

Jouer

C'est toujours possible...

Des idées pratiques pour des jeux

à vivre dedans, dehors, avec les autres...

en respectant les règles sanitaires



<http://www.cemea.asso.fr/>

Les accueils collectifs de mineurs ont été, sont et seront toujours éducatifs. Ces structures ont été fortement impactées durant la période de confinement du 12 mars au 11 mai 2020. Cela s'est traduit, pour les ACM, par une fermeture administrative ou un fonctionnement très fortement contraint par le décret n° 2020-293 du 23 mars 2020 prescrivant les mesures générales nécessaires pour faire face à l'épidémie de covid-19 dans le cadre de l'état d'urgence. À compter du 11 mai 2020, un déconfinement progressif est mis en œuvre dans un milieu où le virus SARS Cov-2 circule et est toujours actif. Dans ces conditions sanitaires particulières le gouvernement a publié le «Protocole pour la réouverture des accueils collectifs de mineurs à compter du 12 mai 2020» Ce texte précise les limites et les possibilités du fonctionnement des structures d'accueil. C'est le cas pour les gestes barrières sanitaires et de distanciation physique que la pandémie justifie. Il précise les activités que peuvent pratiquer les jeunes et conseille quelques dispositions pour accompagner leur mise en œuvre sur le terrain.

Dans le cadre sanitaire actuel, le présent livret présente des exemples d'activités adaptées à ce milieu nécessairement modifié.

Mais ce livret s'efforce aussi de dire en quoi et comment il est possible de garder la richesse éducative de ces activités en n'oubliant pas qu'un individu se construit dans et par un collectif. Il invite les équipes en s'emparant de la dynamique créative qui a été la nôtre pour poursuivre à l'infini la recherche de solutions adaptées à cette situation, aux situations qui viendront, aux enfants qu'elles accueillent, aux milieux dans lesquels elles les accueillent.

N'est-ce pas là toute démarche de projet ?



Jouer avec des vélos



Avec des enfants de maternelle

Des vélos, des tricycles, des draisienne sont accessibles aux jeunes enfants dans les ACM, ces jouets peuvent être utilisés dans des activités menées par les animateurs ou dans le cadre d'activité en autonomie par les enfants.

Les repères Covid19 pour Agir en ACM (issu du protocole Ministérielle) :

Le programme d'activités proposé devra tenir compte de la distanciation sociale et des gestes barrières. Lors d'échanges de livres, ballons, jouets, crayons etc. Le lavage des mains des mineurs et la désinfection du matériel devront être effectués avant et après l'activité de façon à limiter les risques de contamination.

Les activités, y compris celles de plein air, doivent être organisées dans l'enceinte ou à proximité immédiate du bâtiment qui les reçoit.

Pour adapter cette activité pendant la crise sanitaire

Aménager l'espace de jeux

Délimiter par des marquages au sol l'espace de pratique dans la cour

Créer 2 espaces de stockage des vélos avec un sens de circulation :

« vélo à utiliser » et « vélo à nettoyer »

A l'entrée et la sortie de chaque espace, rappeler les gestes barrières par une signalétique :

Aménagement de l'espace « vélo à utiliser » :

- Entrée Espace « vélo à utiliser » : lavage des mains avant d'utiliser le matériel

Aménagement de l'espace « vélo à nettoyer » :

- Entrée Espace « vélo à nettoyer » : consigne pour déposer le vélo et le nettoyer (si les enfants sont associés au nettoyage »
- Dans l'espace, signalétique avec les consignes pour le nettoyage des vélos
 - Comment nettoyer le vélo ? Utilisation des produits nécessaires
 - Puis « ramener le vélo à l'espace « vélo à utiliser »
 - Enfin, lavage des mains avant de reprendre vélo « propres » pour le ramener à l'espace « vélo à utiliser »

Animer l'espace de jeux

L'animateur.ice anime l'espace de jeux en garantissant la sécurité des pratiquant.e.s :

- Aménager des espaces avec du matériel tel que des plots, des bandes pour susciter l'activité. Les enfants pourront ainsi slalomer, se déplacer en respectant les espaces de chacun
- L'animateur peut animer l'espace en jouant un personnage : le garagiste qui peut regonfler les pneus du vélo, remettre de l'essence, avec quelques éléments simples de costuration et des matériels (batons, etc.) pourront faire office de clés, pompe à essence...

