

# 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 4 :

## LE GROUPE S'AMUSE



Clefs pour la Jeunesse



Clefs pour la Jeunesse

*Clair*

DYNAMIX

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés  
aux enfants de 3 à 12 ans

VOLUME 4

## LE GROUPE S'AMUSE



**Clefs pour  
la Jeunesse**

Rédaction :

Clefs pour la Jeunesse asbl  
Leopoldstraat 95  
2800 Mechelen  
e-mail : 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, Jacques, Joke, Karin,  
Kristl, Leen, 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/2007/6501/05

# 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
Le groupe s'amuse .....	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 Armadillo.

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 les compétences sociales et affectives de manière naturelle. Le plaisir de jouer ensemble permet aux enfants d'apprendre à 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 principalement de : 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.

## Le groupe s'amuse

La plupart des enfants apprécie les jeux actifs. En jouant ensemble, les enfants sont ainsi amenés à collaborer, ils doivent tenir compte des autres, respecter les accords ou règles mises en place, s'encourager, s'entraider... et tout cela tandis qu'ils ne font, en principe, que s'amuser. Jouer, c'est aussi apprendre, mais ce n'est pas souvent ressenti de cette façon. Le jeu constitue la manière la plus naturelle d'exercer des compétences sociales. De plus, les jeux ou exercices actifs permettent aux enfants de se détendre, de libérer leur trop plein d'énergie, de se détendre ou de changer d'idées. Cela représente un bonus d'énergie positive.

Ce manuel rassemble une large gamme de jeux connus et moins connus pour les enfants de 3 à 12 ans. Certains jeux sont accompagnés de questions de réflexion. En prenant le temps de réfléchir au déroulement du jeu et au vécu des enfants, ceux-ci ont ainsi la possibilité d'apprendre, à partir de leurs propres expériences.

Nous estimons tout à fait sensé que l'animateur participe aux jeux avec les enfants. Le lien avec le groupe en sera ainsi renforcé et certains signaux pourront être captés plus facilement : l'implication de tous les enfants, le respect des règles et des autres (honnêteté) et la façon dont les enfants collaborent.

# JEUX INTERACTIFS

## 1. Le contrariant - de 3 à 7 ans

Les enfants forment un cercle. L'objectif est qu'ils fassent exactement le contraire de ce que l'animateur leur demande. Ils ont ainsi pour une fois le droit de faire « la mauvaise tête » !

### Exemples :

- Assieds-toi ; tous les enfants restent debout.
- Fais beaucoup de bruit ; tous les enfants sont silencieux.
- Bats des mains très fort ; tous les enfants claquent des mains très doucement.
- Regarde en l'air ; tous les enfants regardent au sol.
- Tiens-toi bien droit ; tous les enfants se penchent.
- Tiens ton voisin de droite par l'épaule ; tous les enfants tiennent leur voisin de gauche par l'épaule.
- Fais-toi tout petit ; tous les enfants se mettent sur la pointe des pieds.

### Réflexion :

- Etais-ce amusant de pouvoir jouer le contrariant ?
- Etais-ce difficile ?
- Que se passerait-il si tu te comportais toujours de la sorte ?
- Peux-tu faire de même à la maison ? Comment tes parents réagiraient-ils ?





## 2. Le navire chargé I - de 3 à 7 ans

Tous les enfants se trouvent ensemble au milieu du local. L'animateur leur dit tout à coup : « Mon navire est chargé de bois ! ». Tous les enfants doivent alors toucher, le plus rapidement possible, un objet en bois. En fonction de l'endroit où ce jeu est pratiqué, d'autres matériaux seront cités par l'animateur.

Exemples :

- verre
- métal
- plastique
- papier
- mousse
- fer
- ....

## 3. En mouvement - de 3 à 8 ans

Tous les enfants se déplacent en silence dans le local. Au son d'instruments de musique, l'animateur leur donne des ordres (= mouvement à réaliser). Un mouvement précis est ainsi lié à chaque instrument. Plus les enfants seront âgés, plus le nombre de mouvements et d'instruments sera important.

Exemples :

- flûte à bec = sautiller
- guitare = marcher sur la pointe des pieds
- sifflet = sauter sur un pied
- triangle = sauter le plus haut possible
- hochet = se déplacer accroupi

## 4. Marche I - de 3 à 8 ans

Tous les enfants se déplacent en tout sens dans le local. L'objectif est qu'ils marchent d'une façon précise à chaque fois que l'animateur leur demande. Ils peuvent éventuellement faire des bruits en même temps.

Possibilités :

- Marche comme un singe
- Marche comme un pingouin
- Marche comme une ballerine
- Marche comme un vieux monsieur
- Marche comme un bébé
- Marche comme une grenouille
- ....

Réflexion :

- Etait-ce amusant ?
- Quelle façon de marcher était la plus drôle ?
- Regardais-tu parfois comment les autres s'y prenaient, avant de te déplacer ?

### 5. Toc, toc, toc - de 3 à 8 ans

Les enfants forment un cercle. L'un d'entre eux se déplace lentement autour du cercle et tapote doucement le dos d'un de ses camarades. Cet enfant doit alors sortir du cercle, en faire le tour en courant et reprendre sa place. Plusieurs enfants peuvent être choisis en même temps.

Variantes :

- Celui qui est touché une seule fois, doit rester sur place ; celui qui reçoit 2 tapes dans le dos doit courir autour du cercle. De cette façon, les enfants doivent faire preuve de plus de concentration.
- Placés par deux, dos à dos. Lorsqu'un enfant du premier rang touche le dos de son partenaire, celui-ci doit se retourner et essayer d'attraper l'autre enfant.
- Placés par deux, l'un derrière l'autre : l'enfant situé à l'arrière décide si son partenaire doit courir en le touchant au dos. 1 fois = courir, 2 fois = rester sur place. Les rôles sont alors inversés.

