

ESPACE JEUX - SPECIAL JEUX COOPERATIFS

[Retour](#)

Première approche

1. Assis sur moi
2. Partenaire en tête
3. Chasseurs de lièvres
4. Enlacé
5. Course de chat
6. L'ours malicieux
7. Vampirisant
8. A bout de bras
9. Accroche - Décroche
10. Balle assise

Echanger - Pratiquer

1. Briseur de glace
2. Le train de la mine
3. Couples d'animaux
4. Chien guide d'aveugle
5. Mime à tous
6. Rythme en chœur
7. Le mime arabe
8. Message en vrac
9. Dessine-moi mon dessin
10. Postures aveugles

En mode coopération

1. Le serre-pantin
2. Balle au menton
3. Ballon deux fronts
4. Pont de souris
5. Dans mes bras ma petite souris
6. Le ferme-bouteilles
7. Multi-puzzles
8. Nœud-nœud ou quoi ?
9. les Cerceaux
10. Le mille-pattes
11. La chaise
12. Toucher - Couleur
13. Voici mon...
14. La bascule

Pour Créer ensemble

1. Salut fou
2. Bêêêê...
3. La boîte à rythmes
4. Pas si usuel que ça !
5. Qui es-tu ?
6. Modelage à l'aveugle
7. Tableau de maître
8. Dessiner c'est ensemble !
9. Dessine-moi une histoire
10. Marqueur radioactif

Jeux de balles

1. Passe en étoile
2. Bi-ball
3. Arc-en-ciel
4. Le bateau coule
5. Le chemin de passes

Jeux avec les parachutes

Avec le vent,
Avec la toile,
Avec des accessoires
A découvrir...

ASSIS SUR MOI

Première approche

- A partir de :** 6 ans **Effectif +/- :** 8 au maximum
- Durée :** 10 min **Lieu :** Intérieur / extérieur
- Intérêts :** Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - Equilibre - Travail de concert - écoute de l'autre...
- Conseils sécurité :** S'échauffé un peu avant de pratiquer... En cas de chute.
- Matériel :** Sans
- But du jeu :** Trouver un équilibre avec ses partenaires pour s'asseoir sans chaise...
- Déroulement / Règles :** Faire un cercle, et avancer d'un pas ou deux pour resserrer le cercle au maximum ou presque (plus les joueurs sont rapprochés, mieux ce sera). Au signal de l'animateur tout le monde tourne vers la gauche. Poser les mains sur les épaules de celui qui se trouve devant vous. Garder les jambes l'une contre l'autre fermement.
- Pratiquer un mouvement de serte à ce que chacun puisse s'asseoir sur les genoux de la personne qui se trouve derrière lui.
- Une fois assis demandé à toutes les personnes de lâcher les épaules de la personne de devant.
- Délicatement pour commencer, au signal de l'animateur l'animateur le groupe peut tenter de se déplacer, lentement puis plus vite en fonction de l'habileté des joueurs. Attention au mouvement trop brutaux.
- Variante :** On peut changer de place avant de faire un nouvel essai.
- Conseil :** La difficulté est de gérer les tailles différentes... on peut commencer le jeu par un classement en série du plus petit au plus grand par exemple.
- L'autre possibilité et d'alterner petits en grands pour ne pas créer de déséquilibre.
- Le meneur doit insister sur le ait que pour les déplacements du groupe il faut agir et réagir en même temps, de concert et prendre en compte les indications du groupe.



PARTENAIRE EN

TETE

Première approche

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	Par pairs - 10 au minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - Se repérer par les sens autres que la vue - Prendre en compte les différentes sensations - Reconnaître par le toucher - Briser des barrières (toucher).		
Conseils sécurité :	Retrouver son partenaire en étant privé de la vue.		
Matériel :	De quoi bander les yeux de la moitié des participants.		
Déroulement / Règles :	Au signal du meneur le groupe se divise en 2 de manière la plus égale possible. Les groupes se mettent en ligne face à face et chacun doit choisir un partenaire dans l'équipe d'en face. Le meneurs choisi un des groupes a qui il bande les yeux. Il demande ensuite au binôme de les appeler et ceux-ci ont pour mission de les rejoindre. A mi chemin les meneur les arrête. Il fait bander les yeux des appelant également et les fait changer de place dans le silence. Ceux qui ont les yeux bandés doivent ensuite approcher et tenter de reconnaître leur partenaire d'origine. Lors de cette étape personne n'a plus le droit de dire mot !		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

Variante : -
Conseil : -
[haut](#)

Version Imprimable indisponible

CHASSEURS DE LIEVRES

Première approche

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	15 au maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - coopération en équipe - esquive - stratégie		
Conseils sécurité :	Attention aux terrains accidentés - Vérifier les chaussures des enfants (bien attachées, adaptées...).		
Matériel :	Un ballon (ou deux selon la taille du groupe)		
But du jeu :	Toucher les lièvres avec le ballon pour les capturer.		
Déroulement / Règles :	Le meneur demande à ce que tout les participants sauf 1/3 environ (les lièvres) fassent un cercle. Une fois le cercle constitué tout le monde recule de 2 pas. On fait entrer les lièvres dans le cercle et ensuite on donne le ballon aux chasseurs. Ceux-ci doivent toucher les lièvres directement et sans rebonds pour le capturer avec le ballon. Si le lièvre rattrape le ballon sans que celui-ci ne touche le sol, alors il n'est pas pris. Il doit rendre la balle au meneur qui la remet ensuite à un chasseur. Tant que le ballon n'a pas touché le sol après avoir touché un lièvre, le lièvre n'est pas capturé. (principe du ballon prisonnier ou balle au(x) prisonnier(s)). Les chasseurs ne doivent pas quitter leur place. Le lièvre touché devient alors un chasseur. Le jeu se termine lorsque le dernier lièvre est capturé.		
Variante :	On peut jouer avec 2 ballons si le groupe est plus important. Dans ce cas on élargit le cercle. Le lièvre qui a été touché peut prendre la place du chasseur et vis-versa.		
Conseil :	-		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

ENLACE

Première approche

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	5 au minimum
Durée :	12 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - se repérer - s'entre-aider - mémoriser...		
Conseils sécurité :	La ficelle ne doit pas être trop fine, ni trop épaisse pour éviter coupures et/ou brûlures. On ne passera jamais la ficelle autour du cou.		
Matériel :	Une bobine de ficelle assez importante en fonction du nombre de joueurs.		
But du jeu :	Remettre la ficelle en bobine après l'avoir déroulée.		
Déroulement / Règles :	Le meneur attache un bout de ficelle au pied droit d'un des participants, le premier. Il lui donne ensuite la bobine entière. Celui-ci a pour consigne de passer dans la ficelle une partie de son corps (Tout sauf le cou). Un bras, épaule, tailles, bassin, pied, main... Une fois que c'est fait il passe la bobine à un autre joueur qui en fait autant et ainsi de suite. une fois la ficelle déroulée entièrement. Le meneur peut alors demander au groupe d'effectuer des tâches simples. Se déplacer, déplacer un objet, se passer un ballon... Après cela le meneur demande aux participants de se libérer en ayant pour objectif de rembobiner la ficelle exactement comme au départ.		
Variante :	-		
Conseil :	Attention au déplacement, ils doivent être lents.		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

COURSE DE CHAT

Première approche

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	10 au maximum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - entraide - esquive - stratégie - vitesse - habiletés corporelles - déplacements		
Conseils sécurité :	Eviter les terrains trop accidentés. Vérifier les chaussures des participants.		
Matériel :	Autant de foulards qu'il y a de participants.		
But du jeu :	Attraper les foulards des souris lorsqu'on est le chat		
Déroulement / Règles :	le meneur désigne un chat parmi le groupe. Puis il remet à chacun des autres, a chaque souris un foulard qu'elle doit engager dans la ceinture de son pantalon. Après avoir désigné un terrain de jeu, le meneur permet aux souris de s'y disperser à leur guise. Le chat prend en chasse les souris et tente d'attraper leur foulard. Pour tenter de sauver leurs congénères, les autres souris doivent passer entre le chat et la souris qu'il poursuit (un seul passage suffit). Dans ce cas le chat est obligé de changer de cible. il doit prendre en chasse la souris qui a coupé sa poursuite. Lorsque le chat attrape le foulard d'une souris, elle devient chat à son tour. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de souris.		
Variante :	La souris attrapée devient chat et le chat devient souris. Lorsqu'une souris coupe la poursuite initiale, le chat doit changer de cible et ne peut choisir ni la première souris ni celle qui vient de couper sa course. -		

