

CEMÉA

L'ÉLAN FORMATION
PAYS DE LA LOIRE



LIVRET JEUX **COVID-19**

A L'USAGE DES ENSEIGNANT-ES,
ANIMATEUR-TRICES, ÉDUCATEUR-TRICES....

**JOUER N'EST PAS INTERDIT !
ET RESTE DONC POSSIBLE !**



CEMÉA
PAYS DE LA LOIRE

NANTES

Tél. 02.51.86.02.60

ST-NAZAIRE

Tél. 09.84.33.21.05

LE MANS

Tél. 02.43.82.73.08

ANGERS

Tél. 02.41.44.31.14

102 rue Saint-Jacques 44200 Nantes - accueil@cemea-pdll.org - www.cemea-pdll.org

LIVRET JEUX **COVID-19**

JOUER N'EST PAS INTERDIT ! ET RESTE DONC POSSIBLE !



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION : POURQUOI CE FICHIER ?

2. PETITS JEUX RAPIDES EN INTÉRIEUR OU EXTÉRIEUR

3. JEUX AVEC UN PEU DE MATÉRIEL

4. JEUX DE CACHE

5. JEUX CHANTÉS

6. JEUX TRADITIONNELS À PARTIR DE FICHIER EXISTANT

7. DES PISTES D'ACTIVITÉS (MANUELLES ET D'EXPRESSION)

8. DES JEUX CONNUS (MAIS QU'ON REMET QUAND MÊME AU CAS OÙ)





1 - INTRODUCTION : POURQUOI CE FICHER ?

Ce fichier a été co-écrit avec différentes personnes : des animateurs-ices d'ACM qui ont ouvert pendant la période de confinement, des militants-es de l'éducation populaire, formateurs-ices de formations liées à l'animation.

Ce n'est qu'une première version, il y en aura peut-être d'autres car cette version est améliorable. Nous la produisons dès maintenant car elle répond à un besoin exprimé par plusieurs équipes éducatives (ACM, école...), parce que nous faisons face à des pratiques que l'on n'aurait jamais pensées : interdire le jeu !

Le choix des jeux s'est construit autour de plusieurs critères :

- Intérêts éducatifs et pédagogiques portés par les CEMEA (les types de rôles dans le jeu, développement de logiques stratégiques...),
- Des jeux plus classiquement pratiqués dans les cours d'écoles, dans les ACM par les enfants.

Dans un souci de construire un outil pratique d'adaptation à une situation singulière, les protocoles que nous croisons pourraient nous inciter à arrêter, interdire les jeux. Il est donc urgent de construire une réponse pragmatique : à quoi pouvons-nous jouer et à quelles conditions ?

Il nous paraît donc important et intéressant de partager quelques jeux, quelques activités en cette période de dé-confinement pour différentes raisons :

- Les mesures nommées empêchent parfois la mise en place d'activités, de jeux et il paraît important de dire qu'il y a des possibles : à distance, sans matériel... Il apparaîtra à chacun-e animateurs-ices, enseignants-es, éducateurs-ices de prendre ces activités, ces jeux en fonction des mesures dites dans sa structure.
- Cela peut permettre, à la lecture, de se rendre compte qu'il y a des possibles à faire avec les enfants, en petits groupes avec du matériel ou sans matériel.
- Cela peut permettre de continuer à expérimenter, même dans un cadre restreint, de faire découvrir de nouvelles activités aux enfants et aux jeunes accompagnés-ées.
- Cela peut permettre de donner des pistes d'aménagement en matériel, règles, espaces.

Pour respecter les gestes sanitaires, nous avons repéré des possibles quant aux aménagements pour le matériel, les règles de jeux et les espaces à utiliser. En voici, quelques exemples :

Pour faciliter les rondes quand on ne peut pas se tenir par la main :

- Tracer de la ronde au sol à la craie,
- Créer une ronde de cerceaux dans laquelle on avance de cerceau en cerceau, ce qui peut faciliter la mise à distance des uns et des autres,
- Se déplacer en portant chacun son cerceau à hauteur de la taille avec la consigne de ne pas toucher le cerceau de l'autre.

