

L'OISEAU SILENCIEUX



Nombre de participants : minimum 10

Durée : 5 minutes

Espace : pas trop grand

Matériel requis : foulards.

But : former une grande chaîne humaine. Que tous les participants deviennent des oiseaux silencieux et enchanteurs

Déroulement :

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation.

Lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux.

Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

PINGOUINS SUR LA BANQUISE



Nombre de joueurs : 10 et plus

Durée : 10 minutes

Espace : un demi-terrain de Hand Ball

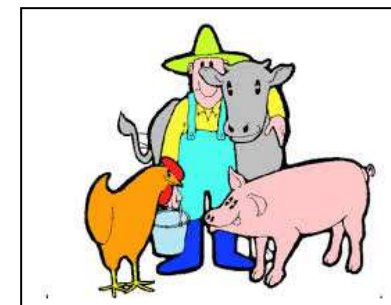
Matériel: journaux, musique (ou... chant par un participant)

But du jeu : tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

Déroulement : Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent sauter dans les journaux qui sont les banquises. Les pingouins se prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les pingouins remontent sur la banquise. Malheureusement, celle-ci fond et tous les pingouins doivent pourtant y rester ...

Au fur et à mesure du jeu, les journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur la surface de journal restante.

LE FERMIER ET LES ANIMAUX



Nombre de joueurs : 10 et plus

Durée : 10 minutes

Espace : un demi-terrain de Hand Ball

Matériel: un foulard par fermier

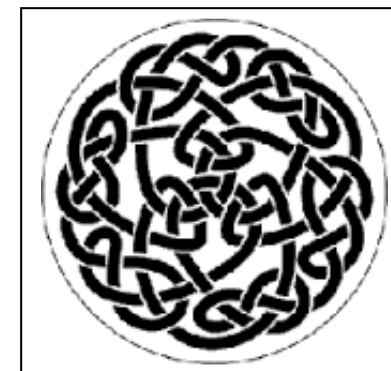
But du jeu : Les fermiers doivent retrouver leur animal.

Déroulement : Tous les enfants se mettent par groupe de deux. Chaque groupe sera constitué d'un fermier et d'un animal. Les paires choisissent ensemble quel animal ils veulent être. L'enfant qui sera l'animal devra imiter son cri.

Tous les fermiers se regroupent au centre de la pièce, se bandent les yeux. Pendant ce temps, les animaux se répartissent silencieusement dans la salle.

Au signal du meneur, tous les animaux émettent le son choisi (miaulement, meuglement, hennissement, caquètement...). Les fermiers doivent alors retrouver leur animal. Lorsqu'ils l'ont trouvé, ils enlèvent leur bandeau, et tous les deux font le silence. On arrête le jeu quand tous les fermiers ont retrouvé leur animal. Les animaux continuent à émettre leur son tant que les fermiers ne les ont pas retrouvés.

LE NŒUD HUMAIN



Nombre de joueurs : 6 à 10. Pour une classe, il faut faire plusieurs groupes.

Durée : 10 minutes

Matériel : aucun

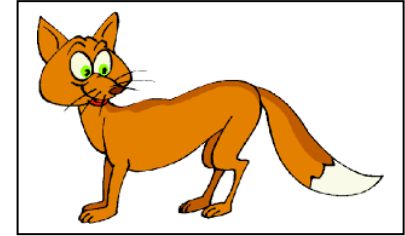
But du jeu : défaire les nœuds sans se lâcher.

Déroulement :

Les joueurs forment un cercle bien serré. Ils ferment les yeux et tendent les bras croisés vers le centre. Ils essaient d'attraper avec chaque main la main libre de deux personnes différentes. Le meneur de jeu doit vérifier si les deux mains de chaque joueur sont bien assemblées.

Au signal les joueurs ouvrent les yeux et essaient de défaire ce nœud sans se lâcher. Lors du « dénouement, il n'est pas nécessaire de garder les mains serrées, il suffit de maintenir le contact.

DEUX C'EST ASSEZ, TROIS C'EST TROP



Nombre de joueurs : 6 à 10. Pour une classe, il faut faire plusieurs groupes.

Durée : 10 minutes

Matériel : un foulard par enfant accroché à la ceinture dans le dos

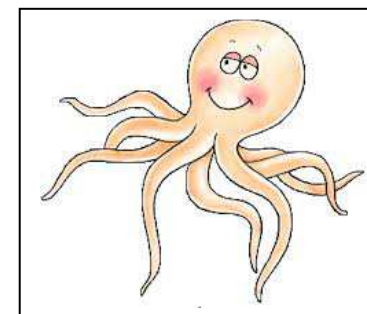
But du jeu : pour le canard, ne pas être attrapé, pour le renard, attraper le canard

Déroulement :

Les participants forment un cercle et se groupent par deux ; en dehors du cercle, l'animateur désigne un chasseur (le renard) et la personne qu'il va poursuivre (le canard). Ils courent ensuite tous les deux autour du cercle. Quand le canard vient se placer à côté d'un groupe de deux (ils sont alors trois), la personne à l'autre extrémité du groupe se sauve et devient le canard.

Quand celui-ci est touché, les rôles sont inversés. Le canard devient chasseur et ils repartent dans la direction opposée. Le chasseur peut lui aussi poser en se plaçant à côté d'un groupe de deux ; alors, la personne de l'autre extrémité du groupe devient chasseur.

LA PIEUVRE



Nombre de joueurs: 5 ou 6. Pour une classe, il faut faire plusieurs groupes.

Durée : 10 minutes

Espace de jeu : un demi-terrain de Hand ball.

Matériel: des cônes pour faire des obstacles.

But du jeu : La pieuvre que forment les 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée.

Déroulement :

Quatre ou cinq joueurs forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt et fermer les yeux.

Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête. La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

LA CHENILLE AVEUGLE



Nombre de joueurs: 5 ou 6. Pour une classe, il faut faire plusieurs groupes.

Durée : 10 minutes

Espace de jeu : un terrain de Hand ball.

Matériel: des foulards, des cônes pour faire des obstacles.

But du jeu : Suivre un chemin les yeux bandés, sans parler, en suivant les instructions du chef de file.

Déroulement : Tous les enfants se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec leur foulard, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants : Il tape des deux mains sur les épaules du précédent pour avancer, il tire sur les épaules du précédent pour arrêter, il tape seulement d'une main du côté droit ou gauche pour tourner du côté correspondant.

Chaque joueur de la file doit propager l'instruction jusqu'au premier de la file qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. L'animateur fait alors réaliser un parcours aux chenilles entre des cônes. La chenille qui a fini la première a gagné.