DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
À partir de 6 ans

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par Pierre Lecarme

Jeux de cours (20)

Les enfants apprécient les animateurs qui leur font des propositions de jeux, ils perdent alors le sentiment d'être gardés ou surveillés. L'animateur sera un joueur comme les autres... avec le recul en plus !

© Goulesque

L'imitation

Joueurs et matériel

- À partir de 6 joueurs.
- Aucun matériel

Objectif

- Suivre des instructions de déplacement.

Déroulement

- Les joueurs forment une file indienne. Celui qui est en première position est le meneur.
- Le meneur se déplace en exécutant des allures de marche et des mouvements qui doivent être répétés scrupuleusement par ses suivants. Il marche, court, galope, s'arrête, repart à cloche-pied, décrit des arabesques et fait tous les gestes qui lui passent par la tête.

Bonus

- ***Un excellent jeu pour l'animateur observateur, qui verra comment certains enfants peuvent se révéler leaders au sein de leur groupe.***
- ***Le jeu fonctionnera autrement si l'on décide de ne laisser s'échapper aucune parole !***

• Après avoir fait le tour de la cour, le meneur cède sa place au participant qui se trouve derrière lui, et se repositionne en queue de file.
• Quand un joueur ne reproduit pas le bon geste, il va se placer en queue de file, retardant le moment où il pourra être meneur à son tour.

Cercle silencieux

Joueurs et matériel

• À partir de 10 joueurs.
• Aucun matériel.

Objectif

• Retour au calme, développement de l'écoute.

Déroulement

• Les joueurs forment un cercle en se donnant la main. L'un d'entre eux est debout au milieu, c'est le meneur.

© Goulesque

• Le meneur fait signe à l'un des joueurs de venir vers lui. Celui-ci doit s'avancer aussi doucement que possible sur la pointe des pieds. S'il fait du bruit, il doit immédiatement retourner à sa place, et le meneur fait signe à un autre de ses camarades.
• Quand un joueur a réussi à s'avancer jusqu'au milieu du cercle sans faire de bruit, il prend la place du meneur.

Trousseau de clés

Joueurs et matériel

• À partir de 8 joueurs.
• Un trousseau de clés.

Objectif

• Se déplacer en silence.

Déroulement

• Un des joueurs est désigné comme le gardien des clés. Les autres forment un large cercle autour de lui, tout le monde est assis.

Bonus

• On s'amusera dans ce jeu de l'importance des trousseaux de clés dans le quotidien de l'animateur. Et l'on démontre, une fois de plus, qu'il suffit de pas grand-chose pour jouer en petit groupe.

• On pose le trousseau de clés à côté du gardien.
• Le gardien fait mine de dormir en mettant ses mains devant ses yeux de façon à ne rien voir.
• Un des joueurs s'avance tout doucement à quatre pattes, saisit délicatement le trousseau sans faire aucun bruit et retourne à sa place. Quelqu'un crie : « *Le gardien n'a plus ses clés !* »
• Le gardien fait mine de se réveiller et désigne du doigt celui qu'il soupçonne d'avoir pris son trousseau de clés. S'il tombe juste, les rôles s'inversent. Sinon la partie reprend.

© Goulesque