### 6. Une pluie de balles - de 3 à 10 ans

Délimitez un espace précis de forme carrée à l'aide de 4 tables placées sur leur côté. Cet espace est rempli de balles ; trois enfants y prennent place. Ils lancent les balles dans tous les sens hors de l'espace. Les autres enfants doivent essayer d'attraper ces balles au plus vite et les relancer dans l'espace délimité. Les trois enfants essaient de vider cet espace tandis que les autres tentent de le remplir. En fonction de l'ampleur du groupe, moins ou plus d'enfants prendront place dans l'espace délimité.

Réflexion :

- Était-ce amusant ?
- La collaboration était-elle optimale ?
- Tout s'est-il passé dans un cadre de sécurité ?

### 7. Bouge ! - de 3 à 12 ans

Chaque enfant se choisit une place dans le local et observe l'animateur. Plusieurs petits mouvements sont effectués sur une musique rythmique. Chaque enfant les reproduit.

Exemples :

- Ouvrir et refermer la bouche
- Acquiescer de la tête
- Frapper des mains
- Se balancer
- Fléchir les genoux
- Tendre les bras
- ....

Un enfant peut éventuellement reprendre le rôle de l'animateur.

Variantes :

- Avec des enfants plus âgés, l'animateur peut prendre place au centre du cercle et demander aux enfants d'imaginer, chacun à leur tour, un mouvement corporel.
- Effectuer un maximum de mouvements différents avec la même partie du corps.
- Chaque mouvement est gardé et est à chaque fois complété par un autre mouvement. Un langage gestuel fou est ainsi mis en place !

## 8. Courses de relais - de 3 à 12 ans (en fonction des tâches à effectuer)

Il existe une multitude de courses de relais. Voici quelques idées :

### Course individuelle :

- Le loup boiteux : la partie du corps « infirme » est déterminée à l'avance.  
Ex : bras droit, jambe gauche... Cette partie du corps ne peut pas être utilisée durant la course.
- Course sur les genoux.
- Course en tenant une bille dans une cuillère en bouche.
- Course en coinçant un journal entre les jambes.
- Course en ayant chaque pied dans une boîte à chaussures, les pieds doivent ainsi glisser au sol.
- Course en se déplaçant sur des cannettes : l'enfant dispose de 3 cannettes ; Il se trouve en équilibre sur deux d'entre elles, tient la troisième dans la main avant de la déposer devant lui. Il peut alors poser un pied sur cette dernière, une des cannettes se retrouve ainsi libérée et peut alors être réutilisée pour se déplacer de nouveau...

### Course par deux :

- La roue humaine : deux joueurs se tiennent par les chevilles et font des culbutes ensemble (telle une roue) pour essayer d'avancer.
- Ventre contre ventre : deux joueurs se tiennent ventre contre ventre et l'un d'entre eux se place sur les pieds de l'autre. De cette manière, ils font la course en se déplaçant ensemble. A mi-chemin, les rôles sont échangés.

- La course de ballons : deux joueurs coincent un ballon entre le ventre de l'un et le dos de l'autre et se déplacent sans le laisser tomber.
- Siamois : deux joueurs se tiennent l'un à côté de l'autre, les deux jambes intérieures sont liées l'une à l'autre à l'aide d'une écharpe.
- Les deux joueurs se placent l'un derrière l'autre. Celui situé à l'arrière, s'empare avec sa main gauche du pied gauche de l'autre joueur et dépose sa main droite sur l'épaule de l'autre joueur.
- Marche avant, marche arrière : deux joueurs se tiennent par le bras de sorte que le premier marche à reculons et le second vers l'avant (et inversement).

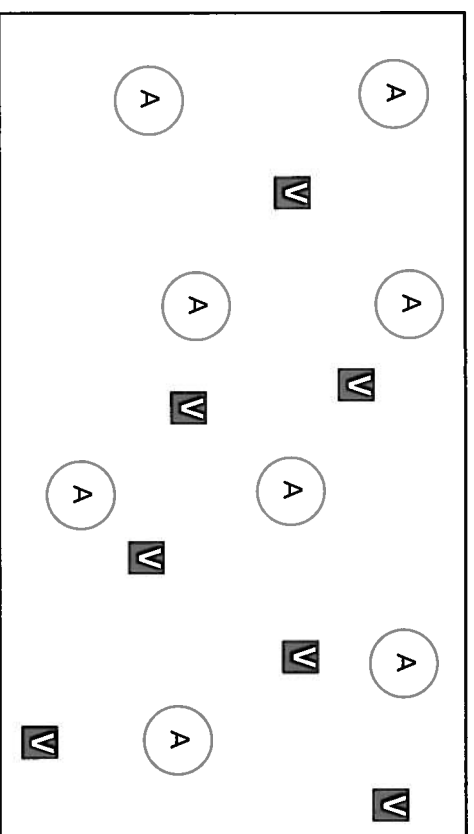
### Réflexion :

- As-tu apprécié cette course de relais ?
- Quelle course était la plus facile/difficile ?
- Vous êtes-vous encouragés ? De quelle manière ?
- Qu'as-tu ressenti en gagnant ? En perdant ?
- Est-ce important de gagner ? Pourquoi ?

### 9. Au zoo - de 4 à 8 ans

L'animateur disperse des cerceaux au sol, ceux-ci représentent les cages des animaux. Une distance approximative de 1.5 m. est maintenue entre chaque cage. Dans chaque cage, se trouve un animal sauvage.

Les autres enfants représentent les visiteurs du zoo. Lors de leur visite, ils peuvent être touchés par les animaux sauvages mais ceux-ci ne peuvent sortir de leur cage. Les visiteurs qui sont ainsi touchés, deviennent également des animaux sauvages. Ils reçoivent un cerceau et se cherchent une place auprès des autres animaux. Ils doivent alors également essayer de toucher les visiteurs. Après un certain temps, les rôles sont échangés.



