

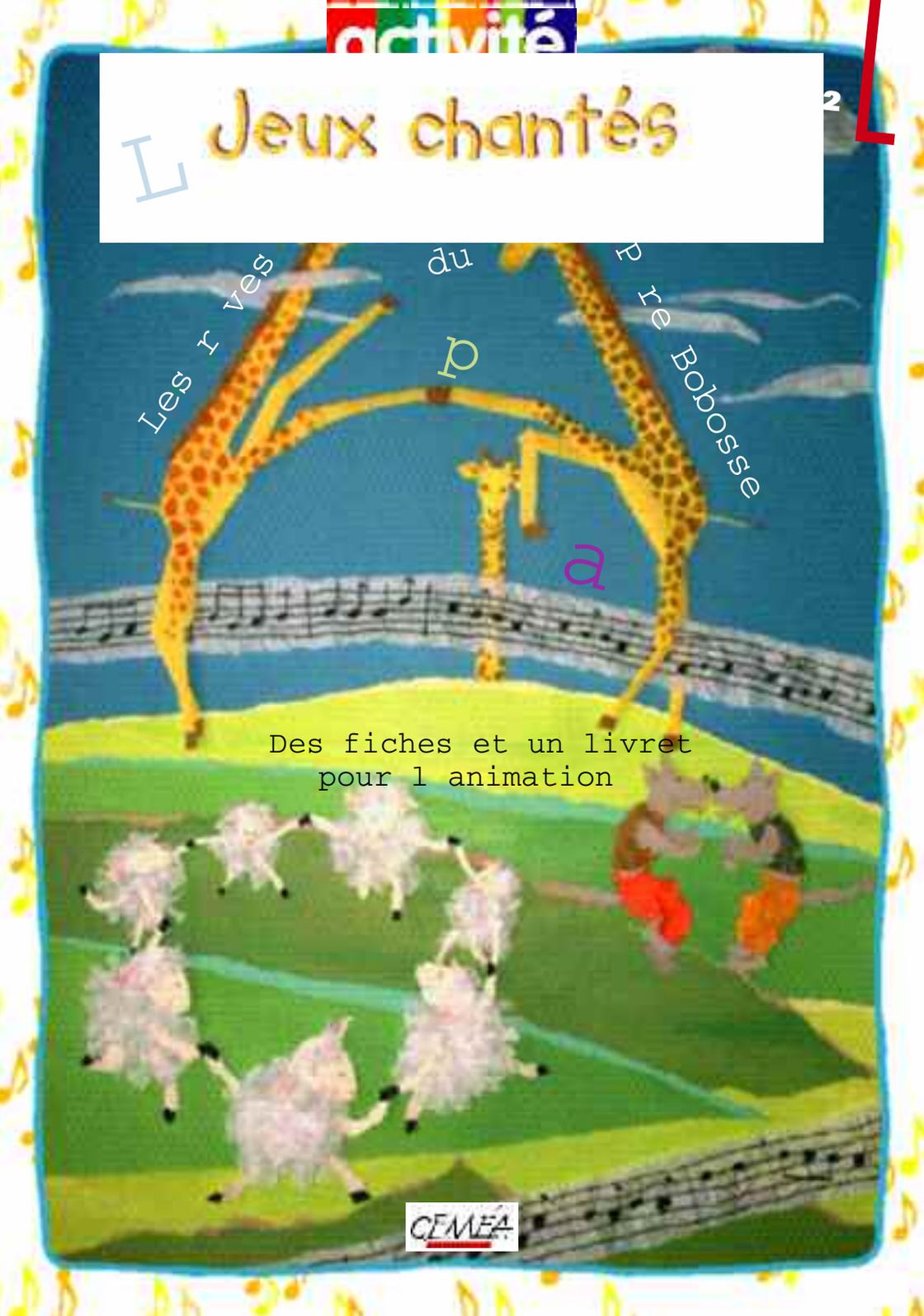
L Jeux chantés

Les r ves du P re Bobosse

p

a

Des fiches et un livret pour l animation





Auteurs
Eric Brabant
Valérie Éphritikhine
Andrée Fischer
Grégoire Fischer
Véronique Valentin

Illustrations
Éric Brabant

Sont l'origine

de la classification :
Colette Bordat,
Simone Bruguière,
Gisèle Coatanroc'h,
Henriette Goldenbaum †,
Robert Jean †,
William Lemit †,
Jacques Vivant.

Remerciements

Marchand de Sable, pour la réalisation du CD et leur collaboration à l'élaboration des partitions du fichier.

Conception graphique
Alexandre Lourdel.

Mise en page
Béatrice Jean.

dition

Direction des publications des Ceméa.
Christian Gautellier.



Dans la même collection

Cerfs-volants, 24 fiches et un livret pour l'animation
Jeux sportifs et un livret, 24 fiches et un livret
Jeux de pions pour aujourd'hui, 12 tabliers et un livret
Jouets à construire n°1, 39 fiches et un livret
Jouets à construire n°2, 39 fiches et un livret
24 jeux de pleine nature et un livret
Et si on cuisinait ! 57 recettes, 61 fiches et un livret
Jeux chantés n° 1 « À la noce du père Bobosse », 50 fiches et un livret
Photos à faire et à défaire (à paraître)

sommaire

Liste par catégorie	4	3
Description d'une fiche	5	
Introduction	6	
Vocabulaire	8	
Classification	10	
Plan général de classement	14	
Répertoire	15	
Les jeux chantés dans le développement de l'enfant	18	
Démarche et conseils pédagogiques	24	
Grille d'analyse d'un jeu chanté	27	
Quelques exemples de séquences de jeux chantés	28	
Proposition de répartition sur trois années de maternelle	30	
Liste alphabétique	36	
Bibliographie	37	

Liste par catégorie

4



Simple mouvement

- 1 La micht'en l'air
- 4 Marianne-Ke
- 5 En passant les Pyrénées
- 7 Au rondeau du maillot
- 10 Il était une fermière
- 11 Picoulet
- 12 Suite de rondes
- 14 Mon père m'a donné
- 16 Petite hirondelle
- 20 C'est Rivaut
- 21 Cacalico est en colère
- 22 Nous étions trois frères
- 23 Sainte Maritaine
- 24 Suite de tresses
- 25 Allons à la noce
- 28 La fille du coupeur de paille
- 29 La meunière
- 30 La tapette
- 32 Laissez passer les petits St-Jean
- 34 C'est nous qui sommes les rubans bleus
- 36 Les rosiers sont pleins de roses
- 37 Mon père est garde-champêtre
- 38 Nous étions trois jeunes filles
- 40 Savez-vous planter les choux ?
- 41 Qu'est-ce qui passe ici si tard ?
- 42 Pour passer le Rhône
- 43 Trimazo
- 44 Sur le pont d'Avignon
- 48 Va sous la porte du paradis
- 49 Meunier, tu dors



Jeux avec enjeu

- 2 Sur le gazon du roi
- 3 Passe, passera
- 6 La Marguerite
- 8 Train de balai
- 13 Allons à la vigne
- 15 A dix-huit sous la livre d'oignons
- 17 A la savate qui traîne
- 19 A la ronde des muets
- 27 J'ai l'honneur de monter la garde
- 35 Le chat près du feu
- 46 Où vas-tu pauvre boîteuse ?



- ### choix
- 9 Cueillons la rose
 - 18 Mon cœur n'est pas pour vous
 - 26 J'ai des rubans sur mes souliers
 - 31 La bonne galette
 - 33 Laquelle est-ce qui danse la mieux ?
 - 39 Où vas-tu mignonnette ?
 - 45 Le ramoneur
 - 47 Vous avez fait la mignonne

Description d'une fiche

Pictogramme indiquant le type de jeu :



Jeu de simple mouvement



Jeu à choix



Jeu avec enjeu

Titre

Numéro de fiche et de la plage du CD

Cadre de couleur indiquant l'âge à partir duquel peut se jouer le jeu :
jaune : dès 3-4 ans
vert : dès 5-6 ans
bleu : dès 7-8 ans

Suite des paroles du jeu

Partition du premier couplet et du refrain

Explications du jeu, les mots en vert renvoient à la rubrique vocabulaire de ce livret, ceux en bleu désignent les paroles de la chanson



Introduction

Les jeux chantés : origines et éléments de définition

6

Nous avons réalisé le présent document, qui regroupe à la fois des éléments théoriques et pratiques, pour déclencher l'envie de vivre des moments de jeux chantés avec les enfants et afin de mieux comprendre tout l'intérêt que ces jeux peuvent offrir dans le développement de l'enfant. Les jeux chantés ouvrent au monde de la chanson, des rondes et comptines, mais aussi de toutes sortes de jeux.

Très anciens, les jeux chantés sont des jeux universels de tradition orale. Comme pour les contes, nous trouvons des variantes des mêmes jeux dans différents pays, ils passent par le bouche à oreille.

Les jeux chantés folkloriques sont des créations populaires et de toute évidence des créations enfantines : ils se sont emparés d'une chanson d'origine quelconque, lui ont fait subir au cours de sa transmission orale toute une série de changements, équivalant véritablement, dans le fond et dans la forme, à une nouvelle création.

Nous avons la conviction que c'est dans le mouvement, dans le jeu même, qu'ont pu être élaborés les jeux chantés enfantins du folklore, et que la tradition les a ensuite remodelés en multiples versions.

Par l'étendue vocale réduite qu'ils emploient, par l'allure générale des mélodies et des rythmes utilisés, par leur phrasé, leur vocabulaire et leur style poétique, par les moyens moteurs qu'ils mettent en

œuvre, par les ressorts d'intérêt qu'ils contiennent, ces jeux sont en effet si parfaitement adaptés à l'enfance que seuls les enfants eux-mêmes peuvent les avoir aussi bien forgés, ou reforgés, à la mesure de leurs goûts et de leurs moyens.

Mais pour se convaincre de la perfection de l'adaptation de ces jeux chantés aux besoins et moyens des enfants, il n'est que de les comparer à ceux qui ont été élaborés, parfois avec beaucoup de goût et de conscience mais aussi avec beaucoup moins de bonheur, par d'autres personnes et qui nous montrent combien il est difficile à l'adulte, même le mieux intentionné, de « faire enfantin ».