Pour le système de touche :

- La «touche» fonctionne en appelant un prénom,
- La «touche» fonctionne en donnant un chiffre à chaque joueur-euse, un mot, un ensemble de lettres,
- Avant de jouer à un jeu de touche, et après le jeu, se laver les mains et éventuellement se mettre un masque sur le temps de jeu (jeu pas forcément très long).

Pour utiliser du matériel, type ballon :

- Demander aux enfants de se laver les mains,
- Nettoyer le ballon avant et après l'usage,
- A la fin du jeu, demander aux enfants de se laver les mains et éventuellement se mettre un masque sur le temps de jeu (jeu pas forcément très long)

Pour respecter les gestes sanitaires :

- Mettre en place un « métier attention collective » autour du lavage des mains, ou du rappel des distances,
- Dans le jeu, on peut oublier les gestes. Avoir un adulte, un enfant qui prend ce « métier » pour rappeler les règles permet de porter collectivement les consignes et les règles des structures. Cela permet de rester attentif à ces gestes sanitaires qui ne sont pas ancrés dans notre culture, dans nos attitudes corporelles habituelles.

Avant de commencer la lecture de ces jeux, il vous est proposé différents symboles pour vous indiquer des précautions en fonction de certains jeux. Par exemple, l'image des mains indique qu'il est bien de faire un arrêt dans le jeu pour se laver les mains.



POUR UN LAVAGE DE MAINS

pendant le jeu en fonction de la durée du jeu et des types de jeu. Par exemple, dans les jeux de touche, il est bien de faire un arrêt pour se laver les mains.



POUR LE PORT DU MASQUE

sur un temps de jeu. Il s'agit d'un conseil, si l'espace entre les enfants permet de jouer à distance, il n'y a pas besoin du masque.



POUR LA DÉSINFECTION DU MATÉRIEL.

En fonction du matériel mis à disposition, il faudra penser à le désinfecter. Attention, certains jeux proposés avec cette image peuvent ne pas nécessiter de matériel. Par exemple, les cerceaux peuvent être remplacés par de la craie au sol. C'est le cas de l'avis de tempête, expliqué dans ce jeu avec des cerceaux mais avec une craie au sol, cela marche aussi bien. Si le cerceau est au sol, il n'y a pas besoin de le désinfecter.

POUR CHAQUE JEU :

→ Avoir un métier « attention collective ». C'est l'adulte ou l'enfant qui rappelle les gestes barrières : « il faut penser à se laver les mains », « attention vous êtes trop prêts », il peut aussi distribuer du gel hydroalcoolique pour faciliter la mise en place du jeu...il peut aussi stopper un jeu long pour faire une « pause lavage de mains ».

→ Se laver les mains avant et après.

EXEMPLE :



Les p'tits papiers

Avant on se lave les mains – passage de matériel (papier) : on écrit sur un papier une caractéristique physique et un trait de caractère. On forme un cercle et on se retourne, lançant derrière nous, au centre nos p'tits papiers. On va piocher au hasard un papier, et on doit découvrir qui il caractérise, en interrogeant chaque joueur-euse.

2 - PETITS JEUX RAPIDES EN INTÉRIEUR OU EXTÉRIEUR

→ JEUX DE CONNAISSANCE, APPRENDRE LES PRÉNOMS...



- **Se mettre en cercle selon l'ordre alphabétique suivant :** prénom, ville de naissance, ville d'étude, prochain pays à voyager...
- Se mettre à deux, **discuter de j'aime/ j'aime pas/ se présenter à l'autre**, qui va nous présenter devant le groupe.

-En cercle. L'un-e après l'autre, **on dit son nom et on fait un signe.**
Ensuite, on répète le signe et le nom de son-sa voisin-e, + on rajoute son propre prénom et signe.

