

# DYNAMIX

Dynamix offre un large éventail d'activités ludiques qui permettent de développer les compétences sociales des enfants, de manière interactive, tout en se basant sur leur vécu.

Selon Clefs pour la Jeunesse, les jeux interactifs constituent la façon la plus naturelle d'aborder ces aspects.

Les thèmes sont répartis en 5 volumes.

## TITRES :

volume 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

volume 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

volume 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

volume 4 : LE GROUPE S'AMUSE

volume 5 : LE GROUPE SE SEPARÉ

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés  
aux enfants de 3 à 12 ans

●  
VOLUME 3 :

**SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE**



DYNAMIX

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés  
aux enfants de 3 à 12 ans

VOLUME 3 :

**SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE**



**Clefs pour**  
la Jeunesse

Rédaction :

Clefs pour la Jeunesse asbl  
Leopoldstraat 95  
2800 Mechelen  
e-mail : [leefclefs@skynet.be](mailto:leefclefs@skynet.be)  
Website : [www.clefspourlajeunesse.be](http://www.clefspourlajeunesse.be)

Un grand merci à toute l'équipe Clefs :  
Alex, Anne-Michèle, Franky, Geertje, Hilaire, Joke, Karin, Kristl,  
Nadège, Nathalie, Veerle

Mise en page et illustrations : Hilde Ericx, Mechelen.

Photos : Clefs pour la Jeunesse asbl

Le photocopillage prive les auteurs, les éditeurs d'une rétribution juste. L'usage abusif des photocopies compromet l'avenir du livre, de l'écriture et donc celui des lecteurs...  
En dehors d'un usage strictement privé, toute reproduction partielle ou totale de ce livre est interdite.

D/2007/6501/02

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés aux enfants  
de 3 à 12 ans

Cette série se compose de 5 volumes :

VOLUME 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

VOLUME 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

VOLUME 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

VOLUME 4 : LE GROUPE S'AMUSE

VOLUME 5 : LE GROUPE SE SEPARÉ



## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	9
Qui sommes-nous ? .....	9
Les jeux interactifs .....	10
Se sentir bien dans la groupe .....	11
JEUx INTERACTIFS .....	13

# INTRODUCTION

## Qui sommes-nous ?

Depuis la fin des années 80, Clefs pour la Jeunesse est une association sans but lucratif qui réalise des programmes permettant aux enfants et aux jeunes de s'épanouir pleinement. Clefs organise également des formations à ces programmes (destinées aux enseignants, directeurs, éducateurs, agents PMS/IMS, agents de prévention, ...).

Clefs pour la Jeunesse met l'accent sur une prévention primaire et positive des déviances, en enseignant et développant des compétences sociales et émotionnelles.

Clefs permet de travailler des thèmes tels que : la confiance en soi, faire des choix responsables, exprimer ses sentiments, défendre ses opinions, améliorer ses relations avec les autres, réfléchir aux risques et aux conséquences, résoudre des conflits, prendre des responsabilités...

Deux programmes de base ont été développés spécifiquement pour les enfants de 3 à 12 ans : Clefs pour Grandir avec Touka et Armadio. Pour toute information sur ces deux outils didactiques, consultez notre site : [www.clefspourlajeunesse.be](http://www.clefspourlajeunesse.be)



## Les jeux interactifs

De nombreux jeux interactifs et activités de coopération sont inclus dans les programmes Clefs. Le jeu offre la possibilité d'exercer des compétences sociales et affectives de manière naturelle. Le plaisir de jouer ensemble permet aux enfants de mieux se connaître, de créer une ambiance sympathique dans le groupe, de renouveler leur énergie, de les préparer à un travail de réflexion et de partage. Les jeux encouragent la créativité et l'intégration de chacun.

Il est important pour les enfants d'apprendre à partir de leurs propres expériences. C'est pourquoi, nous avons décidé de créer une nouvelle série de jeux interactifs qui permet au groupe d'évoluer. Cinq thèmes ont ainsi été développés : le groupe s'accueille, former des groupes de travail, se sentir bien dans le groupe, le groupe s'amuse et le groupe se sépare.

Ces jeux interactifs peuvent être utilisés dans l'enseignement fondamental, en classe, lors de voyage scolaire, lors de projets spécifiques, en complément des programmes de base Clefs pour Grandir avec Touka et Armadillo mais aussi dans les mouvements de jeunesse ou autres associations travaillant avec des enfants de 3 à 12 ans.

Jouer ensemble permet d'atteindre des buts tels que : mieux se connaître, s'amuser, rire, s'entraider, atteindre un objectif spécifique, briser la glace, respecter les autres ou présenter un thème de réflexion nouveau.

## Se sentir bien dans le groupe

Les enfants apprécient souvent la vie en groupe. Et pourtant « vivre » et « apprendre » ensemble, ne vont pas toujours de soi. Dans cet esprit, Clefs a pour objectif de faire réfléchir les enfants à tous les aspects de la vie en groupe. En les encourageant à faire des choses ensemble, nous donnons aux enfants la possibilité d'exercer certaines compétences sociales et ce, de manière très naturelle.

