

JEUX D'EXPRESSION

Jeu de mimes	1
Improvisation	2
Le miroir	3
La chaîne de communication	4
Pauvre petit chat !	5
Le message indien	6
Les fauves endormis	7
La corde chinoise	8
Le jeu des statues	9
Réveillez-vous !	10
Assieds-toi !	11
Le nœud géant	12
Bonjour !	13
Les classements	14
Même objet	15
La rivière est agitée	16
Le courant électrique	17
Les éventails	18
La brousse	19

1. Jeu de mime

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	5/13 ans

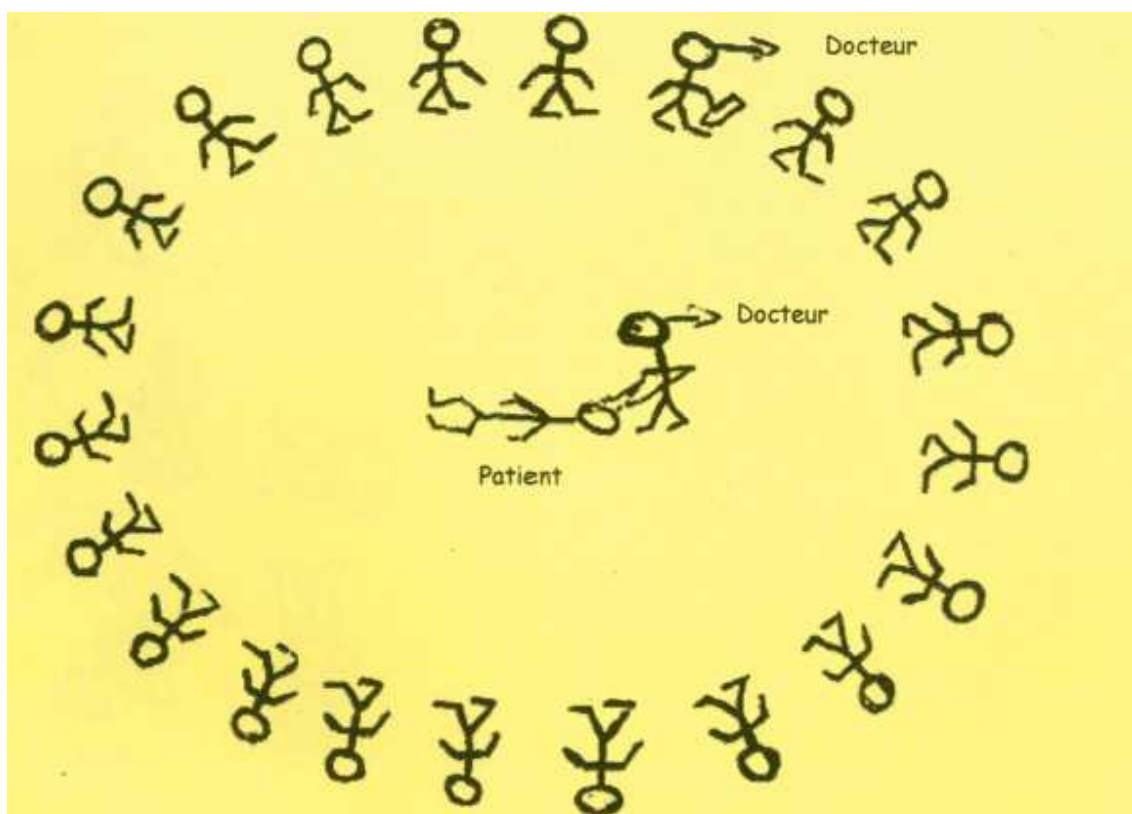
Intérêt

Maîtrise du corps
Découverte corporelle
Imagination

Développement

L'animateur établit une liste d'actions devant se dérouler dans un certain ordre et remet à chaque joueur un papier comportant une action à mimer, par exemple, docteur. Un autre joueur aura obligatoirement un papier avec marqué « malade » dessus. Un volontaire mime alors une scène, et la personne qui pense avoir retrouvé sa « moitié », va participer à l'action. Au préalable, l'animateur contrôle le papier du joueur afin de s'assurer de la bonne réponse.

