

APPRENONS À JOUER ENSEMBLE

AUTEUR

IFAC

THÉMATIQUES ABORDÉES

Premiers jeux collectifs pour les enfants de 3 à 6 ans.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Nous proposons à travers un cycle court d'accompagner les enfants vers leurs premiers jeux collectifs, à passer d'un jeu « côte à côte » à un jeu avec l'autre.

Chacune des séances débute par un jeu côte à côte comme *le jeu 1,2,3 soleil* et se termine par un jeu avec l'autre comme *le poisson filet*.

NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

A la libre appréciation des animateurs. Il est recommandé de composer des séquences courtes :

20 à 30 minutes pour les 3 à 4 ans

30 à 45 minutes pour les 4 à 6 ans

PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Le cycle s'adresse aux enfants de 3 à 6 ans.

Il est préférable d'adapter le temps de chaque séance à l'âge des enfants.

Le nombre de participants varie de 10 à 20 enfants.

PROGRAMME DES SÉANCES

Il appartient à chaque équipe d'animation de déterminer le nombre de séance.

Vous êtes invités à considérer 5 séances de petits jeux + 1 sortie + 1 grand jeu.

PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)

Le cycle prépare les enfants maternels aux grandes animations du mercredi : jeu de l'oie, course au trésor, kermesse, mondes enchantés...



LES PETITS JEUX CÔTE À CÔTE

La Chandelle Musicale

Objectifs : Permettre aux enfants de s'exercer au mime et à l'expression corporelle.

Déroulement : Un objet circule de main en main dans la ronde des enfants sur une musique. Lorsque l'animateur interrompt la musique, l'enfant qui détient l'objet doit faire un mime.

Conseils : Ne pas forcer les enfants qui ne souhaiteraient pas faire un mime.

Variante : L'animateur peut proposer le mime : chanter, danser...

Dans la mare, sur la rive

Objectifs : Développer l'écoute des participants.

Déroulement : Les enfants debout forment un cercle. L'animateur raconte une histoire : lorsqu'il dit « dans la mare » : les enfants sautent en avant. Lorsqu'il dit « sur la rive », ils sautent en arrière. Lorsque tous les enfants ont compris le jeu et réagissent correctement, l'animateur va faire des erreurs (il dit « sur la mare » et saute en arrière) et donne un gage à ceux qui réagissent à tort.

Jacques a dit

Objectifs : Développer l'écoute des participants.

Déroulement : L'animateur raconte une histoire où il demande aux enfants d'exécuter des gestes, en obéissant seulement lorsque la demande est précédée de la formule « Jacques a dit ». Si la formule n'est pas dite, les enfants ne font rien. On donne un gage à ceux qui perdent (ils s'assoient).

Les indiens dans la prairie

Objectifs : Permettre aux enfants de découvrir et d'assimiler les "points cardinaux".

Déroulement : On indique 4 directions (Nord, Sud, Est, Ouest). L'animateur raconte une histoire et lorsqu'il nomme un de ces 4 lieux, les enfants doivent courir de quelques pas dans cette direction. Ceux qui ne l'ont pas fait ont, par exemple, un gage amusant.

Conseils : On évite, avec des enfants d'âge « maternels », d'éliminer des enfants du jeu.

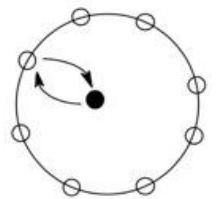
Les mouches

Objectifs : Développer l'observation et les réflexes.

Matériel : Une balle en mousse.

Déroulement : Les joueurs forment un cercle et se tiennent debout, les mains fermées. Le meneur se tient au centre. Il lance la balle à l'un des joueurs. Celui-ci doit l'attraper, lui relancer, et refermer ses mains. Il a alors gagné une mouche supplémentaire. Parfois, le meneur fait des feintes : il commence son geste mais retient la balle : le joueur qui a alors ouvert ses mains a perdu toutes ses mouches. Chaque joueur a, au début de la partie, un capital de 10 mouches.

