

Le chef d'orchestre



Matériel :

Aucun !

Age et composition du groupe :

Les enfants peuvent jouer dès 6 ans et un groupe de 8 est idéal.

But du jeu :

Les participants sont en cercle, debouts ou assis. L'un des joueurs sort du cercle et pendant ce temps-là, les autres choisissent le chef d'orchestre.

Celui-ci commence à mimer ce qu'il veut (grimaces, instruments de musique, pas de danse etc.) et les autres doivent reproduire le mouvement rapidement tout en étant discrets.

Le joueur à l'écart revient et doit deviner qui est le chef d'orchestre.



123 Soleil !



Matériel :

Aucun !

Age et composition du groupe :

Les enfants peuvent jouer dès 4 ans, à partir de 5 enfants

But du jeu :

Un joueur désigné par le meneur de jeu se place debout face à un mur. Tous les autres joueurs se placent en ligne à environ 20 pas de lui. Le joueur face au mur tape trois fois le mur en comptant « un, deux, trois » et lorsqu'il dit « soleil » il se retourne. Durant le temps où la sentinelle (le joueur face au mur) ne regarde pas, les autres joueurs doivent s'approcher du mur ; mais lorsque la sentinelle se retourne tout le monde doit être totalement immobile. Si la sentinelle voit un des joueurs avancer ou bouger, ou simplement perdre l'équilibre, il le renvoie à la ligne de départ. Le but pour les joueurs est donc de réussir à toucher le mur sans que la sentinelle ne les voit. Le joueur qui atteint le mur le premier remplace la sentinelle pour entamer une nouvelle partie !



Jacques à dit...



Matériel :

Aucun !

Age et composition du groupe :

Les enfants peuvent jouer dès 4 ans, à partir de 5 enfants

But du jeu :

Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses commandes, mais ils doivent seulement suivre les commandes qui sont précédées de « Jacques a dit ». Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples (sans acrobaties) ou être des actions précises telles que « Jacques a dit de lever vos bras ! » ou « Jacques a dit de s'asseoir ! ». Les commandes peuvent être annulées de la même manière : « Jacques a dit de se lever ! ». Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit », il est éliminé ou a un gage amical décidé par le meneur de jeu.

Idées de commandes simples : levez les bras, touchez vos orteils, remuez votre nez, penchez-vous et touchez vos genoux, touchez-vous le dessus de la tête, touchez vos épaules, tenez-vous sur un pied, fermez vos yeux, étirez-vous vers le ciel, mettez les mains sur les hanches, touchez votre nez, touchez votre épaule gauche avec votre main droite (et ses déclinaisons), touchez votre pied droit, balancez vos bras, arrêtez, tournez sur vous-même, sautez, touchez vos orteils, sautez 3 fois en l'air, croisez vos doigts, etc.



Jeu du miroir



Matériel :

Aucun !

Age et composition du groupe :

Les enfants peuvent jouer dès 6 ans. Le groupe d'enfant doit être paire.

But du jeu :

On place deux participants face à face, debout de préférence. L'un des deux participants est le «modèle». Il laisse libre cours à son imagination et improvise ce qu'il veut : grimaces, mime... L'autre participant essaye de se comporter comme un miroir et imite le premier en «collant» le plus possible au moindre de ses mouvements et de ses paroles. Dans l'idéal, il ne doit y avoir aucun décalage entre les deux participants.