Pour aller plus loin

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/echanger/professionnels-de-lanimation/animer-des-coins-permanents>



Des jeux pour l'extérieur et l'intérieur

Ces jeux ont été co-écrits avec 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 !

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.

Jeux de connaissance, apprendre les prénoms



Se mettre en cercle selon

L'ordre alphabétique, suivant le prénom, ville de naissance, ville d'étude, prochain pays à voyager...

Se mettre à deux, **discuter de j'aime/ je n'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.

La balle nommée



Terrain : plat, sans obstacle, non limité. Un cercle de 4 à 6 m de diamètre tracé au sol facilite le démarrage du jeu mais n'est pas indispensable

Matériel : ballon léger (à cause des tirs). Jouer avec un ballon de rugby est souvent amusant -
Actions dominantes : lancers de ballon, réceptions, petites courses et esquives.

Jeu d'appels de prénom et de lancers de ballon.

Placé au centre des joueurs, le possesseur du ballon le lance en chandelle en appelant un prénom.

Le joueur appelé doit s'emparer de la balle, puis la lancer à son tour en appelant un autre joueur.



<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/la-balle-nommee-jeu-de-connaissance-des-prenoms/>

Petits jeux rapides

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.



Variantes :

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 à taille humaine



Petit jeu intérieur/ extérieur

Nombre: à partir de 9

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 tendues 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

Matériel : L'aire de jeu doit comporter 4 coins

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 : A 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

Déroulement :

Les joueur.euses sont en cercle, lorsque le meneur ou la meneuse de jeu désigne un lapin, celui-ci lève les deux oreilles en mettant ses mains, et les joueur.euses qui sont de chaque côté lèvent l'oreille gauche ou droite correspondant à leur position

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

Jeux de cache

Age : A partir de 6 ans

Nombre : à partir de 6 personnes

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

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

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

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

Avis de tempête

Petit jeu intérieur/extérieur

Nombre : à partir de 6 joueurs-euses

Age : dès 6 ans

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.

Le Pac-man

Jeu intérieur/extérieur

Nombre : à partir de 10 joueurs-euses

Age : dès 6 ans

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.

Les fourmis

Jeu extérieur

Nombre : à partir de 10 joueurs-euses

Age: dès 6 ans

Déroulement du jeu :

Dans un terrain délimité en fonction de la taille du groupe. Les enfants sont répartis de manière régulière. Au signal du meneur de jeu (claquement de mains, musique, sifflet, cri...), les enfants vont se déplacer, avec pour double consigne :

- Eviter qu'il y ait des espaces complètement vides
- Se déplacer sans jamais se toucher.

Les déplacements peuvent se faire en marchant lentement, vite ou en courant selon les indications du meneur de jeu. De temps en temps, le meneur de jeu donne un signal. A ce moment-là tous les joueurs se figent sur place et on regarde ensemble s'il y a des vides sur le terrain ou si tout l'espace est occupé. Puis au nouveau signal, ils recommencent à se déplacer

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



Jeux sportifs

Le chambot



Deux équipes s'affrontent en se mettant d'accord sur un contrat. Par trois frappes successives, à l'aide d'un maillet, un attaquant tente de rapprocher la boule de la cible choisie, puis un défenseur, en une seule frappe, essaie de l'en éloigner.