Dans les cours de récréation, les rues, les squares, les centres de vacances, des enfants continuent à s'enseigner entre eux les jeux chantés qui leur plaisent, en dehors de toute intervention des adultes.

Leur intérêt réside dans le plaisir du chant étroitement lié à celui du mouvement.

Les jeux chantés prennent le relais des jeux de nourrice, vers 3-4 ans. Alors que les jeux de nourrice privilégient la relation duelle avec la maman, la nourrice ou tout autre adulte, les jeux chantés vont permettre la socialisation de l'enfant en relation avec d'autres enfants.

Maintenant, il nous semble nécessaire de délimiter le domaine des jeux chantés : chaque chant se présente, comme c'est le

cas pour toutes les chansons folkloriques, sous la forme d'une grande quantité de versions plus ou moins différentes entre elles. Inversement, le même jeu est parfois exécuté sur plusieurs chants tout à fait différents.

Les jeux chantés ne peuvent être rattachés au domaine de la danse qu'en donnant à ce mot un sens assez large.

Les seuls pas qu'ils comportent sont en effet la marche et le sautillé, modes de déplacement spontanés des enfants, souvent employés à volonté, et auxquels ne s'ajoute que très exceptionnellement le galop latéral.

D'autre part, nous pouvons difficilement donner le nom de « figures » à des évolutions qui, le plus souvent, ne se définissent ni par un itinéraire bien tracé, ni par un nombre précis de participants, sauf quand il s'agit des « solistes ».

Les évolutions, malgré leur simplicité ne sont pas sans comporter parfois certaines finesses motrices, comme les boucles formées par les rondes, les changements de sens, les arrêts et départs précis, les tours en sens alternés.

Certains jeux chantés comportent, après une partie chantée, une conclusion jouée, sans accompagnement de chant.

Dans d'autres cas, il serait plus juste de dire que la partie chantée ne constitue que le prélude du jeu proprement dit ou un inter-

lude dans ce jeu, au point parfois de n'y être plus qu'un élément tout à fait secondaire.

Un motif extrêmement fréquent dans les jeux chantés est constitué par le choix, souvent manifesté sous forme d'embrassade, d'un enfant par un autre.

Dans la plupart des cas, l'enfant choisi se trouve, de cette façon, désigné pour succéder, la fois suivante, au soliste qui l'a ainsi élu.

Ces différents aspects nous permettent de mieux cerner ce qui appartient ou non à cette catégorie de jeux que sont les jeux chantés.

Mise en garde : le CD qui accompagne ce fichier permet à l'adulte d'apprendre et de garder en mémoire la mélodie, **il ne peut servir de base musicale au jeu.** Pour faciliter l'apprentissage du jeu chanté et atteindre l'harmonie entre le mouvement et le chant, il est nécessaire de le jouer à l'allure imposée par les enfants, celle-ci étant différente des chants du CD. Certaines partitions sont écrites dans une tonalité différente de celle dans laquelle les musiciens ont joué.

Vocabulaire

8

Scie et tresse

Face à face, en se donnant les mains le plus simplement du monde, il suffit de lever les bras pour former une **double arche**, sorte de petit pont sous lequel les participants d'un jeu peuvent passer. (ex : **Passé passera**).

Pour l'arche simple, les joueurs sont côte à côte et se donnent une seule main.

Toujours l'un en face de l'autre et en se donnant la main droite, puis la gauche, comme en se souhaitant le bonjour, deux joueurs se mettent en **position de scie** : l'un a les avant-bras croisés, l'autre non. Pendant le jeu, ceci s'inverse à chaque mouvement de scie (ex : **cf. 1^{er} fichier, Scions du bois**).

Pour former une **tresse**, les joueurs en position de scie n'ont plus qu'à se tourner d'un quart de tour vers l'intérieur du couple. Ils se retrouvent alors côte à côte et regardent dans la même direction (ex : **A la tresse**).

Toujours par deux, décalés, les épaules droites se faisant face, si les joueurs se donnent la main droite à hauteur des épaules, ils peuvent en tournant sur place, effectuer un **moulin main droite**; en changeant d'épaule et de main, ils effectueront un **moulin main gauche**. (ex : **Cueillons la rose**).

Pour la tresse à trois (ex : **Petite hiron-delle**), trois joueurs sont côte à côte, celui du milieu écarte les bras devant ses partenaires, ceux de l'extérieur se donnent la main intérieure devant le joueur du milieu, la main extérieure des deux autres joueurs donnant la main à celui du milieu.



Arche



Position de scie



Position de tresse



Moulin main droite



Position Tresse à 3

Cercle, ronde, chaîne

Disposés sur un cercle, le plus souvent faisant face au centre sans se donner la main, les enfants forment... un **cercle** (ex : **Laquelle est-ce qui danse la mieux ?**)

Dans la même disposition en se donnant la main, ils forment une **ronde**. Parfois les participants sont amenés à tourner le dos au centre (ex : **Les rosiers sont pleins de roses**). Deux rondes qui tournent l'une dans l'autre sont dites **rondes concentriques**.

Deux des membres de la ronde se lâchent la main et nous obtenons une **chaîne** (ex : **C'est Rivaut**). L'enfant de l'une des extrémités devient meneur et peut la faire serpenter. Elle est alors mobile et on la nomme **farandole**.

Les enfants côte à côte forment une... **ligne**. Ils peuvent alors se donner ou non la main (ex : **Nous étions trois jeunes filles**).

Les uns derrière les autres ils forment une **file**. Ils peuvent rester séparés ou poser les mains sur la taille ou les épaules (**Allons à la vigne, Où vas-tu mignonnette ?**).

Toujours les uns derrière les autres, mais groupés par couple, les joueurs forment un **cortège** (ex : **Allons à la noce, C'est nous qui sommes les rubans bleus**).

Déplacements

Les plus naturels sont la **marche** et la **course**. Gardons les naturels.

Le **sautillé** (ex : **C'est nous qui sommes les rubans bleus**) alterne un pas et un saut en changeant de pied après chaque saut : pas pied gauche-saut pied gauche, pas pied droit-saut pied droit, le tout reproduit en boucle.

Galop latéral ou **pas chassé** (ex : **Meunier, tu dors**): le joueur se déplace par petits sauts latéraux rapides. Il écarte une jambe, puis rassemble les pieds, la seconde jambe chassant à nouveau la première. ●



File



Cercle



Ronde



Farandole



Ligne



Cortège

classification

Le texte de la classification est illustré des exemples de ce fichier

L'UTILITÉ d'une classification est essentiellement de nous permettre de composer plus facilement, plus rapidement, et surtout plus judicieusement, les répertoires équilibrés dont nous (animateurs, enseignants, formateurs, professionnels de l'enfance) pouvons avoir besoin, soit pour un travail avec des enfants, soit dans le cadre de formations. Elle doit également nous amener à une analyse plus poussée, à une réflexion plus approfondie quant à l'apport de chaque jeu.

Ainsi, elle nous aide à utiliser ces jeux à meilleur escient et permet à ceux à qui nous les proposons d'en tirer le plus grand profit possible.

La classification des jeux chantés, est délicate : la difficulté de classer les jeux chantés provient du fait que, dans le riche répertoire que nous a légué la tradition, nous discernons beaucoup moins des catégories bien tranchées que des motifs d'espèces variées, combinés entre eux dans les différents jeux selon une extrême diversité.

Ceci a été développé dans l'ouvrage de William Lemit, *Les jeux chantés enfantins du folklore français*, aux éditions du Scarabée.

Nous sommes donc absolument conscients de l'imperfection du classement que nous allons proposer ici ; mais les expériences personnelles de ceux qui l'ont élaboré leur

donnent pourtant à croire que, tel qu'il est, il peut tout de même rendre service.

Cette classification est surtout le résultat des recherches effectuées au sein des Ceméa, en partie conjointes, en partie parallèles, par Robert Jean, William Lemit et Jacques Vivant.

Y ont également contribué Colette Bordat, Simone Bruguière, Gisèle Coatanroc'h et Henriette Goldenbaum.

Principe de la classification

L'idée directrice est de discerner d'abord dans chacun des jeux, et de la façon la moins arbitraire possible, l'élément dominant, celui qui constitue son intérêt principal.

Ceci nous a amenés à ranger les jeux en premier lieu dans trois grandes sections que nous nommons « Simple mouvement », « Jeux avec enjeu » et « Choix ». Nous dirons nous-mêmes plus loin ce que ces termes, adoptés faute d'avoir trouvé mieux, conservent d'insatisfaisant.

Une première subdivision, à l'intérieur de chacune de ces trois sections, répartit les jeux en catégories, selon les formes plus précises qu'y prennent ces thèmes principaux.

Enfin, le cas échéant, des sous-catégories tenant compte de l'interférence éventuel-

le de motifs d'autres natures peuvent secondairement être créées à l'intérieur des catégories ainsi définies.

Par exemple : **Les rosiers sont pleins de roses**, relevant pour son élément principal de la section « Simple Mouvement », sera plus précisément placé dans la catégorie des « Jeux en groupe » et la sous-catégorie « Rondes à se retourner ».

Où vas-tu pauvre boîteuse ? appartenant à « Jeux avec enjeu » se range dans la catégorie « Poursuites », dans une sous-catégorie faisant référence à l'élément accessoire de mime que comporte ce jeu.

Il nous faut maintenant nous expliquer sur le contenu respectif des trois grandes sections mentionnées plus haut.

Les jeux de simple mouvement



Les jeux que nous rangerons sous l'étiquette de « Simple mouvement » (et qui seront désignés en abrégé par les lettres SM), sont ceux qui sont constitués, pour l'essentiel, par des actions corporelles déterminées et invariables, sans imprévu et sans concurrence entre joueurs ou groupes. Encore verrons-nous que ce mouvement dit « simple » peut se teinter en certains cas d'expression mimique ou dramatique comme **Qu'est-ce qui passe ici si tard ?** Le plaisir est dans le mouvement lui-même.

Les jeux avec enjeu



Dans le terme de « Jeux avec enjeu » (JAE) il s'agit de jeux dans lesquels nous pouvons gagner ou perdre, prendre ou ne pas

prendre, être pris ou ne pas l'être; jeux par conséquent où un, ou plusieurs, ou tous, doivent « se défendre » de leur mieux, avec l'intervention éventuelle d'un certain facteur de chance.

