



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 3 ans**

THÈME
Jouer

Des jeux d'attente originaux

Les temps d'attente sont parmi les moments les plus redoutés par les animateurs. À la fois particuliers et importants, ils ne doivent pas être négligés. Voici quelques explications et des idées de jeux pour vous tirer d'affaire.



© Estelle Perdu

À quoi ça sert ?

- Que cela soit pour attendre le bus ou le retour des parents, pour combler un temps mort après une activité en groupe... les jeux d'attente permettent aux animateurs de canaliser l'ensemble des enfants présents et d'éviter que tout le monde s'impatiente. C'est dans ces moments-là que peuvent survenir des problèmes de comportements parfois délicats à gérer.
- Pour cela, nous vous conseillons :
 - d'avoir une liste de jeux notés dans un carnet ;
 - de proposer un ou plusieurs jeux qui répondent aux besoins de la majorité du groupe à ce moment précis ;
 - de proposer et non d'imposer : certains enfants préféreront peut-être rester au calme ;
 - d'expliquer les règles et surtout de participer

au jeu : si l'attente est longue pour des enfants, elle peut l'être aussi pour les animateurs, surtout si on y ajoute une dose de stress !

Des jeux d'attente... sans matériel !

- Inutile de s'encombrer avec du matériel : tous les jeux que vous allez découvrir ci-dessous ne nécessitent que la présence des joueurs, peu importe l'espace à votre disposition. À vous de veiller à sécuriser les lieux pour une pratique sans risques.

7 jeux d'attente

Chi-Fou-Mi V4

- Constituer des binômes et les disposer dans l'espace de jeu. Pour débiter la partie, ils réalisent un Chi-Fou-Mi classique pour déterminer qui remporte la manche. À la fin de cette manche, le perdant se place derrière son binôme, les mains sur les épaules, en criant son prénom pour l'encourager puisque le jeu continue. En effet, en se déplaçant, ils vont croiser un autre binôme. Les premiers joueurs de chaque file réalisent alors un Chi-Fou-Mi : les perdants se placent à la suite du groupe, qui passe de 2 à 4 joueurs. Et ainsi de suite jusqu'à l'obtention d'une file unique qui scandra le prénom du grand vainqueur.

Le saut en longueur

- Constituer des binômes tous placés sur une ligne de départ préalablement déterminée. Le premier joueur saute le plus loin possible en effectuant un saut à pieds joints. Il ne bouge pas de sa place et va servir de repère pour son coéquipier. Le deuxième joueur le rejoint en courant pour, lui aussi, sauter le plus loin



possible, et ainsi de suite. Au fur et à mesure, le binôme va avancer jusqu'à la ligne d'arrivée. Le but est d'être le premier binôme à franchir la ligne.

La course la plus lente

• Tous les joueurs se placent sur une ligne de départ. Ils ont pour objectif de se rendre à la ligne d'arrivée, située plus loin, le plus lentement possible : le dernier joueur en lice remporte la partie ! Pour tous être sur le même pied d'égalité, imposer la règle suivante : tout le long du déplacement, les joueurs sont en mouvement avec les bras, les pieds, les jambes... avec une volonté de toujours tendre vers l'avant.

Le mot juste

• Constituer des trios dont deux joueurs seront face à face et l'arbitre sur le côté. Ce jeu peut se jouer aussi en binômes. L'arbitre compte jusqu'à trois. À la fin du compte, les deux joueurs face à face disent un mot en même temps sans se concerter. Par exemple : « rouge » et « camion ». Comme ils n'ont pas donné le même mot, on réitère l'opération une seconde fois. « 1, 2, 3... Pompiers ! » Si les deux joueurs donnent le même mot, c'est gagné. Bien entendu, les parties peuvent être beaucoup plus longues...

Le disparu

• Tous les joueurs présents ferment les yeux et s'écartent les uns des autres (on peut aussi leur masquer les yeux avec une écharpe, une serviette, un bonnet abaissé...). L'animateur peut décider de les laisser fixes ou de les faire déambuler dans l'espace de jeu. Dans le cas de déplacements, demander aux participants de toujours tendre les bras vers l'avant et de marcher lentement. Faire sortir un joueur du groupe pour le cacher. Au top de l'animateur, les joueurs restants ouvrent les yeux et tentent de donner le plus rapidement possible le prénom de la personne qui a disparu.

Le face-à-face

• Deux joueurs se tiennent face à face sans se parler. Durant 2 minutes, ils se regardent pour tenter de déterminer le prénom, la taille, la pointure, le sport pratiqué, une passion, s'il ou elle a des frères et sœurs... À la fin des 2 minutes, chacun doit brosser le portrait de la personne présente en face de lui. Ne pas hésiter à mélanger les joueurs pour se faire rencontrer des enfants qui se parlent habituellement peu.

Le puzzle humain

• Avec tous les joueurs présents, au sol ou debout, leur demander de réaliser un puzzle humain en prenant diverses positions avec leurs corps. Quand cela est effectué, l'animateur immortalise le moment en prenant une photo et insiste sur le fait que tout le monde doit retenir précisément sa position et celles des autres.

• Pourquoi ? À tout moment du temps d'attente, de la journée ou même de la semaine, à l'annonce du mot « puzzle », tout le monde doit à nouveau réaliser le puzzle humain à l'identique, photo à l'appui ! ▶

Le pitchak

Le pitchak est un jeu traditionnel de jonglage originaire d'Algérie. Il est fabriqué à partir de vieilles chambres à air de vélo qui sont découpées en fines rondelles assemblées avec une ficelle pour former une balle de caoutchouc. L'idée est de le créer en amont (en regardant ce tutoriel vidéo : <https://bit.ly/GJE240-2>) et de l'agrémenter d'un mousqueton pour l'attacher à un sac ou à un vêtement. Il sera ainsi utilisable partout pour réaliser le maximum de jongles ou d'échanges entre les joueurs. De la création à l'utilisation, les enfants seront acteurs de cette activité à laquelle ils vont sans aucun doute adhérer !



© Goulesque