Dans le volume 1 de la série « dynamix », « le groupe s'accueille », l'accent a été mis sur l'importance de bien connaître les autres. C'est seulement quand on sait qui sont les autres et quand on se sent accepté au sein du groupe, que l'on est capable de fonctionner pleinement. Dans ce volume, nous allons encore une étape plus loin. Si les enfants se sentent bien, le groupe devient plus solide et est capable de grandir, d'évoluer en tant que tel. Pour y arriver, une bonne dose de confiance dans les autres et dans le groupe entier est essentielle. La confiance permet également une collaboration efficace.

Ce volume 3 contient une série d'activités ludiques, dans lesquelles priment confiance et collaboration. Les enfants expérimentent, au travers de jeux interactifs, pourquoi il est facile ou difficile de faire confiance aux autres et tout ce qui peut renforcer ou freiner la collaboration. Ils découvriront également le rôle qu'ils adoptent en général au sein du groupe (leader, celui qui aide en silence, celui qui obéit et suit les autres...) et comment ces différents rôles peuvent se compléter positivement.

Les enfants ont la possibilité, au travers des activités, de vivre un tas d'expériences. Il est d'ailleurs souhaitable de réserver un

## JEU X I N T E R A C T I F S

moment de réflexion qui leur permet de revenir sur ce qu'ils ont vécu, sur ce qu'ils ont ressenti et ce qu'ils peuvent en retirer. La réflexion est particulièrement importante pour les activités dans lesquelles les enfants doivent résoudre un problème précis en groupe (ex : le puzzle humain).

Pourquoi réussissons-nous ou pas l'épreuve demandée ? Quels sont les aspects qui interviennent ? De quoi avons-nous besoin pour réussir ? Les réussites seront bien sûr renforcées et les échecs constitueront des points d'apprentissage. Lorsqu'une épreuve ratée n'est pas commentée, cela peut influencer le groupe négativement.

Pour certains exercices, des suggestions de réflexion vous sont déjà proposées. Lorsque les enfants auront pris l'habitude d'évaluer ce qu'ils ont vécu, ils le feront automatiquement pour eux-mêmes et apprendront ainsi de leurs propres expériences.

Dans ce manuel, les activités sont classées par niveau d'âge. Certains exercices sont également accompagnés de fiches à photocopier.

## JEU X I N T E R A C T I F S

### 1. Touché 1 - de 3 à 8 ans

Les enfants se déplacent en tous sens dans le local. Au signal, l'animateur cite une partie du corps qui doit toucher le sol.

Ex : « avec le nez ! ». Les enfants s'étendent par terre, le plus vite possible et vont « coller » leur nez au sol (d'autres possibilités : coude, oreille, dos, ventre, genoux...).

Lorsque cette activité a été répétée plusieurs fois, l'animateur demande aux enfants de former des groupes de deux au signal et de se toucher respectivement avec la partie citée. Ex : « avec les mains ! ». Ceci peut également être réalisé avec des groupes de 3 ou 4 enfants. Avec un nombre plus important, la difficulté est renforcée et la collaboration est plus que nécessaire.

### 2. Les nénuphars - de 3 à 8 ans

De grands morceaux de carton ou des cerceaux répartis au sol représentent des nénuphars. Au son de la musique, les « grenouilles » sautent ou nagent entre ces nénuphars. Lorsque la musique s'arrête, les grenouilles doivent y prendre place et ce, le plus vite possible. A chaque tour, un nénuphar est retiré ; de sorte que les enfants se retrouvent de plus en plus nombreux sur un même nénuphar. Ils doivent s'aider de façon à ce que chacun reste au sec.

**Variante :**

Remplacer les nénuphars par des nids, des niches ou des terriers ou par un thème travaillé avec les enfants.



### 3. La météo - de 4 à 8 ans

L'animateur demande aux enfants de citer les conditions atmosphériques qu'ils connaissent (pluie, gel, orage, vent, neige, grêle, bruine, tempête...)

Ensuite, les enfants doivent s'asseoir par deux sur le sol (prévoir éventuellement des petits tapis). Un des deux enfants s'étend sur le ventre, l'autre s'assied sur les genoux à côté de lui et essaie d'imiter avec les mains les conditions atmosphériques sur le dos de son partenaire. Pour cela, l'animateur raconte une histoire, une promenade dans le bois ou sur la plage au cours de laquelle différents types de climat interviennent. Ensuite, les enfants échangent les rôles. L'animateur veille à ce que tout se déroule dans le calme et à ce que les enfants ne se fassent pas mal.

**Réflexion :**

- Quel sentiment avais-tu quand allongé sur le ventre, tu sentais la pluie ou la grêle sur ton dos ?
- Etais-ce facile d'imiter le temps sur le dos de ton compagnon ?
- Etais-ce relaxant ou avais-tu plutôt envie de rire ?

### 4. L'œuvre d'art - de 4 à 12 ans

L'animateur tend un fil à linge entre deux murs du local. Plusieurs grandes affiches y sont suspendues avec des pinces à linge. Les enfants se répartissent en groupes de deux devant ces affiches, chacun d'un côté du fil. Le but est de réaliser sur chaque affiche une œuvre d'art avec de la peinture et ce, de chaque côté et sans toucher l'affiche des mains.