Nous verrons cependant, et nous en savons tout l'arbitraire, que nous étendons cette section à des jeux où un ou plusieurs participants se trouvent entièrement soumis en fait à la décision d'admission, de rejet, d'élimination prise à leur égard par un meneur ou par le groupe, sont pratiquement dénués de toute possibilité d'influer sur leur propre sort. Par exemple, dans **A dix-huit sous la livre d'oignons**. La raison qui nous a fait malgré tout inclure des jeux dans la section JAE est l'aspect d'imprévu qu'ils comportent.

Nous constaterons, par ailleurs, que dans d'autres jeux de cette section JAE l'élément chant et l'élément mouvement dans ce qu'il a de plus actif, sont non pas simultanés mais alternatifs. C'est le cas lorsqu'il y a poursuite comme dans **Train de balai** ou lutte de traction dans **Passe, passera**.

Les jeux avec choix



Ce sont des jeux dont le trait essentiel est l'invite faite, selon des modalités variables, à un enfant, parfois à plusieurs, d'en choisir un autre, ce choix étant dans certains cas remis à l'initiative d'un tiers personnage ou d'un meneur.

Cette classification n'est pas faite en fonction des âges auxquels peuvent convenir les différents jeux.

Chacun de ceux-ci doit, de ce point de vue, donner lieu à une appréciation particulière (cf. le répertoire et les fiches).

Voici simplement quelques remarques générales :

La majorité des jeux de type SM sont ceux qui conviennent le mieux aux plus petits enfants, lesquels n'apprécient guère les surprises et aiment au contraire la répétition sans variante d'un même schéma. Toutefois, les complications motrices de certains de ces jeux, comme **Trimazo**, et **La meunière**, les destinent nettement à de plus âgés.

Peuvent convenir à des petits, dans la section JAE, les jeux qui ne comportent ni réalisation motrice compliquée, ni effort physique intense. Il est à noter que des jeux de même type peuvent, selon leurs modalités particulières, être appropriés à des âges bien différents.

Exemples : **Train de balai** pour les petits, **Sur le gazon du roi** pour les plus grands. Ceci est notamment le cas pour les jeux comportant des poursuites.

Il y a des jeux de type CH pour tous les âges, depuis **La bonne galette** pour les petits jusqu'à **Vous avez fait la mignone** pour les plus grands.

Interférences

Beaucoup d'interférences se produisent entre ces trois sections et nous ont embarrassés pour l'affectation de certains jeux. Nous avons dû dans le cas de ces derniers nous prononcer de façon certainement discutable quant à leur élément prépondérant. C'est ainsi que nous avons classé dans SM des jeux comme **Marianne-Ke**, **Nous étions trois jeunes filles**, en mettant l'accent sur la réalisation motrice au détriment de l'aspect du choix qu'ils comportent. Nous ne pouvons ignorer par ailleurs que certains jeux que nous avons également

placés dans cette section SM s'orientent vers JAE dès l'instant où nous mettons en concurrence les joueurs ou les couples – dans **Sainte Maritaine** –, ou en éliminant ceux qui font une faute, ou encore en sanctionnant la réussite ou l'échec dans l'exécution des mouvements prescrits.

Il n'y a pas lieu de s'arrêter à la constatation de cette évidence que pratiquement tous les jeux de JAE comportent aussi une partie de réalisation motrice déterminée et invariable qui pour son compte relèverait de SM. Mais il est plus important de signaler que dans certains de ces jeux comme **A dix-huit sous la livre d'oignons** intervient un aspect non négligeable de choix, qui parfois peut introduire, selon la volonté de chacun, un élément plus complexe dans le jeu.

Par exemple, si les joueurs de **J'ai l'honneur de monter la garde** s'évertuent non seulement à trouver « un » partenaire, mais « le » partenaire de leur préférence.

Enfin, dans d'assez nombreux jeux de type CH, une réalisation motrice relativement complexe, demandée parfois aux solistes, parfois au groupe entier, augmente d'autant l'importance de cet élément relevant pour sa part de SM (ex : **Laquelle est-ce qui danse la mieux ?**).

À côté de ces interférences des thèmes caractéristiques, il faut attirer l'attention sur celle de motifs d'ordres différents, qui contribuent à la richesse du répertoire.

Nous énumérons ci-dessous quelques-uns de ces motifs, souvent combinés entre eux.

- **Mime** : imitation de gestes divers dans **Savez-vous planter les choux ?** et **Sur le pont d'Avignon**.
- **Dramatisation** : nous voulons évoquer par ce terme, au-delà de la reproduction réaliste de certains gestes, l'incarnation de personnages, dans **Qu'est-ce qui passe ici si**

tard ?, et l'expression de sentiments, notamment dans les jeux de choix comme **Mon cœur n'est pas pour vous**.

- **Initiatives verbales parlées** : nous pensons aux cas où les ordres d'un meneur ou d'un des joueurs dans **La tapette** par exemple laissent place à une certaine fantaisie.

- **Initiatives verbales chantées** : ces initiatives peuvent être le fait de solistes dialoguant avec le groupe, et qui par l'insertion de certains mots dans le texte de la chanson indiquent les gestes à faire, comme dans **Savez-vous planter les choux ?** Ils indiquent les cadeaux à offrir, dans **À dix huit sous la livre d'oignons**. Parfois l'initiative est le fait du groupe tout entier exprimant une proposition ou une réponse dans un accord quasi instantané.

Où vas-tu mignonnette ?

- **Devinette** : dans un type bien connu de jeux, par exemple **Passe, passera**, le choix entre deux objets, deux personnes, deux animaux, deux qualités, recouvre chez celui qui est appelé à choisir un effort psychologique pour deviner l'auteur de chacune de ces deux propositions.

Nous trouverons dans les pages qui vont suivre l'indication des catégories et sous catégories que nous avons discernées dans chacune des trois grandes sections SM, JAE et CH.

Il va de soi que nous ne prétendons pas avoir épuisé par l'analyse présentée ici tous les cas possibles.

La classification proposée a parfois été simplifiée pour les 54 jeux nouveaux chantés choisis. ●



Plan général de classement



1 Simple mouvement (SM)

1|1 Jeux à deux

1|1|1 Jeux de scies*

1|1|2 Jeux de tresses

1|1|3 Jeux de mains et de bras

1|2 Jeux en groupe

1|2|1 Rondes à s'accroupir

1|2|2 Rondes à se retourner

1|2|3 Autres jeux



2 Jeux avec enjeu (JAE)

2|1 Groupement

2|2 Capture avec ou sans lutte de traction

2|3 Poursuites

2|3|1 Avec suspense*

2|3|2 Avec exercice d'attention

2|3|3 Autres

2|4 Jeux divers



3 Jeux avec choix (CH)

3|1 Deux acteurs principaux

3|2 Plus de deux acteurs principaux

* Les jeux de cette catégorie sont représentés seulement dans le premier fichier, pas dans le deuxième.

Répertoire

N°	Titre	Age	Pas utilisé	Forme du jeu chanté	Remarques
1.1.2 - Simple mouvement - Jeux à deux - Tresses					
24	Suite de tresses :				
24 A	Alice pain d'épice	3/4	Marche	Côte-à-côte	1 changement de direction au cours du jeu
24 B	A la tresse	3/4	Marche	Côte-à-côte	Deux changements de direction au cours du jeu
24 C	A la coquille	5/6	Marche	Côte-à-côte	Même direction
24 D	La marmite est sur le feu	5/6	Sauillé	Côte-à-côte	Même direction
1.1.3 - Simple mouvement - Jeux à deux - Mains et bras					
23	Sainte Maritaine	5/6		Face-à-face	Possibilité de jeu de lutte à la fin
37	Mon père est garde champêtre	7/8		Face-à-face	
14	Mon père m'a donné	5/6		Face-à-face	
29	La meunière	7/8	Marche, petits pas rapides	Face-à-face	Jeu à tourner
1.2.1 - Simple mouvement - Jeux en groupe - Rondes à s'accroupir					
21	Cacalico est en colère	5/6	Marche	Ronde	Un accroupissement par couplets ; petite ronde se formant au centre
12	Suite de rondes :				
12 A	Rondin Picotin	3/4	Marche	Ronde	1 saut avant de s'accroupir
12 B	A la ronde	3/4	Marche	Ronde	Accroupissements par saccades
12 C	Au jardin de ma tante	3/4	Marche	Ronde	Accroupissement simple à la fin
7	Au rondou du maillet	3/4	Marche	Ronde	Petits sauts pieds joints avant de s'accroupir
1.2.2 - Simple mouvement - Jeux en groupe - Rondes à se retourner					
36	Les rostiers sont pleins de roses	3/4	Marche	Ronde	

Répertoire (suite)

N°	Titre	Age	Pas utilisé	Forme du jeu chanté	Remarques
1.2.3 - Simple mouvement - Jeux en groupe - Autres jeux					
16	Petite hirondelle	7/8	Sautillé	Tresse à trois	
34	C'est nous qui sommes les rubans bleus	5/6	Sautillé	Cortège de tresses	Le cortège se forme petit à petit.
48	Va sous la porte du paradis	5/6	Sautillé	Farandole	Avec une arche
32	Laissez passer les petits St Jean	5/6	Marche	Tunnel	
5	En passant les Pyrénées	5/6	Marche	Tunnel	
49	Meunier, tu dors	3/4	Marche, galop de côté	Ronde	
43	Trimazo	7/8	Marche, sautillé	Couples sur une ronde	Evolutions élaborées, s'approchant de la danse
42	Pour passer le Rhône	7/8	Marche, galop de côté	Deux lignes face à face	Evolutions élaborées, s'approchant de la danse
28	La fille du coupeur de paille	7/8	Marche, galop de côté	Couples face à face se donnant les mains	Evolutions élaborées, s'approchant de la danse
20	C'est Rivaut	5/6	Marche ou sautillé	Chaîne	Maîtrise de la pulsation (compter intérieurement)
22	Nous étions trois frères	7/8	Marche ; sautillé	Deux lignes face à face	Jeux avec choix
38	Nous étions trois jeunes filles	7/8	Marche ; sautillé	Ligne face à une personne	Choix 1, 2, 4, 8
4	Marianne-ke	5/6	Marche ; sautillé	Ronde	Choix 1, 2, 4, 8
41	Qu'est-ce qui passe ici si tard ?	7/8	Marche ou sautillé	Deux lignes face à face	Jeux avec dramatisation
44	Sur le pont d'Avignon	3/4	Marche	Ronde	Jeux avec mime
30	La tapette	3/4	3/4	Cercle	Jeux avec consignes ; peut se jouer assis ou en déplacement
1	La micht'en l'air	5/6	Sautillé	Cercle	Jeux avec consignes
40	Savez-vous planter les choux ?	3/4	Marche ou sautillé	Ronde	Jeux avec consignes
11	Picoulet	5/6	Marche ou sautillé	Ronde	Jeux avec consignes ; récapitulation des gestes précédents
10	Il était une fermière	3/4	Marche	Ligne de joueurs se donnant le bras	Jeux avec déplacements particuliers
25	Allons à la noce	3/4	Marche	Cortège	Possibilité de changement de sens
2.1 - Jeux avec enjeu - Groupement					
27	J'ai l'honneur de monter la garde	7/8	Marche	Couples sur un cercle	Nombre impair de joueurs ; groupe mixte de préférence ; avec un balai

