



**50 PETITS JEUX ENFANTS à partir de 3 ANS**  
**Par MICHAËLA du blog JEUX et COMPAGNIE**

<http://www.jeuxetcompagnie.fr>

# INTRODUCTION



Je m'appelle Michaëla. Sur mon blog JEUX et COMPAGNIE je partage toutes mes années de jeux et d'expériences d'animatrice pour inspirer les parents, les moniteurs et les animateurs en quête d'idées ludiques.

Vous allez trouver dans cet ebook 50 jeux pour enfants, chaque jeu peut être proposé à des enfants à partir de 3 ans, quelques adaptations sont proposés sur certains jeux pour les plus jeunes.

## **TRÈS IMPORTANT !!**

**Ce livre ne peut en aucun cas être vendu.**

Vous avez le droit de l'offrir à qui vous voulez. Si vous avez un blog dans un thème proche, vous pouvez le proposer à vos lecteurs en cadeau.

## **AVERTISSEMENT !!**

L'information contenue dans cet ebook est uniquement éditée dans un but informatif ou de divertissement. L'auteur a pris toutes les mesures disponibles pour vérifier la précision et l'exactitude de ces informations. Avant d'utiliser les informations contenues dans cet ebook, il est de votre responsabilité de la faire vérifier par des professionnels compétents.

L'auteur ne pourra être tenue pour responsable de l'utilisation ni de l'usage de ces informations.

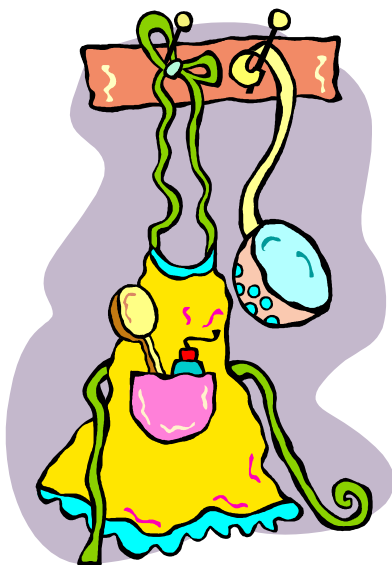


## Sommaire

<b>MENU à préparer le MATIN</b> .....	5
<b>LA GAMELLE</b> .....	6
<b>GRELI GRELOT (jeu devinette)</b> .....	7
<b>LE CHEF D'ORCHESTRE</b> .....	8
<b>LE GARDIEN</b> .....	9
<b>L'INTRUS</b> .....	10
<b>OBSERVE-MOI</b> .....	11
<b>MONTREZ VOS ORTEILS !</b> .....	12
<b>QUI EST SORTI ?</b> .....	13
<b>COMME UN ASTRONAUTE</b> .....	14
<b>DAUPHIN DAUPHINE</b> .....	15
<b>CACHE TAMPON</b> .....	16
<b>LA BALLE ASSISE</b> .....	17
<b>LA TÊTE SUR LES ÉPAULES</b> .....	18
<b>LE ROI DU SILENCE</b> .....	19
<b>LE SERPENT DE LA MONTAGNE</b> .....	20
<b>LA COURSE AUX COULEURS</b> .....	21
<b>LE CHAT PERCHÉ + VARIANTES</b> .....	22
<b>LE MAGICIEN PÉTRIFICATEUR</b> .....	24
<b>LE MICROBE</b> .....	25

<b>LES CHAISES MUSICALES</b> .....	26
<b>POULE RENARD VIPÈRE</b> .....	27
<b>LANGUE PARALYSÉE</b> .....	28
<b>L'ARCHE DE NOÉ</b> .....	29
<b>LE CHAPEAU MAGIQUE</b> .....	30
<b>FAIS-MOI RIRE !</b> .....	31
<b>LES STATUES MUSICALES</b> .....	32
<b>LE COUTURIER</b> .....	33
<b>ESQUIVE BALLON</b> .....	34
<b>L'ORCHESTRE TSOING</b> .....	35
<b>LE MANÈGE DES ANIMAUX</b> .....	36
<b>PAUVRE PETIT CHAT MALADE</b> .....	37
<b>LA FICELLE</b> .....	38
<b>TÉLÉPHONE ARABE</b> .....	39
<b>LA MACHINE À LAVER</b> .....	40
<b>JEU DE MAINS</b> .....	41
<b>JEUX DE KIM</b> .....	42
<b>LA MOUCHE</b> .....	44
<b>MON ARBRE</b> .....	45
<b>QUI EST QUI ?</b> .....	46
<b>LE SERPENT QUI CHANTE</b> .....	47
<b>LA DANSE DU PAPIER JOURNAL</b> .....	48
<b>LE FACTEUR</b> .....	49
<b>LES 3 PÊCHEURS</b> .....	50
<b>LA BALLE AU CHASSEUR</b> .....	51
<b>LE JEU DE LA BOUTEILLE</b> .....	52
<b>TOMATE KETCHUP</b> .....	53
<b>LA SORCIÈRE</b> .....	54
<b>LA GUERRE DES DRAGONS</b> .....	55
<b>LE BALLON CHAUD</b> .....	56
<b>BONJOUR MONSIEUR, MADAME</b> .....	57