**Variantes :**

- Imposer un temps précis après lequel l'œuvre d'art doit être terminée.
- Un enfant prend l'initiative et l'autre enfant, de l'autre côté de l'affiche essaie de le suivre et de deviner ce que le « leader » est en train de dessiner.
- Décidez dès le début ce que les enfants devront dessiner et faites-les ensuite comparer leurs dessins et leurs interprétations (un arbre, une voiture, une maison...)

**Réflexion :**

- Comment la collaboration s'est-elle déroulée ?
  - Quelqu'un s'est-il mis en colère parce que ça ne se passait pas bien ?
  - Vous êtes vous mis d'accord à l'avance sur certaines choses afin d'avoir plus de chance de réussir ?
- Après l'évaluation, le jeu pourrait être répété.

## 5. Voulez-vous danser ? - de 5 à 8 ans

Les enfants sautillent et dansent en tout sens sur une mélodie gaie. Lorsque la musique s'arrête, chacun cherche un partenaire aussi vite que possible. Lorsque la musique reprend, ils dansent ensemble, main dans la main. Lorsque la musique s'arrête de nouveau, chacun recherche un autre partenaire. Le bal est terminé lorsque tous les enfants ont pu danser ensemble. Dans un groupe impair, l'animateur participe à la danse ou utilise un grand ours en peluche.

**Variantes :**

- Distribuez à la moitié des élèves un joli ruban avec lequel ils dansent avec les autres au lieu de se tenir la main.
- Demandez aux enfants de former des groupes de 3 ou 4.

## 6. Maman, où es-tu ? - de 5 à 8 ans

Les enfants représentent des poussins, tout tristes, parce qu'ils ont perdu leur maman. Tous les poussins ont les yeux bandés et s'assoient sur le sol. L'animateur leur donne une petite tape sur le dos. Un enfant en reçoit deux et est ainsi désigné maman-poule. La maman-poule enlève son bandeau, se cherche une place (= nid) et s'assied.

Les poussins se lèvent et cherchent la maman-poule en tendant les bras. Lorsqu'ils touchent quelqu'un, ils demandent : « piou-piou ». Si l'autre répond « piou-piou », cela signifie qu'il est aussi un poussin.

Si l'autre ne répond pas, il s'agit de la maman-poule. Le poussin enlève alors son bandeau et prend place dans le nid. Tout se passe en silence afin de ne pas dévoiler la cachette de la maman-poule.

## 7. Bonjour ! - de 5 à 10 ans

L'animateur demande aux enfants de citer plusieurs manières de se saluer.

Ex :

- se serrer la main et se dire « bonjour »
- lever la main et crier « salut »
- se faire la bise
- se taper dans la main
- se faire un câlin
- se faire un clin d'œil
- ...

Les enfants se déplacent tranquillement en tout sens. Lorsque la musique s'arrête, l'animateur leur dit comment se saluer. Le but est de saluer un maximum d'enfants de cette manière et ce, pendant 30 secondes. Lorsque la musique reprend, ils se déplacent à nouveau. Encouragez-les à saluer d'autres élèves à chaque fois.

## 8. Regarde-moi - de 5 à 12 ans

L'animateur répartit les enfants en groupes de deux. Par deux, ils se déplacent dans le local tout en gardant un contact visuel. Ils doivent se regarder continuellement et ne peuvent donc pas marcher les uns à côté des autres.

Avec des enfants plus âgés, augmenter la distance entre les couples ou les faire suivre un parcours précis. Cet exercice est également répété dans un silence absolu.

## 9. Les allumettes - de 5 à 12 ans

L'animateur disperse des allumettes sur le sol. Les enfants se donnent la main, par deux. Au signal, ils doivent essayer de ramasser un maximum d'allumettes. Chaque enfant ne peut donc se servir que d'une seule main.

**Variantes :**

- Avec des enfants plus âgés utiliser différents objets et leur laisser 5 minutes pour mettre au point une stratégie (ex : gobelets en plastique, des boîtes, des gants de toilette...).
- L'activité peut être réalisée avec des groupes plus grands.
- Les enfants doivent écrire un mot avec les allumettes ramassées ou en faire un dessin.

## 10. Le balai - de 5 à 12 ans

Les enfants forment un ou plusieurs cercles. L'animateur se trouve au centre. Il tient en mains un manche à balai (verticalement). Il cite le nom d'un enfant et lâche le balai. Cet enfant doit s'emparer du balai avant que celui-ci ne touche le sol et peut alors prendre place au centre du cercle.

**Variantes :**

- Citer deux ou plusieurs noms d'enfants en même temps.
- Tenir deux ou plusieurs balais au centre du cercle destinés à plusieurs enfants.

## 11. L'orchestre vivant - de 5 à 12 ans

Tous les enfants forment un cercle, le chef d'orchestre se trouve au centre. Celui-ci effectue un mouvement provoquant un bruit (ex : taper des pieds, frapper des mains...) et désigne un enfant qui répète ce mouvement en premier.

Lorsque le chef d'orchestre se déplace dans le cercle, chaque enfant devant lequel il est passé, effectue le mouvement à son tour. Lorsqu'il lève les mains, le bruit provoqué est intensifié.