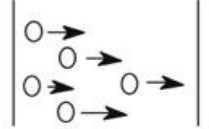
Variante : On peut faire ce jeu avec autre chose que des mouches (abeilles, pièces d'or...).



1,2,3 soleil

Objectifs : Apprendre les prénoms.

Déroulement : Un joueur « le soleil » tourne le dos aux autres joueurs et crie : « 1,2,3 Soleil ». A ce moment, les autres joueurs qui sont sur une ligne de départ s'avancent le plus rapidement possible et doivent s'immobiliser dès que « le soleil » a fini de crier.



Ce dernier se retourne : il désigne tout joueur qu'il voit encore bouger, afin qu'il retourne sur la ligne de départ. Le premier joueur qui arrive à côté du « Soleil » et crie « Soleil » sans avoir été vu et dont le prénom n'a pas été désigné, prend la place du « Soleil ».

Le premier joueur qui arrive à côté du « Soleil » et crie « Soleil » sans avoir été vu et dont le prénom n'a pas été désigné, prend la place du « Soleil ».

Le roi du silence

Objectifs : Développer l'écoute, l'agilité.

Matériel : Une chaise, Un objet à dérober.

Principe : Un roi détient un objet sous son trône. Les participants vont devoir lui dérober sans faire de bruit.

Règles : Un enfant « roi » (les yeux bandés) est assis au fond de la pièce. Un animateur choisit les participants qui doivent, un par un, s'approcher du « roi » sans bruit pour lui dérober un objet sous sa chaise. Le roi désigne du doigt l'origine d'un bruit qu'il entend. Si c'est du joueur dont il s'agit, celui-ci retourne s'asseoir. Si le joueur réussit à s'emparer de l'objet, il prend la place du roi.

Attrape lapin

Objectifs : Développer l'observation et les réflexes.

Matériel : Carton, Marionnette de lapin

Principe : Un lapin sort furtivement de son terrier. Le joueur doit essayer de l'attraper avant que celui-ci ne reparte.

Préparation : Prendre un carton et y faire au cutter plusieurs trous suffisamment grands pour y passer la main. Décorer le carton pour que les trous ressemblent à des terriers au milieu d'un champ. Créer une marionnette de lapin ou en prendre une déjà existante.

Déroulement : Les participants se mettent devant le carton et vont devoir essayer d'attraper le lapin lorsque celui-ci sort d'un terrier. Le premier à attraper le lapin a gagné.

Les Petits Taquins

Objectifs : Développer l'écoute des participants.

Déroulement : Les enfants avancent en ligne derrière l'animateur, en colonne. Durant cette promenade, l'animateur fait divers mouvements (saute, se baisse, gesticule, cueille une fleur, etc...). Lorsque l'animateur se retourne, les enfants doivent se figer dans la dernière pose. Ceux qui ne l'ont pas fait ont, par exemple, un gage amusant...

Chats

Désignation par tirage au sort, ou bien un volontaire se désigne pour être le «CHAT».

Préciser les règles :

- chat simple : un enfant est désigné comme étant le chat et doit attraper tous les autres enfants qui sont des souris Les joueurs attrapés deviennent alors des chats.
- chat coupé : celui qui passe entre la souris et le chat devient souris à son tour.
- chat double : les joueurs se tiennent par la main 2 par 2.
- chat perché : souris perchée ne peut être touchée.

-chat frigidaire : souris touchée immobilisée jambes écartées. Pour la délivrer, une autre souris doit passer entre ses jambes.

-chat couleur : souris «posée» sur la couleur choisie ne peut pas être touchée.

Quel objet a disparu ?

Objectifs : Développer l'observation des participants.

Déroulement : Les enfants sont disposés en cercle. L'animateur laisse un temps suffisant pour observer l'ensemble des objets. Les enfants ferment les yeux. L'animateur retire un ou plusieurs objets. Les enfants doivent deviner quels objets ont disparu.

Le jeu des couleurs

Objectifs : Développer l'écoute des participants, utiliser ses connaissances des couleurs.