# MENU à préparer le MATIN



**2 décilitres de patience,  
1 tasse de bonté,  
4 cuillères de bonne volonté,  
1 pincée d'espoir,  
1 dose de bonne foi.  
Ajoutez 2 poignées de tolérance,  
1 paquet de prudence  
Et quelques brins de sympathie,  
1 poignée d'humilité  
Et 1 grande mesure de bonne humeur  
Assaisonnée de beaucoup de bon sens.  
Laissez mijoter et vous obtiendrez  
**UNE BONNE JOURNÉE****

# LA GAMELLE

**MATÉRIEL** : un ballon (la gamelle)

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 8 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : idéalement être sur un terrain dégagé bordé d'arbres pour se cacher. Délimiter l'aire de jeu avec les enfants. Désigner un gardien de la gamelle. Un joueur tire dans le ballon, pendant que le gardien va le chercher les joueurs vont se cacher. Quand le gardien a remis le ballon à sa place il peut alors passer en revue le territoire. Dès qu'il a vu un joueur il revient à la gamelle, la touche et désigne du mieux possible la personne qu'il a vu (ex: vu Matéo avec son t-shirt vert derrière l'arbre). Le joueur ainsi désigné vient se constituer prisonnier. La seule façon de le libérer est qu'un autre joueur vienne frapper la gamelle sans se faire prendre par le gardien. Le jeu se termine quand le gardien a attrapé tous les joueurs ou quand un animateur donne la fin du jeu.

**VARIANTE 3-5 ANS** : règles simples pour se défouler. But : les joueurs doivent venir shooter la gamelle sans se faire attraper par le gardien. L'idéal est de mettre un gardien adulte ou un grand enfant.

**CONCLUSION** : ce jeu plaît beaucoup aux enfants. Avec un grand groupe on peut ajouter 1 gardien de gamelle ou 2 et pour un public adolescent faire des variantes (mettre un ballon de rugby ou un pot pour la gamelle par exemple, ça peut être très drôle)... Si les enfants ne se connaissent pas encore très bien par leur prénom on peut commencer avec une partie où le gardien nomme juste les vêtements.



# GRELI GRELOT (jeu devinette)

**MATÉRIEL** : 10 petits cailloux

**A partir de 3 ans, 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : ramasser 10 petits cailloux et en mettre quelques-uns au creux de tes mains. Secouer, mélanger et agiter les mains tout en chantonnant la célèbre formule « greli-grelot, combien j'ai d'sous dans mon sabot ♪♪ ? ». Le partenaire doit deviner correctement le nombre de cailloux présents dans la main, s'il réussit c'est à son tour, sinon recommencer en modifiant (ou non) le nombre de cailloux contenus dans les mains.

**VARIANTE POUR LES PLUS GRANDS** : chacun prend trois cailloux qu'il cache derrière son dos. Ensuite on compte jusqu'à trois (ou on chantonne la formule O\_o) puis chacun met sa main devant, fermée, avec soit une, soit deux, soit trois, soit zéro pièces. Chacun doit alors donner un nombre, de 0 à 6 pour essayer de deviner combien il y a de pièces en tout dans les deux mains. Donc si moi j'en ai trois dans ma main, je ne vais pas tenter de dire 2 au total évidemment !

**CONCLUSION** : petit jeu devinette rigolo qu'on peut faire n'importe où, on peut remplacer les cailloux par autre chose !!!



# LE CHEF D'ORCHESTRE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 8 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : Les enfants s'assoient en ronde. Un enfant sort de la pièce ou va se cacher derrière un arbre par exemple, le temps que les autres désignent en silence le chef d'orchestre. Une fois le chef d'orchestre choisit la partie commence.