Installation



2. Improvisation

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/18 ans	X

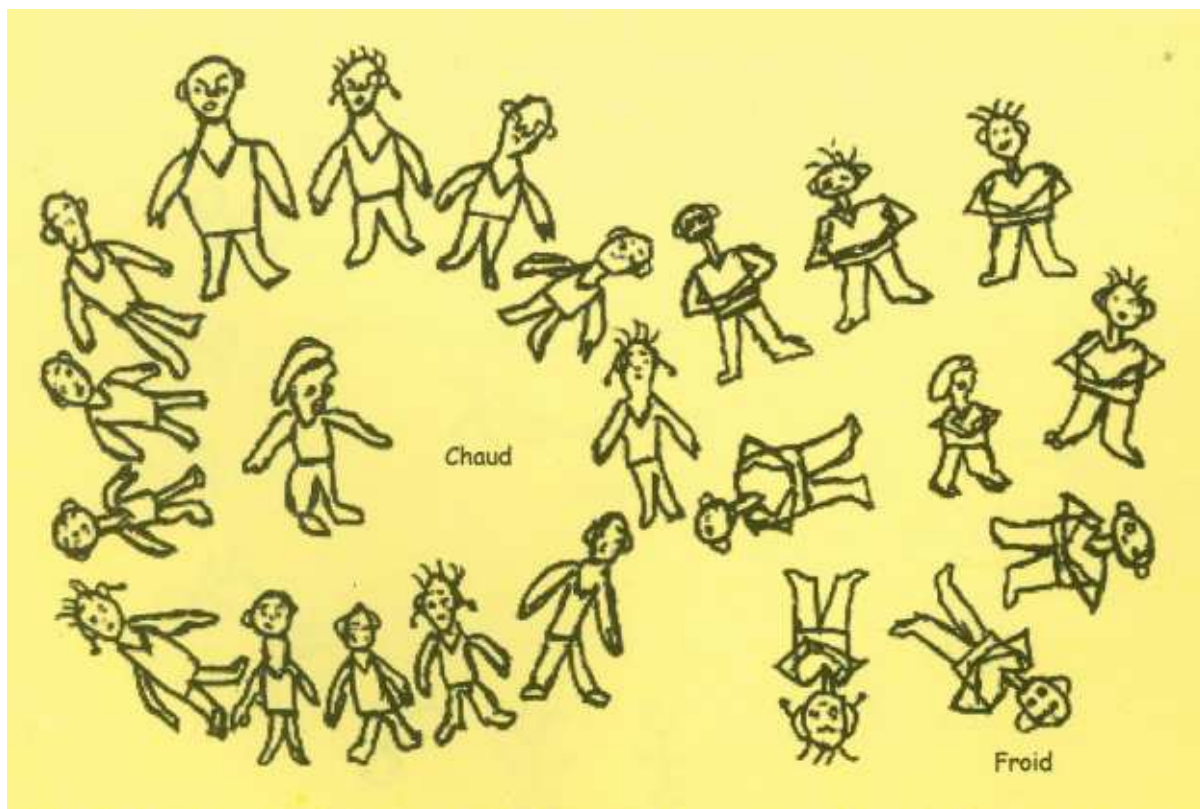
Intérêt

Maîtrise du corps
Découverte corporelle
Imagination

Développement

Les joueurs forment 3 équipes. L'animateur donne un thème : par exemple mimer une scène qui passe dans les champs. Chaque équipe à 5 minutes pour préparer le mime, et ensuite doit le représenter devant les autres. Il y a d'abord un joueur de l'équipe qui commence, suivi du deuxième, et du troisième etc.

Installation



3. Le miroir

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/13 ans	X

Intérêt

Maître du corps

Coordonner ses mouvements avec ceux d'un partenaire

Concentration

Développement

Les joueurs forment deux cercles. Ils sont deux par deux, face à face. En silence, le joueur extérieur reproduit les mimiques faites par le joueur de l'intérieur. Leur vis-à-vis doivent reproduire les mouvements comme le ferait une image dans la glace. Penser à changer les rôles.