A = Animal

V = Visiteur

### 10. L'épuisette - de 4 à 8 ans

Deux enfants se tiennent par la main et forment ainsi une épuisette. Les autres représentent des petits poissons nageant dans les environs. Sans se lâcher les mains, l'épuisette essaie de s'emparer des petits poissons. Dès que deux poissons sont ainsi pêchés, ils forment également une nouvelle épuisette.

Réflexion :

- Etait-ce amusant ?
- Est-ce facile d'attraper les autres ?

### 11. L'étang - de 4 à 8 ans

Tracez un grand cercle au sol à la craie, il représente l'étang. Un enfant joue la grenouille et va s'asseoir au centre de l'étang. Les autres se déplacent autour du cercle en criant « Bonjour grenouille ! »

La grenouille répond « Bonjour » et donne une tâche aux enfants. Cette tâche est exécutée dans l'étang. Lorsque le grenouille dit « croa », elle peut essayer de toucher un enfant et ce, uniquement dans l'étang. Celui qui parvient à sortir de l'étang, ne peut plus être touché. Celui qui est touché, devient également grenouille.

Exemples de tâches que la grenouille peut donner :

- Sautiller dans l'étang
- Ramper
- Sauter
- Danser
- Tourner
- Faire une culbute

## 12. Le chiffre - de 4 à 8 ans

Tous les enfants reçoivent un chiffre. L'animateur veille à chaque fois à ce qu'au moins quatre enfants aient le même chiffre. Les enfants qui ont reçu le même chiffre se placent les uns à côté des autres dans le cercle. Les enfants plus âgés peuvent être mélangés dans le cercle.

L'animateur cite un chiffre, tout en donnant un ordre. Ex : numéro deux, frappe des pieds. Seuls les enfants qui possèdent ce chiffre, ont le droit de réagir ! Celui qui se trompe, s'assied par terre jusqu'au prochain tour.

Exemples :

- Frappe des pieds
- Tourne en rond
- Bats des mains
- Balance-toi
- Hoche la tête
- Ferme les yeux
- Sautte en l'air
- Tends les bras
- Fléchis les genoux
- Marche sur la pointe des pieds
- ....

## 13. La traversée - de 4 à 8 ans

Les enfants se trouvent tous d'un côté du local, les uns à côté des autres. L'animateur se trouve au centre et décide de la façon dont le groupe doit traverser le local.

Exemples :

- Deux sauts en ciseaux : les enfants sautent d'abord avec les jambes ouvertes et ensuite fermées, tel le mouvement d'une paire de ciseaux.
- Trois pas de souris : les enfants placent les orteils d'un pied contre les orteils de leur autre pied.
- Deux pas d'éléphant : les enfants font des pas aussi grands que possible.
- Trois parasols : les enfants tournent trois fois autour de leur propre axe tout en marchant.
- Deux pas en marche arrière.
- ...

L'enfant qui atteint en premier l'autre côté du local, devient animateur.

#### 14. Le pont s'écroule - de 4 à 10 ans

Tous les enfants sont jambes tendues, pieds et mains au sol, les uns à côté des autres sur un rang (pour les petits : genoux et mains au sol). De cette façon, ils forment un long pont. Un enfant se déplace près du pont et touche le dos de quelques enfants. Ceux qui sont touchés, s'étendent sur le ventre. Ceux qui sont touchés une seconde fois, reprennent leur position initiale (mains et pieds au sol). Entre temps, le premier enfant du rang essaie de ramper sous le pont. Lorsque le pont s'écroule parce qu'un enfant doit s'allonger et qu'il touche ainsi celui qui rampe, celui-ci devra attendre que l'enfant étendu reprenne sa place initiale (deux tapotements) avant de poursuivre son chemin. Lorsque le premier enfant est à mi-parcours sous le pont, le second enfant de la rangée commence également à ramper sous le pont.

Si l'animateur remarque que le tunnel est bloqué parce que trop d'enfants sont allongés en même temps, il prend l'initiative de toucher une seconde fois le dos de ces enfants lui-même afin qu'ils reprennent leur position initiale.

#### Réflexion :

- Comment as-tu vécu cet exercice ?
- Était-ce facile/difficile de ramper sous le pont ?
- Celui qui devait toucher a-t-il facilité ou compliqué la tâche ?
- Tout le monde s'est-il senti en sécurité ?

#### 15. A vos ordres ! - de 4 à 12 ans

Les enfants forment un cercle autour de l'animateur. Ils imitent les mouvements effectués par celui-ci mais sans écouter ce qu'il dit.

#### Quelques exemples :

- Lorsque l'animateur dit « fléchis les genoux » et qu'il effectue le mouvement lui-même, tous les enfants doivent l'imiter.
- Lorsque l'animateur dit « penche-toi vers l'avant » mais qu'il reste dans la même position, personne ne bouge.
- Lorsque l'animateur dit « fléchis les genoux » mais qu'il se penche vers l'avant, tous les enfants doivent se pencher vers l'avant.

Celui qui se trompe, s'assied par terre, jusqu'à ce que le jeu soit répété par un autre meneur.

#### Variantes avec des enfants plus âgés :

- La tâche peut être inversée. Les enfants ne peuvent alors faire que ce que l'animateur dit et non pas ce qu'il fait. Plus les indications seront données rapidement, plus le jeu sera compliqué.
- Le groupe forme un cercle autour de l'animateur qui leur crie ce qu'ils doivent faire. Celui-ci doit également exécuter les ordres. Lorsqu'il dit : « Régiment, sur les genoux ! » et il va lui-même s'asseoir sur ses genoux, tout le monde l'imité. Mais si l'animateur ne dit pas le mot « régiment » avant l'ordre, personne ne doit réagir. Celui qui se trompe est éliminé.