L'OURS MALICIEUX

Première approche

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	10 au maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - maîtrise de soi.		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Aucun		
But du jeu :	Ne montrer aucun signe de vie malgré les différentes sollicitations.		
Déroulement / Règles :	Le meneur désigne un participant, l'ours, qui sort de la salle. Les autres, les bûcherons, vaquent à leurs occupations dans la forêt (un terrain de jeu défini par le meneur). Soudain un grognement se fait entendre, c'est l'ours qui va bientôt arriver. Afin d'échapper à l'ours, tous les bûcherons se jettent immédiatement à terre et simulent la mort. L'ours tente alors de les ramener à la vie en les secouant, en les touchant, et ainsi le moindre signe de vie trahit les bûcherons qui est dévoré. Il se transforme alors en ours et sort de la salle avec son nouveau compagnon. Les bûcherons reprennent leur travail, soudain les cris rauques des ours se font entendre de nouveau. Il faut vite faire le mort... Le meneur joue le rôle d'arbitre afin d'évaluer les signes de vie chez les bûcherons morts.		
Variante :	-		
Conseil :	Faire enlever aux participants les lunettes, les montres, les gros bracelets et interdire les chatouilles et les hurlements dans les oreilles par les ours. Bref tout ce qui peut faire mal !		

haut

VAMPIRISANT

Première approche

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	10 au maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - maîtrise de soi.		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	De quoi bander les yeux des participants - de quoi délimiter un terrain de jeu.		
But du jeu :	Vampiriser le maximum d'humains pour les vampires.		
Déroulement / Règles :	Les participants ont les yeux bandés. Le meneur, en les touchant, désigne des vampires (un vampire pour 5 humains). Au signal du meneur, les participants se répartissent dans l'espace de jeu. Les vampires ont le pouvoir d'immobiliser quelques instants les êtres humains en leur passant la main dans le cou. les participants ainsi « vampirisés » poussent un cri d'horreur et deviennent, à leur tour, vampires. Si deux vampires se rencontrent, ils perdent leur pouvoir et poussent un cri de soulagement, ils redeviennent humains.		
Variante :	-		
Conseil :	-		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

A BOUT DE BRAS

Première approche

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	16 au maximum
Durée :	5 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - confiance - coordination - équilibre...		
Conseils sécurité :	Attention aux ongles, montres, et gros bracelets qui pourraient blesser un participant - pratiquer un échauffement des poignets, des bras ainsi que des épaules avant de jouer - Oter les lunettes.		
Matériel :	Aucun		
But du jeu :	Déplacer un joueur collectivement.		
Déroulement / Règles :	Le meneur demande à la moitié du groupe de participants de se coucher sur le dos, les uns contre les autres, les pieds dans la même direction. Puis il invite les autres participants restant à faire la même chose, mais les pieds dirigée dans la direction opposée en intercalant leur tête entre celle de leurs camarades. (Voir schéma ci-dessous). Le meneur propose ensuite à un participant se trouvant à l'une des extrémités de se lever. Il demande au reste du groupe allongé sur le sol de lever les mains en l'air, perpendiculaire au sol. Avec l'aide du meneur celui qui est debout, le corps raide, se couche sur les mains de ses camarades, sur le ventre ou le dos. Ces derniers vont à ce moment le faire passer d'un bout à l'autre de la chaîne en le faisant glisser devant. Le meneur récupère le participant à la fin du parcours il invite à ce recoucher avec ses camarades. C'est autour du suivant.		
Variante :	-		
Conseil :	Ne pas forcer un enfant à participer en tant que porté ça peut être impressionnant.		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - Non Violence Actualité

ACCROCHE - DECROCHE

Première approche

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	12 au maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - entraide - esquive - rapidité - stratégie - attention.		
Conseils sécurité :	Veillez à ce que le terrain ne soit pas trop accidenté - veillez à ce que les chaussures des participants soient adaptées.		
Matériel :	De quoi délimiter un terrain de jeu.		
But du jeu :	Trouver refuge chez les autres participants pour ne pas se faire attraper par la chat.		
Déroulement / Règles :	Le meneur délimite une aire de jeu dans laquelle prennent place des binômes répartis de manière homogène sur cette aire de jeu. Les binômes doivent se tenir accrochés par le bras. Le meneur choisit ensuite un couple, l'un d'eux sera le chat, l'autre sera la souris. Au signal du meneur, le chat doit poursuivre la souris afin de l'attraper. La souris peut trouver refuge en s'accrochant au bras d'un duo. Dans ce cas celui qui était accroché à la personne à qui la souris vient de saisir le bras doit s'enfuir de l'autre côté pour échapper au chat puisqu'il devient souris à son tour.		
Variante :	On peut mettre plusieurs chats et plusieurs souris en fonction du nombre de participants.		
Conseil :	-		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

BALLE ASSISE

Première approche

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	12 au maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en conditions les joueurs pour développer ensuite les jeux coopératifs - entraide - esquive - rapidité - stratégie - attention.		
Conseils sécurité :	Veillez à ce que le terrain ne soit pas trop accidenté - veillez à ce que les chaussures des participants soient adaptées.		
Matériel :	1 ou plusieurs ballons - de quoi délimiter un terrain de jeu.		
But du jeu :	Toucher les joueurs avec un ballon.		
Déroulement / Règles :	Le meneur sollicite un des participants afin de lui donner le rôle de chasseur. Les autres participants se dispersent sur le terrain préalablement délimité. Le chasseur doit les toucher avec un ballon partir direct et sans rebond. Si un des joueurs est touché, il doit s'asseoir immédiatement. Pour se délivrer, il peut : <ul style="list-style-type: none"> • toucher le ballon, auquel cas il se relève et participe à nouveau au jeu, • l'attraper et, avant de se relever, le passer à un autre participant assis et le délivrer à son tour. Les autres joueurs, debout, ne peuvent pas délivrer leurs camarades assis.		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

BRISEUR DE GLACE

Echanger - Pratiquer

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	Par pairs - 10 au minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - briser la glace - faire connaissance avec les participants...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Eventuellement des fiche sur lesquelles on a inscrit des émotions pour le tirage au sort.		
But du jeu :	Se présenter, retenir les prénoms, faire connaissance, briser la glace.		
Déroulement / Règles :	Le meneur constitue deux équipes égales. Elles se placent en ligne, face à face séparées d'une quinzaine de mètres. Chacun travaillera avec le partenaire qui se trouve face à lui. Au signal du meneur les deux protagonistes s'avancent l'un vers l'autre et se saluent en prononçant uniquement leur prénom. Dans un second temps, ils doivent effectuer le même exercice, cette fois en y ajoutant un sentiment (joie, peur, colère, tristesse, tendresse, crainte, amour...). Le sentiments peut-être tiré au sort ou proposé par le meneur.		
Variante :	-		
Conseil :	Ce jeu est un jeu de connaissance, il permet de briser rapidement les barrières de communication avec un groupe nouveau.		

[haut](#)

LE TRAIN DE LA MINE

Echanger - Pratiquer

A partir de : 10 ans **Effectif +/- :** 5 au minimum - 20 au maximum
Durée : 15 min **Lieu :** Intérieur / extérieur
Intérêts : Favoriser la communication entre les joueurs - coopérer - être attentif - utiliser le toucher - être réceptif - anticiper - réagir....

Conseils sécurité : Attention au terrain trop accidenté.

Matériel : De quoi bander les yeux des joueurs et de quoi faire des obstacles sur un parcours.

But du jeu : Effectuer un parcours semé d'obstacles en mode train de la mines aveugle.

Déroulement / Règles : Le meneur demande au groupe de constituer plusieurs train pour les tester dans la mine. Les trains seront constitués de 5 à 6 wagons maximum. Les wagons sont accrochés par les épaules. et le dernier est en fait la locomotive. Celui qui dirige le train, c'est le seul qui n'a pas les yeux bandés.

Dans la mines il y règne toujours un vacarme infernal, alors inutile de parler. pour transmettre les ordres il fait alors des pressions sur les épaules. A gauche pour aller à gauche et à droite pour tourner à droite. La locomotive dirige ainsi son train de sorte à éviter les obstacles et prendre le bon chemin.



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

Variante : -

Conseil : Changer de guide une fois le parcours effectué.
Faire des chemins assez courts dans un premier temps et ne pas trop rapprocher les obstacles pour que les joueurs puissent se familiariser avec ce mode de déplacement.
Une fois l'habitude prise on peut rassembler plusieurs trains et une seule locomotive.