Déroulement : Le meneur de jeu -un enfant- nomme une couleur. Les enfants doivent toucher le plus rapidement possible la couleur nommée. Le dernier devient le meneur de jeu.



LES PETITS JEUX AVEC L'AUTRE

Poisson filet

Objectifs : Développer l'agilité, les réflexes.

Déroulement : 2 équipes. La première forme une ronde, c'est le filet.

L'autre équipe s'éparpille, ce sont les poissons. En secret, le filet se

concerte pour choisir un numéro, puis forme une grande ronde en

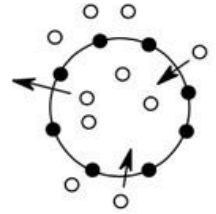
levant les bras et se met à compter. Les poissons passent et

repassent entre les mailles du filet. Au numéro choisi, les bras

s'abaissent et les poissons restés à l'intérieur sont éliminés ou deviennent maillons

du filet. Les derniers poissons gagnants forment un nouveau filet pour recommencer.

Variante : Au lieu de compter, les joueurs du filet chantent. On peut utiliser un autre imaginaire que des « poissons » (oranges, bonbons...).



Écureuil en cage

Objectifs : Développer l'agilité.

Déroulement : Les joueurs sont groupés par 3 et forment un grand

cercle. Deux des 3 joueurs se tiennent les mains face à face de

façon à former une cage. Le 3ème joueur, l'écureuil, se place à

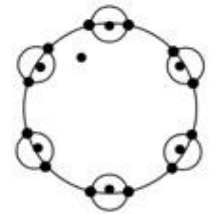
l'intérieur de la cage. Il doit y avoir un écureuil sans cage. Au signal,

les écureuils changent de cage et l'écureuil seul essaye de trouver

une cage. Un autre écureuil se retrouve sans cage, il passe au milieu du cercle et

attend le signal qui fera sortir à nouveau les écureuils.

Variante : L'animateur peut aussi raconter une histoire et donner ainsi l'ordre aux écureuils de sortir puis de rentrer.



Le loup et les brebis

Objectifs : Permet de développer l'agilité et la rapidité

Déroulement : Le loup a une longue queue (morceau de tissu) accrochée à son

pantalon et doit attraper les brebis. Quand elles sont touchées, elles restent

immobiles. Les brebis doivent attraper la queue du loup. Le jeu se termine quand les

brebis ont pris la queue du loup ou quand elles sont toutes immobiles.

Conseils : Pour garder un intérêt au jeu, ne pas délimiter un terrain trop grand. Les

enfants vont vite se fatiguer si le terrain est vaste.

Le chef d'orchestre

Objectifs : Développer l'écoute et l'observation.

Déroulement : Un joueur doit trouver qui est le chef d'orchestre. Les participants sont

assis en cercle. Un joueur sort tandis qu'on désigne un chef d'orchestre. Celui-ci fait

des gestes que tous doivent imiter. L'inspecteur doit deviner qui dirige. L'inspecteur a

un nombre de chances limité pour désigner le chef d'orchestre.

La basse-cour

Objectifs : Développer l'écoute. Le meneur délimite plusieurs groupes d'enfants et

attribue à chacun un nom d'animal avec son cri. Lorsqu'il cite un animal dans

l'histoire, le groupe correspondant imite son cri. L'animateur accélère au fur et à

mesure.

Variante : bruitage - Idem avec des sons divers (vent, porte, crissements) des rythmes appropriés et des gestes éventuels (se lever, sauter, etc...).

Les relais

Objectifs : Développer l'esprit d'équipe, l'agilité.

Déroulement : Jeux divers sur le principe suivant : 2 ou 3 équipes concurrentes de 4 ou 6 personnes alignées au départ : les premiers joueurs de chaque équipe partent au signal et accomplissent diverses épreuves avant de revenir le plus vite possible toucher la main du deuxième joueur qui part à son tour, et ainsi de suite.

Parcours simple avec embûche (passer sous un banc, sur une chaise, etc...).

