



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Jouer

Jeux de jardin (12)

Ces trois petits jeux interrogent sur la mixité, sur la répartition des tâches entre enfants et entre adultes. Ils racontent aussi notre époque et celle de nos anciens.

© Goulesque



Le jardinier

Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs à partir de 10 ans.
- Des chaises ou des assises identifiées.

But

- Retenir son numéro de place sans se tromper.

Déroulement

• Un joueur est le jardinier. Tous les autres joueurs sont en cercle et ils se sont tous vu attribuer un numéro suivant leur place dans le cercle. Le jardinier commence : « *J'ai quatre poires dans mon jardin* ». Aussitôt le n° 4 doit se lever et répondre : « *Pardon ! Il y en a 7.* » Le n° 7 se lève et répond : « *Pardon ! Il y en a que*

2. » Le n° 2 soutient qu'il y en a 10, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réponde : « *Mais non, il n'y en a point !* » Alors le jardinier passe à un autre fruit, arbre ou légume. Le premier qui se trompe est éliminé et prend la place du jardinier.

Bonus

Il est souvent difficile d'être à la fois la personne qui mène le jeu et celle qui observe les enfants présents. Il est donc habile de nommer avant la partie deux jeunes qui joueront le rôle d'arbitres.

La taupe

Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs à partir de 6 ans.
- Aucun matériel.

But

- Retenir et reproduire plusieurs gestes tout en parlant, sans se tromper.

Déroulement

- Les joueurs sont assis en cercle. Le premier dit à son voisin de droite, la première phrase du dialogue qu'il va partager. Le joueur qui pose la question tourne sa main devant lui, faisant mine de l'autre main de caresser une taupe imaginaire. Le joueur qui répond doit fermer les yeux pendant qu'il parle.
« - As-tu vu ma taupe ?

- Oui, j'ai vu ta taupe.
- Sais-tu ce que fait ma taupe ?
- Oui, je sais ce que fait ta taupe.
- Sais-tu faire comme elle ?
- Oui. »

- Chaque fois qu'un joueur se trompe, c'est le suivant qui prend sa place et ainsi de suite.

La bonimenteuse

Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs à partir de 7 ans.
- Des chaises ou des assises identifiées.



© Goulesque

But

- Retenir et reproduire trois gestes sans se tromper.

Déroulement

- Un joueur représente « la maîtresse de maison ». C'est elle qui est chargée du boniment. Un autre joueur est « le chat » et se tient à l'écart. Les joueurs restant sont les souris et se placent en ligne avec un écart entre les chaises pour pouvoir les contourner facilement. Chaque souris adopte le nom d'une substance alimentaire, « *beurre, farine, pâte, gâteau, fromage, ou bien buffet* ». Toutes les souris sont assises et chaque fois que la maîtresse de maison prononce dans son boniment, un nom porté par une souris, celle-ci doit gratter le sol. Lorsque le mot « *Souris* » est prononcé, toutes les souris grattent. Au mot « *Chat* », toutes les souris se cachent derrière leur chaise. Si le boniment continue, les souris regagnent leurs places, mais si la maîtresse de maison appelle « *Minet ! Minet* », le chat doit se lancer sur les souris en faisant : « *fff ! fff !* ». Toutes les souris doivent changer de places entre elles. Le chat profite de la débandade pour se saisir d'une chaise et s'y asseoir. La souris sans chaise devient « *Chat* » et le jeu continue. ▶

Bonus

Il faut prendre le temps d'installer ce jeu comme si l'on racontait une histoire qui commencerait par « En ce temps-là, une maîtresse de maison... » Les enfants poseront, ou pas, des questions sur ce que signifient ces mots d'un autre temps.

© Goulesque