### 16. Les camps - de 4 à 12 ans

Le groupe est divisé en deux camps. L'animateur prévoit une boîte remplie de morceaux de tissus ou de mouchoirs rouges et verts. Chaque enfant tire au sort un tissu coloré et est ainsi placé dans le camp rouge ou vert. Les deux camps sont répartis dans deux coins opposés. Tous les enfants coincent le mouchoir ou le tissu à l'arrière de leur pantalon, comme s'ils avaient une queue. Au signal, les enfants du camp rouge essaient de s'emparer d'un maximum de mouchoirs verts et de les ramener dans leur camp. Le camp vert essaie lui de s'emparer de mouchoirs ou tissus rouges. Ceux qui ont perdu leur « queue » peuvent quand même essayer d'aider leurs partenaires à s'emparer des queues du camp opposé. Au second signal, chaque camp compte les mouchoirs ou tissus récupérés, le camp qui en a récolté le plus grand nombre, a gagné !

#### Variantes :

- Avec des enfants plus âgés, travailler avec plus de couleurs et plus de camps.
- Le joueur qui a perdu « sa queue » est éliminé.
- Les mouchoirs ou bouts de tissus peuvent également être placés dans les chaussures, ce qui rend l'activité plus difficile.

#### Réflexion :

- Etait-ce amusant ?
- Avez-vous collaboré au sein de votre équipe ou avez-vous plutôt joué individuellement ?
- Comment as-tu vécu le fait de gagner ou de perdre ?
- Est-ce important de gagner ?

### 17. Le tambourin - de 4 à 8 ans

L'animateur explique aux enfants que lorsqu'il secoue son tambourin, ceux-ci doivent prendre une pose amusante avec le corps et la garder quelques secondes. Au son d'une musique, les enfants se déplacent librement jusqu'à ce que le tambourin soit secoué. L'animateur cite alors la pose à garder : « Soyez des arbres de la forêt ».

#### Quelques exemples :

- Les fleurs dans le jardin
- Les oiseaux dans le ciel
- Les aiguilles d'une montre
- Des statues dans un parc
- Des marionnettes
- Des puces dans le dos

### 18. La reine des abeilles - de 5 à 10 ans

Un enfant du groupe représente la « reine des abeilles ». Les autres sont des petites abeilles qui volent deux par deux. La reine leur donne des ordres, par exemple : donnez-vous la main, tenez-vous par le bras, placez-vous dos à dos... Lorsque la reine des abeilles crie « abeilles actives », les couples d'abeilles se séparent immédiatement et volent à la recherche d'un autre partenaire. Lors de ce vol, la reine essaie d'attraper une abeille seule. Si elle y parvient, elle forme un couple avec cette abeille. La petite abeille qui se retrouve ainsi sans partenaire, devient la nouvelle reine des abeilles.

#### Réflexion :

- Etait-ce amusant ?
- Etait-ce difficile d'exécuter l'ordre ?
- Etait-ce amusant d'être la reine des abeilles ?
- Avec combien d'enfants différents as-tu formé un couple d'abeilles ?

### 19. Contacts - de 5 à 10 ans

Les enfants se déplacent en tout sens dans le local et ce, en musique. A chaque fois que la musique s'arrête, l'animateur leur donne un ordre à exécuter.

Exemples :

- Serre la main d'un maximum d'enfants.
- Touche l'épaule d'un maximum d'enfants.
- Demande à un maximum d'enfants comment ils s'appellent.
- Pince doucement l'oreille d'un maximum d'enfants.
- Agenouille-toi devant un maximum d'enfants.
- Tourne en rond avec un maximum d'enfants, en les tenant par le bras.
- ...

### 20. La soupe de haricots - de 5 à 10 ans

L'animateur trace deux lignes au sol, séparées d'une vingtaine de pas. Les enfants forment deux ou plusieurs équipes de 6 à 8 joueurs, rangées en file indienne. Chacun prend place sur la ligne de départ, reçoit une cuillère et deux haricots blancs qu'il place dans cette cuillère.

Au signal « en avant », le premier enfant se dirige vers l'autre ligne et revient ensuite à la ligne de départ, toujours avec les haricots.

Il donne le bras au second joueur qui tient aussi une cuillère avec 2 haricots et, ensemble, ils font l'aller et le retour. Ils donnent ensuite le bras à un troisième enfant et ainsi de suite.

Si les haricots tombent, les enfants s'arrêtent et les remettent dans leur cuillère. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les membres d'une équipe se donnent le bras, chacun tenant une cuillère. Le but pour chaque équipe est de retourner à sa place initiale et de verser les haricots dans une boîte à conserve vide pour faire une grande soupe.

### 21. Le singe et la noix de coco - de 5 à 12 ans

Les enfants forment un cercle, ils représentent « les arbres ». Au centre du cercle, se trouve une grosse balle, la « noix de coco ».

Un enfant représente « le singe » qui court autour du cercle. Sans que le singe le voit, un « chasseur » est également désigné.

Le singe doit essayer de s'emparer de la noix de coco. Pour cela, il doit entrer dans le cercle, en passant entre « les arbres ». Lorsqu'il s'est emparé de la noix de coco, il doit reprendre le même chemin, entre les mêmes arbres. C'est seulement lorsqu'il tient la noix de coco que le chasseur peut essayer de le toucher et ce, uniquement à l'intérieur du cercle. Hors du cercle, le singe est libre.