Parcours entravé (pieds attachés, porter quelque chose ...).

Qui a disparu ?

Objectifs : Développer l'observation.

Déroulement : Une dizaine de joueurs debout ferment les yeux. L'animateur raconte une histoire tandis qu'il écarte sans bruit un joueur du groupe et le cache dans le décor. Les autres joueurs rouvrent les yeux et doivent nommer l'absent.

Le jeu du dragon dégoutant

Développer l'expression, le jeu de rôle, l'agilité.

Déroulement : Les enfants (villageois) sont assis en cercle. L'un des enfants (dragon) tourne autour du cercle (village). Il s'arrête derrière un enfant. Il fait semblant de toquer. *Toc toc toc. Qui est là ? Que veux-tu ? Je veux voler ta maison.* Le villageois et le dragon se tapent dans la main et courent chacun dans un sens autour du village. Le premier qui atteint la maison, c'est-à-dire l'emplacement du villageois, a gagné. Le perdant devient le dragon.. L'animateur pourra raconter une histoire, aider les enfants à imiter le dragon...



LES GRANDES ANIMATIONS POUR LES 3 À 6 ANS

Les grandes animations regroupent un nombre important d'enfants, sur une longue durée, pouvant atteindre une journée complète.

Le grand jeu répond aux besoins de l'enfant et participe à son développement :

Physique : dépense énergétique, défoulement, découverte de ses capacités

Intellectuel : identification (par le « rôle » à jouer dans le jeu), imagination (rêve, merveilleux, par le thème du jeu), esprit de découverte (activités hors du centre, rupture avec le quotidien).

Affectif : valorisation, affirmation de soi, dépassement de ses limites (permet de se tester).

Social : expression des phénomènes de groupe dans un cadre déterminé : élaboration et respect de règles, jouer avec l'autre, se mettre au service d'un but commun, solidarité, confrontation avec tous (brassage des équipes et des âges).

KERMESSE

Principe : les enfants se promènent au milieu de stands où leur sont proposés différents types d'attractions. Chacun des enfants va de stand en stand selon sa volonté. Un premier pas pour les plus jeunes maternels.

Durée : un après-midi, toute une journée, ou plus.

Thème : malgré le caractère débridé et individuel de la kermesse, un thème est nécessaire pour la journée. On peut se situer à une époque particulière ou dans un lieu imaginaire.

Préparation :

les stands : pour mobiliser l'attention et l'envie de jouer des enfants, il est préférable d'avoir des stands décorés avec de grands panneaux annonçant l'attraction proposée, des animateurs et des enfants déguisés en fonction du thème, des affiches publicitaires pour chaque stand, disséminées sur tout l'espace de la kermesse, une animation réelle des stands par ceux qui les tiennent, et éventuellement des lots. Lorsque ce sont les enfants qui tiennent les stands, il est judicieux de prévoir qu'ils soient relayés de temps à autres.

Le podium : C'est un stand particulier, installé dans un endroit central, qui a pour mission de rassembler autour de lui tous les participants de la kermesse pour des animations collectives et ponctuelles (concours de danses, radio-crochet, numéros...), faire de la publicité pour les stands « désaffectés » par les enfants, servir de lieu à la « dédicace de disques ».

Conseils relatifs aux rôles des animateurs :

Meneurs : deux de préférence. Ils sensibilisent, sont les garants du bon déroulement de la kermesse, organisent des rassemblements sur le podium, et concluent.

Organisateurs d'attractions : Ils tiennent les stands ou assistent les enfants qui tiennent les stands. Ils dynamisent l'animation de chaque stand.

Responsable sécurité / matériel : il circule dans la kermesse pour veiller à son bon fonctionnement. Il est à la disposition des enfants ou des animateurs qui tiennent les stands en cas de besoin de matériel.