Lorsqu'il plie les genoux, le bruit est de moins en moins fort. Lorsque le chef d'orchestre revient dans le sens inverse, chaque enfant devant lequel il est déjà passé cesse d'effectuer le mouvement. Le silence est ainsi rétabli. Un autre chef d'orchestre répète l'activité en effectuant un autre mouvement et un autre bruit.

### 12. Le plombier - de 5 à 12 ans

L'animateur fore plusieurs petits trous dans un grand récipient en plastique. Le but est de remplir lentement ce récipient d'eau. Les enfants doivent faire en sorte que l'eau ne s'échappe pas par les trous en les bouchant avec leurs doigts. L'activité est réussie si le récipient est entièrement rempli d'eau.

Plus les enfants sont âgés, plus le nombre de trous est important.

**Réflexion :**

- L'activité est-elle réussie ? Pourquoi/pas ?
- Certains accords ont-ils été nécessaires ?
- Que ferais-tu différemment une prochaine fois ?

### 13. Raconte-moi une histoire - de 5 à 12 ans

Les enfants sont répartis en groupes de cinq. Chaque groupe reçoit 5 photos extraites de magazines, de journaux, de réclames... et imagine une histoire dans laquelle les différentes photos sont liées. Ensuite, les histoires sont lues devant les autres.

**Variantes :**

- L'histoire se déroule dans le futur, en l'an 3000.
- Utiliser des objets à la place de photos.
- Distribuer à chaque enfant une carte mentionnant un mot qui doit être repris dans l'histoire.
- Travailler avec des plus grands groupes de façon à compliquer la collaboration et l'écoute.
- Avec des enfants qui ont l'habitude de ce type d'exercice, prévoir un sac rempli d'objets. Chacun à leur tour, les enfants pêchent un objet et essaient de créer un lien avec l'objet précédent. De cette façon, ils imaginent une histoire tous ensemble. Cela nécessite beaucoup d'imagination.

#### 14. Le pont de papier - de 6 à 12 ans

L'animateur forme trois groupes. Le matériel suivant se trouve au centre du local : des journaux, du ruban adhésif, des ciseaux et une pomme.

Chaque groupe reçoit une carte mentionnant un ordre précis :  
« Construit un pont en papier de 2 m. de long et de 20 cm de haut. Ce pont doit être suffisamment solide pour porter une pomme ». Les enfants commencent la construction...

##### Réflexion :

- Par quoi la collaboration a-t-elle été facilitée dans votre groupe ?
- Comment cette activité a-t-elle contribué à renforcer le groupe ?
- Pourquoi ne pas avoir fait un seul grand pont tous ensemble ?
- Qu'as-tu appris sur toi-même dans cette activité ?

##### Variantes :

- Construire une maison avec des cartons de bière.
- Construire une tour avec des blocs de construction.

#### 15. Dessin de groupe - de 6 à 12 ans

L'animateur prévoit des groupes de 6 enfants. Chaque groupe reçoit une grande feuille et quelques crayons de couleur. Le but est qu'ils fassent un dessin tous ensemble, sans dire un mot. Un enfant commence à dessiner et au signal, le second continue le dessin à son tour...

##### Variantes :

- Le dessin est réalisé sans que le crayon ne soit soulevé (la pointe doit rester continuellement en contact avec le papier).
- Chaque enfant reçoit le crayon deux fois et ils doivent veiller à obtenir un dessin précis en fin d'activité.
- L'animateur décide de ce qui doit être dessiné.

#### 16. Le coup de main - de 7 à 12 ans

Les enfants forment des groupes de deux. Une cordelette relie leur main, l'une à l'autre. La main extérieure reste libre. Chaque couple reçoit une carte mentionnant une action à accomplir. Ex : Défaites les lacets de vos chaussures et renouez-les. Les enfants doivent effectuer ce mouvement ensemble (cf fiche à photocopier 1).

##### Réflexion :

- Comment as-tu vécu cet exercice ?
- Les épreuves ont-elles réussi ? Pourquoi (pas) ?
- Avez-vous dû prendre certaines décisions ?
- Quelqu'un a-t-il pris l'initiative ?

## 17. La traversée - de 7 à 12 ans

L'animateur forme des groupes de maximum 10 enfants. Chaque groupe reçoit plusieurs morceaux de bois ou des cartons (deux en moins que le nombre d'enfants). Ces éléments font maximum 40 sur 40 cm.

L'animateur trace au sol deux lignes à la craie représentant le départ et l'arrivée.

Plus les enfants sont âgés, plus la distance entre ces deux lignes sera importante.

Les groupes doivent atteindre la ligne d'arrivée en se déplaçant sur les morceaux de bois ou les cartons et ce, sans mettre pied à terre. Il est conseillé de prévoir une réflexion afin de conscientiser les enfants sur leur « place » ou « comportement » dans le groupe.

Réflexion :

- Comment as-tu vécu cet exercice ?
- Qu'as-tu ressenti ?
- As-tu pris des initiatives ou préférerais-tu attendre les autres ?
- De quoi aviez-vous besoin pour réussir l'exercice ?
- Qui a pris l'initiative et qu'en pensaient les autres ?
- Que ferais-tu différemment une prochaine fois ?
- Tout le monde a-t-il écouté les autres ? Comment l'as-tu remarqué ?