On s'appelle par signe :

- on claque deux fois sur ses jambes
- on fait son propre signe
- on claque deux fois sur ses jambes
- on appelle une autre personne en faisant son signe

→ LES P'TITS PAPIERS

on écrit sur un papier une caractéristique physique et un trait de caractère. On forme un cercle et on se retourne, lançant derrière nous, au centre nos p'tits papiers. On va piocher au hasard un papier, et on doit découvrir qui il caractérise, en interrogeant chaque joueur-euse.

→ 1 2 3 SOLEIL

PETIT JEU D'INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR/ EXPRESSION

Nombre : À partir de 4 joueurs-euses

Age : À partir de 3 ans

Déroulement :



Préparation possible : tracer au sol des lignes pour espacer les joueurs-euses. (1m de distance, respect des distances)

Pour commencer, un-e joueur-euse est désigné-e meneur-euse du jeu. Une fois désigné-e il-elle va se placer debout, face à un mur, afin de lancer la partie. Les autres joueurs-euses se placent tous sur la même ligne, à environ 20 mètres du mur.

Face au mur, le-la meneur-euse commence le jeu en disant « 1,2,3... » à haute voix,

lorsqu'il-elle dit « Soleil ! » il-elle se retourne. Les joueurs-euses ont le droit d'avancer seulement quand le-la meneur-euse est face au mur et ne voit pas leur progression.

Quand le-la meneur-euse dit « Soleil ! » et se retourne, les autres joueurs-euses doivent être tous à l'arrêt. Si une personne bouge ou perd l'équilibre, le-la meneur-euse la désigne et celle -ci doit retourner à la ligne de départ.

Le jeu continue jusqu'à tant qu'un enfant arrive à toucher le mur sans se faire repérer par le-la meneur-euse de jeu. Quand une personne touche le mur, elle gagne et devient donc le-la nouveau-elle meneur-euse de jeu. Une nouvelle partie peut commencer.

Variante : 1,2,3 chat , 1,2,3 lion (il faut mimer un animal par exemple); 1,2,3 grimaces-émotions; 1,2,3 genoux (un genoux doit toucher le sol...si on dit coude, c'est le coude qui doit toucher...)

→ PIERRE-PAPIER-CISEAUX, TAILLE HUMAINE

PETIT JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 9 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

Déroulement :



Constituer 3 équipes, plus ou moins équilibrées.
Constituer une zone centrale (en respectant les distances ou en mettant les masques) où les trois équipes vont en même temps (shifouMI!) faire leur signe, et 3 cabanes où chacun-e devra courir pour ne pas se faire toucher s'il y a poursuite...

Chaque équipe se met d'accord pour un signe

- Lorsqu'une équipe choisit de faire pierre : tous les joueurs-euses se mettent en boule.
- Lorsqu'une équipe choisit de faire papier : tous les joueurs-euses ont les jambes tendues, le dos courbé et les bras tendus vers l'avant
- Lorsqu'une équipe choisit de faire ciseaux : tous les joueurs-euses se mettent debout et ouvrent les bras.

Et les pierres attrapent les ciseaux. Les ciseaux attrapent les papiers Les papiers attrapent les feuilles
En combien de coup ?

Variante : Super poulet



<https://blog.myagilepartner.fr/index.php/2018/05/20/ice-breaker-5-le-shifumi-geant/>

→ LES 4 COINS

PETIT JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : 5 joueurs-euses

Age : Dès 7 ans

Déroulement :



Quatre joueurs-euses occupent chacun des coins tandis qu'un-e cinquième se place au centre de l'aire de jeu. Les occupants-es des 4 coins doivent se déplacer d'un coin à l'autre constamment tandis que le-la cinquième essaie de s'emparer d'un coin devenu libre. S'il-elle y parvient, c'est le-la joueur-euse qui n'a plu de coin qui, à son tour, cherche une place.