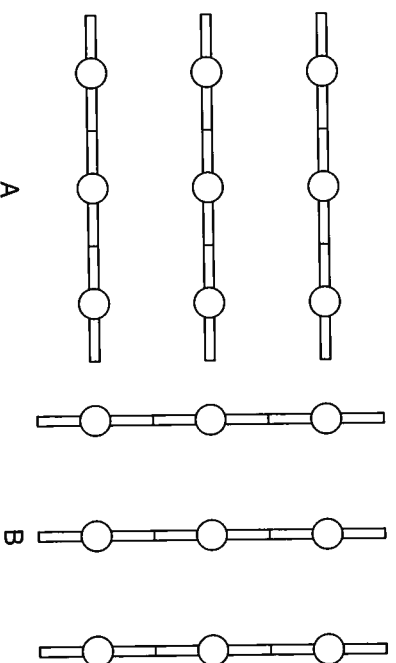


## 20. Le chat et la souris - de 5 à 10 ans

Tous les enfants forment un cercle et se donnent la main. Un chat et une souris sont désignés. La souris court, entre les enfants du cercle, sous leurs bras. Le chat essaie de l'attraper mais doit suivre le même chemin que la souris. Au signal de l'animateur, les rôles sont inversés. Lorsque la souris est touchée, deux autres enfants jouent le rôle du chat et de la souris.

### Variantes avec des enfants plus âgés :

- A la place de former un cercle, les enfants forment des rangs, placés les uns derrière les autres. Les enfants se donnent la main (A). La souris et le chat n'ont le droit de passer qu'entre les rangs, ils ne passent plus sous les bras des élèves.



- Au signal, les rangs se tournent dans l'autre direction, de sorte que les espaces laissés entre ces rangs changent également de sens (B). Au second signal, le chat et la souris changent de rôle.

## 21. Attrape-moi - de 5 à 12 ans

Tous les enfants forment un grand cercle, un mètre de distance est laissé entre chaque enfant. Un enfant a pour rôle de toucher les autres, un autre enfant doit courir. Celui qui doit le toucher, essaie de l'attraper et ce, aussi bien à l'intérieur, qu'à l'extérieur du cercle. Si celui qui court, va se placer devant un enfant du cercle, celui-ci devient à son tour le coureur.

### Variante :

- Si celui qui doit toucher le coureur, se place devant un autre enfant, celui-ci devient à son tour celui qui touche.

## 22. Le mur - de 5 à 12 ans

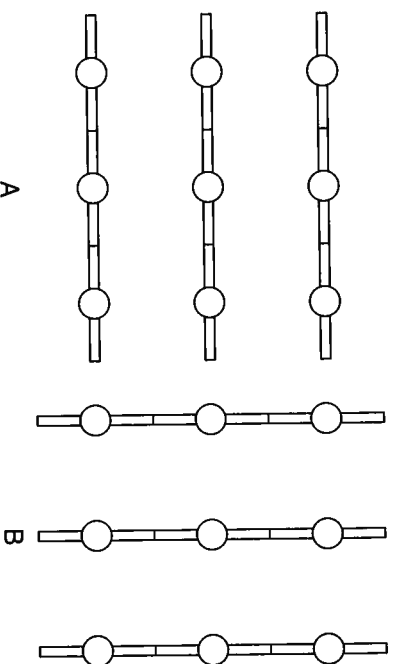
Un mur est construit au centre du local : tracer deux lignes à la craie ou à la bande adhésive séparées d'environ un mètre. Sur le mur, se trouve le gardien du mur qui doit toucher les autres. Les autres enfants essaient de passer de l'autre côté du mur. Le gardien, sans quitter le mur, essaie de toucher un maximum d'enfants qui traversent ce mur. Celui qui est touché, devient également gardien du mur. Le mur est gardé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne qui doive le traverser.

## 20. Le chat et la souris - de 5 à 10 ans

Tous les enfants forment un cercle et se donnent la main. Un chat et une souris sont désignés. La souris court, entre les enfants du cercle, sous leurs bras. Le chat essaie de l'attraper mais doit suivre le même chemin que la souris. Au signal de l'animateur, les rôles sont inversés. Lorsque la souris est touchée, deux autres enfants jouent le rôle du chat et de la souris.

### Variantes avec des enfants plus âgés :

- A la place de former un cercle, les enfants forment des rangs, placés les uns derrière les autres. Les enfants se donnent la main (A). La souris et le chat n'ont le droit de passer qu'entre les rangs, ils ne passent plus sous les bras des élèves.



- Au signal, les rangs se tournent dans l'autre direction, de sorte que les espaces laissés entre ces rangs changent également de sens (B). Au second signal, le chat et la souris changent de rôle.

## 21. Attrape-moi - de 5 à 12 ans

Tous les enfants forment un grand cercle, un mètre de distance est laissé entre chaque enfant. Un enfant a pour rôle de toucher les autres, un autre enfant doit courir. Celui qui doit le toucher, essaie de l'attraper et ce, aussi bien à l'intérieur, qu'à l'extérieur du cercle. Si celui qui court, va se placer devant un enfant du cercle, celui-ci devient à son tour le coureur.

### Variante :

- Si celui qui doit toucher le coureur, se place devant un autre enfant, celui-ci devient à son tour celui qui touche.

## 22. Le mur - de 5 à 12 ans

Un mur est construit au centre du local : tracer deux lignes à la craie ou à la bande adhésive séparées d'environ un mètre. Sur le mur, se trouve le gardien du mur qui doit toucher les autres. Les autres enfants essaient de passer de l'autre côté du mur. Le gardien, sans quitter le mur, essaie de toucher un maximum d'enfants qui traversent ce mur. Celui qui est touché, devient également gardien du mur. Le mur est gardé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne qui doive le traverser.

## 22. Oui, non, parfois - de 6 à 12 ans

L'animateur écrit les mots « OUI », « NON » et « PARFOIS » sur trois grandes feuilles de papier suspendues dans le local (sur trois murs différents).

Tous les enfants se trouvent au centre du local.

Lorsque l'animateur lit une phrase, les enfants courent se placer devant un des trois murs, en fonction de leur réponse. Ils doivent donc choisir et courir très vite. Après chaque phrase, les enfants peuvent expliquer leur position.

Si l'animateur remarque que certains enfants se laissent fortement influencer par la position des autres, il en discute avec le groupe.