Le chef d'orchestre doit alors faire des gestes (jouer d'un instrument imaginaire, taper des mains, cligner des yeux, etc....) et les autres joueurs doivent l'imiter.

Le joueur sorti revient. Il doit alors deviner qui est le chef d'orchestre. Ce dernier devra changer régulièrement de gestes et les autres devront l'imiter le plus vite possible sans trop regarder le chef pour qu'il ne soit pas démasqué trop vite.

Le joueur observateur aura 3 chances pour trouver le chef d'orchestre. Une fois trouvé le chef d'orchestre deviendra observateur et quittera la pièce le temps que l'on désigne un nouveau chef et ainsi de suite

**CONCLUSION** : jeu idéal pour calmer les enfants, ils adorent !! Pour les plus grands vous pouvez ensuite leur proposer la version [clin d'œil](#).





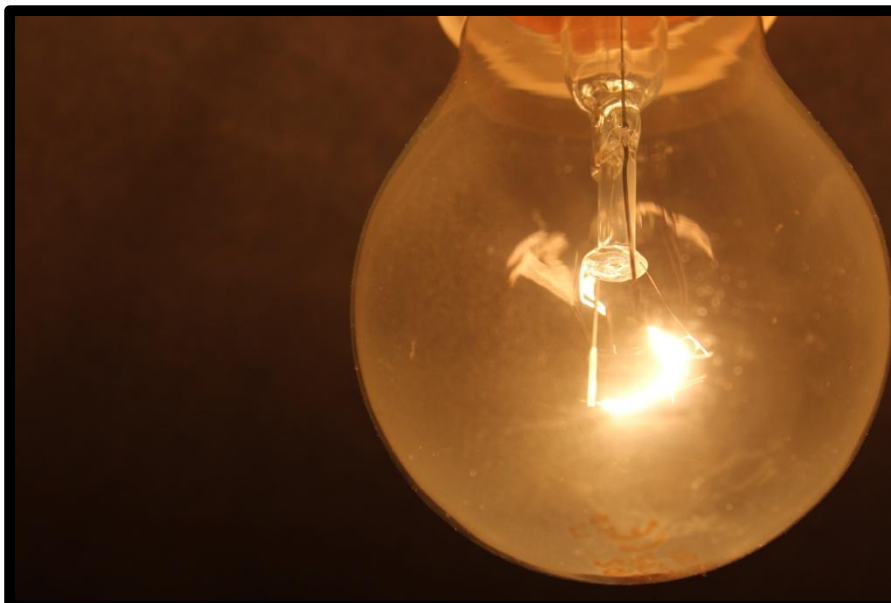
# LE GARDIEN

**MATÉRIEL** : 1 pièce sombre et un interrupteur pour pouvoir éteindre et rallumer la lumière.

**A partir de 6 ans, 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : "C'est l'histoire d'un magasin assez spécial. Quand le gardien est là et que la lumière est allumée rien d'extraordinaire. Mais quand il éteint voilà que les mannequins du magasin s'animent et bougent." Le meneur de jeu (le gardien) se place près de l'interrupteur, lorsqu'il éteint la lumière tous les enfants peuvent bouger, sauter, danser autant qu'ils le veulent mais quand la lumière se rallume ils doivent se statufier et ne plus bouger. Le gardien qui voit un enfant bouger le fait assoir et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant qui sera gardien au prochain tour.

**CONCLUSION** : ce jeu va aider les enfants à développer la coordination de leurs mouvements et leur motricité. Pour les grands vous pouvez le faire dans une pièce avec le noir complet mais par contre pour les plus petits une pièce sombre suffira car certains enfants auront peur d'être dans le noir total.



# L'INTRUS

**MATÉRIEL** : objets de toute sorte

**A partir de 3 ans, 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : il suffit de rassembler plusieurs objets d'une même catégorie (différents vêtements ou différents couverts ou différents bonbons...). Insérez dans cette série d'objets un intrus (par exemple un mouchoir parmi les vêtements, une paire de ciseaux parmi les couverts, un légume parmi les bonbons). L'enfant doit ensuite retrouver l'intrus.