[haut](#)

COUPLES D'ANIMAUX

Echanger - Pratiquer

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	Par pairs - 10 au minimum
Durée :	5 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - observer - (écouter) - se repérer.		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Des bout de papier et un stylo (préparation).		
But du jeu :	Reconstituer les couples de la même espèce animale.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur aura préparé des petits papiers sur lesquels il aura écrit le nom d'un animal mâle et sur un autre papier distinct le nom du même animal femelle. Constituer ainsi plusieurs "couples".</p> <p>Le meneur remet ensuite au groupe, de manière à ce que chacun puisse prendre connaissance de son animal sans le divulguer aux autres un papier à chacun.</p> <p>Le meneur donne ensuite un signal pour les joueurs puissent imiter l'animal indiqué sur le papier. ensuite les couple d'animaux de la même espèce doivent se retrouver et se remettre en couple.</p>		
Variante :	Autoriser les participants à reproduire ou non le cri de l'animal en fonction de la difficulté que vous devez adapter à l'âge des enfants.		
Conseil :	En fonction de l'âge des enfants et de leurs niveaux de connaissance à ce sujet il sera peut-être judicieux de les aider à identifier l'espèce à laquelle l'animal appartient (ex : le lièvre et sa hase, le sanglier et la laie....). Ou alors indiquez le sur le papier. Mais surtout ne vous dites pas : "on va choisir des choses plus simples..." comme ça les enfants n'apprendront rien ou presque... C'est pas cool pour du loisirs EDUCATIF ! Au contraire cela peut être un bon démarrage pour un projet qui aborde la faune d'un lieu particulier en séjour de vacances ou un projet d'activité sur les animaux en accueil de loisirs.		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

CHIEN GUIDE D'AVEUGLE

Echanger - Pratiquer

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	Par pairs - 10 au minimum
Durée :	10-15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - perception - écoute attentive - anticipation - confiance...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	De quoi bander les yeux de la moitié des participants.		
But du jeu :	Guider son maître par des cris et des gestes.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneurs place les participants en binôme et leur demande de se répartir le rôle du chien guide et d'aveugle. Il bande ensuite les yeux de tous les aveugles.</p> <p>Le meneur demande ensuite aux binômes de se choisir chacun un code pour communiquer. les mots sont interdits seuls quelques petits cris, ou bruits de bouche, claquement de mains, de pieds... sont autorisés, les sifflements également. (Les chiens ne parlent pas).</p> <p>Ensuite le meneur sépare les maîtres et les chiens et ceux-ci doivent ensuite se retrouver dans l'espace imparti.</p>		
Variante :	On peut demander sans communication entre maître et chien (juste par le contact d'une main sur l'épaule) d'effectuer un parcours semées d'embuches... (Passer à côté, au dessus, en dessous...). Cette fois la communication par bruitage sera interdite.		
Conseil :	-		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

MIMES A TOUS

Echanger - Pratiquer

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	8 au maximum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - échanger - s'entre-aider - développer l'imaginaire...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Préparer des mimes (personnages, métiers, animaux, des situations...)		
But du jeu :	Interpréter et comprendre un mime et le compléter.		
Déroulement / Règles :	<p>Avec un groupe de 8 à 10 participants maximum, le meneur demande un volontaire qui choisit (ou tir au sort) une imitation de quelques choses que connaissent les autres participants ou un grand nombre d'entre eux.</p> <p>Chaque fois qu'une personne du public comprend ce qui est mimé elle doit aller sur scène pour compléter (aider) le mime et l'aider à poursuivre son action.</p> <p>Le "mimeur" de départ doit interagir avec le nouveau personnage monté sur scène sans quitter le rôle qu'il interprète.</p> <p>Exemple : le mime imite un contrôleur de train SNCF, les autres peuvent faire des passagers dans le train - Le mime imite une secrétaire, les autres peuvent faire le bureau, la machine à écrire, le téléphone, un client, le patron...).</p> <p>Lorsque tout le monde est sur scène ou après un certain temps défini, on demande au dernier spectateur monté sur scène de quel mime il s'agit.</p>		
Variante :	Le meneur peut demander ensuite à chacun des participants (discrètement) de dire ce que l'acteur de départ est en train de mimer... S'il n'a pas la réponse il doit quitter la scène.		
Conseil :	<p>Ne faites pas de trop gros groupes pour ne pas lasser les participants.</p> <p>En revanche un groupe plus grand permet de développer un peu plus l'imaginaire par rapport à la situation qui se joue.</p> <p>Rappelez la règle suivante régulièrement : on ne monte sur scène que lorsqu'on pense avoir identifié ce que l'acteur initial joue comme rôle.</p>		

haut

RYTHME EN CHOEUR

Echanger - Pratiquer

A partir de :	X ans	Effectif +/- :	X au maximum
Durée :	X min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - accommodation - imaginaire - créativité		
Conseils	-		
sécurité :	-		
Matériel :	-		
But du jeu :	Reproduire le mieux possible un mouvement associé à un son et à un rythme.		
Déroulement /	Le meneur invite les participants à former un cercle et à s'asseoir.		
Règles :	Il demande ensuite à un volontaire de se placer au centre et d'exécuter un mouvement de son choix accompagné d'un bruit sur un rythme qu'il invente. Les autres participants tentent ensuite de reproduire ces mouvements et ses bruits en rythme. Lorsque tout le monde exécute ce rythme, le meneur invite le participant qui se trouve au centre à regagner le cercle tout en continuant son mouvement et son rythme. Le meneur désigne ensuite un autre participant qu'il invite au centre du cercle. Celui-ci change lentement de mouvement, de bruit et de rythme. Tous les autres doit le suivre jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un autre, etc. Les mouvements, les bruits et les rythmes doivent se succéder sans interruption. Les spectateurs doivent essayer de reproduire le plus exactement possible ce qu'ils voient et entendent		
Variante :	-		
	-		

LE MIME ARABE...

Echanger - Pratiquer

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	4 au maximum - 8 maximum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - observer - transmettre - s'appropriier - interpréter - faire travailler l'imaginaire - créativité...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Aucun		
But du jeu :	Comprendre et reproduire une scène mimée.		
Déroulement / Règles :	Le meneur propose à un des participants d'imaginer un mime et demande aux autres de quitter la salle ou de s'éloigner. Le mime prêt, le meneur appelle alors un autre joueur. L'acteur joue la scène imaginée avec le plus de détails possibles devant l'autre joueur. Le meneur invite ensuite un troisième joueur à qui le second mime la scène qu'il vient de voir avec le plus de détails possibles également. Il mime la scène telle qu'il la comprise. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants aient exécuté le mime. Le dernier joueur, tout en reproduisant le mime, dit au groupe ce qu'il en a compris		
Variante :	Le téléphone arabe est une variante de ce jeu. L'image : le premier joueur observe une image pendant deux ou trois minutes. Il raconte ensuite au second joueur ce qu'il vient d'observer en tentant de donner le plus de détails possibles. Le dernier participant dessine la scène d'après ce qui lui a été rapporté et ce qu'il a compris.		
Conseil :	On peut définir le thème du mime à l'avance en fonction de l'âge des participants (un métier, un animal...) Evitez les trop gros groupes pour ne pas créer de lassitude.		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

MESSAGE EN VRAC

Echanger - Pratiquer

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	12 au maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - écoute		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Un message clair préalablement écrit sur papier - un papier et un crayon.		
But du jeu :	Reconstituer un message.		
Déroulement / Règles :	Le meneur demande aux participants de s'asseoir en cercle puis remet à l'un d'entre eux un message de quelques lignes préalablement écrit. Il donne ensuite au joueur diamétralement opposé au premier, un papier et un crayon. Ce second joueur sera chargé de reconstituer le message qui transitera par tous les autres joueurs. Le détenteur du message d'origine doit le transmettre à voix basse, par bribes (mot, groupe de mots ou syllabes), au voisin de son choix qui continuera la transmission dans le sens choisi par son prédécesseur. Une fois tout le message transmis, on comparera le texte initial au texte reconstitué.		
Variante :	-		
Conseil :	La longueur du texte est adaptée à l'âge des participants. Le joueur possesseur du message initial est libre de découper le texte, du sens et du rythme de la transmission.		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

DESSINE MOI MON

Echanger - Pratiquer

DESSIN

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	2 au maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Pour chaque joueur de quoi faire un dessin sur papier libre.		
But du jeu :	Reproduire un dessin le plus fidèlement possible sans le voir.		
Déroulement / Règles :	Par groupe de deux, les participants s'assoient dos à dos. Le meneur demande à chaque joueur de dessiner, en 5 minutes maximum, sur un papier, un motif simple composé uniquement de formes géométriques (carrés, rond, triangles, rectangles...) Un joueur de chaque binôme décrit ensuite son dessin en ne mentionnant que les formes géométriques, des distances approximatives les séparant et leur place sur la feuille de papier, de manière à ce que son partenaire puisse reproduire le même dessin sans savoir de quoi il s'agit et sans poser de questions. Après avoir confronté les dessins, les enfants inversent les rôles.		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - Non Violence Actualité

Variante : Plutôt que de décrire ce qu'il va dessiner sur sa feuille, le premier joueur dessine dans le dos de son partenaire les formes composant son dessin. Dans ce cas le dessin peut-être composé de formes non-géométriques.