Variante :

- Si le groupe n'est pas doué pour la collaboration, réalisez d'abord cet exercice avec des petits groupes.  
Au fur et à mesure, agrandissez le groupe et si les enfants osent, essayez alors de faire participer le groupe dans son entièreté.
- Pour les petits, prévoyez des cartons ou des morceaux de bois plus grands de façon à ce qu'ils puissent y prendre place plus facilement.
- Chronométrez le temps nécessaire pour leur traversée et mettez-les au défi, ils doivent maintenant battre leur temps pour traverser.

## 18. Source d'énergie - de 7 à 12 ans

L'animateur répartit les enfants en groupes de deux. Une certaine distance est maintenue entre les partenaires, ils doivent ainsi pouvoir étendre le bras entre eux. Les paumes de la main se touchent et ils ont les yeux fermés. Les enfants essaient de sentir la chaleur de l'autre tout en imaginant qu'ils sont tous les deux des sources d'énergie qui donnent et reçoivent de la chaleur. Au signal, les enfants se lâchent la main. Chacun tourne trois fois sur lui-même, tout en gardant les yeux fermés. Les couples essaient maintenant de se retrouver et de se toucher la paume des mains. Lorsqu'ils pensent avoir retrouvé leur partenaire, ils ont le droit d'ouvrir les yeux.

Variante :

- Lorsque chacun a effectué ses trois tours, ils cherchent tous une autre source d'énergie, tout en gardant les yeux fermés.

## 19. Les martiens - de 7 à 12 ans

Les enfants sont assis autour d'une grande table, ils disposent tous d'un bloc de pâte à modeler ou d'argile. Le but est de les faire réaliser ensemble plusieurs personnages. Les enfants commencent à travailler individuellement mais au signal, les bricolages sont glissés d'une place vers la droite. Ceci est répété plusieurs fois de sorte que tous se retrouvent plusieurs fois en face d'un autre bricolage.

### Tâches à effectuer :

- Fais un rouleau de 20 cm de long
- Prévois un rétrécissement pour le cou à environ 1/3 du corps
- Au-dessus du cou, fais une boule ronde pour la tête
- Fais des oreilles
- Fais un nez
- Fais une bouche
- Fais des yeux
- Fais des cheveux ou un chapeau
- Ajoute des bras au corps
- Ajoute des mains
- Fais des jambes
- Ajoute des pieds
- Fais-lui des vêtements
- Imagine un joli nom
- ...

### Réflexion :

Les personnages auraient-ils été différents si vous les aviez réalisés seuls ? As-tu fais de ton mieux ou penses-tu que tu aurais mieux travaillé pour ton propre personnage ?

Ya-t-il un personnage qui ressemble vraiment à celui que tu aurais fait seul ?

## 20. Le souhait - de 8 à 12 ans

Les enfants sont invités à noter sur une jolie carte un souhait personnel pour cette année. Les souhaits sont anonymes et rassemblés dans une boîte. A tour de rôle, chaque enfant tire une carte et lit le souhait mentionné. Ceux qui le désirent peuvent réagir en expliquant par exemple si ce souhait est réaliste et réalisable. Les cartes sont alors collées sur une grande affiche suspendue dans le local afin de rester en mémoire. Plus tard dans l'année, l'animateur revient avec les enfants sur ces souhaits et contrôle si ceux-ci sont toujours d'actualité ou s'ils ont déjà été réalisés entre temps.

## 21. J'ai un problème... - de 8 à 12 ans

L'animateur forme des groupes de 6 à 8 enfants. Chaque groupe reçoit des cartes présentant des situations (cf fiche à photocopier 2) et en choisit une qu'il a envie de transmettre au groupe suivant. Ex : Tu vois quelqu'un voler un porte-plume dans un magasin. Que fais-tu ?

Ensuite, les groupes recherchent une solution au problème qu'ils ont reçu. Il est important que chaque membre du groupe estime la solution réaliste. Prévoir éventuellement un temps de discussion si les avis sont partagés. Lorsque tous les groupes ont pris une décision, les réponses sont présentées aux autres. L'animateur peut également imaginer d'autres situations ou même laisser les enfants créer les cartes eux-mêmes.

## 22. La table de deux - de 8 à 12 ans

Les enfants forment des groupes de deux et recherchent ensemble une façon de bouger. Ex : Marcher sur la pointe des pieds, pas à pas, en sautillant... Tandis que les couples se déplacent à leur façon, l'animateur crie : « fois deux ! ». A ce moment là, chaque couple va vite rejoindre un autre couple. Et à 4, ils décident alors du mouvement qu'ils vont adopter.

A chaque fois que l'animateur crie « fois deux », les groupes se rassemblent et ce, jusqu'à ce que tous les enfants se retrouvent dans un grand cercle. Quel mouvement ont-ils envie d'effectuer tous ensemble ?

## 23. Syllabes en musique - de 8 à 12 ans

L'animateur forme des groupes de 3 à 4 enfants et laisse chaque groupe choisir une chanson connue. Il peut également s'agir d'une chanson qui vient d'être apprise. A tour de rôle, les enfants chantent une syllabe de cette chanson et ce, en respectant le rythme.