**CONCLUSION** : une activité pour les petits sous forme de jeu court très sympa pour exercer les plus jeunes à la perception sélective par comparaison et différenciation. Il permet également d'élargir son vocabulaire dans une catégorie (connaître le nom des différents vêtements dans la série). Selon l'âge des enfants on peut faciliter le jeu ou, au contraire, le rendre plus difficile par des caractéristiques moins évidentes.



# OBSERVE-MOI

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les joueurs sont séparés en deux lignes qui se font face. On leur donne du temps pour bien s'observer mutuellement, de tous les côtés, même en arrière, puis au signal, tout le monde se tourne pour que les deux lignes soient dos à dos. Chaque joueur modifie trois choses sur lui. Quand tout le monde est prêt, on se tourne pour se faire face de nouveau et on doit trouver ce qui a été changé sur l'autre.

**CONCLUSION** : petit jeu original et pas si simple que ça... On peut ajouter : lorsqu'une équipe a trouvé la première tous les changements sur les joueurs de l'autre équipe elle gagne et donne un gage à l'autre équipe (chanter une chanson tous ensemble, imiter une basse-cour, faire un parcours à la queuleuleu, imiter un groupe de rock n'roll...etc.) Pour les plus jeunes (3-5 ans) modifier juste une seule chose et le faire avec des groupes de 8 à 10 enfants seulement (4 contre 4 ou 5 contre 5 voire moins) et bien s'assurer qu'ils ont compris les règles, vous pouvez les aider en leur disant ce qu'ils peuvent changer sur eux pour que ce soit plus facile (blouson ou pull à l'envers, lacet défait...)



# MONTREZ VOS ORTEILS !

**MATÉRIEL** (pour chaque enfant participant) : un panier et divers objets qui peuvent être saisis avec les orteils (les mêmes pour tous), par exemple un crayon, un morceau de tissu, une bille et une gomme.

**A partir de 3 ans, 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : au top départ chaque enfant doit essayer de prendre les objets avec les orteils et les lever assez haut pour pouvoir les prendre dans la main. Le premier qui attrapera tous les objets et les posera dans son panier avec la main sera déclaré vainqueur.

**VARIANTE** : placez le panier à 2m de distance et tentez de l'atteindre avec l'objet entre les orteils en sautant à cloche pied. Lorsque vous y êtes, prenez l'objet dans la main et posez le dans le panier (6 ans et +).

**CONCLUSION** : il est intéressant d'ouvrir ensuite une discussion avec les enfants, peuvent-ils décrire leurs sensations et expliquer en quoi c'est différent d'une prise en main ?



# QUI EST SORTI ?

**MATÉRIEL** : 1 foulard ou 1 bandeau

**A partir de 3 ans, 8 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les joueurs s'assoient en cercle, l'un d'eux est désigné et se bande les yeux. Un autre joueur est désigné et quitte la salle. Lorsqu'il est sorti, le joueur aux yeux bandés enlève son bandeau et essaie de deviner qui a quitté la salle; s'il réussit, le joueur absent prend sa place, sinon il garde le même rôle.

**CONCLUSION** : petit jeu simple et facile à mettre en place n'importe où. Pensez à faire des groupes pas trop nombreux pour les plus petits, car plus il y a d'enfants plus ce sera difficile O\_o logique hé hé. Prévoir assez de temps pour que tout le monde puisse participer, les enfants aiment bien tous faire la recherche !!!!



# COMME UN ASTRONAUTE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : le meneur de jeu donne une instruction : prendre une douche, se laver les dents, faire du roller, danser, jouer au football, cueillir une fleur, courir, manger une glace, marcher à reculons... Les autres joueurs doivent se mouvoir au ralenti, comme un astronaute en apesanteur tout en tentant d'effectuer les instructions du meneur de jeu.

**CONCLUSION** : c'est un très bon jeu pour apprendre à maîtriser son corps et l'espace qui l'entoure.



# DAUPHIN DAUPHINE

**MATÉRIEL** : 1 ballon

**A partir de 3 ans, 4 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : désigner un premier joueur qui prend le ballon. Les autres joueurs se dispersent autour de lui. Le joueur lance le ballon en chandelle et crie le prénom d'un autre joueur. Celui-ci devra rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. S'il réussit c'est à lui de lancer le ballon dans les mêmes conditions. Par contre si le ballon touche le sol, le joueur doit crier STOP dès qu'il le rattrape. A ce signal tous les autres enfants doivent s'immobiliser en statue. Le joueur possédant le ballon a alors le droit de faire 3 pas et essayer ensuite de toucher un autre joueur avec le ballon. Il doit d'abord annoncer à voix haute la personne visée. S'il réussit, il élimine le joueur touché et s'il rate il est éliminé. La partie se termine quand il ne reste plus qu'un joueur : le dauphin ou la dauphine.