Conseil : -

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

POSTURES AVEUGLES

Echanger - Pratiquer

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	4 au maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Favoriser la communication entre les joueurs - écoute - interprétation - créativité - imaginaire		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	De quoi bander les yeux de tous les participants.		
But du jeu :	Reproduire une posture sans la voir, juste en écoutant la description.		
Déroulement / Règles :	Les joueurs forment un cercle, les yeux bandés. Un volontaire, qui n'a pas les yeux bandés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue. Le meneur (ou un autre joueur) intervient alors et décrit progressivement cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent d'adopter cette posture. Une fois les explications terminées, le meneur enlève les bandeaux. On peut alors comparer les copies à l'original.		
Variante :	La sculpture vivante peut être réalisée par deux joueurs. Ce qui suppose un contact entre les corps.		
Conseil :	-		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

SERRE-PANTIN

Texte

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	6 minimum - 20 maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tous les participants - se coordonner - prendre en compte les actions des autres et les compenser le cas échéant...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Un corde ou ficelle épaisse. Compter 1m pour 2 joueurs + une cordelette de 40 cm environ par participant.		
But du jeu :	Effectuer un parcours ensemble sans que le serpent pantin ne touche les obstacles.		
Déroulement / Règles :	La corde est déposée sur un parcours et les participants se répartissent de part et d'autre de la corde (du serpent) en prenant avec eux leur cordelette de 40 cm environ dans les mains. Tous les participants sont ensuite reliés par la cordelette à une partie du serpent. Le meneur indique le parcours que le serpent devra effectuer. Passer par ici, en dessous, au dessus, derrière, contourner le... C'est le participant qui tient la tête du serpent qui s'engage le premier dans le parcours et doit éviter les obstacles... Les autres ont pour mission de sauver le serpent car tous les obstacles sont électrifiés. De ce fait aucune partie du corps du serpent ne doit toucher un obstacle. Aux participants d'anticiper les mouvements du corps du serpent pour ne pas que cela se produise.		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

Variante :	-
Conseil :	Plus les cordelettes sont nouées porches du serpent plus la manipulation sera facile. Pour adapter la difficulté il faut donc agir, sur la complexité du parcours ou sur la longueur de la cordelette en fonction de l'âge des participants.

[haut](#)

BALLE AU MENTON

En mode coopération

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	8 minimum - 25 Maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tous les participants - Coordination des mouvements - contact - brise glace...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Une ou plusieurs balles.		
But du jeu :	Se passer une balle en utilisant uniquement le menton.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur invite les participants à former une file indienne. Il dispose sur une table ou un autre support plusieurs balles de taille moyenne. Le premier de la file a pour mission de saisir une balle, soit directement avec le menton, soit en plaçant la balle sous le menton avec les mains et devra la passer le plus rapidement possible, sans l'aide des mains ni pour lui ni pour son partenaire situé derrière lui.</p> <p>Les balles sont ensuite déposées par le dernier de la file à un endroit indiqué par le meneur. Une balle qui tombe est perdue.</p>		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

Variante :	On peut jouer à quatre ou cinq. Dans ce cas on demande aux joueurs d'effectuer un parcours, de la même manière en file indienne, mais à chaque fois que le joueur qui avait la balle, l'a passe à son voisin, il rejoint la queue de la file pour poursuivre le parcours.
Conseil :	Adapter la complexité du parcours à l'âge des participants.

haut

BALLON DEUX FRONTS

En mode coopération

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	4 minimum - 10 Maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tous les participants - Coordination des mouvements - contact - brise glace...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Ballon et balles de tailles différentes		
But du jeu :	Amener un ballon a bon port en le tenant serré entre deux fronts sans l'aide des mains.		
Déroulement / Règles :	Le meneur aura organisé un parcours à l'aide de chaises, de tables, d'obstacles, etc. les participants constituent 2 groupes et choisissent un partenaire dans l'autre groupe. Au départ du parcours, le meneur tient un ballon entre les mains. Les deux partenaires se rapprochent et à l'aide du front ils doivent tenir la balle ensemble sans la faire tomber et sans utiliser leurs mains. Au signal du meneur ils doivent effectuer le parcours. Si la balle tombe, le binôme reprend le parcours soit au départ, soit point de chute.		
Variante :	On peut choisir deux autres parties du corps pour maintenir la balle : les épaules, le nez, les fesses...		
Conseil :	Si vous n'avez pas de balles utiliser un autre objet qui ne soit pas dangereux.		
haut	-		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - [Non Violence Actualité](#)

Version Imprimable indisponible

PONT DE SOURIS

En mode coopération

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - stratégie d'équipe - entre-aide		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	De quoi délimiter un terrain de jeu.		
But du jeu :	Le chat doit attraper les souris,		
Déroulement / Règles :	Le meneur regroupe les joueurs et leur indique les limites de terrain. Il désigne parmi les participants un chat. Il délimite un terrain de jeux qui sera identifié par tous les joueurs. Il demande ensuite aux souris de se répartir sur le terrain. Evidemment le chat doit attraper les souris en les touchant. Une fois que la souris est touchée elle s'immobilise come une statue les jambe écartées. Une souris peut alors être délivrée si une autre souris lui passe entre le jambes.		
Variante :	On peut nommer plusieurs chat si le nombre de participants est suffisant.		
Conseil :	Le meneur doit rester très vigilant pour éviter les tricheries.		
haut	-		

Version Imprimable indisponible

DANS MES BRAS MA PETITE SOURIS

En mode coopération

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	8 minimum - 24 Maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - s'entraider - se porter assistance - s'unir pour vaincre...		
Conseils sécurité :	Attention au terrain trop accidenté.		
Matériel :	De quoi délimiter un terrain de jeu - autant de foulards (ou bouts de tissu de taille identique) qu'il y a de joueurs.		
But du jeu :	Attraper le foulard des souris lorsqu'on est chat. Echapper au chat lorsqu'on est souris.		
Déroulement / Règles :	Le meneur regroupe les joueurs et leur indique les limites de terrain. Il demande un volontaire pour jouer le rôle du chat. Il engage un foulard dans la ceinture de chaque souris (tous les autres joueurs sauf le chat) et leur permet ensuite de se disperser sur le terrain. Le chat est ensuite libéré sur le terrain et pour capturer les souris il doit piquer leur foulard. Mais il ne peut pas attraper le foulard d'une souris porteuse ou qui est portée. Pour se protéger les souris peuvent donc se sauter dans les bras les unes des autres pour être portée. Dès que plus aucune partie du corps d'une des deux souris n'est plus en contact avec le sol, le chat ne peut pas attraper le foulard. La souris dont le foulard a été pris par le chat devient chat elle-même. Le jeu se termine lorsque la dernière souris a été attrapé.		

Variante :

Conseil :

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

LE FERME-BOUTEILLES

En mode coopération

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	3 minimum - 15 Maximum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - harmoniser les déplacements - stratégie		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Une bouteille assez grosse ou en tout cas avec un goulot assez large, un bouchon que l'on peut alourdir un peu surtout s'il est en liège, de la ficelle		
But du jeu :	Fermer la bouteille...		
Déroulement / Règles :	Le meneur constitue des groupe de 3 joueurs. Il attache une ficelle autour de la tête de chaque joueur à la manière d'un serre-tête, la ficelle est reliée aux 2 autres joueurs et au bout d'une autre, commune cette fois. On place le bouchon au bout de la ficelle commune à tous. (Voir shéma).		



Crédit Image d'après : "jouons ensemble, 40 jeux de groupe pour les --12 ans...et les autres" - Non Violence Actualité

Variante :

Conseil :

[haut](#)

On peut augmenter le nombre de joueurs pour corser le jeu.

Adapter la difficulté à l'âge des participants.

Version Imprimable indisponible

MULTI-PUZZLE

En mode coopération

A partir de :	5 ans	Effectif +/- :	4 minimum - 12 Maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - observer - échanger - proposer - prendre la parole - négociations.		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Autant de puzzle qu'il y a de groupe constitué (1 à 4 joueurs par groupe)		
But du jeu :	Reconstituer tous les puzzles.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur demande à tous les participants de se répartir en groupe de 1 à 4 joueurs. Les groupes sont indépendants les uns des autres. Les pièces des différents puzzles sont mélangées et distribuées à chacun des groupes en nombre égal.</p> <p>Pour reconstituer leur puzzle, les participants vont devoir procéder à des échanges de pièces entre groupes. C'est là que réside l'intérêt de ce jeu ; aussi, le meneur formalisera-t-il cette phase d'échange de manière rigoureuse :</p> <ul style="list-style-type: none">• les propositions d'échanges se font à tour de rôle,• un enfant ne peut être à l'initiative que d'un seul échange, par tour. <p>Il peut cependant participer lors de ce même tour à plusieurs transactions, si ce n'est pas lui le demandeur.</p> <p>À la fin du jeu meneur valorisera le temps mis par tous les groupes pour reconstituer tous les puzzles.</p>		
Variante :	1- Les puzzles à reconstituer peuvent être ; soit imposés par le meneur, soient réalisés en fonction du nombre de pièces d'un même puzzle que les enfants assemblent en premier à la manière du jeu de 7 familles. 2- On peut jouer de manière individuelle, soit un puzzle par joueurs.		
Conseil :	Préférer des puzzles aux pièces moyennes et grandes. Les puzzles peuvent aussi être fabriqués par les animateurs ou les enfant lors d'un atelier d'activité manuelles. Des formes géométriques de couleurs différentes découpées par exemple.		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

NŒUD-NŒUD OU QUOI ?