Ex : Sarah : « Frè »  
Margot : « re »  
Line : « Ja- »  
Martin : « cques- »  
Pierre : « dor- »  
Aline : « mez »  
Serge : « vous »

## 24. La danse des chaises - de 8 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants s'ils savent comment les chaises sont placées dans une salle de cinéma, dans un café, dans une salle d'attente, dans un cirque et dans un train. Il les laisse dessiner ces différentes dispositions au tableau. Au signal, les enfants doivent placer les chaises du local selon la disposition citée par l'animateur et ce, aussi vite que possible. Personne n'a le droit de parler ! L'animateur peut éventuellement noter le temps nécessaire et les faire recommencer après la réflexion, jusqu'à ce qu'ils battent leur propre temps.

Réflexion :

- Etait-ce difficile ?
- Certains accords ont-ils été nécessaires ?



## 25. Jacques a dit ! - de 8 à 12 ans

Les enfants forment un cercle, en se tenant par la main. Lorsque l'animateur leur donne un ordre précis, en prononçant les mots : « Jacques a dit... », les enfants essaient de réaliser cet ordre sans se lâcher les mains. Les ordres qui ne sont pas précédés de « Jacques a dit » doivent être ignorés ! La collaboration au sein du groupe sera ainsi testée.

Exemples d'ordres :

- Tends un bras en l'air
- Penche-toi vers l'avant
- Gratte-toi l'oreille droite
- Touche ton nez
- Accroupis-toi
- Place ta main droite sur ta main gauche
- Touche les oreilles de tes voisins
- Touche les genoux de tes voisins
- Elargis le cercle
- Déplace-toi vers la droite
- .....

## 26. Le tigre, l'éléphant et la souris - de 8 à 12 ans

Les enfants sont divisés en deux groupes, chacun dans un coin opposé du local.

A chaque tour, chaque équipe imite l'attitude d'un de ces trois animaux : le tigre, l'éléphant ou la souris.

Le tigre : les mains tendues comme des griffes, grondant et montrant les dents en rugissant « Grrrrr »

L'éléphant : à l'arrêt, le dos rond, les mains se balançant ensemble comme une trompe.

La souris : la tête rentrée dans les épaules pour se faire toute petite, les mains sur la tête comme si elle remuait les oreilles.

L'équipe gagnante est celle qui a représenté l'animal capable de chasser l'autre : le tigre chasse la souris, l'éléphant chasse le tigre et la souris chasse l'éléphant.

Chaque groupe choisit un leader qui détermine la position à prendre et le communique discrètement à son équipe.

Au signal, les deux équipes se déplacent l'une vers l'autre en comptant jusqu'à trois.

A trois, chaque équipe se fige sur place dans la position choisie. Si les deux groupes sont dans la même position, personne ne gagne.

## 27. Le puzzle géant - de 8 à 12 ans

L'animateur fabrique un grand puzzle en vinyle ou en carton. Les pièces doivent être suffisamment grandes pour permettre à plusieurs enfants d'y prendre place en même temps. Les différentes pièces sont réparties dans le local. Demandez aux enfants de se placer sur une pièce de puzzle et ensuite de reconstituer ensemble le puzzle, sans mettre pied à terre. Une bonne collaboration est indispensable.

### Réflexion :

- De quoi avons-nous eu besoin pour y arriver ?
- Qu'as-tu ressenti ?
- Comment l'activité a-t-elle été facilitée ? Compliquée ?
- Que ferais-tu différemment une prochaine fois ?
- Comment as-tu aidé ?
- ...

### Variantes :

- Pour les plus petits, utilisez une forme facile et des grandes pièces.
- Présentez-leur une photo du puzzle terminé et laissez-leur quelques minutes d'observation.
- Le groupe choisit un enfant qui peut voir une photo du puzzle et qui doit ensuite aider le groupe à le construire.
- Donnez-leur un temps maximum pour réaliser le puzzle.

## 28. En équilibre - de 8 à 12 ans

L'animateur place plusieurs bancs ou des chaises sur une ligne. Les enfants se choisissent une place et restent debout sur les chaises ou les bancs. L'animateur leur demande de se placer par ordre alphabétique, sans mettre pied à terre. Prévoir des tapis de gym sur les côtés afin de veiller à la sécurité de chacun.

### Réflexion :

- Comment as-tu vécu cette activité ?
- Qu'as-tu ressenti ?
- Quel rôle as-tu assuré ? Etais-tu plutôt leader ou suivais-tu les autres ?
- Qui a pris l'initiative et qu'en pensais-tu ?
- Tout le monde a-t-il écouté les autres attentivement ?

### Variantes :

- Se placer du plus petit au plus grand.
- Selon la date de naissance.
- Collez sur le dos des enfants un numéro et demandez-leur de se placer dans le bon ordre. Les enfants doivent d'abord identifier le numéro qu'ils ont reçu.

### 29. Un puzzle humain - de 8 à 12 ans

Un enfant s'allonge par terre et les autres viennent s'installer contre lui, dans une position de leur choix. De cette manière, le groupe forme un puzzle humain géant. Lorsque tous les enfants sont allongés, l'animateur trace à la craie le contours du puzzle.