L'astuce, pour les joueurs-euses de coins, est de se faire discrètement un signe avant de se déplacer et ainsi échanger leur place avec le moins de risques.

→ LES PREMIERS QUI... OU JACQUES A DIT

PETIT JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 5 joueurs-euses

Age : Dès 5 ans

Déroulement :



Chaque joueur-euse se met où il-elle veut à proximité du-de la meneur-euse. Au signal du meneur-euse tout le monde marche. Puis il va donner une consigne :

Exemple : Les premiers qui... qui toucheront du bois, qui rapporteront un caillou, qui seront couchés, qui feront un saut...On change de meneur-euse

→ **PAN LAPIN**

PETIT JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 6 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

 <https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article593>

→ **LE CHEF D'ORCHESTRE**

PETIT JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 6 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

 <https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article230>

→ **AVIS DE TEMPÊTE**

PETIT JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 6 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

Déroulement :

Les joueurs-euses se mettent en cercle, chacun-e avec un cerceau pour marquer son emplacement.

Il y aura un-e joueur-euse qui n'aura pas de cerceau, ce sera lui-elle qui se placera au centre du cercle.

Les joueurs-euses remplissent toutes les places disponibles et un-e joueur-euse debout au centre lance l'avis de tempête.

L'avis de tempête doit être quelque chose de visible ou de vérifiable par tous.

Exemple : « Avis toutes les personnes qui ont une chemise rouge doivent changer de place. Le-la joueur-euse au centre peut alors s'asseoir rapidement sur n'importe quel emplacement libre.

Le-la joueur-euse qui n'a pas de place va au centre et lance le prochain avis de tempête.

→ **LES FOURMIS**

JEU EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 10 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

 <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-de-connaissance/les-fourmis>

→ **LE PAC-MAN**

JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : À partir de 10 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

Déroulement :

Des cerceaux sont dispersés dans toute la pièce ou l'extérieur. Chaque joueur-euse, sauf une personne qui se trouve à l'opposé d'un cerceau vide, possède son cerceau : c'est le-la Pac-man.

Pac-man doit aller se placer dans son cerceau vide (en marchant) et les autres joueurs-euses pour l'en empêcher doivent changer de cerceau pour entrer dans celui qui est vide afin que Pac-man change constamment de direction.

Quand Pac-man réussit à entrer dans un cerceau il-elle reste dedans et le-la dernier-ère joueur-euse à être sorti de son cerceau devient le nouveau Pac-man et se place à l'opposé du cerceau vide pour que le jeu reprenne.



3 - JEUX AVEC UN PEU DE MATÉRIEL

DU PAPIER, DES BANDEAUX, UN BALLON...

→ LOUP BALLON

Il faut nettoyer le ballon avant de jouer.



Déroulement :

On joue avec le ballon au pied. Et on essaie d'atteindre la personne avec le ballon. Une fois touchée, c'est moi qui prend le ballon pour essayer de nouveau de toucher une personne.
Il peut être nécessaire de limiter le terrain.

→ JEU DES BANDEAUX

JEU EXTÉRIEUR

Nombre : 2 équipes, à partir de 5 joueurs-euses par équipe

Age : Dès 8 ans

Déroulement : Deux équipes

- Pour celle qui attaque l'objectif est de trouver un objet caché.
- Pour celle qui défend, elle doit empêcher les attaquants de trouver l'objet.



Au début du jeu, l'équipe qui attaque est dans un camp, défini à l'avance, dans lequel l'équipe qui défend ne peut pas rentrer. L'emplacement de ce camp ne doit pas permettre aux attaquants-es de voir où l'équipe adverse cache l'objet. Pour aller à la recherche de l'objet, l'équipe qui attaque doit se mettre un bandeau sur le front. Pour bloquer un-e attaquant-e, un-e défenseur-e doit lire les chiffres, ou les mots inscrits sur le bandeau (évidemment sans contact, coronattitude oblige). L'attaquant-e dont le bandeau a été lu, retourne alors dans son camp mettre un nouveau bandeau. Pour cause de coronattitude, on peut délivrer un certains nombres de bandeaux préalablement à chaque joueur-euse pour éviter les échanges. Le jeu se termine soit lorsque l'objet est trouvé, soit lorsque le temps est écoulé (et dans ce cas les défenseurs ont gagnés), soit variante coronafriendly, lorsqu'un-e attaquant-e n'a plus bandeau à se mettre.