En mode coopération

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	10 minimum - 24 Maximum
Durée :	10- 15 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - collaborer - coopérer		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Aucun		
But du jeu :	démêler tous ces nœuds		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur demande aux participants de former un cercle. Les joueurs se rapprochent de telle sorte à ce qu'ils puissent se tenir la main. Le meneur demande à tous les joueurs de tendre les mains vers l'avant et de saisir une main à condition que celles-ci ne soient pas celles de leurs voisins (droite et gauche). Une fois toutes les mains saisies, le meneur demande aux participants de ne plus jamais se lâcher et de se tenir fermement.</p> <p>Le but du jeu est ensuite de se dépatouiller pour tenter de former à nouveau un cercle même si pour cela des personnes tourneront le dos au centre du cercle et d'autre seront faces au centre...</p>		
Variante :	-		
Conseil :	-		

LES CERCEAUX

En mode coopération

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10- 15 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - collaborer - coopérer		
Conseils sécurité :	Ôter les chaussures.		
Matériel :	Autant de cerceaux qu'il n'y a de participants.		
But du jeu :	Coopérer pour entrer tous dans un nombre de cerceaux limité.		
Déroulement / Règles :	L'animateur met autant de cerceaux sur le sol qu'il y a de participants. Au son de la musique, les joueurs dansent autour des cerceaux et à l'arrêt de la musique, chacun doit se retrouver dans un cerceau. Puis, l'animateur explique que maintenant, il va enlever un cerceau. La musique est redémarrée. À son arrêt, les participants peuvent se sauver à deux ou trois ou même plus dans un même cerceau. Après chaque redémarrage de la musique, un autre cerceau est enlevé. Le jeu s'arrête lorsque l'animateur remarque qu'il n'y a plus moyen d'entasser tous les joueurs dans les cerceaux restants.		
Variante :	-		
Conseil :	-		

LE MILLE-PATTES

En mode coopération

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - collaborer - coopérer		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Scotch marron - ficelle		
But du jeu :	Se déplacer à la manière d'un mille-pattes en équipe.		
Déroulement / Règles :	Les participants se placent les uns derrière les autres, bien serrés les uns contre les autres : ils représentent un millepattes. L'animateur entoure cet animal d'une longue corde ou d'une bande adhésive (qui peut se déchirer plus facilement). Maintenant, le mille-pattes doit parcourir un petit chemin sans déchirer sa « peau » ; bien sûr, ce chemin peut être parsemé d'obstacles : un coussin, une petite chaise, une rivière dessinée sur le sol, un escalier qu'il doit monter ou descendre ...		
Variante :	On peut constituer plusieurs mille-pattes et leur donner des tâches semblables à effectuer ou des tâches de coopération...		
Conseil :	Attention à la chute !!!		

LA CHAISE

En mode coopération

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	5 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - collaborer - coopérer		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	-		
But du jeu :	S'asseoir les uns sur les autres (comme sur une chaise) et trouver un équilibre pour le groupe.		
Déroulement / Règles :	Les participants se mettent en cercle, bien serrés les uns contre les autres. L'animateur demande aux joueurs d'avancer ou de reculer ensemble de quelques pas. Ensuite, il leur demande de s'asseoir sur les genoux du camarade qui les suit sans que le cercle ne s'effondre. Les joueurs essaient de rester un certain temps dans cette position.		
Variante :	-		
Conseil :	-		

Version Imprimable indisponible

TOUCHER - COULEUR

En mode coopération

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Mettre en commun les énergies de tout les participants - collaborer - coopérer		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	-		
But du jeu :	Toucher quelqu'un qui porte des vêtements de la couleur indiquée par le meneur.		
Déroulement / Règles :	Les participants se déplacent lentement dans la salle. L'animateur nomme une couleur que l'on trouve au vêtement d'un ou de plusieurs participants. Les autres doivent toucher l'une de ces personnes.		
Variante :	Donner une couleur qui est portée que par l'une des personnes du groupe quand c'est possible.		
Conseil :	Vérifier que chacune des personnes du groupe touche bien une partie du corps de celui qui porte la couleur indiquée.		

Version Imprimable indisponible

VOICI MON...

En mode coopération

A partir de :	12 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur
Intérêts :	Faire confiance - Faire connaissance - se rencontrer...		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Autant de petits objets (personnels) qu'il y a de joueurs, du petit matériel (dé, lunettes, stylo, bague, médaille, pièce de monnaie, ceinture...)		
But du jeu :	Se passer les objets de main en main sans jamais perdre de vue son propriétaire.		
Déroulement / Règles :	Les participants choisissent un objet distinct qui a pour eux une certaine valeur personnelle (des clés, un collier, un bracelet, un stylo, une photo, ...). Puis, chacun doit donner son objet à un autre en disant : « Voilà mon stylo. » Celui qui a reçu le stylo le passera à un troisième en disant : « Voilà le stylo de X ». Le troisième le passera à un quatrième etc. jusqu'à ce que l'objet soit retourné à son propriétaire.		
Variante :	-		
Conseil :	-		

haut

Version Imprimable indisponible

LA BASCULE

En mode coopération

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	5 minimum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur
Intérêts :	Se faire confiance		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	-		
But du jeu :	Rattraper la personne en déséquilibre et la remettre en équilibre...		
Déroulement / Règles :	Les participants se mettent à 7 ou 8 en cercles d'un diamètre d'un mètre environ. Un membre du groupe se place au milieu et ferme les yeux (ou bien on les lui bande). Il allonge les bras le long du corps, se raidit et se laisse tomber d'un côté, en avant ou en arrière. Les autres avec leurs mains l'attrapent doucement et le remettent « en place ». Ensuite c'est le tour du deuxième d'avoir confiance en ses partenaires. Chacun doit vraiment avoir conscience de sa responsabilité et ne pas décevoir la confiance de son camarade au risque de lui faire mal ! Variante : Deux élèves se mettent ensemble à une distance de dix ou quinze mètres d'un troisième partenaire qui a les yeux bandés. Celui-ci commence à courir en direction des deux autres qui l'attrapent délicatement pour qu'il arrête sa course.		
Variante :	-		
Conseil :	-		

haut

Version Imprimable indisponible

SALUT FOU !

Pour créer ensemble

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - adaptation - développement de l'imaginaire.		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Aucun		
But du jeu :	Se saluer de façon originale.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur délimite avec les participants une aire de déplacement. Au premier signal du meneur les participants doivent veiller à occuper cet espace sans laisser de coins libres. Ils doivent l'occuper de manière harmonieuse tout en se déplaçant sans cesse.</p> <p>Au second signal du meneur, les participants sont invités à se saluer comme ils le souhaitent (mimes, grimaces, gestes, parole ou non..). Chacun devant spontanément adapter son salut à l'autre...</p>		
Variante :	Le meneur peut donner des indications qui auront un impact avec les saluts des participants entre eux. <u>Ex</u> : nous sommes sur la lune, nous sommes sur un marché, nous sommes dans une salle de concert...		
Conseil :	-		

haut

Version Imprimable indisponible

BEEEEEE...