Les enfants se déplacent alors dans l'espace. Au signal, ceux-ci doivent essayer de recomposer le puzzle en reprenant leur place et ce, aussi vite que possible. Personne n'a le droit de parler !

Réflexion :

- Comment as-tu vécu cet exercice ?
- Vous-êtes vous aidé afin de retrouver vos places respectives ?
- Que ferais-tu différemment une prochaine fois ?

Variante :

- L'animateur forme deux groupes et les laisse composer un puzzle humain séparément et cela sans qu'ils puissent se voir. Lorsque les contours ont été dessinés à la craie, les groupes changent de place. Ils essaient alors de reformer le puzzle de l'autre groupe.  
L'animateur n'insiste pas sur la vitesse, mais sur la collaboration !

### 30. Que fais-tu ? - de 8 à 12 ans

L'animateur forme plusieurs cercles, avec un maximum de 10 enfants. Dans chaque cercle, un enfant se met à mimer une action précise, ex : laver la voiture. Son voisin de droite lui demande « Que fais-tu ? ». Le mime répond par toute autre chose. Ex : « Je roule à vélo ».

Le voisin de droite se met alors à imiter ce mouvement. Le suivant lui demande à son tour : « Que fais-tu ? », celui-ci répond par exemple : « Je nage ». Celui qui a posé la question mime un nageur. Continuer de la sorte jusqu'à la fin du cercle. Les élèves qui ont déjà eu leur tour, miment le mouvement choisi jusqu'à la fin. Lorsque tout le monde est en mouvement, l'animateur demande aux enfants de se déplacer et de prendre une autre place dans le cercle. Le but est de les faire dire, chacun à leur tour, ce qu'ils font.  
Attention : ils doivent dire ce que leur voisin de droite est en train de faire.

### **31. Les chiffres à l'envers** - de 10 à 12 ans

Des cartes représentant un chiffre sont retournées sur le sol (cinq cartes en moins que le nombre d'enfants). Ces cartes sont suffisamment grandes pour permettre à deux enfants de s'y tenir. Chacun prend place seul ou par deux sur une carte au choix. L'objectif est de replacer les numéros dans l'ordre correct. Personne ne peut mettre pied à terre.

**Réflexion :**

- Comment l'activité s'est-elle déroulée ?
- Des accords précis ont-ils été nécessaires ?
- Qui a pris des initiatives et qui a plutôt attendu ?

**Variante :**

- Réaliser le même exercice dans un silence absolu.

### **32. Acrobaties** - de 10 à 12 ans

Tous les enfants forment un cercle, épaule contre épaule. Ils sont, en alternance, le corps tourné vers le cercle, ou vers l'extérieur. Ensuite, ils se tiennent par le poignet. Au signal, tout le monde se penche vers l'avant, aussi bas que possible et ce, sans faire un pas et sans tomber. Le cercle peut-il garder son équilibre ?

Au second signal, chacun se remet en position et se penche maintenant vers l'arrière. Pour faciliter l'exercice, les enfants se tiennent maintenant par le bras. Afin d'assurer la sécurité, ils ne peuvent se lâcher avant d'avoir repris leur position initiale. Une certaine dose de confiance est nécessaire !

**Réflexion :**

- Etait-ce difficile ?
- De quoi avons-nous besoin pour y parvenir ?
- Tout le monde était-il prêt à collaborer ? Pourquoi (pas) ?

### 33. Interviews - de 10 à 12 ans

Cette activité est conseillée en début d'année scolaire ou tout au début d'année dans les mouvements de jeunesse. Les enfants vont « poser leur candidature » les uns chez les autres afin d'être « engagé » par le groupe. Chaque enfant reçoit 3 cartes mentionnant une question. Ex : Quels sont tes hobbies ? (cf : fiche à photocopier 3)

L'animateur forme deux groupes. Les enfants d'un groupe reçoivent un chapeau (éventuellement en papier) et représentent ainsi « le directeur », les autres enfants jouent les « candidats ». Tous les enfants se déplacent en musique. Lorsque la musique s'arrête, tous les candidats recherchent un directeur. Ceux-ci peuvent leur poser une des questions mentionnées sur les cartes. Après la réponse du candidat, le directeur lui donne son chapeau et les rôles sont échangés.

Les interviews sont poursuivies jusqu'à ce que chacun ait pu parler avec les autres.

Les cartes (fiche 3) peuvent être photocopiées plusieurs fois de façon à ce que différents enfants doivent répondre à chaque question. Les enfants peuvent également imaginer d'autres questions eux-mêmes.

### 34. Le panier de basket - de 10 à 12 ans

Un enfant volontaire représente un panier de basket en mouvement. Il tient un seau au-dessus de sa tête et se déplace dans le local. Les autres enfants essaient de marquer. Ils ont le droit de dribbler et de viser le seau mais ne peuvent courir, la balle en main. Si le « panier » se déplace beaucoup, le groupe devra renforcer la collaboration. Celui qui marque, devient à son tour le panier de basket. Si le groupe est trop important, prévoir plusieurs groupes et plusieurs paniers.