Différents types de stands possibles :



- Loterie / tombola
- Poste (facteurs et messages)
- Crever les ballons
- Pêche miraculeuse
- Photos des enfants déguisés
-
- Chamboule tout
- Stand hit-parade
- Transport d'eau sur parcours
- Jeu de massacre
- Stand dégustation
- Téléphérique (ballon, ficelle)
-
- Vente aux enchères
- Éteindre une bougie au pistolet d'eau
- Jeu de grille
- Cartomancienne
- Parcours cuillère/miroir
- Anneaux- bouteilles
- Stand objets trouvés
- Course en sac
- Planche savonneuse
- Train fantôme
- Tirer la corde
- îles flottantes
- Dédicaces de disques
-
- Circuit électrique
- Lapinodrôme
- Musée exposition ventes etc...

JEUX DE L'OIE

Principe : des équipes concurrentes doivent avancer leur pion le plus rapidement sur un parcours de «jeu de l'oie», en accomplissant, à chaque case, une épreuve.

Organisation : prévoir un adulte par équipe.

Terrain limité (de la taille d'un terrain de football, par exemple). Ce jeu peut se faire dans le Centre de Vacances. Choisir un terrain ombragé et agréable. Bien le délimiter.

Durée : 2 heures à une demi-journée.

Effectifs : 25 à 50 enfants.

Matériels :

Une table, un parcours de «jeu de l'oie», un dé ;

Des feuilles et stylos pour la liste générale des questions et pour messages ou listes par questions réparties (variante). Punaises ou scotch pour les messages ;

Matériel pour les épreuves (customisation, maquillage, etc...).

Déroulement :

Un parcours de jeu de l'oie est présenté aux joueurs : il est très grand et posé sur une table centrale, devant le jury. Chaque équipe possède un pion de couleur situé à la case départ.



Un gros dé est présenté successivement à chaque équipe, qui le jette et avance du nombre de cases indiqué. Elle repère alors le numéro de la case et part (en courant) à la recherche du message, accroché sur un arbre, portant ce numéro. Lorsqu'elle l'a trouvé, l'adulte lit la question posée, le remet en place, cherche la réponse (ou prépare l'épreuve) et revient face au jury. Elle donne alors sa réponse (ou fait son épreuve) et peut alors rejouer.

Le jeu se termine lorsqu'une équipe gagnante arrive à la dernière case. Préciser dans les règles si l'on doit faire ou non le chiffre exact pour arriver sur cette dernière case. On peut, au début, faire jeter le dé une première fois à chaque équipe pour déterminer l'ordre de jeu.

Variante :

On peut remplacer les messages numérotés par des animateurs, répartis sur le terrain, porteurs, chacun, d'une partie des questions : l'équipe cherche donc l'animateur porteur de la question recherchée («Est-ce toi qui a le numéro 21 ?»). Lorsqu'elle l'a trouvé, l'animateur lit la question et attend la réponse (ou fait faire l'épreuve). Ensuite, il signe (ou mieux, tamponne) la feuille de route de l'équipe, qui peut alors retourner jouer à la table du jury (ce principe permet d'éviter l'engorgement devant la table). Attention, dans ce cas, à éviter les tricheries avec de fausses signatures sur la feuille de route.

Conseils :

Ce jeu nécessite une très bonne organisation et un certain nombre de précautions pour éviter les bousculades et les tricheries, ainsi qu'une explication très claire des règles.

Les questions (ou épreuves) peuvent être :

- des questions liées au thème, au milieu environnant, etc...
- des épreuves d'imagination et d'expression (customisation, maquillage, élaboration de chants, poèmes, mimes, etc...);
- des épreuves intellectuelles (devinettes, charades, énigmes...) ou physiques ;

Pour éviter les tricheries, ne pas laisser les équipes approcher trop près de la table du jury : seul un joueur de l'équipe peut s'approcher et faire avancer son pion.

Insister pour que les équipes viennent au complet à la table de jeu.

Pour éviter l'engorgement à la table du jury, distinguer un jury 1 qui écoute les réponses (ou fait faire les épreuves), et envoie l'équipe rejouer à la table du jury 2, un peu plus loin.