N° OD	Titre	Age	Pas utilisé	Forme du jeu chanté	Remarques
2.2 - Jeux avec enjeu - Capture					
3	Passe, passera	5/6	Marche	Farandole et pont	Le 3 ^e est pris
2.3.2 - Jeux avec enjeu - Poursuites avec exercice d'attention					
17	A la savate qui traîne	7/8	Sautillé	Cercle	Même jeu que le célèbre « facteur »
2.3.3 - Jeux avec enjeu - Poursuites - Autres					
2	Sur le gazon du roi	7/8	Marche	Ronde	Choix de la personne à attraper
8	Train de balai	3/4	Marche	Ronde	Avec un balai
35	Le chat près du feu	5/6	Marche ou course	Ronde	Attraper en un saut
6	La Marguerite	7/8	Marche	Ronde	Visage du personnage central caché ; dialogue parlé à la fin
46	Où vas-tu pauvre boîteuse	7/8	Marche	Ligne face à une personne	Avec mime
13	Allons à la vigne	5/6	Marche	File	Dialogue parlé à la fin
2.4 - Jeux avec enjeu - Divers					
19	A la ronde des muets	5/6	Marche	Ronde	Maîtrise de soi (ne pas rire) ; possibilité d'élimination
15	A dix-huit sous la livre d'oignons	7/8		Ligne face à une personne	Propositions verbales chantées
3.1 - Choix - Jeux à deux acteurs principaux					
45	Le ramoneur	5/6	Sautillé	Ronde	Chaîne indifférenciée
9	Cueillons la rose	5/6	Marche	Ronde	Chaîne indifférenciée ; choix en frappant dans la main ; moulins
33	Laquelle est-ce qui danse la mieux ?	7/8		Cercle	Chaîne indifférenciée ; pas de danse ; pas pointés et sauts pieds joints
26	J'ai des rubans sur mes souliers	5/6	Marche lente, puis rapide	Ronde	Chaîne indifférenciée ; consignes
31	La bonne galette	3/4	Marche ou sautillé	Ronde	Choix en comptant jusqu'à 6
3.2 - Choix - Jeux à plus de deux acteurs principaux					
18	Mon cœur n'est pas pour vous	7/8	Marche	Ronde	Quatre acteurs ; dramatisation ; tours bras droit et bras gauche
39	Où vas-tu mignonnette ?	7/8	Marche	Ronde devenant une file	Chacun fini par être choisi
47	Vous avez fait la mignonne	7/8	Marche ou sautillé	Ronde	La ronde (ou le meneur) décide du nombre à embrasser ; elle peut interdire le choix

Les jeux chantés dans le développement de l'enfant

Ce texte est une contraction de celui qui a été diffusé dans le 1^{er} fichier. Il a été extrait des *Cahiers de l'Animation* n° 29. Tous les exemples sont tirés du 1^{er} fichier de *Jeux chantés*.

18

Les jeux chantés, par leurs divers contenus, sont de nature à mettre en jeu et à développer les facultés motrices, rythmiques, sensorielles et intellectuelles, aussi bien que les capacités relationnelles et affectives des enfants.

Leur première valeur réside dans la joie, le plaisir qu'ils procurent. Ils sont un excellent moyen éducatif, faisant partie des activités motrices au même titre que la danse, les parcours de motricité, les jeux... Les jeux chantés, outre le fait d'être ludiques et jubilatoires offrent des situations de possibles apprentissages.

Au niveau psychomoteur

La première période de l'enfance permet l'organisation globale de la motricité à travers la liberté de mouvement. Le plaisir du mouvement, tout en permettant l'agir est essentiel à ce moment de l'enfance.



Permettre à l'enfant d'organiser lui-même ses activités motrices globales est l'action éducative fondamentale pour le placer dans les meilleures conditions pour accéder à une latéralité homogène et cohérente, mais aussi à un bon équilibre.

Nous pouvons considérer que c'est dans la liberté de mouvement que se sont développées un certain nombre d'actions de plus en plus évoluées et que c'est dans ce mouvement que toute la vie psychique, toute la vie sociale de l'homme trouve en réalité sa naissance, son origine.

Par conséquent, l'agir, le faire, l'action sur le monde semblent être les premiers maillons d'une chaîne qui va conduire l'homme à devenir un être avec une vie psychologique, des besoins de plus en plus transformés, de plus en plus sociaux, c'est-à-dire ce que nous sommes dans notre essence la plus profonde, la plus précieuse. Le caractère rythmique du mouvement spontané, c'est à dire organisé sur le plan temporel, confère à l'enfant son harmonie et sa coordination. Les jeux chantés doivent favoriser l'expression de sa motricité naturelle dont la caractéristique essentielle est la rythmicité propre à chaque enfant. L'association chant et mouvement permet de lui faire ressentir l'identité rythmique liant le mouvement du corps et les sons musicaux. Les jeux chantés offrent des situations corporelles, globales, ludiques et

concrètes qui peuvent faire progresser l'enfant dans sa relation à l'espace et au temps : ceux-ci favorisent la conceptualisation de ces notions qui ne s'enseignent pas, avec pour support la forme jouée, le rythme, la mélodie et les paroles du jeu chanté.

L'activité motrice globale, ludique, source de plaisir permet à l'enfant de poursuivre l'organisation de son « image du corps » et de servir de point de départ à son organisation praxique, c'est-à-dire à une bonne coordination des mouvements, en relation avec le développement de ses aptitudes d'analyse perceptive qui vise à développer son équilibre.

L'équilibre va se perfectionner à l'aide des jeux chantés comportant de nombreux changements de direction.

L'intégration du corps propre peut se faire par la verbalisation liée au jeu. C'est à partir de l'agir, du faire sur le monde et sur les choses que nous élaborons notre propre corps, autrement dit notre situation et notre conscience de sujet.

Comprendre le temps et l'espace

Les jeux chantés permettent :

- La connaissance des parties du corps dénommées sur soi ou sur l'autre.
- La compréhension des notions telles que : haut, bas, dessus, dessous, droite, gauche, intérieur, extérieur, devant, derrière, dedans, dehors, avant, pendant, après... qui favorisent la connaissance de notre propre corps.

Le schéma corporel, c'est-à-dire la reconnaissance de son corps comme objet, est intégré aux environs de l'âge de 3 ans, il permet alors l'utilisation de celui-ci dans l'espace.

- L'association des notions d'espace et de temps. Ainsi, dans « Promenons-nous dans les bois », il faut être revenu au moment de poser les questions au loup.

- L'intégration des notions spatiales simples.

- La conscience de sa position dans l'espace par rapport aux autres et du maintien à adopter. Dans les rondes à se retourner telles que « Les pigeons sont blancs », trouver comment se tenir la main après le retournement d'un seul enfant dans la ronde, entre deux qui restent face au centre, n'est pas si spontané que cela ; la situation est encore différente quand un de ceux qui encadrent celui qui se retourne est lui aussi retourné. Le passage de l'activité spontanée à l'activité contrôlée met en évidence le développement de l'attention qui permet une meilleure orientation dans l'espace. Il en est de même pour le contrôle tonique du corps lors des arrêts, départs, changements de rythme, de mouvement, de sens...

- Les jeux chantés sollicitent et développent l'attention, la maîtrise, les possibilités d'inhibition volontaire : c'est sur le « tchoum » que nous tirons sur les bras et changeons de direction dans « Un petit bonhomme s'en allait au bois ».



• Ils développent le sens de la précision rythmique :

Cela est vrai pour tout jeu chanté puisqu'il y a déplacement sur la musique (marche, sautillé, galop) mais c'est encore plus vrai avec le balancement pendulaire du bras comme dans « Mon père avait un âne » et pour les jeux qui exigent que nous frappons dans les mains.

Tous les jeux qui imposent à un soliste de se trouver à un moment donné, pour un choix par exemple, en un point donné développent un sens fin des rapports du temps et de l'espace.

Un nombre assez grand de jeux ne comportent rien d'autre, et cela suffit à donner aux enfants une joie extrême, que le plaisir d'associer au chant un mouvement donné, que ce soit l'accroupissement final des nombreuses rondes du type « Capucine » ou les évolutions et les gestes plus ou moins complexes dont nous avons parlé à l'instant.

A partir de 3 ans, normalement, il n'y a plus de problème de déplacement, de coordination bras-jambes, et la motricité rythmique devrait être équilibrée.

Mais il reste à l'enfant à se perfectionner sur le plan de la motricité générale, en affinant des compétences plus spécifiques.

Pour les enfants en difficulté de coordination globale, le jeu chanté permet de retrouver dans le mouvement une certaine harmonie et une certaine aisance, source de plaisir.

Au niveau du langage

L'acquisition du langage ne peut se faire que si certains concepts fondamentaux relatifs à l'action et à l'attention sont déjà disponibles pour les enfants au moment où commence

cet apprentissage. Avant de parler, l'enfant sait bouger et être à l'écoute de l'adulte.

La transmission d'une histoire, grâce à la structuration de la phrase, et du récit, lui permet d'entrer dans le monde de la communication verbale, base de toute relation. Dans les jeux chantés, à la demande du chant, l'enfant va devoir comprendre et répondre à une action simple.

• Sur le plan du langage : il y a accord entre ce qui se dit et ce qui se fait dans toutes les rondes avec des consignes, ce qui aide l'enfant à intégrer certaines notions, par exemple dans « Entrez en danse ».