4. La chaîne de communication

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	5/13 ans

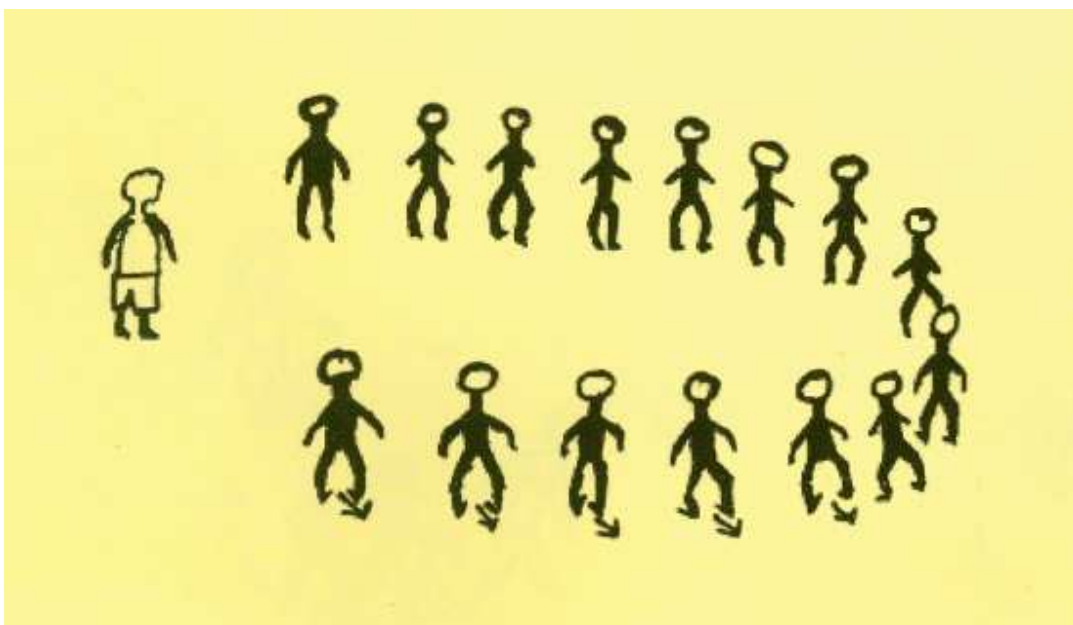
Intérêt

Concentration
Mémoire

Développement

Les joueurs sont en cercle. L'animateur dit une phrase à l'oreille d'un joueur, qui doit le répéter à son voisin. Le message doit faire le tour du cercle, et le dernier joueur doit pouvoir le restituer à l'animateur. Il y a souvent une différence entre le message de départ, et le message d'arrivée. Il est également possible, de faire 2 équipes et organiser ainsi une compétition.