Le jeu commence

Les joueurs se mettent d'accord sur le choix de la zone de départ et de la cible. Puis, se déroule la scène du contrat. Par tirage au sort, une équipe reçoit le privilège de proposer à ses adversaires le nombre de « coups » maximum qu'elle se fixe pour atteindre l'objectif. Ses opposants peuvent accepter ce contrat, ou le refuser en s'accordant un nombre de « coups » inférieur. Un coup est constitué de trois frappes successives d'attaquant. Cette joute verbale achevée par l'extinction même des enchères, l'équipe qui a parlé la dernière commence; elle a le rôle d'attaquant.

Déroulement du jeu

Le premier attaquant frappe la boule avec le maillet (les joueurs disent « choler ») à trois reprises successives afin de la rapprocher de la cible. Un défenseur frappe à son tour la boule (on dit « décholer ») en essayant de la mettre dans la situation la plus contrariante pour ses adversaires. Le deuxième attaquant lui succède et chole trois fois avant d'abandonner la boule au second défenseur. Le jeu se poursuit selon cette alternance : trois frappes d'un attaquant puis une frappe d'un défenseur.

Le jeu s'achève

L'équipe attaquante qui réussit à toucher la cible en respectant ou en améliorant son contrat obtient le gain de la partie. Si elle y échoue, l'équipe des défenseurs marque le point. Une partie nouvelle s'engage alors, sur un parcours nouveau, en discutant un contrat, tout comme à la première manche. En cas d'égalité des manches gagnées respectivement par les deux équipes, il faut prévoir une « belle » pour déterminer le vainqueur.

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/le-chambot-manier-le-maillet-avec-agilite-pour-reussir-son-contrat/>

Pi le hibou

Le «hibou» ferme les yeux et compte à haute voix : «Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi zéro». A «Pi zéro», le hibou ouvre les yeux et désigne tous ceux qu'il voit afin de les éliminer. Puis il rappelle le groupe, ferme les yeux, et recommence à partir de «Pi 15»

Le jeu commence

Un enfant volontaire ou désigné par le sort joue le rôle du hibou, cet oiseau impassible et vigilant. Il se place à un endroit précis, soit debout, soit assis, suivant convention. Les autres joueurs l'entourent, en le touchant obligatoirement. Le hibou ferme les yeux et commence à compter à haute voix à l'envers : «Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi 2, Pi 1, Pi zéro». Tous les joueurs se précipitent alors pour se cacher.

Déroulement du jeu

Arrivé à «Pi zéro», le hibou ouvre les yeux; sans bouger les pieds, il tente d'apercevoir un ou plusieurs joueurs dissimulés. Il crie alors : «Pi...» suivi du prénom de l'enfant en désignant le lieu de sa cachette. Par exemple : «Pi Jacques, derrière le gros marronnier!». Sauf erreur de prénom, ce dernier sort de sa cachette et rejoint le hibou. Si le hibou ne repère aucun autre joueur, il crie très fort « Revenez !» tout en restant à sa place. Les joueurs libres réapparaissent et se rassemblent pour toucher le hibou qui compte de nouveau en fermant les yeux et en commençant cette fois-ci par «Pi 15». Les joueurs éliminés s'assoient à côté du hibou pour le reste de la partie, mais ne doivent ni l'aider ni le gêner dans sa tâche. Si le hibou se trompe de prénom, le joueur désigné par erreur reste en jeu. Si le hibou oublie de faire précéder le prénom par «Pi», il en est de même. Chaque fois que le hibou crie « Revenez !», il doit attendre que tous les joueurs soient rassemblés autour de lui et le touchent avant de compter en enlevant un «Pi».