### Phrases éventuelles :

- J'aime le bleu.
- Je déteste les pâtes.
- L'école, c'est cool.
- Recevoir des compliments, c'est vraiment chouette.
- Je suis capable de faire des compliments aux autres.
- Je suis toujours poli.
- Si je suis triste, tout le monde peut le voir, ce n'est pas grave.
- Les amis sont importants pour moi.
- En classe, il faut être silencieux.
- Tout le monde fait des bêtises.
- L'honnêteté est primordiale.
- Avoir peur, c'est lâche.
- J'ai le droit d'avoir une autre opinion que les autres.
- J'ai le droit d'être en colère.
- Je ne dis pas toujours ce que je pense.

### Réflexion :

- Pourquoi te trouves-tu devant ce mur ?
- Peux-tu donner un exemple qui explique ton choix (ta position) ?
- Qu'est-ce qui influence ton opinion ?
- Peux-tu comprendre que certains enfants se trouvent devant un autre mur ?
- Que penses-tu de cette façon d'émettre ton opinion ?
- Trouves-tu effrayant de te retrouver seul devant un des 3 murs ?
- Trouves-tu important de partager l'avis de tes copains ?

Il est important de préciser que personne n'est obligé de commenter sa position. Seuls ceux qui ont envie d'expliquer leur opinion, sont amenés à prendre la parole. De cette manière, la sécurité est respectée, condition indispensable pour oser émettre son opinion devant le groupe !

### 23. Le jeu des métiers - de 6 à 12 ans

L'animateur copie deux fois la fiche page 48. Il découpe les petites cartes mentionnant un métier et les place dans un sac. Chaque enfant tire une carte au sort et recherche son partenaire, c'est-à-dire celui qui exerce le même métier que lui.

Les enfants n'ont pas le droit de parler, ils doivent donc mimer leur métier. Une autre possibilité est de les laisser poser des questions auxquelles les autres doivent répondre par oui ou non. Lorsque les couples sont formés, les élèves se placent les uns devant les autres, chacun derrière une ligne, à environ 6 mètres de distance les uns des autres.

L'animateur se trouve au centre du local, une corde en mains. Il tient la corde d'une seule main en l'air et dit par exemple : « Un pain complet svp ! ». Les deux boulangers courent le plus vite possible au centre du local pour s'emparer de la corde. Celui qui l'attrape en premier, marque un point pour son équipe.

**Phrases éventuelles pour faire déplacer les enfants :**

- Un pain complet, svp ! (boulangier)
- Au feu ! (pompier)
- Votre colis est mal affranchi (facteur)
- Tout le monde sur le pont ! (capitaine)
- Votre ticket, svp (contrôleur)
- Attachez vos ceintures, nous allons atterrir (pilote)
- Dites Aaaa (docteur)
- Livre deux, page 56, premier exercice (professeur)
- Faites tourner le moteur (garagiste)
- Brosse tes dents deux fois par jour (dentiste)
- Ceci constitue une infraction grave (police)
- Ajoute une pincée de sel (cuisinier)
- A vos ordres, commandant ! (soldat)

- Cette plante a régulièrement besoin d'engrais (jardinier).
- Rien de tel que des oeufs frais et du bon lait de vache (fermier)

Les enfants plus âgés peuvent éventuellement chercher eux-mêmes des métiers et des phrases typiques correspondant à ces professions.

**Réflexion :**

- Etait-ce amusant ?
- Savais-tu tout de suite que tu devais te mettre à courir ?
- Etait-ce parfois stressant ?
- Est-ce important de gagner ?
- Es-tu plutôt mauvais perdant ?
- As-tu eu peur de décevoir ton équipe ?
- Vous êtes vous encouragés ?

#### 24. Défis - de 6 à 12 ans

Les enfants sont amenés en groupe à essayer de relever certains défis et à battre leurs records en collaborant efficacement. Les enfants plus âgés peuvent éventuellement imaginer des défis eux-mêmes.

Les résultats des différents essais sont notés sur une grande affiche suspendue dans le local. En cours d'année, le groupe tente de battre un de ses records.

##### Possibilités :

- Formez tous ensemble un cercle et tentez de rester le plus longtemps possible sur une seule jambe.
- Prenez position sur un journal déplié avec un maximum d'enfants et ce, sans tomber.
- Tenez-vous tous en équilibre sur un casier de bière retourné.
- Essayez de construire une tour (la plus haute possible) à l'aide de chaussures.
- ...

##### Réflexion :

- Que penses-tu des défis proposés ?
- Avez-vous bien collaboré ?
- Qu'aurait-on pu améliorer ?
- Certains accords ont-ils été nécessaires ?
- Qui a pris les directives ?

#### 25. Un sport pas comme les autres - de 6 à 12 ans

L'animateur organise plusieurs compétitions sportives où tout se passe à l'envers.

##### Exemples :

- Courir en marche arrière
- Saut en longueur en arrière
- Course de relais à reculons
- Lancement du poids derrière soi
- Marquer un goal, dos face au goal
- ...

Cet exercice pourrait être intégré dans une journée pas comme les autres. L'agenda des cours serait également inversé, les enfants porteraient leurs vêtements à l'envers, ils écriraient en miroir, les règles des jeux de société seraient inversées...

## **26. Le dragon - de 7 à 12 ans**

Les enfants se placent les uns derrière les autres et se tiennent par la taille afin de former un dragon. Le premier enfant du rang représente la gueule du dragon, capable de mordre sur son passage. Le dernier élève représente la queue du dragon, son point faible.

Un enfant, qui n'a pas pris place dans le rang représente le chevalier. Il doit essayer de toucher la queue du dragon. Si le dernier enfant est touché par le chevalier, il quitte le rang et c'est maintenant l'avant dernier qui représente la queue du dragon. Le jeu continue jusqu'à ce que le dragon soit complètement vaincu. Entre temps, la queue du dragon essaie de toucher le chevalier. Si le chevalier est touché, celui-ci est éliminé et le jeu reprend avec un autre chevalier, une autre queue et une autre queue. Avec les plus petits, il est conseillé de travailler avec deux dragons et deux chevaliers.