Installation



5. Pauvre petit chat !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/8 ans	X

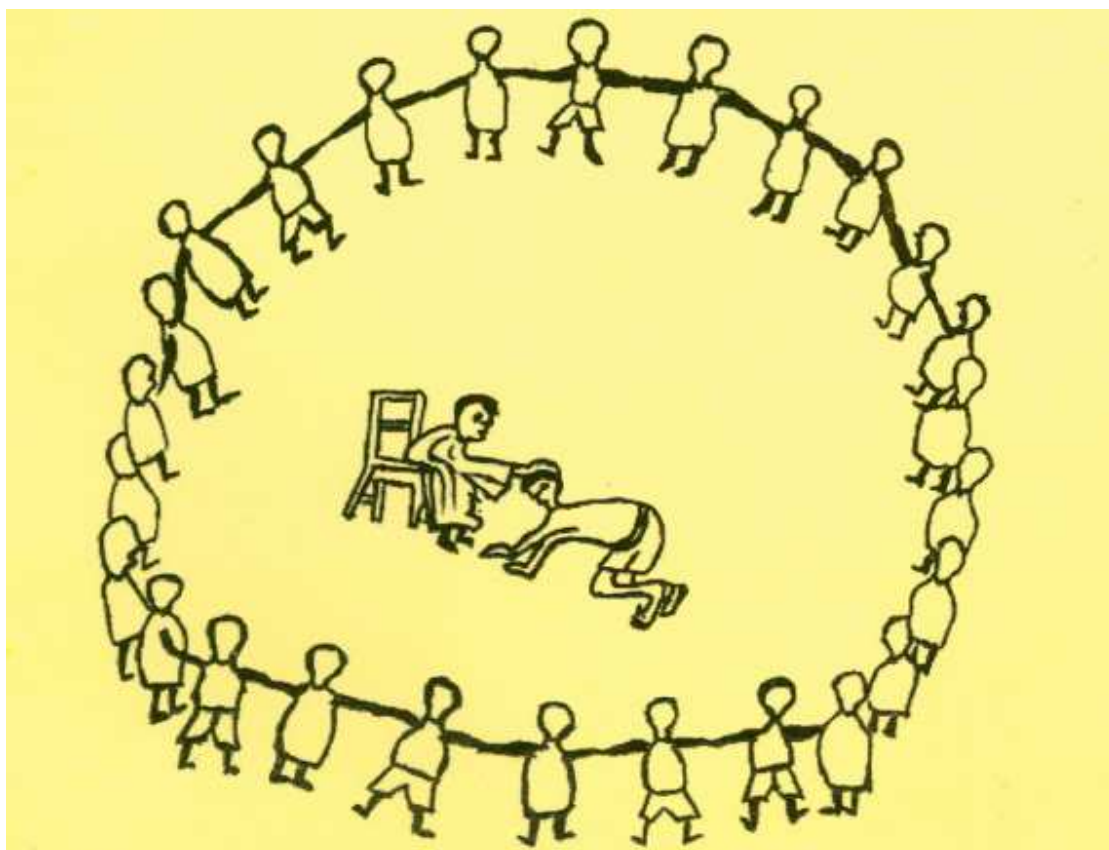
Intérêt

Maîtrise de soi
Imitation

Développement

Les joueurs sont en cercle. Un joueur se propose d'être « Le petit chat ». Il se promène alors à quatre pattes dans l'assistance en miaulant : il va s'adresser à un spectateur et miauler trois fois de suite en changeant à chaque fois de ton, et en inventant les mimiques les plus drôles. A chaque miaulement, le spectateur visé caresse la tête du petit chat en répondant : « Pauvre petit chat ! ». Il doit essayer de garder son sérieux, car au moindre rire, il prendra à son tour la place du petit chat et ira se faire plaindre ailleurs.

Installation



6. Le message indien

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	6/8 ans	X

Intérêt

Ecoute
Attention

Développement

L'animateur commence le jeu. Il prononce une phrase mystérieuse en tapotant sa bouche avec le plat de sa main à la manière des indiens. Les enfants devront deviner le message et celui qui a trouvé devra composer un autre message de la même manière.

7. Les fauves endormis

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/5 ans	2 petits morceaux de bois

Intérêt

Relaxation
Retour au calme
Intéraction

Développement

Les « fauves » reposent, allongés, mais l'œil ouvert : un « mystérieux personnage » rôde, qui essaie par tous les moyens de les réveiller, donc de les faire rire. Mimiques, grimaces monstrueuses sont de rigueur. Tout est possible, sauf de toucher les fauves. Le dernier fauve encore endormi deviendra « mystérieux personnage » à son tour. Les fauves qui ont ri, patientent quelques instants, le temps pour les autres de se réveiller. C'est en général très rapide.