Pour créer ensemble

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	5 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - écoute - se repérer		
Conseils sécurité :	Attention aux obstacles.		
Matériel :	De quoi bander les yeux de tous les participants.		
But du jeu :	Retrouver son partenaire de même espèce...		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur aura indiqué des <u>couples d'animaux</u> sur des papiers séparés, comme pour le jeu des <u>couples d'animaux</u>.</p> <p>Le meneur remet à chaque participant un papier sur lequel est indiqué le nom d'animal mâle ou femelle. les participants en prennent connaissance avant que le meneur leur bande les yeux.</p> <p>Une fois que tous ont les yeux bandés, au signal du meneur, par le cris de l'animal que chacun représente, ils doivent reconstituer les couples.</p> <p>Le jeu se termine lorsque tous les couples sont reconstitués ou au bout d'un certain temps.</p>		
Variante :	On peut, si des difficultés de reconnaissance apparaissent ôter le bandeaux et se reconnaître par le mimes, c'est alors le jeu <u>couples d'animaux</u> .		
Conseil :	-		

haut

Version Imprimable indisponible

LA BOITE A RYTHMES

Pour créer ensemble

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - harmonie - cadence - rythme - écoute		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Aucun ou quelques instruments pour les variantes.		
But du jeu :	Créer un rythme ensemble.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur indique aux participants un espace scénique. Il invite ensuite le premier participant à exécuter un bruit en prenant place dans cet espace. Une fois le rythme adopté par ce premier participant, le meneur envoie un second participant pour compléter le rythme par le premier et ainsi de suite.</p> <p>La boîte à rythmes se complète ainsi avec la totalité des participants. Le meneur peut alors devenir le chef d'orchestre et imprimer un rythme différent à la boîte. Plus vite, plus lent, stop...</p>		
Variante :	<p>Le meneur peut demander à ce que la machine donne d'emblée un rythme prédéfini : Slow, rock 'n' roll, rap, classique...</p> <p>La boîte à rythmes se dérègle, un des éléments va donner un rythme totalement différent. À partir de ce dysfonctionnement, tous les autres éléments devront s'harmoniser avec le nouveau rythme indiqué.</p> <p>On peut aussi passer une bande son et demander aux participants de compléter.</p>		
Conseil :	-		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

PAS SI USUEL QUE ÇA !

Pour créer ensemble

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - imaginaire - Se détacher de l'usuel		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Un manche à balai.		
But du jeu :	Détourner un objet de son usage ordinaire.		
Déroulement / Règles :	<p>Former un cercle. Au centre du cercle le meneur dépose un objet usuel (un manche à balai un fer à repasser, un stylo, une feuille de papier, une tasse à café...). Le meneur invite ensuite un premier joueur à mimer une activité professionnelle (ou autre chose) en utilisant obligatoirement l'objet posé au centre. Celui-ci ne sera pas utilisé de manière usuelle. Exemple : la tasse à café peut devenir un tabouret ou appareil photo, ... Avec les objets, tout est permis à l'exception de son utilisation ordinaire. Celui qui devine la situation peut remplacer l'acteur au milieu du cercle. Le meneur change d'objet régulièrement.</p>		
Variante :	Le meneur, en fonction de l'âge des participants de accroître la difficulté en demandant à l'acteur de mimer un sentiment ou une émotion.		
Conseil :	Retrouvez quelques jeu de scène de ce type dans la rubrique ESPACE JE .		

[haut](#)

Version Imprimable indisponible

QUI ES-TU ?

Pour créer ensemble

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	25 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - jeu d'acteur - interaction - travail de l'imaginaire...		
Conseils sécurité :	Sécurité affective : évitez les situations trop chargées émotionnellement.		
Matériel :	Masque de plastique ou de carton blanc, feutres, craies grasses ou peinture...		
But du jeu :	S'approprier un personnage que l'on a soi-même créé et le faire évoluer parmi d'autres personnages.		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur remet un masque blanc à chaque participant et leur demande d'imaginer un personnage pendant quelques minutes. Les participants peuvent alors, à l'aide de feutres ou de craies grasses, personnaliser leur masque.</p> <p>Une fois le travail réalisé, le meneur demande à chacun de venir présenter leur personnage. A la fin de la présentation, les spectateurs peuvent alors poser des questions au personnage qui s'est présenté : où es-tu ? Quel âge as-tu ? qu'est-ce que tu aimes le plus ? qu'est-ce que tu détestes le plus ? qui aimes-tu ? qui détestes-tu ? ...</p> <p>Enfin lorsque tout le monde a présenté son personnage, le meneur fixe un lieu dans lequel évoluent ces personnages et se rencontrent : la gare, la rue, la piscine, un match de foot... Il peut au fur et à mesure dérouler une histoire dans laquelle les personnages doivent jouer un rôle en fonction de leur personnalité et leurs spécificités. La seule consigne qui sera donnée par le meneur et de ne jamais perdre de vue la personnalité de son personnage.</p>		
Variante :	Le meneur peut ensuite demander aux personnages de jouer dans les mêmes situations qu'auparavant en y ajoutant une contrainte : une émotion (colère, tristesse, joie, peur...) ou alors évoluer dans un environnement spécifique : il pleut, il fait très froid, il y a beaucoup de vent, il y a un bruit assourdissant, ça colle ici...		
Conseil :	Retrouvez quelques jeu de scène de ce type dans la rubrique ESPACE JE .		

MODELAGE A L'AVEUGLE

Pour créer ensemble

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	2 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - imaginaire - coordination		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Pâte à modeler, ou argile, ou pâte à sel		
But du jeu :	Modeler un objet donné, ensemble et les yeux bandés...		
Déroulement / Règles :	<p>Le meneur invite les participants, à se mettre face à face autour d'une petite table, sur laquelle est disposée de la pâte à modeler...</p> <p>Les joueurs prennent connaissance des différentes couleurs s'il y a lieu, de la disposition du matériel sur la table et des différentes quantités.</p> <p>Une fois que c'est fait le meneur bande les yeux des participants et leur donne pour consigne de fabriquer ensemble un seul et unique objet. <i>Un cendrier, une voiture, un bus, un sapin...</i> Il donne ensuite un temps à ne pas dépasser et au top les joueurs doivent cesser le modelage...</p> <p>On regarde ensuite le résultat.</p>		
Variante :	<p>1- A plusieurs on peut faire 2 groupes. un groupe de modeleurs et un autre groupe, le jury qui va évaluer les œuvres et attribuer des points ou récompenses par exemple. Après quoi, on change les groupes.</p> <p>2- Autre possibilité, tout le monde, constitué en binôme modèle son œuvre et ensuite le meneur les place les unes à côté des autres avant de demander aux joueurs d'ôter leur bandeau des yeux. Le but de la seconde étape est de se mettre d'accord ensuite entre joueurs pour retrouver son œuvre. Dans ce cas il faut remettre les mêmes quantités, les mêmes couleurs,... à toutes les équipes en jeu.</p>		
Conseil :	Retrouvez quelques jeu de scène de ce type dans la rubrique ESPACE JE .		
haut			

TABLEAU DE MAITRE

Pour créer ensemble

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	10 minimum - 20 maximum
Durée :	25 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - Imaginaire - Travailler sur les représentations		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Un grand drap (drap de literie une personne) - si vous avez des projecteurs de couleurs différentes pour éclairer les équipes par une couleur spécifique et de quoi faire le noir... De la ficelle pour positionner le drap de sorte à en faire un rideau de scène.		
But du jeu :	Travailler en équipe pour présenter un tableau selon de thème indiqué.		
Déroulement	Le meneur demande aux participants de se constituer en groupe de 4 ou 5.		
/ Règles :	Il aura pris soin d'avoir préparé autant d'espaces, avec le drap, pour constituer une petite scène qu'il y a d'équipe... Les équipes attendent que le meneur leur donne un thème. Le but du jeu est de faire un tableau, sans accessoire dans un premier temps, qui soit la représentation selon le groupe du thème donné (ex : printemps, embouteillage, forêt, volée de canards...).		
	Les équipes se "cachent" derrière leur propre rideau et au top du meneur, elles se figent et celui-ci ouvre le rideau et découvre le tableau.		



- Variante :**
- 1- Vous pouvez constituer un jury qui note les différentes équipes sur l'originalité, le respect du thème, la participation de tous, la rapidité...
 - 2- On demande à un membre du groupe d'être le sculpteur. C'est à lui d'expliquer, une fois le tableau fini, ce qu'il représente et pourquoi ils ont choisi de le faire comme cela...
 - 3- Donner un thème différent à chaque équipe.
 - 4- Raconter une histoire, l'équipe 1 représente la scène 1, l'équipe 2 la scène 2... Prendre des photos et créer un roman photo ensemble.
 - 5- Mettre diverses objets à disposition des artistes. Leur donner pour contrainte d'utiliser les objets dans la représentation du thème (Ex : Printemps - Objet une casserole...)
 - 6 Faire un mélange de toutes les variantes ci-dessus pour transformer ce petit jeu coopératif en une superbe veillée expression.
- Conseil :**
- Le meneurs peut mettre en évidence les points communs dans les différents tableaux afin d'insister sur les représentations que nous avons tous et qui marquent notre vie quotidienne. Retrouvez quelques jeu de scène de ce type dans la rubrique [ESPACE JE](#).