Le jeu s'achève

Le plus souvent, le groupe des joueurs libres s'amenuise coup après coup, et à «Pi 8» ou «Pi 7», tous sont éliminés. Une nouvelle partie s'engage avec un nouveau hibou, le premier ou le dernier pris suivant la convention. Certains groupes jouent en attribuant à «Pi 6» une valeur de seuil : si tous les enfants sont pris à «Pi 6», le hibou est déclaré vainqueur; si des joueurs sont encore libres, ce sont eux les gagnants

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/pi-le-hibou-aller-se-cacher-de-plus-en-plus-vite/>

Le strac



Deux binômes s'affrontent en essayant de propulser un bâtonnet. Les attaquants essaient d'atteindre une cible. S'ils réussissent, les rôles sont inversés ; s'ils échouent, alors les défenseurs frappent le quinet en le projetant loin de la cible.

Effectifs: deux équipes, chacune de 2 joueurs (éventuellement de 3)

Matériel: chaque joueur se procure un bâton d'environ 1 mètre. Il faut également façonner un bâtonnet, de section carrée, appelé «quinet», d'une dizaine de centimètres de longueur dont chacune des quatre faces portera gravé l'un des chiffres de 1 à 4. Il convient de prévoir une cible bien repérable, par exemple une grosse pierre (ou, si l'on préfère, une quille ou une boîte de conserve)

Le jeu commence

Les joueurs se mettent d'accord sur un contrat déterminant le total des points à obtenir pour gagner la partie, sachant qu'un point correspondra à une longueur de bâton lors de la mesure des distances. Un joueur de chaque équipe lance le quinet en l'air comme il le ferait avec un dé. L'équipe qui obtient le chiffre le plus élevé s'empare du rôle de défenseurs et les autres deviennent les attaquants. Les joueurs prennent place: les attaquants derrière le trait et les défenseurs à proximité de la cible.

Déroulement du jeu

L'un des attaquants lance le quinet à la main en essayant de toucher la cible. Les défenseurs, tout en restant derrière la ligne de défense, tentent, à l'aide de leur bâton, de dévier le quinet de son objectif. Dès que le quinet s'est immobilisé, aucun joueur n'a le droit d'y toucher. Deux cas sont possibles: Ou les attaquants ont touché la cible: les deux équipes changent alors de rôle et aucun point n'est marqué. Ou les attaquants n'ont pas touché la cible: le chiffre gravé sur la face supérieure du quinet indique le nombre de frappes successives accordé aux défenseurs. Dans ce cas, un défenseur place la cale (qui ne sert qu'à ce moment), pose le quinet dessus, sans en modifier l'orientation ; puis il essaie de le propulser le plus loin possible en le frappant de son bâton ; s'il est assez habile il peut le reprendre de volée une ou plusieurs fois. Son partenaire peut aussi le frapper à nouveau en vol avant sa retombée au sol. Si une seconde frappe est autorisée, l'un des défenseurs recommence la même action, en partant du nouveau point de chute du quinet. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement du nombre autorisé. Quand le nombre de frappes autorisé est atteint, les joueurs mesurent la distance qui sépare la cible du quinet immobilisé à son dernier point de chute. Cette distance est évaluée par un nombre entier de longueurs de bâton : autant de longueurs de bâton, autant de points en faveur des défenseurs. Les joueurs reprennent leur place initiale: les défenseurs conservent leur rôle et n'en changeront que lorsque les attaquants réussiront à toucher la cible (les attaquants deviendront alors les défenseurs).

Le jeu s'achève

La première équipe qui atteint le total de points fixé par le contrat a remporté la partie.

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/le-strac-propulser-le-quinet-le-plus-loin-possible/>

Jeux avec un peu de matériel

Loup Ballon



Du papier, des bandeaux, un ballon...

Il faut nettoyer le ballon avant de jouer.

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

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

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.

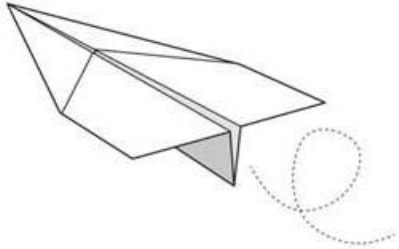
Un thème peut être éventuellement proposé. Chaque équipe délègue un « ambassadeur-ice » auprès du -de la meneur-euse de jeu qui donne à chacun un rôle à mimer, le même pour toutes les équipes. Cela peut être un métier ou un personnage connu. Au signal, chaque ambassadeur-ice rejoint son groupe et se 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.