8. La corde chinoise

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/5 ans	corde

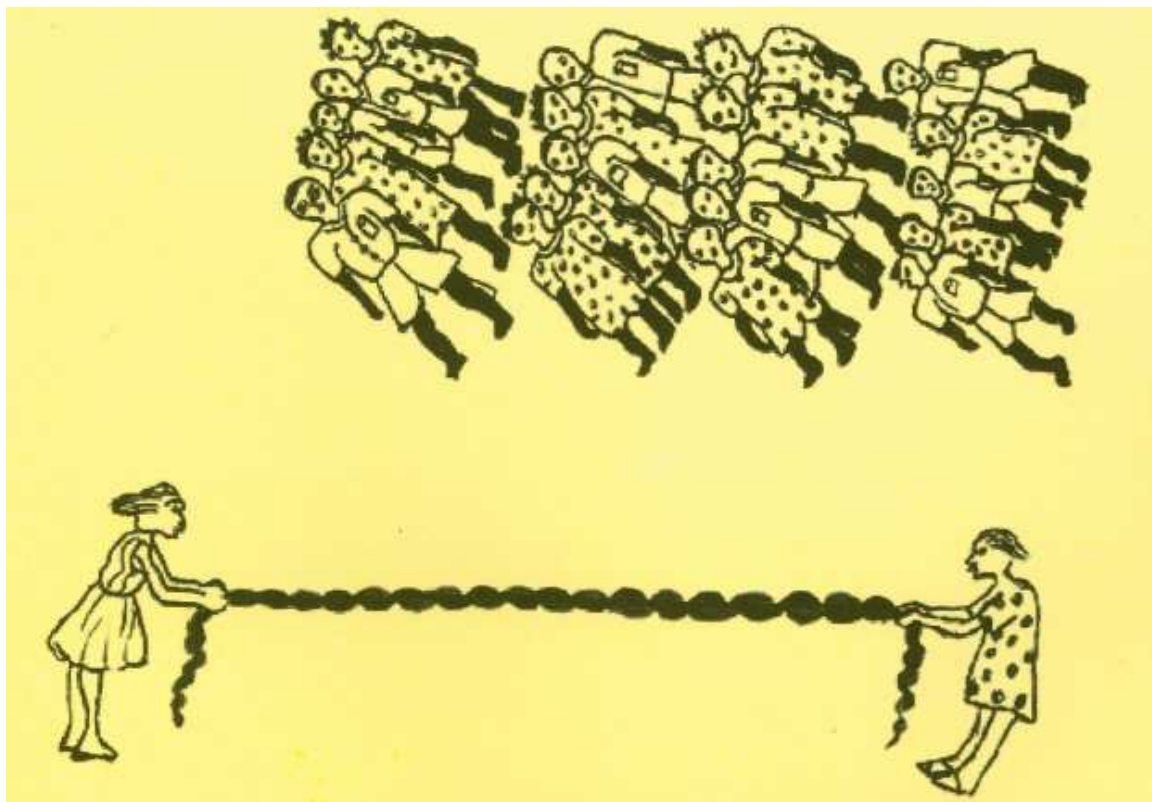
Intérêt

Motricité
Réflexe
Equilibre

Développement

On tend une corde à la hauteur de la ceinture environ. Les joueurs se succèdent et lancent deux coups de pied dans la corde : un devant, un derrière (plus difficile !). Celui qui échoue va remplacer un des porteurs de corde. En cas de réussite, on lève la corde de quelques centimètres. On lèvera la corde ainsi de plus en plus haut, jusqu'à ce que les meilleurs concurrents eux-mêmes ne puissent plus l'atteindre.

Installation



9. Le jeu des statues

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/5 ans	X

Intérêt

Motricité
Réflexe
Equilibre
Expression corporelle

Développement

Les joueurs se dispersent dans l'espace, après avoir déterminé le gardien du musée. Lorsque le gardien crie « Stop », chacun doit s'immobiliser en adoptant la même posture que celle du gardien, et la garder le plus longtemps possible...Le premier qui perd l'équilibre s'assied, le jeu reprend : il ne pourra se relever que lorsqu'il aura un remplaçant.

