



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 4 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Jeux de jardin (18)

**En fin de journée, les enfants ont besoin de rigoler de bon cœur avant de retourner au centre ou chez eux. Les petits jeux sur place sont un joli moyen de se dire « au revoir et à bientôt, on a passé une belle journée tous ensemble ! »**

© Goulesque



### Bonus

- *Comme tous les jeux classiques, il est important de reformuler la règle précisément, en jouant d'abord « pour du beurre », afin que chaque joueur soit d'accord sur celle que l'on va pratiquer pour la partie à venir.*
- *Ce type de jeu permet de partager un groupe en sous-groupes aléatoires, constitués par les joueurs éliminés, au fil de la partie.*

### Pigeon vole

#### Joueurs et matériel

- Entre 3 et 20 joueurs à partir de 4 ans.
- Pas de matériel.

#### But

- Observer, écouter et reproduire les gestes.

#### Déroulement

- Les joueurs forment un cercle sans se donner la main. Au centre le meneur annonce assez rapidement le nom d'un animal suivi de « vole »

(par exemple : « *lapin vole* », « *papillon vole* », « *aigle vole* » etc.) tout en agitant ses bras pour mimer les mouvements d'un oiseau qui vole. Lorsqu'il nomme un oiseau (ou bien un animal qui vole, selon la variante choisie), les joueurs doivent l'imiter et battre des bras également. Celui qui se trompe est éliminé.

- Le jeu doit être dirigé avec entrain, et c'est le rythme impulsé par le meneur et sa capacité à semer la confusion dans les esprits qui font tout le sel du jeu.

## La mer est en colère

### Joueurs et matériel

- Entre 6 et 12 joueurs à partir de 6 ans.
- Une craie que l'on fera passer.

© Goulesque



### But

- Courir sans se faire attraper !

### Déroulement

• Les joueurs adoptent chacun un nom de poisson différent parmi une liste prédéfinie, et s'assoient sur un espace goudronné ou pavé, qui sera « *la mer* ». Ils marquent leur place en traçant un cercle autour d'eux, à l'aide de la craie. Le meneur est le pêcheur, sans place déterminée. Le pêcheur parcourt l'espace en tous sens en nommant des poissons. Ceux qui sont appelés accourent pour se placer derrière lui. La promenade des poissons est accompagnée d'exercices en tous genres : doucement, rapidement, accroupis, etc.

- Quand le pêcheur crie : « *La mer est en colère !* », les poissons et leur pêcheur cherchent à occuper une des places marquées sur le sol en s'y asseyant. Si le pêcheur arrive à en occuper une, le poisson resté sans gîte devient pêcheur et le jeu continue.

- Attention, il n'est pas question de bousculer un joueur dont on voudrait occuper l'espace !

## Bonus

*Voici notre liste de poissons de mer à cuisiner : aiglefin, bar, cabillaud, dorade, espadon, flétan, grenadier, haddock, lieu noir, maquereau, orphie, plie rouge, raie, sardine et thon.*

## En silence

### Joueurs et matériel

- Entre 6 à 30 joueurs à partir de 4 ans.
- Pas de matériel.

### But

- Produire du silence et du calme et les apprécier.

### Déroulement

• Dans un coin calme, les joueurs forment un cercle en se donnant la main ; l'un d'entre eux est debout au milieu du cercle. Il fait signe à l'un des joueurs de venir vers lui ; celui-ci s'avance aussi doucement que possible sur la pointe des pieds. S'il fait du bruit, il doit immédiatement retourner en arrière, à sa place, et le joueur du milieu fait signe à un autre de ses camarades. Quand l'un d'eux a réussi à s'avancer jusqu'au milieu du cercle sans faire de bruit, il prend la place de celui qui s'y trouvait et ce dernier va prendre la place devenue vacante. ▶

## Bonus

*• Ce jeu facile dans son déroulement demande un réel entraînement, pour que chaque joueur en comprenne l'esprit et le bénéfice. Il peut être institué pour un retour au calme. C'est un jeu où tout le monde est spectateur et acteur. Réussi, c'est un moment de grâce, à ne pas galvauder : il donne l'image d'un groupe uni, concentré et respectueux.*

- *Le rôle du meneur est important, qu'il soit enfant ou adulte, le même ou à chaque fois différent.*