



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 4 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Jeux de jardin (10)

**Il y a ceux qui préfèrent les jeux de mots et ceux qui préfèrent courir. Ce sont souvent les mêmes, pour peu qu'on les pousse un peu, et que les animateurs donnent l'exemple !**

© Goulesque



### Le petit train des enfants

#### Joueurs et matériel

- Une dizaine d'enfants à partir de 4 ans.
- Aucun matériel.

#### But

- Former un train qui se balade à travers le jardin public.

#### Déroulement

- Les enfants se mettent en file les uns derrière les autres, les mains sur les épaules du joueur précédent.

- Le premier conducteur de locomotive mène le train à travers le jardin et ses différents espaces, en contournant les arbres, poubelles, pancartes, bacs à sable, statues, fontaines, etc.
- C'est lui qui donne le signal : le train ralentit ou accélère, s'arrête brusquement à un signal, passe en dessous des branches basses des arbres, effectue de nombreux virages serrés...
- Le train s'arrête régulièrement à la gare (une cabane de jardin, un arbre, le kiosque du parc...) et l'on change les rôles : l'enfant en queue de train prend alors la tête et mène le convoi.

## Les écrevisses

### Joueurs et matériel

- Entre 4 et 8 joueurs à partir de 6 ans.
- De quoi tracer un trait sur le sol (une craie par exemple).

© Goulesque



### But

- Tenir l'équilibre d'une position difficile.

### Déroulement

- Les joueurs sont divisés en deux équipes. Ils se tiennent en file derrière une ligne de départ. Une dizaine de mètres plus loin, est tracée au sol une ligne d'arrivée.
- Le premier joueur de chaque équipe se met en position : ses talons touchent la ligne de départ, il tourne le dos à la ligne d'arrivée, et il tient ses deux chevilles à deux mains.
- Au signal du meneur, les deux premiers joueurs partent à reculons dans cette position inconfortable en direction du but et sans lâcher leurs chevilles.
- Celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée marque un point pour son équipe.
- Les joueurs suivants se préparent avant de s'élaner à leur tour et ainsi de suite. L'équipe qui marque le plus de points remporte la partie.

### Bonus

*Le jeu nécessite une certaine souplesse et une liberté de mouvements, on évitera donc de le pratiquer en hiver en portant bottes, pantalon et anorak ou manteau lourd !*

## La chaise humaine

### Joueurs et matériel

- Une dizaine d'enfants à partir de 4 ans.
- Aucun matériel.

### But

- Apprivoiser le contact physique avec les autres et coopérer pour une réussite collective.

### Déroulement

- Les joueurs forment un cercle très serré ; les épaules ou le corps doivent se toucher.
- Au signal convenu, tout le monde pivote en même temps vers la droite.
- Puis les enfants se dirigent vers le centre en faisant de petits pas de côté, et ce, jusqu'à ce qu'ils soient très proches les uns des autres.



© Goulesque

- Les joueurs se baissent alors simultanément et chacun tente de s'asseoir lentement sur les genoux de celui qui est placé derrière lui. Les joueurs essaient de rester le plus longtemps possible dans cette position.
- Une fois tous les enfants assis, le meneur peut leur proposer de se déplacer : tout le monde avance le pied droit en même temps et ensuite le pied gauche. L'objectif commun est de ne pas tomber ! ▶

### Bonus

*Ce jeu de coopération déclenche des fous rires assurés. Veillez à ce qu'il ne dégénère pas en bousculade brailarde et en mauvaises chutes.*