10. Réveillez-vous !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	3/8 ans	X

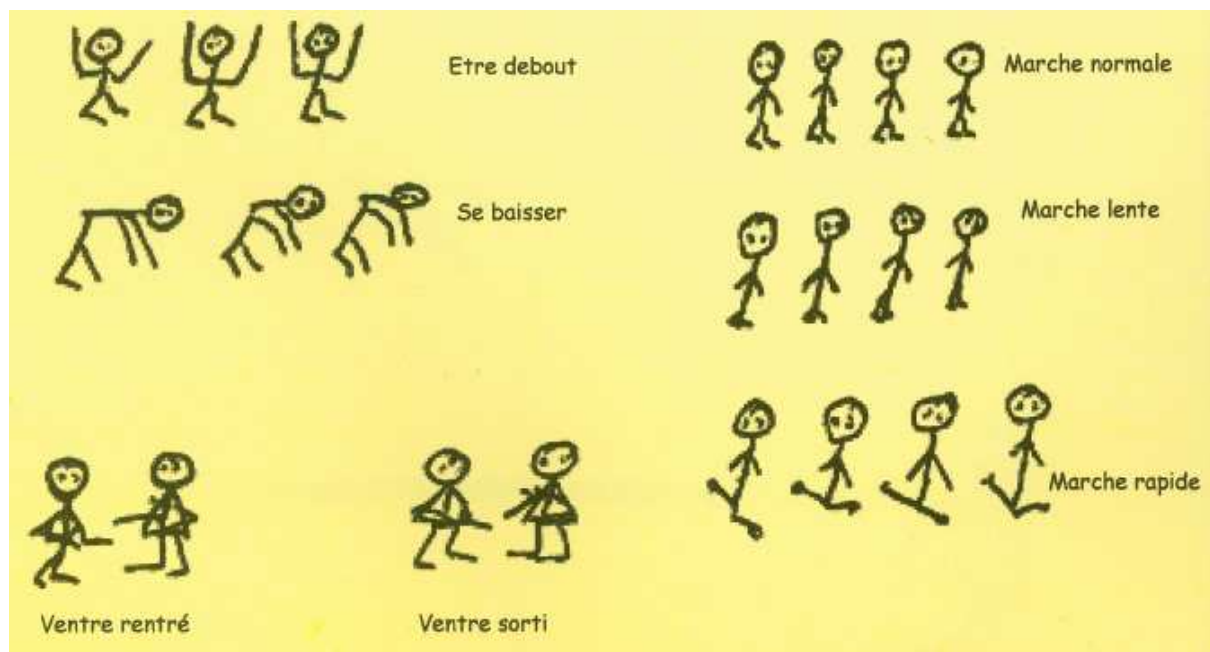
Intérêt

Découverte de son corps
Relaxation
Endurance

Développement

Il ne s'agit pas de jeux en tant que tel, mais plutôt toute une série d'exercices à mettre en place avant des jeux sportifs plus intenses par exempla. Le premier exercice consiste à s'étirer le plus possible en essayant d'aller le plus haut possible. Ensuite, tous les autres exercices d'étirement sont les bienvenues. Il est également important de travailler le souffle. Apprendre aux enfants de respirer par le ventre par exemple, est bon moyen de retrouver le calme après des exercices plus agités. Cette liste est à compléter en fonction des connaissances de chacun en matière d'exercices d'éveil.

Installation



11. Assieds-toi !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/18 ans	X

Intérêt

Solidarité
Interaction
Contrôle de soi

Développement

Les joueurs forment un cercle, et font face au centre. Chacun pivote ensuite d'un quart de tour, à droite ou à gauche, selon l'ordre donné, de façon à se retrouver dos à ventre avec ses voisins immédiats. Chaque participant pose les mains sur la taille de la personne de devant, et fait en sorte de ne pas se retrouver trop prêt ou trop loin de celle-ci. C'est à ce moment que l'animateur dit : « Assieds-toi sur moi ». Chacun va alors essayer de s'asseoir sur le joueur de derrière en se laissant guider par celui-ci, et en s'efforçant de maintenir les genoux serrés pour recevoir la personne devant. A l'issue de ces manœuvres, nous obtenons un cercle assis.

Installation



12. Le nœud géant

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	6/18 ans	X

Intérêt

*Solidarité
Contrôle de soi
Intéraction*

Développement

Former deux équipes de 10 joueurs. Celles-ci forment un cercle étroit, bras tendus vers le centre. Les joueurs se mélangent les mains, yeux fermés, et sur un signal donné, chaque participant doit se saisir de deux autres mains, l'une de la main droite, l'autre de la main gauche. La main du voisin n'est pas autorisée, et personne ne doit se retrouver avec les deux mains d'un même joueur. Une fois les liaisons correctement établies, les joueurs se retrouvent ainsi noués ensemble. Par la suite, on peut continuer, toujours en se tenant les mains, de faire un nœud géant, en s'enjambant mutuellement les bras, ou en passant par-dessous, en s'enroulant les uns autour des autres... jusqu'à ce que personne ne puisse plus du tout bouger. Puis, on essaie de reformer un cercle !

13. Bonjour !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/8 ans	X

Intérêt

Souplesse

Coordination des mouvements

Intéraction

Développement

« Bonjour ! Comment allez-vous ? Enchanté de faire votre connaissance ». Voilà la façon habituelle de saluer les gens que l'on rencontre pour la première fois. Dans ce jeu, nous employons une formule tout à fait nouvelle pour se dire bonjour. Les joueurs se déplacent à quatre pattes, et à chaque rencontre, se saluent au gré de sa fantaisie du moment. Pour ce faire, il est conseillé d'agir le plus vite possible, sans réfléchir.

14. Les classements

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/8 ans	X

Intérêt

Observation

Coopération

Esprit d'équipe

Compétition

Développement

Former deux équipes. Les deux équipes se placent l'une en face de l'autre. L'animateur va désigner une série de classements à effectuer durant un temps qu'il déterminera. Par exemple, demander aux enfants de se classer du plus petit au plus grand, du vêtement le plus clair au plus foncé, des mains les plus grandes aux plus petites, etc... Lorsque l'animateur dit « stop », les équipes s'immobilisent, et l'animateur contrôle les différents classements. Il attribue un point à l'équipe n'ayant aucune erreur, ou le moins d'erreurs.

15. Mîme objet

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	X

Intérêt

Concentration

Imagination

Découverte

Improvisation

Développement

Les joueurs se placent en demi-cercle. Le but du jeu est de transformer un objet quelconque (petit bâton de bois, petite balle...) en un autre objet en mimant une action. L'animateur, au départ, tient l'objet et commence à mimer une action ou l'objet se transforme en ... balai ou en brosse à dents par exemple. Le joueur qui trouve l'objet mimé, remplace l'animateur. Il est important de laisser les enfants s'exprimer quelques secondes avant d'interroger un joueur qui pense avoir trouvé.