**CONCLUSION** : adaptation avec les 3-5 ans : le joueur lance le ballon où il veut et donne un prénom, le joueur ainsi désigné doit juste aller le chercher et ensuite essayer de viser quelqu'un sans avoir à le nommer avant, s'il touche un joueur, celui-ci est éliminé et s'il ne touche personne c'est lui qui est éliminé.



# CACHE TAMPON

**MATÉRIEL** : 1 objet de petite taille connu de tous

**A partir de 3 ans, 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : le meneur de jeu cache l'objet (le tampon) dans un espace préalablement déterminé. Les enfants doivent ensuite chercher le tampon, le premier qui le trouve sera le prochain à cacher le tampon.

**CONCLUSION** : un jeu d'observation et de recherche dans lequel on peut diminuer ou augmenter la difficulté en ayant un espace de recherche prédéfini qui soit petit pour les 3 à 5 ans, plus grand pour les plus de 6 ans et encore plus grand pour les plus de 9 ans...





# LA BALLE ASSISE

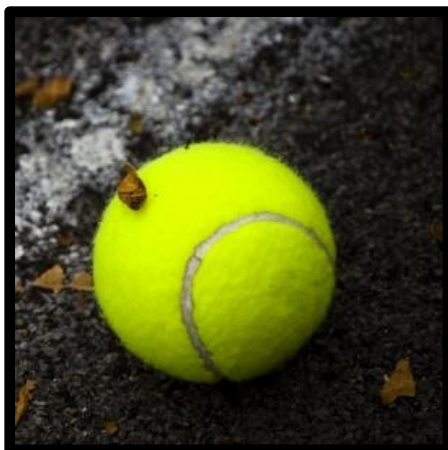
**MATÉRIEL** : 1 balle ou 1 ballon mou

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : délimiter un terrain et donner la balle à un des joueurs, ce dernier doit essayer de toucher un de ces copains avec la balle. S'il réussit, le joueur touché doit s'asseoir par terre et essayer d'attraper un ballon qui passera à sa portée sans se déplacer et il pourra alors rejouer. Si un joueur rattrape la balle sans que celle-ci ne tombe par terre il n'est pas touché.

**VARIANTE 3-5 ANS** : une balle est plus pratique pour les petits. Une seule règle simple, le joueur qui a la balle doit toucher ses camarades, lorsqu'ils sont touchés (même s'ils rattrapent la balle) ils s'assoient par terre jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un, qui sera le prochain à viser.

**CONCLUSION** : la balle assise est un jeu très rigolo et facile à mettre en place, un des jeux de balle les plus simple. Quand ils sont nombreux c'est plus sympa d'ajouter 1 ou 2 voire même 3 balles. Je le propose en intérieur seulement si j'ai un petit groupe d'enfants car c'est un jeu qui les excite, mais par temps de pluie cela devient un petit moment de défoulement en intérieur possible.



# LA TÊTE SUR LES ÉPAULES

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : le but du jeu est de transmettre un nombre par des petites tapes sur la tête et les épaules. Les joueurs se placent en file indienne (assis ou debout). Le meneur de jeu se met derrière, de façon à voir le dos du dernier joueur de la file. Un nombre va être transmis en silence de l'arrière vers l'avant, uniquement par une série de tapes.

**Exemple** : 123 est le nombre à transmettre. Commencez par l'épaule gauche, tapez 1 fois. Puis tapez 2 fois sur la tête et enfin, tapez 3 fois sur l'épaule droite. Le joueur qui vient d'enregistrer le nombre choisi le transmet de la même façon à celui qui lui tourne le dos.



**Variante** : plus on est nombreux, plus le jeu est intéressant. A partir d'une dizaine de joueurs, on peut faire deux équipes en parallèle qui jouent avec le même nombre. S'ajoute alors au jeu une question de vitesse.

**VARIANTE 3-5 ANS** : pour les plus petits le but sera juste de transmettre le même signe. Si le premier fait une petite tape sur la tête, tout le monde doit faire pareil, un peu comme un téléphone arabe, mais de geste. A la fin de la file on vérifie que le signe d'arrivé est bien le même qu'au départ.