## **27. A la ligne ! - de 7 à 12 ans**

L'animateur trace au sol plusieurs lignes (à la craie ou à l'aide de bande adhésive). Trois enfants sont désignés, ils devront essayer de toucher les autres, tout en se déplaçant sur les lignes. Les autres enfants essaient de courir à travers tout le local sans se faire toucher. Les 3 enfants désignés doivent toujours garder au moins un pied sur une ligne. La quantité et la direction des lignes tracées faciliteront ou compliqueront leur tâche.

## **28. Le flipper - de 7 à 12 ans**

Tous les enfants, sauf un, forment un cercle, debout, les jambes tendues et les visages dirigés vers l'extérieur. Penchés en avant, les bras entre les jambes, ils représentent un flipper. Un enfant se trouve au centre du cercle. Les flippers lancent avec les mains une balle à cet enfant qui doit essayer de l'éviter. Il peut courir, sauter, se laisser tomber... mais ne peut pas toucher la balle.

S'il est touché, le flipper qui lui a lancé la balle, prend sa place au centre du cercle. Plus le cercle est grand, plus l'épreuve est facile pour l'enfant situé au centre. Prévoir éventuellement, avec de grands groupes, plusieurs balles et plusieurs enfants au centre du cercle.

### **Réflexion :**

- Etait-ce amusant ?
- As-tu eu peur ?
- T'es-tu senti seul ?
- Etait-ce facile/difficile d'éviter la balle ?
- Avez-vous collaboré pour toucher votre camarade ?

### 29. Le combat - de 8 à 12 ans

Les enfants se placent en rang, les uns à côté des autres. L'animateur leur chuchote un rôle à chacun, un enfant représente un espion, les autres sont des soldats. Personne ne sait qui est l'espion. Au centre du local, placer un bérêt. Tous les enfants marchent en cadence, en cercle, autour de ce bérêt, en chantant un vers rythmique :

UN DEUX TROIS  
ECOUTE MOI  
NOUS NE SOMMES PAS DES ROIS  
MAIS DES SOLDATS SANS EFFROI  
ET NOUS SOMMES PRETS  
CHARGEZ !

Après « sommes prêts », les enfants sautent en l'air, jambes écartées. Après « Chargez », chacun se met en position, arme fictive dirigée vers le bérêt. Répéter le vers. Les enfants se mettent ainsi à nouveau en marche. A un certain moment, l'espion s'empare du bérêt, le met sur sa tête et tente de toucher un maximum de soldats. Ceux qui sont touchés, se couchent par terre, tombés au champ d'honneur. Les soldats qui parviennent à atteindre un endroit déterminé d'avance, sont en sécurité et ne peuvent plus être touchés. Répéter le jeu avec un autre espion. L'espion qui a éliminé le plus grand nombre de soldats est proclamé meilleur espion du groupe.

### 30. Terre, air, feu et eau ! - de 8 à 12 ans

Les enfants forment un cercle. Un enfant tient une balle au centre du cercle. Il regarde un élève, lui lance la balle, tout en criant, terre, air, eau ou feu. L'enfant qui reçoit la balle doit citer un animal, le plus vite possible.

Au mot « terre », il cite un animal qui vit au sol. Pour « air », il cite un oiseau. Pour « eau », un poisson. Au mot « feu », personne ne peut toucher le ballon ! Si l'enfant se trompe (il touche la balle à « feu », il n'est pas capable de citer un animal ou laisse tomber la balle), il s'assied sur les genoux jusqu'à ce qu'il donne une réponse correcte à un prochain tour. L'enfant situé au centre du cercle est régulièrement remplacé, l'animateur veille à stimuler les enfants à donner une seconde chance à ceux assis sur les genoux. Le but du jeu n'est pas de s'éliminer.

### 31. Vent, mon cher vent, qui sommes-nous ? - de 8 à 12 ans

Les enfants sont répartis en deux groupes égaux. Un groupe représente le vent, l'autre les fleurs. Le « vent » se place derrière la ligne de fond. Les « fleurs » choisissent ensemble un nom de fleur et se placent à environ un mètre du groupe « vent ». Les fleurs demandent à haute voix : « Vent, mon cher vent, qui sommes-nous ? ». Chacun à leur tour, les enfants du groupe « vent » citent une fleur. Lorsque le nom est deviné, les fleurs courent le plus vite possible de l'autre côté du local, tandis que le vent essaie de les attraper ; lorsqu'une fleur est touchée, celle-ci s'ajoute au groupe « vent ». Les fleurs qui ne sont pas capturées, choisissent ensemble un autre nom de fleur. Après un certain temps, les rôles sont inversés. A la place d'une fleur, les enfants peuvent également choisir un végétal, un animal...

### 32. Chiffre magique - de 8 à 12 ans

Les enfants sont assis en cercle, ils choisissent ensemble un chiffre, par exemple 5. Un enfant lance doucement une balle à un de ses camarades en disant son nom et un chiffre, par exemple : « Pierre, 1 ». Pierre attrape la balle et répète le chiffre « 1 ». Ensuite, il lance la balle à un autre enfant en disant par exemple : « Sarah, 3 ». Sarah s'empare de la balle et répète « 3 ». Elle lance la balle à son tour en disant : « Noah, 5 ». Le chiffre 5 étant le chiffre magique, Noah ne peut pas attraper la balle et ne répète pas le chiffre « 5 ». C'est seulement quand celle-ci a touché le sol, qu'il a le droit de la ramasser et de continuer le jeu.

Avec des enfants plus âgés, les multiples du chiffre magique constituent également des chiffres magiques. Par exemple : 10, 15, 20...

Celui qui se trompe, croise les bras et ne participe plus. Avec des grands groupes, les enfants éliminés peuvent éventuellement former ensemble un nouveau cercle.