• Ils favorisent l'expression: au sens où, dans certaines limites de temps dictées par la musique et par les paroles, chacun peut jouer à être tel ou tel personnage ressenti de telle ou telle façon. Ces séquences de jeu s'enchaînent logiquement, chacun jouant avec humour tous les rôles successivement.

• Musicalement, les jeux chantés sont souvent de petits chefs-d'oeuvre qui préparent les jeunes enfants à la perception future des plus grandes beautés musicales.

Une caractéristique remarquable de la construction de beaucoup de ces mélodies, est l'inégalité des mesures qui les composent.

Nous savons que dans la première partie de leur évolution les enfants ont dans tous les domaines un comportement et une activité de caractère plutôt individuel que collectif.





Il n'en va pas autrement pour le chant et nous pouvons remarquer que, pour les petits, chanter « en même temps » ne signifie pas forcément chanter « ensemble ». Il est évident que le fait de se soumettre vocalement à une allure régulière imposée de l'extérieur est lié pour eux, quand ils s'en soucient, à de grandes difficultés.

Mais si ces enfants sont en mouvement, l'intensification de la sensation rythmique par l'activité corporelle les aide considérablement à régulariser leur émission et à la conformer à une allure générale.

Les jeux chantés constituent donc la première forme de réalisation vocale collective accessible aux enfants.

L'accord qui existe entre les mélodies et le mouvement qui en traduit parfaitement le rythme et le phrasé, fait de ce mouvement un véritable élément d'éducation musicale.

Au niveau de la socialisation

Les jeux chantés favorisent les relations entre enfants :

• Par le contact physique :

Qui donne la main à qui dans une ronde ? Une relation corporelle étroite unit les enfants puisqu'ils se donnent la main, et cela permet d'entraîner les enfants ayant plus de difficultés, dans les déplacements en rythme.

Qui choisit qui dans une ronde à choix où l'on embrasse une ou plusieurs personnes, par exemple : **J'ai un petit nid de lièvre ?**

• Par les situations offertes de jeux diversifiés :

Ce que l'enfant donne à voir de lui, permet qu'il se passe quelque chose avec les autres enfants et l'adulte.

Il y a dans l'attitude produite par l'enfant un circuit absolument essentiel qui est le circuit de la communication, et de l'accès au plaisir.

Le fait que l'action mimique ou dramatique soit strictement ordonnée par le déroulement rythmique de la chanson apporte une sorte de sécurité, de libération, fort appréciable pour certains enfants.

Ils permettent à l'enfant de s'approprier les situations pour y jouer un rôle actif :

• Dans **Passez Pompons**, quand les enfants auront bien compris le jeu, ils adapteront leurs pas pour éviter ou pour choisir l'emprisonnement sous le pont.

• Dans **Mon père avait un âne** les joueurs peuvent éviter d'être désignés par le bras de l'âne en allongeant ou en raccourcissant le pas.

Nous pouvons enfin discerner dans la pratique des jeux chantés des vertus « sociales »

C'est d'abord la prise de conscience que le cercle symbolise la communauté, dont l'attraction s'exerce même sur les plus petits, au comportement surtout individualiste.



Mais c'est aussi, au sein de cette communauté, l'action personnelle à laquelle chacun tour à tour est appelé sous les yeux de tous.

Cette action individuelle, relativement définie, étroitement soutenue par le chant collectif, se déroule dans un cadre de sécurité qui en fait une occasion précieuse pour les enfants effacés, timides, de s'affirmer, de prendre confiance en soi.

Dans la phase d'égoïsme de l'enfant prépondérante de 2 à 5 ans, l'enfant est surtout en relation individuelle avec l'adulte ou bien dans des moments de jeu, côte à côte avec d'autres enfants. Peu à peu il va développer de la coopération avec les autres enfants et de plus en plus d'autonomie surtout vers 6/7 ans.

Les jeux chantés aident l'enfant dans ces démarches et ces étapes du développement, en lui permettant d'être avec les autres puis de jouer avec eux.



Par le biais du jeu

Les étapes du jeu chez l'enfant passent par ces trois catégories :

- Les jeux fonctionnels ou d'exercices de la petite enfance ;
- Les jeux symboliques, de fictions, ou d'imitations et les jeux très simples jusqu'aux environs de 5/6 ans ;
- Les jeux collectifs ou les jeux à règles vers 10/12 ans, et les jeux à règles simples à partir de 7 ans.



Nous savons que par les jeux de fictions, symboliques, ou d'imitations, les enfants transposent la réalité.

Or, le langage par les signifiants - les mots - n'est-il pas lui aussi une transposition de la réalité ?

A ce propos Leif et Brunelle écrivent : « Le jeu et le langage seraient donc l'envers et l'endroit d'une même activité de mise à distance du réel par l'aptitude à la fiction ».

L'aspect dramatique des jeux chantés nous amène à l'aspect affectif que tant d'entre eux renferment, ne serait-ce que sous la forme la plus simple du choix final, avec ou sans embrassade, par lequel le soliste « sortant » désigne son successeur.

Le support chanté apporte une dimension affective importante, notamment lorsqu'il s'agit de jouer ce que les paroles demandent, par le biais de l'imitation, de la fiction ou de la symbolisation.

C'est d'autant plus vrai que l'enfant entre dans l'âge du comédien, qu'il s'implique dans l'interprétation, parfois en s'identifiant. Le vécu, le sentiment de l'enfant par rapport à l'histoire peut alors être très fort, son imagination créatrice étant souvent débordante à cet âge.

Le plaisir réside dans le fait de mettre en scène une histoire racontée par la chanson selon le cadre du jeu et au sein d'une activité collective.

Les jeux chantés sont une introduction à l'activité collective et initient aux jeux à règles.

Le jeu va avoir une fonction très importante dans le respect des règles et pour permettre l'intégration de l'interdit.

Sans le respect des règles et interdits, le jeu n'est pas possible et l'enfant va l'expérimenter sans trop de difficultés.

De même, à travers les jeux chantés, l'enfant va vivre la frustration, peut-être de ne pas être choisi, et devoir gérer celle-ci.

Ce qui va développer la tolérance de l'enfant à toutes frustrations dans la mesure où l'adulte sera vigilant à les limiter au cours d'une même séance de jeux chantés, mais sans les empêcher.

C'est à l'adulte d'initier les jeux chantés, de les transmettre, mais rapidement, les enfants les rejoueront seuls : c'est en cela qu'ils sont une particularité dans les catégories de jeu.



Démarche et conseils pédagogiques

Mise en garde : le CD qui accompagne ce fichier permet à l'adulte d'apprendre et de garder en mémoire la mélodie, **il ne peut servir de base musicale au jeu**. Pour faciliter l'apprentissage du jeu chanté et atteindre l'harmonie entre le mouvement et le chant, il est nécessaire de le jouer à l'allure imposée par les enfants, celle-ci étant différente des chants du CD.

Le moment, le lieu

24

Les jeux chantés peuvent se pratiquer n'importe quand, s'ils respectent cependant le moment de la journée.

Les jeux seront plus ou moins actifs, en fonction de ce qui se passera après ce moment-là. Mais ils n'ont rien d'énervant et peuvent même constituer un efficace retour au calme.

Ils peuvent aussi représenter une bonne transition entre deux temps d'activité différents ou lors d'un temps court inoccupé, avant un repas par exemple.

En fonction des jeux chantés, certains nécessitent de l'espace comme **Train de balai** et **Où vas-tu pauvre boîteuse ?**, d'autres un terrain avec une surface plane, régulière, par exemple **Meunier, tu dors**, d'autres au contraire peuvent se jouer dans n'importe quel lieu intérieur ou extérieur, par exemple **Mon père m'a donné**.

Il peut parfois être utile de délimiter le terrain pour les jeux de poursuite notamment.

Il importe toutefois que les conditions climatiques soient bonnes (pas trop chaud, ni trop froid et peu de vent) pour que cela soit plaisant.

La durée

Consacrer une demi-heure aux jeux chantés est un temps suffisant pour que le plaisir du jeu soit assouvi, surtout s'il y a des apprentissages.

Cependant, il faut savoir que les enfants, en particulier les plus petits, peuvent répéter un nombre considérable de fois le même jeu sans s'en lasser.

L'âge et le nombre d'enfants

Les jeux chantés présentés dans ce recueil sont destinés à un public âgé approximativement de 3 à 10 ans.

Un jeu devient utilisable à partir du moment où les enfants possèdent les moyens vocaux et moteurs nécessaires à son exécution.

Il faut encore que le motif de jeu proprement dit corresponde aux intérêts des enfants.

Un jeu cesse d'être utilisable à partir du moment où il est jugé trop puéril par un groupe.

Les jeux purement moteurs qui conviennent aux plus petits enfants ne font aucune différence entre les sexes et peuvent être pratiqués aussi bien entre filles qu'entre garçons ou en groupe mixte.

Les jeux à choix sont utilisables en général soit en groupe mixte, soit en groupe de filles. Leurs paroles ne mettent parfois en scène que des personnages féminins, mais ce fait ne gêne absolument pas les enfants qui le pratiquent en groupe mixte.

Le nombre d'enfants est fonction du jeu choisi : **Mon père est garde champêtre** se joue à deux alors que **Marianne-Ke** nécessite au moins une douzaine d'enfants.

Un nombre trop grand d'enfants (plus d'une trentaine) mène infailliblement au désordre, pour la simple raison qu'il devient alors difficile de s'entendre chanter.

L'apprentissage

La retransmission des jeux chantés est à la portée de beaucoup d'adultes. Elle ne nécessite aucune compétence technique particulière, mais réclame seulement le goût du jeu et du chant.

Il est souhaitable de ne pas les proposer aux enfants si l'adulte n'y trouve pas lui-même du plaisir et ne les fait que par devoir.

Il convient de choisir le jeu chanté en fonction du moment précis, en connaissance de cause (composition du groupe de joueurs, lieu, analyse du jeu.) sans oublier que ce choix est fait pour que les enfants jouent.

Il est nécessaire d'adapter l'activité non seulement à l'âge, mais aussi aux intérêts véritables des enfants, lesquels passent obligatoirement par leurs possibilités psychomotrices au sens le plus large : l'enfant pris en compte dans sa globalité.