→ AMBASSADEUR

JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR

Nombre : Minimum 10 car plusieurs équipes

Age : Dès 6 ans

Déroulement :



Des équipes de 4/5 joueurs-euses sont disposées en petits groupes assez espacés de telle sorte qu'ils ne puissent pas se déranger l'un et l'autre. Un thème peut être éventuellement proposé. Chaque équipe délègue un « ambassadeur-ice » auprès du -de la meneur-euse de jeu qui donne à chacun un rôle à mimer, le même pour toutes les équipes. Cela peut être un métier ou un personnage connu. Au signal, chaque ambassadeur-ice rejoint son groupe et se met à mimer devant ses camarades le rôle demandé. Quand une équipe devine le rôle, un-e autre ambassadeur-ice va voir le-la meneur-euse et recevra un nouveau rôle à mimer devant son groupe.
Note: Placer des cerceaux pour les membres de chaque équipe afin qu'ils-elles se mettent dedans et respectent les distances de sécurité.

→ **SINGE CACAHUÈTES**

JEU INTÉRIEUR/ EXTÉRIEUR



Nombre : À partir de 7 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

 http://www.pratiquesdanim.com/activites/singe_cacahuete.htm

A adapter également pour être coronafriendly : au lieu de toucher les épaules, mettre une cloche sur les chaises, taper dans les mains.

4 - JEUX DE CACHE

Nombre : À partir de 6 joueurs-euses

Age : Dès 6 ans

→ **PI LE HIBOU/POUIC POUIC**

A adapter pour être coronafriendly :

 <https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article800>

Chaque personne a un lieu précis (et pas tout le monde au même endroit!) à aller toucher quand tout le monde est rappelé.

→ **SARDINE ET SPEED CACHE**

 <https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article792>

 <https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article388>



5 - JEUX CHANTÉS

Beaucoup de jeux chantés peuvent trouver une adaptation pour faire barrage à la transmission du virus, même les rondes à bises qui peuvent être remplacées par des révérences. Ils peuvent ainsi poursuivre leur fonction d'éducation à l'appréhension de l'espace (dedans, dehors, près et loin ...)

 <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/rondes-et-jeux-chantes>

Exemple : « Nous n'irons plus au bois »

Déroulement :



Nous n'irons plus au bois est une ronde à choix.

Le déplacement se fait en marchant sauf pour la phrase « Sautez, dansez, embrassez qui vous voudrez. »

La mélodie comprend des strophes et un refrain. Pendant chaque strophe, la ronde tourne en marchant. ET la marche peut se faire sans se donner

la main

Au début du premier refrain, un-e enfant désigné-e à l'avance entre au centre de la ronde qui tourne autour de lui (marche puis sautillés).

À la fin du refrain, la ronde s'arrête et l'enfant au centre choisit quelqu'un (l'embrasse ou le-la salue) ; pendant la période de dé-confinement le choix du salut, de la révérence sera automatique ; puis vient se placer près de lui- d'elle (mais à un mètre).

La ronde reprend la deuxième strophe en marchant. Au refrain suivant, l'enfant choisi-e pénètre à son tour dans la ronde. Il-elle choisira quelqu'un d'autre à la fin du refrain (même procédure) et ainsi de suite..