### 33. Les yeux bandés - de 8 à 12 ans

L'animateur organise plusieurs compétitions pendant lesquelles les enfants ont les yeux bandés.

Quelques exemples :

- Courir : les enfants, les yeux bandés, doivent parcourir une certaine distance. Ils sont tous aidés par un enfant-guide qui court à côté d'eux ou reste sur la ligne de fond tout en leur criant des indications.
- Marquer un goal
- Sauter en longueur
- ...

Pour cet exercice, il est vraiment important que les enfants osent faire confiance à leurs camarades. Les enfants doivent se sentir en parfaite sécurité et ce, aussi bien physiquement que mentalement et bien sûr, personne n'a l'obligation de participer.

Réflexion :

- Était-ce amusant ?
- As-tu eu peur ?
- Pouvais-tu facilement faire confiance aux autres (guides) ?
- Qui t'a soutenu ?
- Était-ce stressant ?

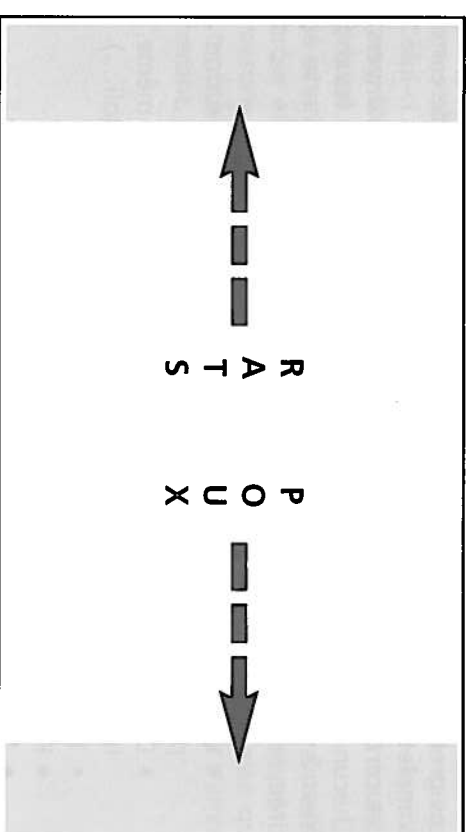


### 34. Rats et poux - de 9 à 12 ans

Les enfants sont répartis en deux groupes, les rats et les poux. Ils se placent les uns en face des autres, à environ un mètre de distance. Cette distance est marquée à la craie ou à la bande adhésive. Chaque joueur a ainsi un adversaire personnel. Lorsque l'animateur crie « rats », les rats tentent, aussi vite que possible, d'atteindre la ligne tracée derrière eux, sans se faire toucher par les poux. Si l'animateur crie « poux », ceux-ci courent le plus vite possible vers leur ligne de fond, sans se faire toucher par leur rat personnel. Les enfants doivent courir en ligne droite afin d'éviter les collisions. L'activité est plus prenante si l'animateur raconte une histoire dans laquelle les mots « rats » et « poux » apparaissent plusieurs fois, à des moments inattendus et éventuellement de façon cachée :

Exemple :

Tom et Pierre qui ramaient depuis une heure déjà... étaient ravis du beau temps.  
Tout à coup, la pobelle se renversa, les poussières s'étalèrent...



### 35. Jeu de cartes - de 9 à 12 ans

L'animateur répartit les enfants en groupes de quatre.

Répartition des groupes : L'animateur distribue des cartes (comptées d'avance). Les 4 as, les 4 rois... forment un groupe.

Les groupes prennent place à table et reçoivent un jeu de cartes complet pour effectuer l'activité.

Les cartes sont mélangées et retournées sur la table (à l'envers). Chacun à leur tour, les enfants retournent une carte. Pour les chiffres : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9, rien ne se passe. Si une autre carte est tirée, le groupe doit accomplir une tâche :

- Valet : Les enfants font le tour du local en sautant sur un pied.
- Dame : Chacun cite un adjectif commençant par la même lettre que son prénom (ex : Sophie sage, Philippe poli...).
- 10 : chacun se tient debout sur sa chaise.
- Roi : Chacun saute en l'air, le plus haut possible.
- As : Chacun imite le cri d'un animal.

Celui qui réagit en dernier ou qui se trompe, reçoit toutes les cartes qui sont déjà retournées à ce moment là. Lorsque toutes les cartes sont retournées, le jeu est terminé et les enfants comptent leurs propres cartes. Celui qui a le moins de cartes, a gagné !

Si ce jeu donne lieu à beaucoup de discussions, l'animateur désigne un arbitre par groupe qui ne participe pas aux activités.

### 36. Le chasseur - de 10 à 12 ans

Les enfants sont agenouillés sur deux rangs, dos à dos. Le premier enfant de la file représente la « proie », le dernier enfant est le « chasseur ». La proie peut courir autour des deux rangs dans toutes les directions. Le chasseur ne peut courir que dans un sens, qu'il a choisi lui-même. Le chasseur tente alors de toucher la proie. Le chasseur peut également toucher un autre enfant dans les rangs. Celui-ci devient le chasseur et l'autre prend alors sa place dans le rang. De cette manière, la direction peut être modifiée et tout le groupe chasse ensemble.

Si la proie est touchée, le dernier chasseur devient la nouvelle proie et le dernier enfant du rang joue le chasseur. Au fur et à mesure, les enfants comprendront que ce n'est pas la vitesse qui compte mais la stratégie développée. Et plus les chasseurs s'alterneront, plus la proie sera déstabilisée.

**Fiche à photocopier - Le jeu des métiers**

BOULANGER	POMPIER	FACTEUR
CAPITAINE	CONTROLEUR	PILOTE
DOCTEUR	INSTITUTEUR	GARAGISTE
FERMIER	JARDINIER	DENTISTE
CUISINIER	POLICIER	SOLDAT