Installation



16. La rivière est agitée

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/10 ans	X

Intérêt

Perception de l'image

Expression du corps

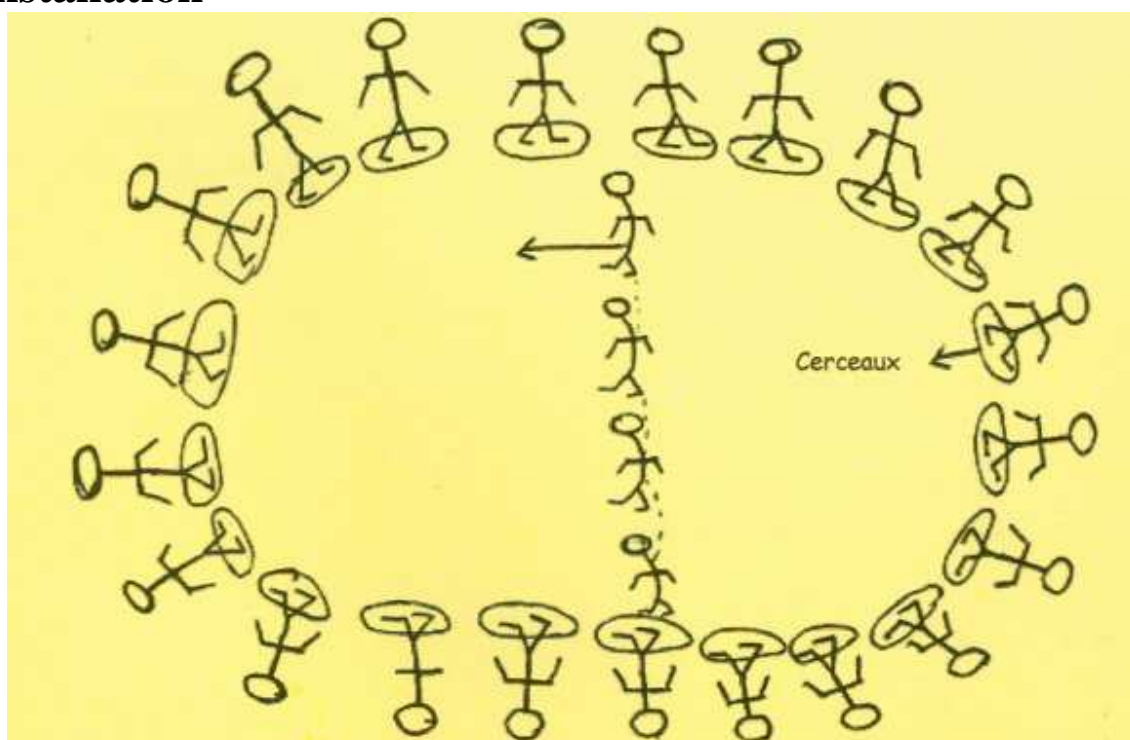
Socialisation

Coopération

Développement

Les joueurs forment un cercle. L'animateur se place au centre du cercle et raconte une histoire en se balançant comme s'il était sur une pirogue : « la rivière est calme, la rivière est calme, j'appelle sur ma pirogue tous ceux qui ont du bleu sur leurs chaussures ». Ces joueurs se lèvent et viennent s'accrocher derrière l'animateur, et font les mêmes mouvements que lui. L'animateur continue : « le vent se lève, le vent se lève, j'appelle sur ma pirogue tous ceux qui ont un maillot blanc ». Les joueurs qui ont du blanc rejoignent l'animateur qui accentue ses mouvements. Quant il prononce : « la rivière est agitée », tous les joueurs qui étaient dans la pirogue essaient de trouver une place libre dans le cercle, et le joueur qui n'a pas de place, recommence l'histoire.