6 - JEUX TRADITIONNELS À PARTIR DE FICHER EXISTANT

NOM DU JEU	NUMÉRO DE FICHE	FAMILLE DE JEUX
Balle nommée	4	
Le chambot	5	
Le strac	21	
Tchalan Foup	22	Jeux sportifs

 <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/temps-de-loisirs-temps-de-vacances/livret-pedagogique-24-jeux-sans-frontiere-jeux-sportifs>

La balle au chasseur	2	
La balle aux pots	5	
Le beto	8	
La cachette gamole	9	
Kubb	16	
La porte	21	Jeux du monde
Le Quinet	22	d'ici et d'ailleurs

 <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/temps-de-loisirs-temps-de-vacances/livret-pedagogique-jeux-du-monde-dici-et-dailleurs>

La chandelle	4	
La conquête de l'espace	7	Jeux d'autrefois
Touché-sauvé	16	et jeux d'avenir

 <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/temps-de-loisirs-temps-de-vacances/livret-pedagogique-jeux-dautrefois-jeux-davenir>

7 - DES PISTES D'ACTIVITÉS (MANUELLES ET D'EXPRESSION)

→ PEINTURE SUR DOIGT



Matériel nécessaire :

- Feuille de papier
- Peinture
- Imagination

Veillez à respecter distances et gestes sanitaires, lavage de mains avant et après l'activité, désinfecter le matériel utilisé. Les enfants utilisent leurs stylos personnels.

→ DESSINS À LA CRAIE AU SOL

Déroulement :

Une craie par enfants qui sera par la suite mise dans une barquette au prénom de l'enfant. Faire plusieurs rondes au sol avec différentes thématiques comme fleurs, animaux, transport... Les enfants ont 2 minutes par thématique puis on tourne.

→ MUR D'EXPRESSION

Déroulement :

Se représenter en smiley à l'aide de peinture aux doigts sur une feuille, la feuille est ensuite affichée au mur à côté de celle des camarades.

→ MUR DU SON

Jouer avec le masque peut amener une autre ambiance dans ce jeu.

Déroulement :



Il faut bien s'échauffer la voix. Deux équipes. Une équipe qui fait le mur. Une autre divisée en deux groupes (un qui envoie le son, l'autre qui tente de le recevoir) Le groupe qui fait le mur en criant essaie d'empêcher le son de passer. Et penser aux distances entre les personnes évidemment.

→ EN CERCLE, TRAVAILLONS NOS CORDES VOCALES

Jouer avec le masque peut amener une autre ambiance dans ce jeu.

Déroulement :



En cercle réduit (entre cinq et dix) on lance une phrase comme « Et maintenant, ça suffit, tu te laves les dents et tu vas te coucher », « Tu sais, je t'aime bien mais j'en aime un/e autre »... On le dit en s'adressant plus particulièrement à une personne. Puis cette personne le dit à une autre... On peut faire varier les expressions : voix lasse, colérique, bégayeuse, bégayeuse en colère, un accent étranger, ironique...

→ ON SE PROMÈNE

Déroulement :

On se promène dans la pièce. On peut prendre des expressions différentes : On se promène inquiet, On se promène anxieux, angoissé... Il y a 30 centimètres d'eau dans la pièce, On se dit bonjour quand on se croise. Cela fait dix ans que l'on ne s'était pas vu... et on est en pleine pandémie. Cela fait un mois que je devais te rappeler

→ TABLEAU COLLECTIF

Déroulement :



On se met en groupe de 4 à 6, on propose des images au groupe qui doivent reconstituer le tableau. Puis on propose de faire une courte scène (15 à 30 secondes) à partir du tableau. Exemple de thème : entrée à l'école, premier jour de confinement, premier jour de boulot, 79^{ème} jour de confinement... On peut jouer sur autant de thèmes que l'on souhaite

→ ACTIVITÉS AUTOUR DE LA NATURE

Déroulement :



Les activités autour des observations de l'environnement, de la nature, des animaux sont possibles aussi. En respectant les distances, les gestes sanitaires dictés par les structures... il est assez aisé d'organiser des dessins de ce qu'on voit, des ballades nature, des musées-expositions pour montrer ton environnement...Des activités type landart sont aussi assez aisé à mettre en place (landart collectif...un objet de la nature qui constitue une œuvre collective).

