuite en formant une sorte de chenille (le cheval tient le cocher qui tient le voyageur ; on a donc une file indienne avec en tête le voyageur, en queue le cheval). Le meneur de jeu raconte une histoire de diligence qui traverse les Rocheuses.
- Certains des mots de son discours vont entraîner des actions :
 - ! lorsque le meneur prononce le mot « cheval », celui-ci doit se détacher de son équipe, se jeter sur une chaise, placer son foulard dessus (il est interdit de déplacer son foulard une fois qu'on l'a posé), faire le tour du cercle de chaise et revenir s'asseoir sur la chaise où il a mis son foulard ;

! lorsque le meneur de jeu prononce le mot « cocher », c'est le cocher qui doit aller s'asseoir (après avoir placé son foulard, couru autour du cercle, etc.) ;

! et lorsque le meneur de jeu prononce le mot « voyageur », c'est le voyageur qui doit aller s'asseoir.

• Rajoutons le mot « diligence », qui invite tout le monde à aller s'asseoir. Là, aucun foulard n'est posé. L'équipe se contente d'aller s'asseoir sur une chaise. Par contre, il est interdit de se lâcher. Le cheval s'assied donc, puis le cocher sur le cheval et enfin le voyageur sur les genoux du cocher !

• Vous l'aurez compris, à chaque tour une équipe est éliminée. Et on peut être éliminé à cause d'un partenaire, c'est ça aussi le jeu en équipe !