Installation



17. Le courant électrique

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	X

Intérêt

Coopération

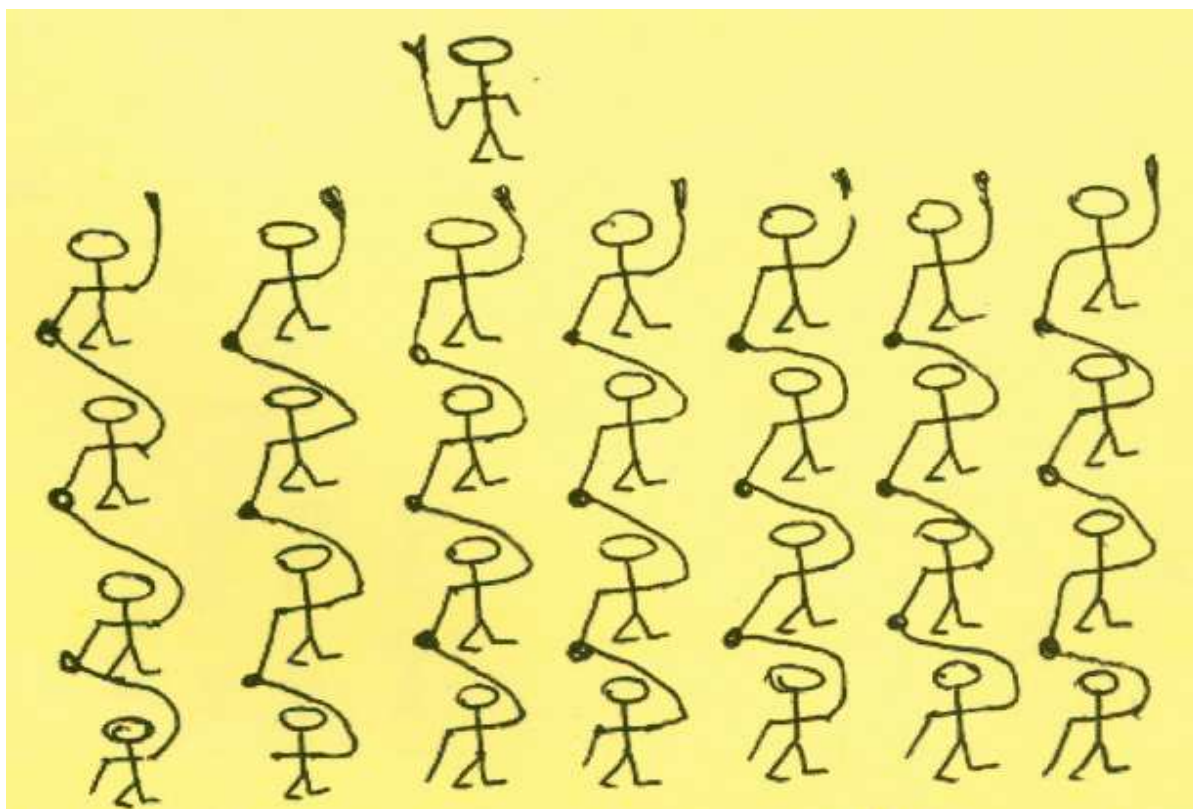
Maîtrise du corps

Réflexe

Opposition entre équipes

Développement

Par équipe les joueurs sont assis en tailleur, en file indienne, et se donnent la main. Pour envoyer le courant, on serre la main d'un joueur, qui serre la main de son voisin... Le meneur du jeu fait face aux derniers joueurs de chaque équipe et tourne le dos à son équipe. L'orsqu'avec ses doigts il forme un numéro pair, le courant passe. Dès qu'il arrive au joueur de tête, celui-ci lève la main. Un point est marqué par une équipe quand elle fait passer le courant plus rapidement que les autres.



18. Les éventails

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/5 ans	X

Intérêt

Découverte de son corps

Motricité

Ecoute

Développement

L'animateur raconte une histoire. Dans cette histoire, l'animateur va parler d'éventails. Lorsqu'il dit un éventail, il mîme l'action et les enfants l'imitent : il lève une main et l'agite. Pour le deuxième éventail, la deuxième main, ensuite le pied droit, puis la gauche, puis le buste. L'animateur continue d'agiter toutes les parties du corps.

19. La brousse

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/10 ans	X

Intérêt

Maîtrise du corps

Réflexe

Imitation

Développement

Les joueurs sont assis par terre. L'animateur forme 4 groupes correspondant à différents animaux vivants dans la brousse : les lions, les singes, les éléphants, et les perroquets. L'animateur raconte une histoire se passant dans la jungle en faisant intervenir les noms des différents groupes. Quand il prononce le mot « lion », les lions se lèvent et imitent le rugissement du lion. Même chose pour les autres groupes quand l'animateur dit « singe », « éléphant », ou « perroquets ». Quand l'animateur prononce « brousse », tous les joueurs se lèvent, font un tour sur eux-mêmes et se rassient. L'animateur peut se faire remplacer par un enfant.

