



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Jouer

Jeux de jardin (5)

N'oublions pas que les jeux que l'on propose n'ont pas pour unique fonction d'occuper les enfants. Il y a toujours un objectif précis derrière chaque jeu. C'est en regardant les enfants jouer ou ne pas jouer que l'on apprend sur eux. C'est en jouant avec eux que l'on comprend mieux la vie du groupe.



© Goulesque

Le chasseur et les hérons

Joueurs et matériel

- 8 joueurs ou plus, à partir de 6 ans.
- Aucun matériel

Déroulement

- Voici un jeu facile à mettre en place pour développer la souplesse, le sens de l'équilibre et observer les mouvements dans votre petit groupe.
- Il s'agit pour chacun de tenir en équilibre afin de ne pas être repéré par un observateur.

- Tirer au sort celui qui prendra le rôle du chasseur. Les autres participants seront les hérons. Ces derniers se dispersent sur l'espace de jeu. Ils ne doivent plus bouger de leur place.
- Les hérons ne peuvent être pris par le chasseur s'ils sont debout, la jambe droite pliée avec le pied droit tenu dans la main gauche, et le bout du nez pincé de la main droite.
- Tout joueur touché par le chasseur alors qu'il n'est pas dans la bonne position devient un chasseur supplémentaire.
- Le dernier héron restant gagne la partie et devient le chasseur.

Gare à l'orange



© Goulesque

Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs, à partir de 8 ans.
- Aucun matériel.

Déroulement

- Un jeu pour être attentif aux autres, intégrer une consigne et réagir immédiatement. Ce jeu développe aussi la latéralisation.
- Les joueurs sont en cercle, assis ou debout, écartés au moins d'un mètre.
- Le meneur est au centre et fait mine d'envoyer une orange imaginaire à l'un des joueurs ainsi qu'à ses deux voisins.
- Le joueur qui se sent visé fait mine de se protéger en couvrant son visage de ses deux mains. Son voisin de gauche se couvre la joue gauche avec la main droite. Son voisin de droite se couvre la joue droite de sa main droite. Celui qui se trompe est éliminé pour la partie.
- Le joueur qui a « reçu » l'orange imaginaire la relance à son tour.

Bonus

Le geste du lancer de l'orange doit s'exécuter à deux mains, en regardant bien le joueur visé.

Une variante est possible avec une balle, mais moins ludique ! Surtout si l'on déclare que l'orange est toute pourrie !

Passez à l'orange

Joueurs et matériel

- Au moins 6 joueurs, à partir de 8 ans.
- Une balle.

Déroulement

- Joueurs et meneurs se placent dans la même position que le jeu précédent. Il va encore être question d'orange, symbolisée cette fois par une balle.
- Le meneur lance le fruit à un autre joueur en disant : « *Je passe à l'orange.* » Celui-ci doit aussitôt répliquer en donnant un mot rimant avec *orange*. Celui qui se trompe reçoit une pénalité. Un joueur est éliminé s'il reçoit cinq pénalités (ce nombre peut être modifié pour faire varier la durée du jeu). Il n'est pas autorisé de dire un mot qui a déjà été énoncé par un camarade durant la même partie.
- Le joueur qui a reçu l'orange lance la balle à son tour à un autre joueur, et ainsi de suite. ▶

Bonus

- *Il est question ici d'adresse, mais aussi d'esprit de répartie et de vocabulaire. Voici quelques réponses pour amorcer la pompe : ange, archange, échange, rechange, vendange, vidange, lange, challenge, louange, grange, frange, mésange, losange... Et comme les enfants auront plaisir à y jouer de nouveau, leur vocabulaire s'enrichira assez rapidement.*
- *Et n'oubliez pas qu'il faut arrêter la partie quand un jeu fonctionne pour que les participants aient envie un peu plus tard d'y revenir avec plaisir !*



© Goulesque