### 35. Les enveloppes - de 10 à 12 ans

L'animateur forme plusieurs groupes de 5 enfants. Chaque groupe reçoit 4 enveloppes contenant plusieurs pièces d'un grand puzzle (éventuellement des grandes photos découpées). L'enfant qui ne reçoit pas d'enveloppe représente l'observateur. Les groupes doivent reconstituer leur puzzle sans parler. Ils n'ont pas le droit de prendre des pièces des autres mais peuvent les donner gentiment. L'observateur regarde si chacun respecte les règles et si le groupe est capable de réussir l'activité. Il n'intervient pas mais note ses observations pour la réflexion.

#### Réflexion :

- Comment as-tu vécu l'activité ?
- Etait-ce difficile de respecter les règles ?
- Quels problèmes ou difficultés avez-vous rencontrés ?
- Comment ont-ils été résolus ?
- Etes-vous satisfaits du résultat ?
- Qu'ont vu les observateurs ?
- Etait-ce difficile de ne pas intervenir ?

## Quelques petits jeux connus

### Touche-touche

Les enfants doivent collaborer ou s'aider pour ne pas être touchés ou encore pour se libérer. Ex : Si les enfants marchent main dans la main, ils ne peuvent pas être « touchés » ou si un enfant, les jambes écartées est « touché », il peut être libéré par un autre enfant qui passe sous ses jambes...

### Les yeux bandés

Lorsque les enfants ont les yeux bandés, ils doivent faire confiance aux autres, à ceux qui les guident. Ceux-ci peuvent le faire en leur donnant la main, en leur donnant des indications...

### Jeux et sports d'équipe

Dans beaucoup de jeux d'extérieur et de jeux de balle, les enfants doivent s'opposer en équipes. Une bonne collaboration est nécessaire pour garantir le bon déroulement. Quand des groupes très compétitifs sont quand même capables d'accepter leur perte, on parle de climat de groupe positif.

Ces petits jeux quotidiens simples peuvent également donner lieu à une réflexion sur la confiance et la collaboration. Attention, cela ne doit en aucun cas avoir lieu à chaque fois, il faut également laisser aux enfants la possibilité de simplement s'amuser en jouant.

« engagé »



<p>Défaites les lacets de vos chaussures et renouez-les</p>	<p>Ouvrez une bouteille, remplissez un verre et refermez la bouteille</p>
<p>Remplissez un gobelet d'eau du robinet et faites boire votre partenaire</p>	<p>A l'aide d'un balai et d'une ramassette, nettoyez une partie du local</p>
<p>Lavez-vous les mains</p>	<p>Frappez le paillason contre un mur extérieur</p>
<p>Enfilez à deux un grand manteau et fermez la fermeture éclair</p>	<p>Taillez plusieurs crayons</p>

<p>Avec un crayon et une latte, faites un dessin ensemble</p>	<p>Déchirez des vieux journaux et fabriquez des boules de papier</p>
<p>Tartinez un toast de choco</p>	<p>Découpez une forme dans une feuille de papier</p>
<p>Créez un personnage à l'aide de pâte à modeler</p>	<p>Lancez une balle en l'air et rattrapez-la</p>
<p>Faites plusieurs noeuds dans une grosse corde</p>	<p>Transportez une assiette en plastique remplie d'eau vers un lieu précis</p>

Fiche 2 - J'ai un problème

<p>Tu es nouveau à l'école et tu ne connais personne. Que fais-tu ?</p>	<p>Tu reçois une invitation à une fête où tu aimerais vraiment te rendre mais ce jour-là, tu avais déjà prévu de sortir avec un copain qui n'est pas invité à cette fête. Que fais-tu ?</p>
<p>Tu trouves un billet de 20 € dans la cour. Que fais-tu ?</p>	<p>Tes parents t'ont offert un super game boy mais tu n'arrives plus à remettre la main dessus. Que fais-tu ?</p>
<p>Tu t'aperçois que tu reçois beaucoup plus d'argent de poche que tous tes copains. Que fais-tu ?</p>	<p>Tu es au marché avec tes parents mais soudain, tu les perds de vue et te retrouves seul. Que fais-tu ?</p>

<p>Tu vois quelqu'un voler un porte-plume dans un magasin. Que fais-tu ?</p>	<p>Un de tes copains est fou de son chien. Le lundi, tu entends dire qu'il est mort. Que fais-tu ?</p>
<p>Un enfant du groupe est exclu par les autres. Tu voudrais bien l'aider mais tu as peur que les autres se moquent de toi. Que fais-tu ?</p>	<p>Ton grand-frère a menti à tes parents. Que fais-tu ?</p>



Parle de ta famille	Décris-toi en quelques mots
Cite trois de tes qualités	Cite deux de tes défauts
Qu'apprécies-tu particulièrement ?	Que détestes-tu ?
Parle d'une de tes réussites	Si tu pouvais changer quelque chose à toi-même, que changerais-tu ?

Quel métier voudrais-tu faire ?	Quels sont tes cours préférés et en quoi es-tu moins doué ?
Quels sont tes hobbies ?	Quel genre de musique aimes-tu ?
De quoi as-tu besoin pour te sentir à l'aise dans un groupe ?	T'arrive-t-il parfois de t'ennuyer ? Que fais-tu pour y remédier ?
Qu'aurais-tu envie d'apprendre un jour ?	Que souhaites-tu au groupe, cette année ?