Certains jeux peuvent immédiatement être joués et les explications seront données au fur et à mesure par l'adulte. Par exemple, **Au rondeau du maillot**.

D'autres vont nécessiter un apprentissage préalable du chant ou d'une partie du chant. Par exemple : **Qu'est ce qui passe ici si tard** et **Trimazo** ou **Picoulet**.

Pour d'autres, il est parfois important d'expliquer le déroulement du jeu avant de jouer. Par exemple, **Où vas-tu mignonnette ?**

L'objectif reste de viser un apprentissage le plus court possible, parfois instantané tant le jeu choisi est simple.

Le rôle et l'attitude de l'adulte

Il s'agit de rendre les apprentissages les plus courts et les plus fluides possibles **en jouant et en chantant avec les enfants**, car c'est de jouer qu'ils ont envie et besoin. Favoriser le jeu, c'est être attentif à la place et à la participation effective de chaque enfant, en évitant les éventuelles moqueries.

Être un joueur dynamique mais sans zèle : ce n'est pas l'adulte qui donnera la clé des situations-problèmes offertes par le jeu chanté.

C'est en jouant que l'enfant s'organise avec d'autres, spontanément ou après verbalisation, et qu'il fera évoluer le jeu, si l'adulte lui en laisse le temps.

Le rôle de l'adulte est donc clair : utiliser les situations concrètes et vraies qui sollicitent l'enfant lui-même, pour qu'il puisse faire, créer, au sens large du terme, pour qu'il puisse agir.

Il revient également à l'adulte de rester attentif au déroulement des jeux chantés, c'est-à-dire à la qualité du chant et à celle du mouvement ; la qualité du mouvement étant très dépendante de celle du chant.

Le fait d'être exécuté en mouvement est plutôt favorable à la qualité du chant qui non seulement y gagne en précision rythmique, mais acquiert aussi par là un caractère alerte, léger, souple, parce que l'émission est réalisée dans des conditions physiologiquement meilleures que dans l'immobilité et surtout dans la station assise.

Quelquefois pourtant, l'intérêt passionné pour le jeu détourne l'attention du chant et conduit à quelques débordements vocaux qu'il faudra contenir.

Inversement, c'est parfois la lassitude d'un chant trop longtemps ressassé et tournant à la rengaine, qui conduit à la lourdeur vocale. Cette dernière est très souvent liée aussi au fait que le chant est trop bas et non dans la tessiture habituelle des enfants. L'intonation correcte, toujours si importante, l'est plus encore quand on chante en mouvement.

Elle devra faire l'objet de tous les soins de l'adulte, auquel le respect le plus élémentaire des voix enfantines devrait interdire de faire chanter plus bas que le do 3, voire le ré 3, tandis que, non déformées, ces voix montent spontanément et sans difficulté au ré 4 ou au mi 4.

Puisque les enfants, surtout les petits, ne chantent pas d'une façon continue lorsqu'ils pratiquent les jeux chantés, il est nécessaire de soutenir le chant. Il n'y a aucun inconvénient à cela car cette espèce de relais évite au contraire la fatigue vocale et l'alourdissement du chant.

Il s'agit de respecter l'allure imposée par les enfants, qui est moins lente que celle des adultes aux jambes plus longues. Celle-ci peut donner au chant une laideur ânonnante et morne, et au mouvement une lourdeur fatigante.

La présence des adultes dans la ronde des enfants est certes très agréable, et souvent même indispensable. Mais les adultes doivent comprendre que c'est à eux de se soumettre à l'allure des enfants et non le contraire.

Afin d'influencer le moins possible le choix des enfants, tout au plus l'adulte peut-il choisir lui-même, quand c'est son tour, ceux qui sont les plus délaissés ou bien recourir aux jeux dans lesquels c'est le meneur (qui n'est pas forcément l'adulte) qui désigne ceux qui doivent venir dans le cercle. **Vous avez fait la mignonne.**

Certains jeux permettent à plusieurs enfants d'être choisis et favorisent de ce fait

la rotation. Par exemple, **Nous étions trois frères** et **Marianne-Ke** où tous les enfants jouent le final, ou bien **Mon cœur n'est pas pour vous** qui permet le choix de 3 enfants.

L'adulte peut surtout diminuer la place donnée à ces « jeux à choix », ce qui n'empêchera pas ceux qui les aiment de les pratiquer à loisir. Il en est de même si l'adulte s'aperçoit que ces choix entraînent quelque petit drame sentimental, dont un enfant peut parfois réellement souffrir.

Il convient entre autre de :

- Choisir des jeux chantés qui appartiennent aux trois catégories pour harmoniser le moment de jeux chantés.
- Alternier les jeux en fonction de la forme (à deux ou plus, en chaîne ou en cercle), ceux plus ou moins toniques, ceux plus ou moins mélodiques et ceux avec plus ou moins de possibilité de jeu théâtral.
- Être attentif à l'enchaînement possible entre deux jeux, notamment en profitant de la position de l'un pour démarrer le suivant.
- Accepter que parfois un groupe d'enfants abandonne le jeu qu'il réclamait auparavant plusieurs fois par séance. Cet abandon signifie que les situations proposées dans ce jeu sont dépassées. Les problèmes ont été résolus par le groupe et les intérêts que ce jeu suscite ne sont plus d'actualité.
- Privilégier les variantes apportées par les enfants qui enrichiront le répertoire, tout en étant attentif à ce que le jeu reste ludique et ne risque pas de mettre en difficulté un ou plusieurs enfants.

En conclusion, il nous paraît important de dire que l'adulte qui transmet des jeux chantés à des enfants doit avoir comme désir et seul vrai but que ceux-ci les utilisent spontanément à leur gré. ●

Grille d'analyse d'un jeu chanté

27

***Cette grille issue du 1^{er} fichier-
permet d'analyser les jeux chan-
tés et donc de constituer un
répertoire adapté aux objectifs
fixés pour chaque moment.
Elle est relativement simple et
peut donc être enrichie en fonc-
tion des besoins.***

Les paroles du jeu chanté

Longueur des paroles, type de vocabulaire.
Leur sens : histoire, forme poétique, sono-
rités, thème.

Les paroles qui placent un joueur dans une
situation privilégiée à un moment donné :
quelle situation, quel joueur ?

L'aspect mélodique

L'étendue, le rythme, la longueur, l'accessi-
bilité.

Le mouvement

Les pas, les gestes, la forme, le déroulement
de l'évolution, la place respective des
joueurs entre eux.

Les relations

Les contacts physiques possibles pour les
joueurs : Avec qui ? À quel niveau ? Pour
quoi faire ? Au choix, ou non ?

Les rôles

Inventaire des rôles possibles proposés par
le jeu aux enfants qui le joueront. Comment
l'enfant est-il amené à jouer ce ou ces rôles
(choix, désignation, perdant, vainqueur) ?

Le plaisir

Dans quel aspect du jeu est-il repérable ?

L'âge

En fonction de l'analyse, à quel âge ou
avec quel prérequis le jeu peut-il être joué
(par ex. habitude de faire des jeux chantés,
coordination motrice difficile.)

D'autres éléments peuvent être ajoutés :

- Quelles appropriations successives les
joueurs risquent-ils de faire de ce jeu,
quelles modifications ou variantes ?
- Quel rôle et quelle place de l'adulte ?

Quelques exemples de sé

28

En petit groupe

Ordre	Durée	Titre	Considérations
1	5 min	Le ramoneur	Le petit groupe permet que chacun soit choisi sans attendre longtemps.
2	5 min	La ronde des muets	Parfois utilisé pour les remises au calme, il favorise le plus souvent les fous-rires.
3	5 min	Petite hirondelle	En petit groupe cela permet d'installer la figure de tresse à trois plus facilement surtout si c'est la première fois.
4	5 min	La tapette	Ce peut être sans fin !
5	5 min	La meunière	Ce jeu simple a beaucoup de succès et les voltes se multiplient rapidement. Attention aux pertes d'équilibre...
6	5 min	C'est Rivaut	Suivant la façon de jouer, il peut servir à baisser l'intensité de l'activité ou au contraire à la relancer.

Pour le « fun ».

Ordre	Durée	Titre	Considérations
1	5 min	Quand le chat n'est pas là...	Pour changer de Monsieur l'ours, le chat est un animal moins effrayant et le jeu conserve tout son suspense.
2	5 min	Sainte Maritaine	Les jeux de mains sont toujours plus longs à mettre en place, mais les enfants y prennent vite du plaisir, surtout avec la lutte à la fin.
3	5 min	Savez-vous planter les choux	Les enfants s'amuse beaucoup à utiliser les différentes parties de leurs corps et à se mettre dans des situations cocasses.
4	15 min	A la savate qui traîne	Une autre chanson pour jouer au facteur...
5	5 min	A la coquille	Une tresse pour finir et sortir de l'activité en continuant de jouer...

quences de jeux chantés

Pour un groupe d'âges hétérogènes, quelques jeux qui ont fait leur preuve.

Ordre	Durée	Titre	Considérations
1	10 min	Allons à la vigne	Facile à expliquer et à comprendre pour peu qu'on ait déjà joué à « promenons-nous dans les bois ».
2	5 min	Rondin picotin	C'est simple mais les plus jeunes y trouvent tellement de plaisir que cela ne vaut pas la peine de s'en priver.
3	5 min	Les petits Saint Jean	La position de tunnel est facilitée par les plus grands. Les plus jeunes la comprennent vite.
4	5 min	Sur le pont d'Avignon	Les mimes plaisent beaucoup aux enfants qui ont toujours beaucoup d'idées.
5	5 min	A la tresse	Les enfants de tous âges le trouvent amusant et il permet des transitions d'activité et de lieu.

En grand groupe. Choisir des jeux où le plus d'enfants possible sont actifs. Ce qui n'empêche pas les rôles différents.

Ordre	Durée	Titre	Considérations
1	5 min	Train de balai	Une valeur sûre qui met rapidement les enfants en activité.
2	10 min et plus	Il était une fermière	On ne pense plus à la fatigue et le trajet se fait dans la bonne humeur.
3	10 min	Marianne-Ke	Les multiples choix permettent rapidement la participation de chacun.
4	5 min	J'ai l'honneur de monter la garde	Tout le monde choisit et s'observe.

