



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 4 ans**

THÈME
Jouer

Jeux de jardin (17)

Les jeux les plus « bêtes » ne sont pas toujours les plus simples, parce que chacun connaît souvent sa propre variante des règles. Il faut donc d'abord énoncer clairement les règles de la partie à venir.

© Gaulisque



Duo sur trois pieds

Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs à partir de 6 ans.
- Une écharpe pour deux.

But

- Équilibre et solidarité.

Déroulement

- Les joueurs constituent des duos. Ils se placent l'un à côté de l'autre et lient avec une écharpe leurs deux jambes qui se touchent : la jambe droite de l'un est attachée à la jambe gauche de l'autre.

- Identifier le trajet à suivre. Il ne doit pas être trop long, mais peut zigzaguer entre des arbres ou d'autres points de repères facilement identifiables par les joueurs.
- Durant le parcours, les équipiers doivent se tenir par l'épaule, par la taille ou par le bras pour garder l'équilibre. L'exercice n'est pas facile et les chutes nombreuses. Garder l'esprit ludique et choisir un terrain meuble : neige, sable ou terre. L'objectif est d'être le premier duo à terminer le parcours.
- Pour éviter les bousculades, on peut chronométrer les duos l'un après l'autre, et comparer ensuite les temps de chacun.

Touche-touche éléphant

Joueurs et matériel

- Entre 6 et 12 joueurs, à partir de 4 ans.
- Pas de matériel.

© Goulesque



But

- Maîtriser la latéralisation.

Déroulement

- Pour cette variante d'un jeu de chat, l'éléphant a pris la place du félin. Le joueur tient son nez avec sa main gauche et passe sa main et son bras droit à travers l'ouverture de sa main gauche.
- Il doit essayer de toucher les autres joueurs avec sa main droite. Dès que quelqu'un est touché, il devient éléphant à son tour et aide l'autre à toucher les joueurs. Le jeu s'arrête quand tous les joueurs sont devenus des éléphants. Attention, parfois l'animal se trompe !

Assis, debout, chapeau

Joueurs et matériel

- 2 joueurs, à partir de 5 ans.
- Deux sièges, deux chapeaux.

But

- Il s'agit pour chaque joueur de faire le geste contraire de son partenaire.

Déroulement

- Pour ce jeu, il faut deux chaises, deux chapeaux et le silence le plus complet.
- Les deux joueurs sont assis face à face, un chapeau sur la tête. Les consignes de départ sont simples : « assis », « debout », « avec cha-

peau » et « sans chapeau ». Quand le joueur qui mène exécute une action, l'autre doit faire le contraire. Par exemple : s'il se met debout, son partenaire doit s'asseoir ; lorsqu'il porte son chapeau, l'autre doit l'enlever. Et les actions se font simultanément.

- Il est amusant pour ce jeu de choisir des participants d'âges différents, un adulte et un très jeune enfant par exemple.

Bonjour voisin !

Joueurs et matériel

- Au moins 7 joueurs, à partir de 6 ans.
- Autant de chaises que de joueurs, moins une.

But

- Toujours trouver une chaise libre tout en étant très attentif aux questions posées.

Déroulement

- Disposer les chaises en cercle, face au centre. Tirer au sort le joueur qui commencera la partie. Tous s'assoient, sauf lui.
- Debout au milieu du cercle, il interroge l'un des joueurs : « Bonjour voisin, m'aimes-tu ? » Le joueur apostrophé doit répondre : « Non ! » Le meneur lui demande : « Alors, qui préfères-tu ? » Le joueur donne deux prénoms choisis parmi ceux des participants, mais autres que ceux de ses voisins de gauche et de droite.
- Les deux joueurs désignés doivent aussitôt changer de place avec les voisins qui ne sont pas « aimés ». Le meneur de jeu tente alors de s'asseoir sur la chaise de l'un des quatre joueurs qui se déplacent.
- Si, à la seconde question, le joueur interrogé répond : « Changement général ! », tous les joueurs changent de place en passant par le centre du cercle.
- Celui qui se retrouve sans siège devient meneur et interroge à son tour un autre joueur. ▶