8 - DES JEUX CONNUS (MAIS QU'ON REMET QUAND MÊME AU CAS OÙ)

→ NI OUI, NI NON

Déroulement :

Un-e meneur-se de jeu pose un certain nombre de questions à un ou plusieurs joueur(s)-euse(s). Il est interdit de répondre en disant « oui » ou « non » sous peine d'être éliminé-e (ou de se voir compter une faute).

L'interdiction de dire oui ou non est également étendue parfois au si.

La partie se déroule en temps limité, celui-elle qui gagne est le-la dernier-ère à être éliminé-ée (ou celui-celle qui a commis le moins de fautes). On peut faire plusieurs tours et changer de meneur-euse à chaque tour (autant de tours que de joueurs-euses par exemple), compter le nombre de parties gagnées pour chacune, etc.

Il est possible d'employer des synonymes (absolument, pas du tout, effectivement, en effet...). On peut interdire d'utiliser la même formule de façon répétée.

→ P'TIT BAC

Déroulement :



Les joueurs-euses décident ensemble de catégories dans lesquelles on devra trouver des mots (animaux, villes, métiers, prénoms, fruits et légumes, personnages, titres de film...). Ensuite on tire au sort une lettre. On se donne un certain laps de temps durant lequel chacun-une doit trouver un mot dans chaque catégorie.

Si quelqu'un termine avant le temps imparti, il-elle arrête la partie et chacun-e dit les mots qu'il-elle a trouvés.
Un mot donné par deux personnes ne compte pas, sinon, chaque mot original compte pour un point.

→ QUI SUIS-JE ?

Déroulement :



Une personne est désignée ou tirée au sort pour être celui-celle qui commence le jeu. Le-la meneur-euse du jeu prend quelques instants pour choisir ce qu'il-elle décide d'incarner, il-elle peut choisir un personnage, un objet ou un animal. Dès qu'il-elle sait ce qui il-elle incarne, il-elle pose la question aux autres « qui suis-je ? ». Pour éviter toute contestation et soupçon de tricherie, il-elle peut écrire la réponse sur un papier avant de jouer.

Le-la meneur-euse du jeu ne peut donner aucun indice, il-elle ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».

Les autres joueurs-euses doivent deviner qui il-elle est en lui posant des questions auxquelles il-elle ne peut répondre que par oui ou non.

Le-la premier-ère qui trouve la réponse à la question « qui suis-je ? » a gagné !!

→ CONTACT

Déroulement :

Un-e joueur-euse doit faire deviner un mot, disons « Masque », par exemple. Il-elle donne la première lettre, en l'occurrence le M. Pour obtenir davantage de lettre, les candidats-es doivent alors créer des contacts, c'est-à-dire qu'ils-elles doivent penser simultanément à des mots correspondant à cette lettre.

Par exemple, grâce à la lettre M, un-e candidat-e pense à « Mousse ». Il-elle donnera alors un synonyme de mousse et, aussitôt que quelqu'un-une pense savoir à quel mot il fait référence, il-elle pourra crier « contact ».

Les deux joueurs-euses devront alors dire le même mot à l'unisson. Pour chaque contact réussi, le-la maître-esse du jeu donne une lettre supplémentaire, jusqu'à ce que quelqu'un ait trouvé le mot. Mais il ne faut pas que les synonymes soient trop clairs, sinon le-la maître-esse du jeu peut les trouver avant les joueurs-euses et ainsi annuler le contact prévu.

→ HYBRIDES

Matériel nécessaire :

- Feuille de papier
- 1 crayon

Déroulement :



Faire une grille de 7x7 cases. Sur la première ligne, dessiner ou écrire 7 bestioles/trucs au hasard (à décider ensemble, genre : nounours, zombie, soldat, voiture, etc....) faire pareil sur la première colonne.