**CONCLUSION** : un jeu qui se fait dans le calme, cela permet de faire retomber un peu la pression. Je n'ai pas encore eu l'occasion de tester mais je suis sûre que ça peut être super sympa à faire lorsque l'on fait la queue quelque part, d'autant plus que les joueurs restent silencieux donc si un jour vous devez aller avec un groupe d'enfants visiter un lieu ou autre et qu'il y a la queue n'hésitez pas à ressortir ce jeu. Ils pourront alors s'amuser en silence en attendant la fin de la file d'attente.

# LE ROI DU SILENCE

**MATÉRIEL** : 1 chaise, 1 foulard et 1 objet sonore

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : tous les joueurs s'assoient en cercle, le roi est au centre, sur une chaise (son trône), les yeux bandés. Le meneur de jeu désigne un joueur qui doit aller chercher l'objet sonore qui se trouve sous le trône du roi et revenir à sa place sans que le roi ne l'entende. Si le roi entend le joueur il le montre du doigt, s'il se trompe le joueur peut continuer mais s'il désigne le joueur, celui-ci retourne à sa place. Si le joueur arrive à ramener l'objet à sa place sans se faire découvrir par le roi il prend alors sa place...

**VARIANTE 3-5 ANS** : les plus petits peuvent avoir plus d'avantages comme un objet moins sonore ou le droit de faire du bruit 3 fois par exemple. Assez difficile pour un enfant de 3 ans, veillez à le proposer lorsqu'il y a des plus grands dans le groupe qui pourront alors leur montrer comment faire en passant les premiers.

**CONCLUSION** : jeu calme idéal pour les fins de journée active...  
Pour l'objet sonore j'utilise toujours un trousseau de clefs.



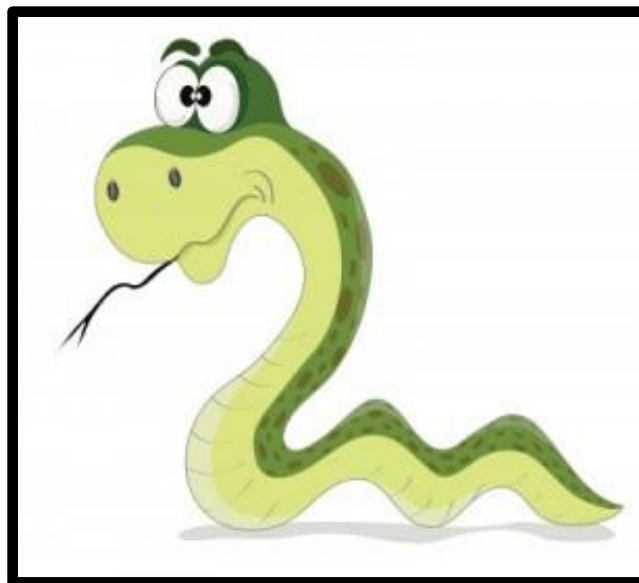
# LE SERPENT DE LA MONTAGNE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants forment une ronde et s'assoient. Un joueur se lève, c'est le serpent, il dit : « je suis le grand serpent, le grand serpent de la montagne et je ne suis pas content car j'ai perdu ma queue de serpent. » Il se place alors devant un joueur assis et lui dit : « toi qui est mon ami, veux-tu bien toi aussi faire un petit bout de ma queue. » Le joueur doit alors passer entre les jambes du serpent et s'accrocher derrière. Le serpent reprend alors sa phrase et recommence avec un autre joueur etc etc....

**CONCLUSION** : un jeu pour les plus petits. Ils adorent !!!



# LA COURSE AUX COULEURS

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : pour faire ce jeu il faut s'assurer que les plus petits connaissent bien les différentes couleurs.

Ce jeu est très simple, le meneur donne le nom d'une couleur « rouge » (par exemple) et les enfants doivent toucher une chose rouge le plus rapidement possible : un vêtement, un arbre, une fleur, le sol, un banc....etc.

**CONCLUSION** : les enfants qui se trompent peuvent être éliminés mais vous pouvez aussi le faire sans élimination pendant 15 à 20 minutes, les enfants aiment beaucoup ce jeu et il va leur permettre de se défouler.



# LE CHAT PERCHÉ + VARIANTES

**MATÉRIEL** : aucun

A partir de 3 ans (certaines règles sont pour les + grands), 5 enfants ou plus.