Proposition de répartition sur trois années de maternelle

30

La répartition concerne les jeux chantés des deux fichiers s'adressant plus particulièrement aux enfants entre 3 et 6 ans.

Ceux-ci ont été classés à titre indicatif par section, sur les 5 périodes de l'année scolaire, dans le but d'aider les enseignants à constituer facilement une programmation équilibrée, tenant compte de l'âge, des capacités des enfants ainsi que de l'intérêt et de la difficulté des jeux.

Il n'est évidemment pas possible de les apprendre tous sur une année scolaire; à chaque enseignant de composer sa programmation en choisissant parmi les titres proposés, l'objectif n'étant pas d'en apprendre un maximum mais d'équilibrer entre les différents types de jeux. Une dizaine de nouveaux jeux appris par an semble un nombre suffisant.

Selon la maturité du groupe d'enfants, il sera parfois nécessaire de modifier l'ordre proposé. Dans une classe hétérogène, les plus grands entraînent les plus petits; les apprentissages s'en trouvent simplifiés; les petits apprennent plus vite, les grands trouvent l'occasion de rejouer avec plaisir à des jeux « de petits » qu'ils n'auraient peut-être pas voulu refaire.

Il est possible que les enseignants ou les enfants en connaissent certains dans une version différente de celle proposée : qu'ils n'hésitent pas à utiliser leur version du jeu! Les jeux déjà appris peuvent être rejoués d'une année sur l'autre, surtout si les enfants les réclament; l'affichage des fiches au fur et à mesure des apprentissages permettra de garder les jeux en mémoire et donnera également l'occasion d'un lien avec l'écrit.

L'objectif premier des jeux chantés est le plaisir du jeu et du mouvement; en laissant aux enfants la possibilité de regarder, ils viendront spontanément jouer lorsqu'ils auront vu de quoi il s'agit.

Les jeux chantés ne sont pas réservés aux séances préparées par l'enseignant, mais peuvent être de grands moments de plaisir en récréation.

Objectif atteint si les enfants les réclament !



	Titre	Catégorie	N°CD	N° fiche	plage CD	Capacités mises en jeu
Petite section	Scions du bois	S.M. Jeu de scie	1	1	13	Se placer par deux, face à face. Se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Exécuter un mouvement de scie en tirant alternativement sur les bras.
	Dansons la capucine	S.M. ronde à s'accroupir	1	11	14	Faire une ronde. A la fin des trois premiers couplets, s'accroupir sans lâcher les mains. La 4e fois (être attentif aux paroles), on peut lâcher les mains et se laisser tomber à terre.
	A la ronde	S.M. ronde à s'accroupir	2	12 b	12	Faire une ronde. A la fin s'accroupir par saccades.
	La tapette	S.M. jeu en groupe : mouvements particuliers à effectuer	2		30	Frapper la pulsation. Obéir aux consignes données par le meneur. Inventer des consignes en devenant meneur. Jeu statique de retour au calme (connaissance des parties du corps), ou jeu en déplacement dynamique dans un lieu délimité (connaissance des éléments du lieu). Dissociation des gestes (main droite et main gauche pouvant toucher des parties du corps ou des éléments du lieu différents).
Moyenne section	Au rondeau du maillot	S.M. ronde à s'accroupir	2		7	Faire une ronde suivie de petits sauts pieds joints. A la fin, s'accroupir.
	C'est Gugusse avec son violon	S.M. choix 1, 2, 4, 8	1	20	31	Faire une ronde. Mimer. Choisir. Tourner à deux mains en sautillant. Frapper la pulsation.
	Sur le pont d'Avignon	S.M. ronde avec mime	2		44	Faire une ronde. Mimer. Initiative verbale du meneur ou du groupe.
	Un petit bonhomme s'en allait au bois	S.M. jeu de tresse	1	3	20	Occuper l'espace en se déplaçant par deux: librement, sur un cercle, ou en cortège. Se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Changer de sens au milieu de la première phrase, puis cinq fois rapidement sur les « atchoum! ».
Grande section	Allons chercher d'herbette	S.M. jeu de tresse	1	4	6	Par deux, se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Evoluer par couples sur un cercle. Sur le dernier mot, changer de côté en tirant sur les bras, chacun son tour.
	Oh ! Grand Guillaume !	J.A.E. jeu de groupement	1	27	4	Se déplacer en occupant l'espace. Chanter seul (dialogues). Se grouper par deux à la fin de la mélodie (attention, rapidité, réflexes). Socialisation.
	Le chat près du feu	J.A.E. jeu avec poursuite	2		35	Faire une ronde. Réflexes.
	Lou Branle	S.M. gestes	1	23	8	Evoluer en ronde, ou en file. Jouer avec les sonorités (« a » à la fin des consignes). Exécuter, inventer des consignes. Connaissance des parties du corps. Difficulté croissante de l'évolution selon l'endroit du corps que l'on tient.
	C'est nous qui sommes les rubans bleus	S.M. autres	2		34	Négociation dans la mise en place. Par deux, se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Evoluer en cortège.

	Titre	Catégorie	N°CD	N° fiche	plage CD	Capacités mises en jeu
Petite section	Tous les légumes	S.M. mime	1	24	29	Faire une ronde, ou de petites rondes de 2 ou 3. Effectuer de petits sauts sur place sur les syllabes accentuées. Mimer les actions.
	Rondin Picotin	S.M. Ronde à s'accroupir	2	12a	12	Faire une ronde Sauter, puis s'accroupir.
	Savez-vous planter les choux ?	S.M. ronde avec consignes	2		40	Faire une ronde. Frapper la pulsation avec différentes parties du corps. Initiative verbale du meneur ou du groupe. Humour des situations.
	Mon petit lapin a bien du chagrin	Ch. 2 acteurs principaux	1	43	42	Faire une ronde. Dramatisation ; petits sauts sur place ; être attentif au sens des paroles.
	Alice pain d'épice	S.M. Jeu de tresse	2	24a	24	Occuper l'espace en se déplaçant par deux librement, sur un cercle, ou en cortège. Se donner les mains, bras croisés (latéralisation).
Moyenne section	Les pigeons sont blancs	S.M. ronde à se retourner	1	14	16	Faire une ronde. Être attentif aux prénoms dits par le meneur. Lâcher, se retourner, se redonner les mains, ronde arrêtée au début, puis ronde en mouvement lorsque les enfants en sont capables.
	C'est Rivaut	S.M. Chaîne	2		20	Se déplacer en farandole Mener une farandole Concentration. Intérioriser une pulsation.
	Le fermier dans son pré	Ch. 7 acteurs	1	50	46	Faire une ronde. Enchaîner les choix successifs en étant attentif aux paroles. Battre la pulsation (le « fromage ») à la fin du jeu.
	A la coquille	S.M. Jeu de tresse	2	24c	24	Occuper l'espace en se déplaçant par deux : librement, sur un cercle, ou en cortège. Se donner les mains, bras croisés (latéralisation).
Grande section	J'ai cassé la vaisselle à maman	S.M. jeu de bras	1	10	27	Se placer par deux, face à face. Marquer la pulsation. Compter jusqu'à trois. Se retourner puis se redonner les mains, en se lâchant, puis, lorsque les enfants en sont capables, sans lâcher les mains.
	Marianne-Ke	S.M. choix 1,2,4,8	2		4	Faire une ronde. Choisir ; être choisi forcément à une des étapes du jeu. Chanter seul.
	Passez Pompons	J.A.E. jeu de capture, puis lutte de traction	1	2	40	Faire une arche. Evoluer en farandole. Mener la farandole sous l'arche. Parler à voix basse. Poser une question de façon à ce qu'elle amène un choix.
	J'ai dans ma cave	S.M. ronde à s'accroupir	1	12	37	Faire une ronde. Changer de sens à la reprise (anticiper). Successivement : s'accroupir ; faire un saut en extension suivi de petits sauts pieds joints.
	Petit escargot	S.M. farandole	1	16	22	Evoluer en farandole. Mener la farandole en décrivant des cercles qui se resserrent, puis dans l'autre sens.
	Sainte-Maritaine	S.M. Jeu de mains	2		23	Se placer par deux face à face. Frapper la pulsation. Coordination motrice.

	Titre	Catégorie	N°CD	N°fiche	plage CD	Capacités mises en jeu
Petite section	J'aime la galette	S.M. ronde	1	18	39	Faire une ronde. Réaliser des déplacements en accord avec les phrases musicales.
	A la tresse	S.M. Jeu de tresse	2	24b	24	Par deux, se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Evoluer en occupant tout l'espace, ou bien en cortège. Changer d'orientation en tirant sur les bras.
	Monsieur l'ours	J.A.E. poursuite	1	31	3	Faire une ronde. Dramatisation. Compter jusqu'à trois en le vivant corporellement. Poursuivre ou être poursuivi.
	Au jardin de ma tante	S.M. Ronde à s'accroupir	2	12c	12	Faire une ronde. S'accroupir.
Moyenne section	Quand on fait des crêpes chez nous	S.M. jeu de tresse, puis de scie, à deux	1	2	48	Par deux, se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Evoluer en occupant tout l'espace, ou bien en cortège. Passer de la position côte à côte à la position face à face (orientation dans l'espace). Faire le mouvement de scie sur la pulsation, ou sur une division de la pulsation.
	Allons à la noce	S.M. cortège	2		25	Se déplacer en cortège en se donnant le bras. Se retourner et changer de bras après chaque final (orientation dans l'espace).
	Train de balai	J.A.E. Poursuite	2		8	Faire une ronde. Poursuivre ou être poursuivi.
	La bonne galette	Ch. 2 acteurs principaux	2		31	Faire une ronde. Compter jusqu'à 6. Tourner à deux en sautillant. Frapper la pulsation.
Grande section	J'ai des rubans sur mes souliers	Ch. 2 acteurs principaux	2		26	Faire une ronde. Marcher très lentement.
	Voilà Colin-Maillard	J.A.E. devinette	1	36	23	Faire une ronde. Observation. Mémoire. Reconnaître quelqu'un au toucher, ou d'après la voix.
	La marmite est sur le feu	S.M. Jeu de tresse	2	24d	24	Par deux, se donner les mains, bras croisés (latéralisation). Sautiller Evoluer en occupant tout l'espace, ou bien en cortège. Rapidité des changements d'orientation.
	La micht'en l'air	S.M. Gestes	2		1	Se placer l'un derrière l'autre sur un cercle. Difficulté motrice croissante.
	Laissez passer les petits St-Jean	S.M. tunnel	2		32	Faire une arche. Se déplacer en se baissant, de l'arrière vers l'avant du tunnel.