Jouer avec du papier



Organiser l'espace pour leur permettre d'agir pendant les temps informels. Mettre à leur disposition du papier, de la documentation, des origamis déjà faits... Amorcer ou réamorcer les envies, s'adapter aux besoins en organisant des ateliers... Et Laisser l'interaction se faire. Papier volant, papier pour jouer, papier pour décorer, papier pour ranger, papier vecteur de mutualisation et de coopération. Les projets s'autoalimentent.

Poissons volants et hélicoptères



Poisson volant

Découper une bande de papier serpente ou papier machine de 20 à 30 cm de long par 2 à 3 cm de large.
Inciser deux fentes à 2 à 3 cm des extrémités, de part et d'autre. **Emboîter** et lâcher à bonne hauteur. Le poisson tourne en tombant.

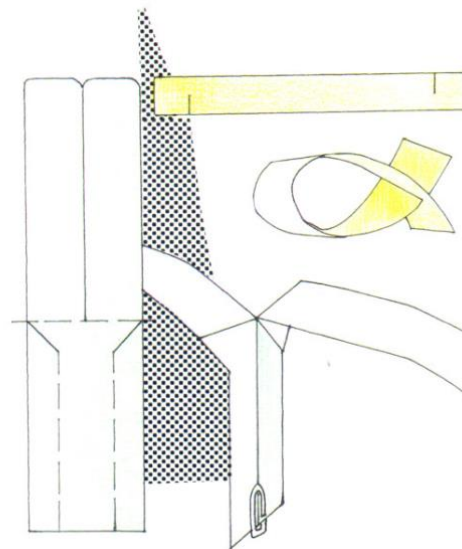
Hélicoptère

Découper une feuille de papier machine ou papier affiche d'environ 15 x 10 cm.
Plier en deux dans la longueur et arrondir une extrémité. **Déplier**. **Couper** les deux petites fentes et le pli central jusqu'à la moitié. **Rabattre** le long du pli central les deux parties hachurées.

Plier légèrement les pales en les rabattant de part et d'autre.

Lester avec un trombone et lâcher à bonne hauteur. L'hélicoptère tourne en tombant.

On dit que, si s'affranchir de la pesanteur a été un des rêves les plus partagés par tous les hommes, cette longue histoire débuta par les essais de Besnier qui prétendait chercher à se « maintenir convenablement » dans l'air.



Flèches volantes



Utiliser du papier machine 64 g ou papier de couleur, papier affiche coloré d'un côté, papier d'emballage cadeaux, etc.

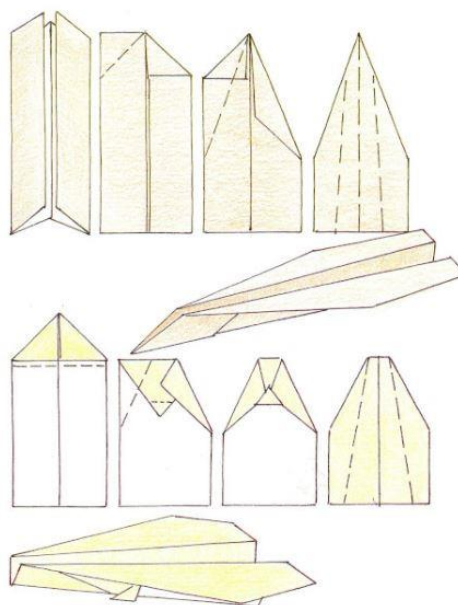
Débitier au format carré 21 x 21 cm pour la flèche d'attaque ; au format rectangulaire 21 x 29,7 cm pour la fusée à nez carré.

Plier successivement en suivant les croquis.