Le jeu en lui-même est de dessiner l'hybride obtenu en fusionnant les lignes et les colonnes correspondantes (exemple : nounours + zombie, nounours + voiture, soldat + voiture, etc...)

→ **L'ENQUÊTEUR**

Déroulement :

Un-une des joueurs-euses s'isole 2 minutes, le temps pour tous les autres de décider d'une règle à découvrir. Lorsqu'il-elle revient, il-elle doit comprendre la règle qui s'applique à toutes les personnes qui étaient présentes pendant son isolement.

Ou bien à l'inverse la personne qui s'isole change un détail sur lui (coiffure, vêtement, etc...) et les autres doivent trouver la modification effectuée.

Exemples de règles :

- Plus le droit d'utiliser la lettre P lorsque l'on formule une phrase
 - Ne plus utiliser sa main gauche
 - Interdiction de regarder son voisin de droite
 - Faire un clin d'œil toutes les dix secondes
- etc ...

.....

→ **LA PATATE CHAUDE, SANS PATATE**

Déroulement :

Les joueurs-euses réfléchissent à plusieurs thèmes pour constituer les questions de chaque manche (exemple : animaux, vêtements, super héros, etc...)

Chacun-e leur tour ils-elles devront donner une réponse (en 5 ou 10 secondes) en fonction du thème imposé. Si un-e joueur-euse ne donne pas de réponse ou s'il-elle donne une réponse déjà citée, il-elle est éliminé-e et reprend la partie à la manche suivante. Une manche se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un-e participant-e. Les personnes éliminées peuvent arbitrer la manche pour contester les réponses des challengers restant si elles estiment que sa réponse ne rentre pas dans le cadre du thème.

Petite particularité, si un-e joueur-euse donne une mauvaise réponse ou une autre déjà citée mais que la personne suivante a donné la sienne, elle est tout de même validée.

.....

→ **DANS MON PANIER, IL Y A...**

Déroulement :

Le but est de prononcer « Dans mon panier, il y a ... » et de compléter la suite, les autres joueurs-euses doivent la mémoriser et la répéter sans se tromper.

Exemple :

« Dans mon panier, il y a.... une fleur »

Le-la joueur-euse suivant doit répéter, puis rajouter un élément « Dans mon panier il y a ... une fleur, un avion... et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un se trompe. »

.....

→ **JEU DE LA STATUE**

Déroulement :

Le but du jeu de la statue est de réussir à rester complètement immobile quand la musique s'arrête.

C'est un jeu d'élimination, les joueurs-euses qui n'arrivent pas à rester immobile comme une statue doivent quitter la partie au fur et à mesure que la partie avance.

- Demandez aux enfants de se mettre dans une pièce,
 - Lancez la musique, et demandez aux enfants de commencer à danser,
 - A l'arrêt de la musique, les enfants devront tous tenter de rester immobile comme une statue,
 - Le joueur-euse qui bouge est éliminé,
 - La partie continue, jusqu'à qu'il ne reste qu'un joueur-euse.
-

→ **TIME'S UP**

Le but du jeu est de faire deviner à son équipe un maximum de personnage, animaux, objet etc...

Déroulement :



Un enfant écrit sur des bouts de papier des personnages, animaux ou tout autre chose, l'objectif est que la majorité des personnes connaissent les choses inscrites sur les papiers.

- Une partie se joue en trois manches
- Durant son tour, une équipe dispose de 30 secondes pour faire deviner le maximum de papiers.
- L'orateur-ice (l'enfant qui a écrit) essaie de faire deviner les choses inscrites à ses coéquipiers-ères.

Première manche : L'orateur-ice parle librement.

Deuxième manche : L'orateur-ice ne peut dire qu'un mot par papier

Troisième manche : L'orateur-ice ne peut plus parler, il-elle doit choisir des mimes et des bruitages.

A l'issue des trois manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

A VOUS DE JOUER !!!





www.cemea-pdll.org