Période 4

34

	Titre	Catégorie	N°CD	N° fiche	plage CD	Capacités mises en jeu
Petite section	Le beau bateau	S.M. ronde à s'accroupir	1	13	9	Faire une ronde. Petits sauts pieds joints. Saut final accroupi sur le dernier mot. Faire la ronde sur trois allures différentes : marche lente ; marche ; petits pas courus.
	Il était une fermière	S.M. ligne	2	10		Se déplacer en ligne (en avant, en arrière, d'un côté, de l'autre). Se donner le bras.
	J'ai un petit nid de lièvre	Ch. 2 acteurs principaux	1	42	17	Faire une ronde. Faire des arches. Notions d'intérieur, extérieur. Tourner dans le sens inverse de la ronde. Sautiller.
Moyenne section	Trois fois autour du tonneau	Ch. au hasard	1	49	21	Faire une ronde. Notion d'extérieur. Tourner dans le sens inverse de la ronde. Frapper sur l'épaule des trois enfants les plus proches en continuant à avancer, sur la pulsation. Faire demi-tour (dans la ronde, dans la file) . Se placer derrière, puis devenir conducteur de la file et choisir à son tour.
	Les rosiers sont pleins de roses	S.M. ronde à se retourner	2	36		Faire une ronde, à l'endroit, à l'envers. Se lâcher, se retourner, se redonner les mains (d'abord ronde à l'arrêt, puis ronde en mouvement lorsque les enfants en sont capables).
	Cacalico est en colère	S.M. ronde à s'accroupir	2	21		Faire une ronde Former une petite ronde à l'intérieur de la première.
	Le ramoneur	Ch. 2 acteurs principaux	2	45		Faire une ronde. Poursuivre ou être poursuivi.
	Va sous la porte du paradis	S.M. farandole	2	48		Se déplacer en farandole. Mener une farandole. Faire une arche. Passer sous une arche.
Grande section	Mon père m'a donné	S.M. jeu de mains	2	14		Frapper la pulsation Coordination motrice.
	Allons à la vigne	J.A.E. poursuite	2	13		Faire une file. Dialogue entre le personnage principal et la file. Coopération entre les joueurs.
	Picoulet	S.M. ronde avec gestes	2	11		Faire une ronde. Synchroniser les paroles et les gestes
	Cueillons la rose	Ch. 2 acteurs	2	9		Faire une ronde. Effectuer des moulins à deux, main droite, puis main gauche.
	Ah! laissez-les passer les alouettes	J.A.E capture puis lutte de traction	1	28	5	Faire une arche Evolution en farandole. Mener la farandole sous l'arche. Parler à voix basse. Poser une question de façon à ce qu'elle amène un choix. Jeu d'équipe à la fin du jeu chanté.

Période 5

	Titre	Catégorie	N°CD	N°fiche	plage CD	Capacités mises en jeu
Petite section	Quand trois poules vont aux champs	S.M. files	1	19	28	Se déplacer en files de trois. Occuper l'espace. Conduire une file. Notions de : premier, deuxième, troisième ; premier, dernier ; devant, derrière.
	Meunier, tu dors	S.M. ronde	2	49		Faire une ronde. Alterner marche et galop latéral.
	J'ai des poules à vendre	S.M. ronde à se retourner	1	15	16	Faire une ronde à l'endroit, à l'envers. Se lâcher, se retourner, se redonner les mains (d'abord à l'arrêt puis en mouvement lorsque les enfants en sont capables).
Moyenne section	Mon père avait un âne	J.A.E. ronde ; lutte contre le hasard	1	37	2	Faire une ronde. Pour celui qui est au milieu : yeux fermés, balancer le bras sur la pulsation, et arrêter son mouvement sur la dernière note pour désigner quelqu'un. Pour les autres joueurs, faire en sorte de ne pas être désigné.
	Promenons nous dans les bois	J.A.E. poursuite	1	30	45	Se déplacer sur des phrases musicales. Calculer son déplacement d'après la longueur de la phrase (être de retour près de la maison du loup à la fin du refrain). Dramatisation. Langage (formules « rituelles »).
	A la ronde des muets	J.A.E. maîtrise de soi	2	19		Faire une ronde. Se contrôler (ne pas bouger, parler, rire).
Grande section	Pépito	S.M. jeu de mains	1	6	49	Se placer par deux, face à face. Frapper : le rythme - la pulsation. Difficulté motrice : dissociation des deux mains.
	Sur la place du marché	S.M. files	1	21	19	Se déplacer sur la pulsation. Percevoir la durée d'une phrase: 4 temps marchés, 4 temps à l'arrêt. Frapper la pulsation à l'arrêt. Attention auditive. Avancer seul sur 4 pulsations lorsque c'est son tour.
	Passera passera	J.A.E capture puis lutte de traction	2	3		Faire une arche Evoluer en farandole. Mener la farandole sous l'arche. Parler à voix basse. Poser une question de façon à ce qu'elle amène un choix. Jeu d'équipe à la fin du jeu chanté. Compter jusqu'à trois.
	En passant les Pyrénées	S.M. tunnel	2	5		Faire une arche. Se déplacer sous les arches en se baissant, de l'arrière vers l'avant du tunnel.

Liste alphabétique

36

	Fiche
A A dix-huit sous la livre d'oignons	15
A la coquille	24 C
A la ronde	12 B
A la ronde des muets	19
A la savate qui traîne	17
A la tresse	24 B
Alice pain d'épice	24 A
Allons à la noce	25
Allons à la vigne	13
Au jardin de ma tante	12 C
Au rondeau du maillot	7
C C'est nous qui sommes les rubans bleus	34
C'est Rivaut	20
Cacalico est en colère	21
Cueillons la rose	9
E En passant les Pyrénées	5
I Il était une fermière	10
J J'ai des rubans sur mes souliers	26
J'ai l'honneur de monter la garde	27
L La bonne galette	31
La fille du coupeur de paille	28
La Marguerite	6
La marmite est sur le feu	24 D
La meunière	29
La mich'en l'air	1
La tapette	30
Laissez passer les petits St-Jean	32
Laquelle est-ce qui danse la mieux ?	33
Le chat près du feu	35
Le ramoneur	45
Les rosiers sont pleins de roses	36

	Fiche
M Marianne-Ke	4
Meunier, tu dors	49
Mon cœur n'est pas pour vous	18
Mon père est garde-champêtre	37
Mon père m'a donné	14
N Nous étions trois frères	22
Nous étions trois jeunes filles	38
O Où vas-tu mignonnette ?	39
Où vas-tu pauvre boîteuse ?	46
P Passera, passera	3
Petite hirondelle	16
Picoulet	11
Pour passer le Rhône	42
Q Qu'est-ce qui passe ici si tard ?	41
R Rondin Picotin	12 A
S Sainte Maritaine	23
Savez-vous planter les choux ?	40
Sur le gazon du roi	2
Sur le pont d'Avignon	44
T Train de balai	8
Trimazo	43
V Va sous la porte du paradis	48
Vous avez fait la mignonne	47

Bibliographie

Articles de revues

« Éducation et jeux chantés », *Vers l'Éducation Nouvelle*, n° 339, Ceméa Publications.

« Jeux chantés, jeux dansés », S. Bruguière, *Les Cahiers de l'Animation*, n° 8, Ceméa Publications.

« Éveil musical et sonore des très jeunes enfants », *VEN*, n° 390, Ceméa Publications.

« Le jeu, c'est sérieux », *VEN*, n° 411 spécial école maternelle, Ceméa Publications.

« Chansons en mouvement », S. Bruguière, *Les Cahiers de l'Animation*, n° 9, Ceméa Publications 1995.

Elle y évoque les chansons sur lesquelles nous pouvons faire inventer des gestes et des déplacements aux enfants.

« Jeux chantés, jeux dansés », S. Bruguière, *Les Cahiers de l'Animation*, n° 24, Ceméa Publications 1998.

« Les jeux chantés enfantins du folklore français », W. Lemit, Coll. Les cahiers de Vers l'Éducation Nouvelle, Éd. du Scarabée.

« Jeux chantés »
Les Cahiers de l'Animation, n° 29, janvier 2000 .

CD - Fascicules

• « 50 rondes et jeux chantés (n° 1) » (Maternelle, CP et CE1).

CD avec fascicule code 57013.

• « Chantons, dansons ; 41 rondes et jeux chantés (n° 2) ».

CD avec fascicule code 57000.

N. Lamouroux et S. Pesquié.

Musique : F. Burvingt et G. Dupont.

Éd. EPS, 11 av. du Tremblais, (Bois de Vincennes), 75571 Paris Cedex 12.

• Coffret : livre et K7 audio. Rondes et jeux dansés. Chantez, dansez, embrassez qui vous voudrez.

Mône Guilcher et l'Atelier de la Danse Populaire, Éd. Delagrave.

Recueils

Le geste et le rythme - Rondes et jeux dansés, M. Aristow-Journoud, Cahier de pédagogie moderne, Éd. Armand Colin Bourrelier.

Au p'tit bois charmant, 40 jeux chantés pour petits et grands, W. Lemit, Éd. du Scarabée. (Épuisé).

Ensemble, W. Lemit, Éd. Salabert. (Épuisé).

Scions du bois, J.-M. Guilcher, Éd. Père Castor-Flammarion.

À la ronde, J.-M. Guilcher, Éd. Père Castor-Flammarion.



La pratique des jeux chantés est accompagnée de publications variées mais il manquait un ouvrage pédagogique de destination des enseignants, des animateurs et des éducateurs. Comme le précédent, cet ouvrage est le fruit d'un long travail collectif ; il comporte un compact disque, des fiches et un livret pédagogique.

Les 49 fiches présentées ont été choisies en complément de celles du premier fichier, dans un souci de largir encore le répertoire dans les différents types de jeux chantés.

Toujours réalisés dans le même esprit, de nouvelles fiches colorées, illustrées avec une pointe d'humour, comportant toutes les informations nécessaires à l'adulte pour se composer rapidement un répertoire qui tient compte de l'âge des enfants, de la taille du groupe, du lieu de pratique et du temps réservé à cette activité.