_____ signifie que le pli est fait.

----- signifie que le pli est à faire.

On dit que l'envie de voler, voler plus haut, encore plus haut, date de l'aube de l'humanité. La première fusée réalisée par l'ingénieur Goddard décolla le 16 mars 1926 et fit un vol de 56 mètres



Pour aller plus loin :

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-de-creation-dobjets-et-de-jouets/poissons-volants-helicopteres/>

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-manuelles-et-dexpression-techniques-plastiques-et-scientifiques/activites-de-creation-dobjets-et-de-jouets/fleches-en-papier/>

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/temps-de-loisirs-temps-de-vacances/livret-pedagogique-jouets-construire/>

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/activite-papier/>



Rondes et jeux chantés

Beaucoup de jeux chantés peuvent trouver une adaptation pour respecter les règles et distances de sécurité, 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 ...)

Les pigeons sont blancs



Les pigeons sont blancs est une ronde à choix.

La ronde tourne en marchant. À la fin de chaque couplet, le meneur désigne un des joueurs par son prénom. Celui-ci se tourne dos au centre et continue le jeu dans cette position.

Adaptations :

Cette ronde se fait initialement en se donnant la main pour tourner, mais le même jeu peut se faire en restant statique. Il jouerait alors uniquement sur le fait de caler le texte et le nom choisi à la mélodie et tout le jeu de relation lié au choix.

Elle peut également se faire sans se donner la main en étant à un mètre les uns des autres. Ce qui permet de jouer avec la structuration de l'espace. Un cercle tracé au sol facilite les repérages et les déplacements

Ecouter la mélodie et accéder à plus d'informations sur ce jeu chanté

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/les-pigeons-sont-blancs>

C'est Gugusse

C'est gu - guss' a -vec son vio - lon, qui fait danser les
fil -les, qui fait dan -ser les fil -les; c'est gu -guss' a -vec son vio
- lon, qui fait dan -ser les filles et les gar -çons. Mon pa-pa ne veut
pas que je dan -se, que je dan -se, mon pa -pa ne veut pas que je
dan -se la pol -ka. Il di -ra c'qu'il vou -dra, moi je dan -se, moi je
dan -se, Il di -ra c'qu'il vou -dra,, moi je dan -se, la pol - ka..

A - La ronde tourne en marchant pendant que le joueur du milieu mime les gestes du violoniste.

B - La ronde s'arrête. Gugusse se dirige vers l'un des joueurs. Tous les deux font non avec leur index.

C - Ils dansent ensemble librement pendant que ceux de la ronde frappent dans leurs mains. Le jeu reprend avec deux Gugusse au milieu, puis quatre, puis huit, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de participants. D'autres jeux chantés à ajouter sur la même logique...

Adaptations

La marche peut se faire sans se donner la main en restant à un mètre les uns des autres Un cercle tracé au sol facilite les repérages et les déplacements.

Un deuxième cercle tracé à l'intérieur du premier permet que les deux joueurs qui se font face restent à un mètre.

Ecouter la mélodie et accéder à plus d'informations sur ce jeu chanté

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/cest-gugusse-avec-son-violon/>

Promenons-nous dans les bois

The image shows a musical score for the song 'Promenons-nous dans les bois'. It consists of three staves of music in a 2/4 time signature with a key signature of one flat (B-flat). The lyrics are written below the notes.

Prom' nons nous dans les bois pen-dant que le loup n'est pas, si le loup ye
tait, il nous man - ge - rait, mais comme il n'est pas, il nous mang' ra pas Loup yes
tu? (loup yes tu) Que fais - tu? (que fais - tu?) En-tends tu? (en-tends tu) (Loup: Je mets ma culotte)

Les joueurs chantent en se déplaçant librement dans l'espace devant le loup. Ils peuvent aller le narguer devant sa cabane, le loup ne sortira pas. À la fin de la chanson, ils sont tenus de s'arrêter et de regarder le loup lorsque le dialogue s'engage. Suivant la réponse du loup ils pourront reprendre leur promenade ou au contraire filer à toute allure. Le loup a une place précise, sa cabane, dont il ne sortira que lorsqu'il hurlera « je sors » (ou « j'arrive »). Le loup peut donc décider de s'habiller aussi longtemps qu'il le veut avant de s'estimer être en forme pour repartir.