[haut](#)

DESSINER C'EST ENSEMBLE

Pour créer ensemble

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - Travail de l'imaginaire - Travail sur les représentation		
Conseils sécurité :	Attention au sol glissant à l'intérieur des locaux.		
Matériel :	Feuille de papier grand format attachées au mur ou sur un tableau de conférence - un ou plusieurs feutres par équipe.		
But du jeu :	Réaliser un dessin en équipe selon les consignes du meneur.		
Déroulement / Règles :	Constituer une ou plusieurs équipe, les joueurs sont en file indienne, chaque équipe placée devant un tableau de conférence ou une feuille de papier attachée au mur. Le meneur annonce ce qu'il faut dessiner et au top le 1er joueur part, attrape le feutre et commence à dessiner son œuvre. Au second top du meneur le second joueur part et continue l'œuvre du 1er joueur, au troisième top, etc. Lorsque tout le monde est passé le dessin doit être terminé. On compare alors les œuvres.		
Variante :	1- Le meneur n'annonce pas à l'ensemble des joueurs ce qu'il faut dessiner. Il le montre sur papier au 1er joueur. Au différents tops les joueurs se succèdent et doivent poursuivre ce qu'ils croient être l'objet à dessiner d'après les essai du 1er, du 2ème, etc. Dans ce cas, laissez un tout petit plus de temps au 1er joueur.. 2- Le meneur a préparé différentes feuilles sur lesquelles il a déjà fait un trait, un arc de cercle, une ligne, un point... Il donne ensuite la contrainte de dessiner tel ou tel objet en se servant nécessairement de ce qu'il a dessiné sur la feuille au préalable. 3- Donner une couleur spécifique par joueur et les faire passer plusieurs sur la même œuvre. 4- Servez-vous de toutes ces variantes ci-dessus pour en faire une veillée expression artistique... Conservez les dessins pour orner le centre... Ils feront parler d'eux un petit moment dans les couloirs.		
Conseil :	Adaptez la difficulté des variantes et des consignes, notamment pour le dessin, à l'âge des participants.		

[haut](#)

DESSINE-MOI UNE HISTOIRE

Pour créer ensemble

A partir de :	4 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Créativité - sérénité - anticipation - travailler sur les représentations - l'imaginaire		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Feutres, peintures, feuilles de papier de très grand format (2 à 4 m ²).		
But du jeu :	Réaliser un dessin à partir d'une histoire.		
Déroulement / Règles :	Le meneur demande aux enfant de raconter une histoire courte qu'ils connaissent. Chacun leur tour. Ensuite on se met d'accord pour choisir une histoire à dessiner tous ensemble sur cette grande feuille. Les enfants se répartissent les rôles de la manière la plus autonome qu'il soit et organisent leur dessin comme ils le souhaitent.		
Variante :	1- On peut demander aux enfants d'inventer un morceau d'histoire chacun leur tour, qu'il faut dessiner ensuite. 2- C'est l'animateur qui raconte d'abord une histoire, connue ou pas (ex : <i>le petite chaperon rouge, le petite poucet...</i>) et les enfants passent ensuite à la phase de dessin. Ceci peut faire une superbe veillée de type contes imagés...		
Conseil :	Adaptez l'histoire, les contraintes et les consignes à l'âge des participants.		

Version Imprimable indisponible

LE MARQUEUR RADIOACTIF

Pour créer ensemble

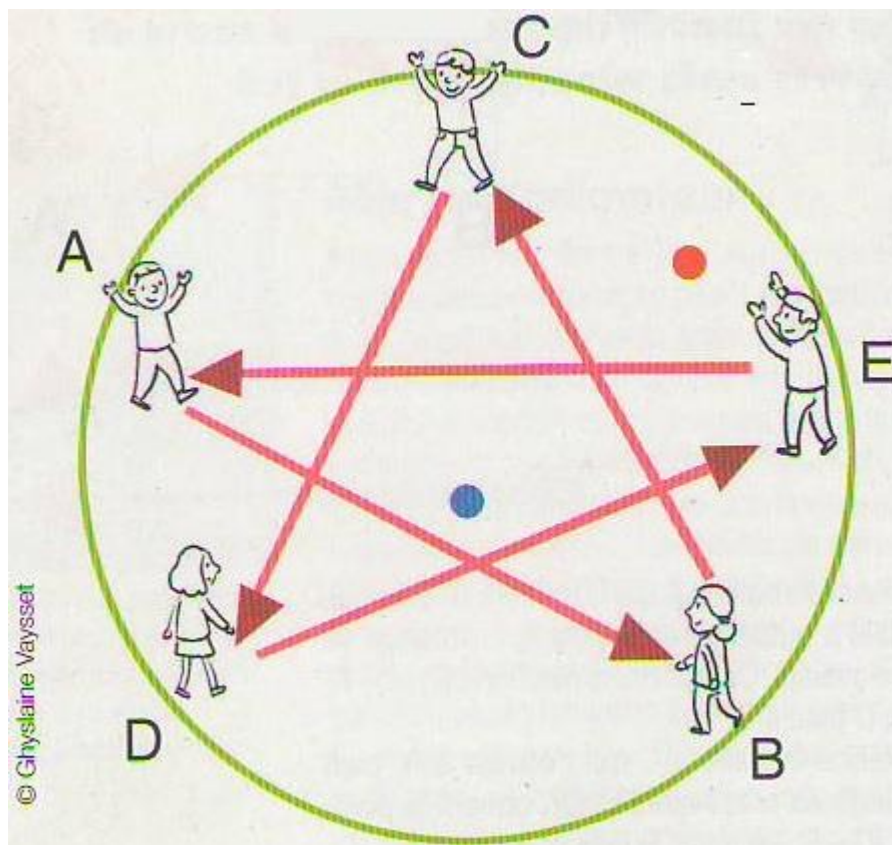
A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	4 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur
Intérêts :	Créativité - coopérer - créer ensemble		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	Un marqueur (feutre) par équipe et de la ficelle		
But du jeu :	Dessiner ensemble une lettre, un mot, un objet, un animal... sans toucher le marqueur directement.		
Déroulement / Règles :	Les participants se retrouvent en groupes de trois ou quatre. Chaque groupe a un marqueur qui est radioactif, qu'on ne peut donc pas toucher. Aussi, pour pouvoir s'en servir, l'animateur a fixé trois ou quatre ficelles au marqueur. Les membres du groupe tiennent chacun une ficelle et font bouger ainsi le marqueur pour dessiner ensemble une certaine image ou écrire un mot.		
Variante :	-		
Conseil :	-		

Version Imprimable indisponible

PASSES EN ETOILE

Jeux de balles

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	05 minimum et 25-30 Maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Coopération - Observation - Travail d'équipe - Réflexes		
Conseils sécurité :	Ce jeu ne présente pas de risque particulier.		
Matériel :	2 ballons souples et assez légers jusqu'à 5 ballons pour les variantes.		
But du jeu :	Faire le plus de passes possible à ses coéquipiers sans faire tomber la balle.		
Déroulement / Règles :	5 joueurs se mettent en cercle et reculent ensuite de 3 à 4 pas pour élargir la circonférence de ce cercle. Le joueur A passe la balle à B qui la passe à C, C à D et D à E qui lui, la rend à A et ainsi de suite. Le trajet de la balle dessine alors une étoile. Chaque joueur a, à un moment donné, la balle dans les mains et doit toujours la recevoir du même joueur et la renvoyer à un autre joueur toujours identique. Dès que les joueurs se sont exercés et qu'ils maîtrisent la rotation, ajoutez une seconde balle.		
Variante :	En fonction du groupe et de son niveau on peut y mettre 3 balles en jeu ou plus... Mais pas plus de Quatre... A 5 balles cela devient du jonglage... Mais pourquoi pas ?		
Conseil :	Afin d'avoir des repères plus précis on peut y mettre des balles de couleurs. Et pourquoi pas, à deux balles, tenter une rotation dans le sens opposé ? Pour faire le jeu à plus de 5 joueurs, on place les autres joueurs derrière ceux qui constituent le cercle. Puis une fois que celui positionné à l'avant de la file à reçu une fois la balle il doit laisser la place au joueur suivant et repasser en queue de file. Cela peut servir de défi pour tenir le plus longtemps possible sans faire tomber le ballon. Faites plusieurs équipes pour passer au mode compétitif.		



(Crédit Image : Journal de l'animation N° 139 - Mars 2013 - <http://www.idanimation.fr>)

BI-BALL**Jeux de balles**

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	4 minimum et 20 Maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Coordination - observation - découverte de l'autre		
Conseils sécurité :	Ce jeu ne présente pas de risque particulier.		
Matériel :	Un ballon pour 2 joueurs.		
But du jeu :	Conserver un rythme de lancer le plus longtemps possible sans faire tomber la balle.		
Déroulement / Règles :	Les joueurs forment des binômes qui se placent en cercle, en dispersion ou en rang selon votre choix de meneur. Chaque binôme dispose d'une balle (identique pour tous). Au signal du meneur, un joueur de chaque binôme lance la balle en l'aire trois fois de suite. Au troisième lancé, c'est le partenaire qui récupère la balle et la lance à son tour.		
Variante :	Varier la manière de lancer : avec une main, derrière le dos, entre les jambes.... Ou ajouter un mouvement simple à réaliser entre le lancer et la réception : taper dans les mains, faire un tour sur soi-même... Un binôme est éliminé s'il fait tomber la balle...		
Conseil :	Trouver une autre activité pour les binômes éliminés pendant que le jeu se termine...		