D'autre part, il est indispensable que le jury chargé des réponses (et épreuves) connaisse bien les questions et les réponses correspondant à chaque numéro.

Inscrire les numéros très lisiblement sur les messages. Veiller à ce que les équipes remettent bien les messages en place. Lorsqu'une équipe ne trouve vraiment pas son message, lui faire faire une épreuve et l'autoriser à continuer (rôle de l'animateur contrôlant le jeu).

MONDE MERVEILLEUX

Principe :

Dans une ambiance créée pour favoriser la participation à des jeux fondés sur l'expression orale ou gestuelle, un monde extraordinaire accueille les enfants. Des personnages vont apparaître au fur et à mesure de la soirée pour proposer les jeux qui sont prétextes à mieux rêver, à mieux participer à l'aventure. Il n'y a pas de compétition dans cette animation.

Répartition :



1 ou 2 meneurs.

Des animateurs présentant des jeux.

Les autres animateurs sont présents parmi les enfants.

Les enfants doivent simplement s'asseoir par terre dans l'espace qui leur est réservé.

Préparation :

Choisir un thème fantastique, rêve, merveilleux.

Fabrication d'un décor. Les participants ne doivent pas reconnaître les lieux. Il est possible d'utiliser des accessoires (coffres à jouets, tissus) pour gagner en réalisme. Il sera possible de créer une scène et d'y ajouter des lumières colorées et tamisées.

Costumes.

Une ambiance musicale.

Préparer une histoire avec différents personnages. Le jeu des acteurs sera responsable en partie de la réussite de la veillée.

Choix des jeux proposés par les personnages :

- Oral (Bruitages, chansons, imitation d'animaux, phrases sans fin, histoire à continuer...)
- Gestuel (mimes, miroirs, mimer des situations, marionnettes)
- Mixte : Jeux à plusieurs, petites improvisations...

Les interventions des animateurs sont intégrées à l'histoire et cohérents. Elles s'enchaînent naturellement.

Conseils :

Pour les décors, limiter l'espace pour gagner du temps dans la préparation et créer une ambiance intimiste.

Le thème merveilleux s'adapte aux âges.

Cette veillée doit être calme mais pas soporifique.

Penser à tous les détails concernant l'ambiance (ambiance musicale, déguisements qui ne doivent pas être bruyant ou gênants...).

Exemples de jeux :

- Bruitage : l'animateur raconte une histoire et les participants doivent faire les bruitages.
- Imitation d'animaux : idem avec des animaux.
- Phrase sans fin : commencer une phrase qui doit être continuée par les participants qui donnent chacun un ou plusieurs mots.
- Histoire à continuer : même principe que la phrase sans fin.
- Dira-Dira pas : le participant tire un papier avec une situation et un second avec un mot. Il devra ensuite raconter une histoire en plaçant le plus de fois possible ce mot.
- Jeu de mimes : un des participants pioche un papier sur lequel est inscrit un métier, un animal. Celui-ci va le faire deviner aux autres participants.
- Couples à reconstituer : les participants ont tiré des papiers. L'un exécute son personnage en mime et son compère dans la salle doit le reconnaître pour venir constituer le couple célèbre (Le corbeau et le renard, Aladin et Jasmine, Omar et Fred...).
- Relais mime : L'enfant a choisi de mimer une situation ou un métier, un autre doit venir s'intégrer au mime et le continuer logiquement, puis un autre vient...
- Le bâton magique : un bâton va circuler. Les participants vont devoir improviser un mime avec ce bâton.
- La marionnette : l'animateur est la marionnette. Les participants vont pouvoir la manipuler sans la toucher en prenant les fils (invisibles) pour la positionner comme ils le souhaitent.



- Jeu des sentiments : un enfant tire un papier avec un sentiment inscrit dessus (peur, colère, joie, anxiété...) il doit le mimer et le faire deviner aux autres.
- La machine infernale : un participant commence à faire un geste mécanique et le répéter inlassablement. Un second participant le rejoint et doit à partir de son geste continuer à créer la machine infernale en ajoutant un second geste.