Adaptations :

Des cerceaux répartis peuvent délimiter les espaces à partir desquels les joueurs narguent le loup

Pour attraper un joueur, le loup peut se rapprocher de lui (en laissant au moins un mètre) et dire son nom.

Ecouter la mélodie et accéder à plus d'informations sur ce jeu chanté

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/les-petits-lapins-dans-la-clairiere-jouer-et-chanter/>

https://yakamedia.cemea.asso.fr/sites/default/files/upload/45_Prom_nons_nous_dans_les_bois.mp3/

Tous les légumes

The image shows a musical score for the song 'Tous les légumes'. It consists of seven staves of music in 2/4 time, with a key signature of one flat (B-flat). The lyrics are written below the notes. The score is divided into two sections: Section A, which is a march, and Section B, which is a stop. Section A is marked with a 'A' and a 'y' symbol above the first note of each measure, indicating a 'petit saut' (small jump) on each syllable. Section B is marked with a 'B' and a '3/4' time signature, indicating a change in tempo and meter. A video player interface is visible at the bottom of the score, showing a play button and a progress bar from 0:00 to 0:56.

Tous les lé - gu - mes! Au clair de lu - ne! E - taient en
train de s'a - mu - ser, ils s'a - mu - saient, saient! Tant qu'ils pou
- vaient, vaient! Et les pas - sants les re - gar - daient! Un po - ti
- ron tour - nait en rond. Un sal - si - fis
sau - til - fait sans faire de bruit. Un ar - ti - chaut
a - vait trop chaud et un chou - fleur se dan - di
- nait a - vec ar - deur, deur!

A - La ronde tourne en marchant. Petit saut pieds joints sur chaque syllabe repérée par le symbole > dans la mélodie.

B - La ronde s'arrête. Les joueurs miment les actions indiquées par les paroles.

Adaptations :

La marche peut se faire sans se donner la main en restant à un mètre les uns des autres. Un cercle tracé au sol facilite les repérages et les déplacements.

Des cerceaux peuvent également être disposés au sol.

Ecouter la mélodie et accéder à plus d'informations sur ce jeu chanté

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/tous-les-legumes/>

Nous n'irons plus au bois

The image shows a musical score for the song 'Nous n'irons plus au bois'. It consists of three staves of music in a 2/4 time signature. The lyrics are written below the notes. The first staff starts with a treble clef and a key signature of one flat. The lyrics are: 'Nous n'i-rons plus au bois, Les lau-riers sont cou - pés, La bel-le que voi -'. The second staff starts with a measure rest (6) and continues with: 'là La fai-rons- nous dan - ser! En-trez dans la dan - se, Vo-yez comme on'. The third staff starts with a measure rest (12) and ends with: 'dan - se, Sau - tez, dan - sez, Em-bras-sez qui vous vou-drez.'

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.

Au début du premier refrain, un enfant désigné 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 salue), puis vient se placer près de lui.

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

Adaptations :

La marche peut se faire sans se donner la main en restant à un mètre les uns des autres Un cercle tracé au sol facilite les repérages et les déplacements.

Le salut ou la révérence remplaceront la bise

Pour aller plus loin sur les rondes et jeux chantés :

Rondes et jeux chantés

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

Jouez chantez

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/jouez-chantez/>

Euréka, j'ai joué

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/activites-dexpression-theatre-musique-livres/eureka-jai-joue/>

Retrouvez d'autres idées d'activités et des réflexions pédagogiques sur le site



<https://yakamedia.cemea.asso.fr/>