ARC-EN-CIEL**Jeux de balles**

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	4 minimum et 20 Maximum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Coopération - Observation - Travail d'équipe - Réflexes		
Conseils sécurité :	Ce jeu ne présente pas de risque particulier.		
Matériel :	Un ballon par binôme ou des bombes à eau réalisées avec des ballons de baudruches.		
But du jeu :	Former le plus grand arc-en-ciel sans que la balle ne tombe au sol.		
Déroulement / Règles :	Au départ la distance entre les joueurs est d'environ 2m. Ils sont placés en ligne par groupe de 2. Le joueur A envoie la balle à B qui lui relance. Si les deux joueurs ont réceptionné correctement la balle, sans qu'elle ne touche le sol un "arc-en-ciel" est réussi et les deux joueurs doivent alors reculer de 2 grands pas. Les binômes continuent comme cela, mais dès qu'ils ratent une réception, et que le ballon touche le sol, ils avancent d'un grand pas. En un temps donné on voit quels sont les joueurs qui sont les plus éloignés l'un de l'autre dans chaque binôme...		
Variante :	On peut mettre en jeu deux balles (ou bombes à eau) en même temps pour les plus grands ou les plus habiles. On peut par exemple mettre à disposition de chaque binôme 3 à 5 bombes à eau et le jeu s'arrête lorsque les binômes n'ont plus de bombe à eau (utilisez des couleurs différentes pour les équipes)...		
Conseil :	Utilisez des bombes à eau à l'extérieur uniquement si les conditions météorologiques le permettent.		

LE BATEAU COOL

Jeux de balles

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	10 minimum et 32 Maximum
Durée :	15 min	Lieu :	Extérieur
Intérêts :	Coopération dans l'équipe (les équipes) - Stratégie (avec 2 ou plusieurs équipes) - Coordination - échanges.		
Conseils sécurité :	Ce jeu ne présente pas de risque particulier.		
Matériel :	Une balle souple et assez légère par équipe et de couleur différente si possible.		
But du jeu :	Faire passer toute son équipe sur le canoë de sauvetage...		
Déroulement / Règles :	Un joueur A se place d'un côté du filet (sur le canoë de sauvetage), le reste de l'équipe se trouve de l'autre côté (dans l'eau, le bateau coule). A lance la balle vers son équipe. Le joueur qui la réceptionne la lui relance et change d'équipe, il rejoint alors le joueur A . Pour cela, il ne faut pas que la balle touche le sol, avant ou après la réception du joueur. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés de l'autre côté du terrain.		
Variante :	On peut jouer en deux équipes parallèles, la première qui est passée de l'autre côté à gagné. Ce jeu est lui même une variante (une adaptation) de la balle aux prisonniers ou ballon prisonnier. Si les joueurs de l'équipe B parviennent à attraper la balle de l'équipe A sans que celle-ci ne touche le sol avant ou après la tentative de réception, alors un joueur de l'équipe A doit retourner dans l'eau...		
Conseil :	-		

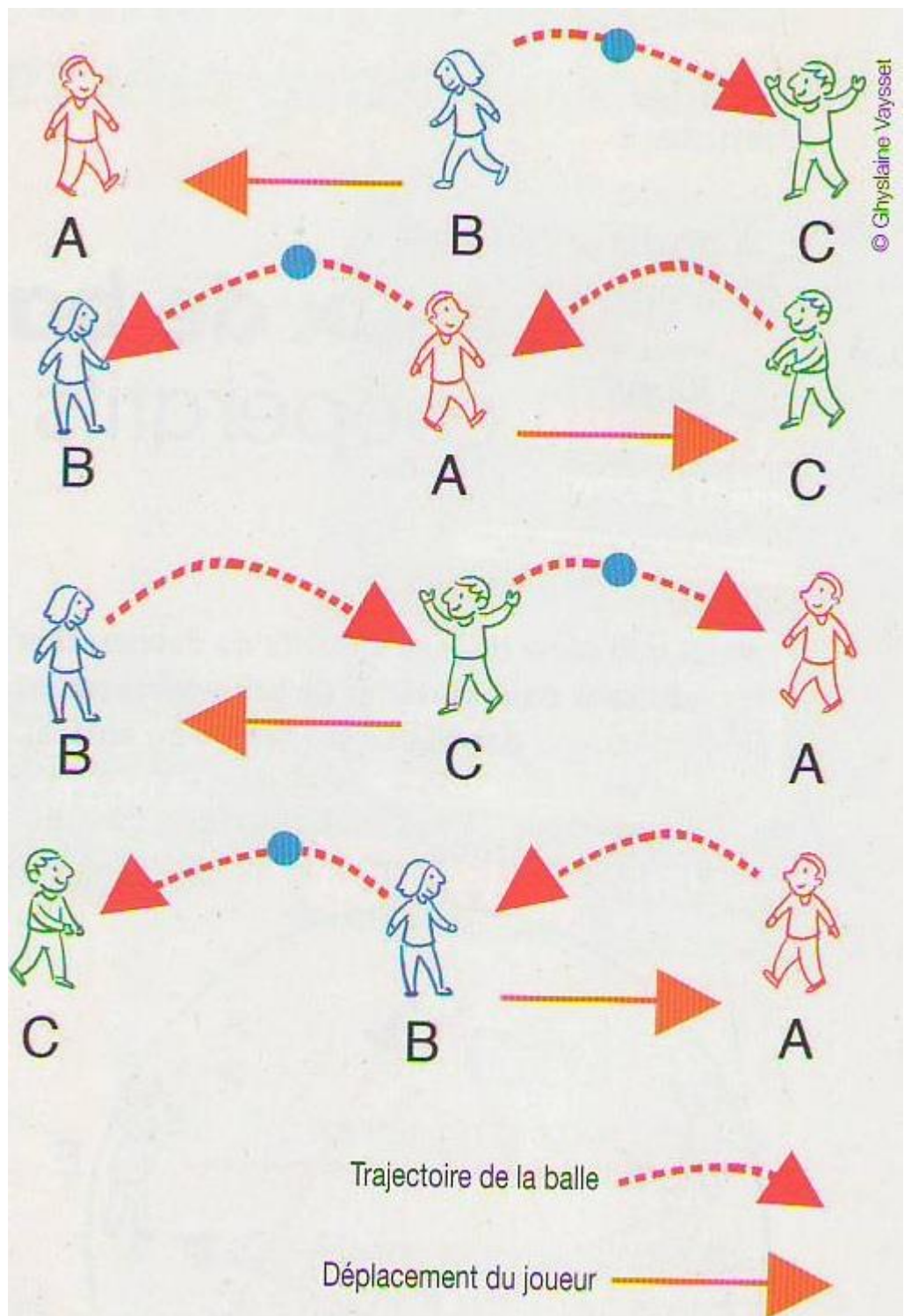
[haut](#)

Version Imprimable indisponible

LE CHEMIN DE PASSES

Jeux de balles

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	3 minimum et 15 Maximum
Durée :	20 min	Lieu :	Intérieur / Extérieur
Intérêts :	Coordination - Coopération - Stratégie - Réception - lancer....		
Conseils sécurité :	Ce jeu ne présente pas de risque particulier.		
Matériel :	Une balle (ou deux) par équipe.		
But du jeu :	Se faire le plus de passes possible en changeant de place sans perdre la balle.		
Déroulement / Règles :	3 joueurs se placent sur une même ligne. La distance entre eux est d'environ trois mètres. Le joueur du milieu B fait face au joueur A et tourne le dos au joueur C . A et C se font face. Le joueur au centre lance toujours la balle derrière lui et se déplace dans la direction opposée à la trajectoire de la balle. Au départ la balle est dans les mains de B et les joueurs sont placés comme suit : A-B-C . B lance la balle à C et échange sa place avec A . On obtient la position suivante : B-C-A , avec A face à C . C lance la balle à A qui la lance à B . Dès que la balle a quitté les mains de A , il change de place avec C . On obtient alors la position : B-C-A . Avec C face à B . B lance la balle à C qui l'envoie à A , puis échange sa place avec B . On obtient alors la position : C-B-A , avec B face à A . A lance à B qui lance à C puis échange sa place avec A , et ainsi de suite.		



(Crédit Image : Journal de l'animation N° 139 - Mars 2013 - <http://www.jdanimation.fr>)

Variante :

On peut y jouer à plusieurs équipes et chronométrer ou donner un certain nombre de passes à réaliser et voir si la rotation des joueurs est entière ou non. Bien entendu chaque fois que l'on fait tomber la balle on ne change pas de place. Ou on recommence...

Conseil :

Pratiquer ce jeu avec des balles dites "ouvertes" permet de les rattraper dans toutes les positions et peut-être un peu plus facilement. C'est aussi plus ludique.