**DÉROULEMENT DU JEU** : le chat doit attraper les souris

- **CHAT** : lorsqu'une souris est touchée elle devient chat et le chat devient souris.
- **CHAT PERCHÉ** : pour se mettre à l'abri les souris peuvent se percher (sur un mur, sur un banc...).
- **CHAT TRIANGLE** : lorsqu'une souris est touchée, elle reste immobile, jambes écartées. Si une souris encore libre se faufile entre ses jambes elle est libérée. Le chat doit attendre que la souris libératrice recommencent à courir pour pouvoir la toucher !!
- **CHAT GLACÉ** : la souris touchée est glacée et ne bouge plus (comme une statue de glace) jusqu'à ce qu'une souris libre vienne la toucher pour la libérer.
- **CHAT BLESSÉ** : la souris devenue chat doit chasser en gardant une main posée à l'endroit où elle a été touchée.
- **CHAT BAISSÉ** : pour échapper au chat les souris doivent se baisser. Peu importe la position (accroupi, à plat ventre, à genou...) le chat ne pourra pas vous toucher.
- **CHAT COULEUR** : le meneur de jeu annonce une couleur qui sera la couleur protectrice des souris. Par exemple s'il annonce du rouge, les souris qui touchent quelque chose de rouge sont protégées et ne peuvent pas être attrapées par le chat. Pour mettre un peu de piment il peut changer la couleur 1 ou plusieurs fois pendant la partie...
- **CHAT BOUGIE** : lorsqu'une souris est touchée, elle joint ses deux mains au-dessus de sa tête puis s'accroupit lentement tout en faisant onduler jusqu'au sol ses mains jointes (comme la flamme d'une bougie qui fond). Les autres souris doivent venir la toucher avant qu'elle ne s'éteigne pour la libérer !!!
- **CHAT À GOGO** : dès que le chat touche une souris elle devient chat également puis ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune souris.

- **CHAT TOILETTE** : la souris touchée doit demeurer à l'endroit où elle s'est faite toucher tout en étant assise comme sur une chaise sans s'asseoir sur le sol et en maintenant la main à l'horizontal, pour imiter le principe d'une toilette et d'une chasse d'eau qui se fait tirer. Afin de délivrer cette dernière, une souris encore libre doit s'asseoir sur le joueur touché pendant 3 secondes et abaisser sa main.
- **CHAT CHOCOLAT** : lorsqu'une souris est touchée, elle s'immobilise. Comme elle est en chocolat elle fond au fur et à mesure que le temps avance. Elle fait donc mine de fondre sur place et lorsqu'elle est complètement fondue, elle est éliminée sauf si une souris libre vient la toucher avant.
- **CHAT BISOUS** : la plus coquine des règles, le chat doit faire un bisou à la souris pour l'attraper. La souris devient alors chat à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y a plus de souris.
- **CHAT CHAÎNE** : lorsque le chat attrape une souris elle vient se greffer à lui pour former une chaîne et donne la main au chat et ainsi de suite jusqu'à la dernière souris.

**CONCLUSION** : le chat perché est un grand classique de jeu de cour que les enfants aiment beaucoup !!!!! Restez à l'écoute des enfants ils connaissent peut-être encore d'autres variantes...



# LE MAGICIEN PÉTRIFICATEUR

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 5 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : pour ce jeu enfant il faut désigner un magicien qui va essayer de pétrifier tous les joueurs. Quand il touche quelqu'un, ce dernier reste sur place, comme statufié, il ne peut plus bouger. Une seule issue : un enfant rampe entre ses jambes et annule le sortilège. Mais attention car le magicien essaiera aussi de pétrifier le sauveur !! Si le magicien ne réussit pas à transformer tout le monde, il peut choisir un assistant. Le dernier enfant non pétrifié prendra la place du magicien pour les tours suivants.

**CONCLUSION** : les enfants aiment beaucoup le côté magique d'une activité et ce jeu de rapidité tout simple et facile à mettre en place les fait tout de suite rentrer dans un univers qu'ils affectionnent. Pour varier le jeu, le magicien peut décider à l'avance d'une position comique pour les futurs enfants statufiés.





# LE MICROBE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : désigner un enfant (le microbe) qui se met à 4 pattes. Les autres enfants courent et se déplacent autour de lui sans se faire toucher. Si un enfant se fait toucher, il se met à 4 pattes aussi et devient microbe à son tour. A la fin du jeu ils sont presque tous microbes, le dernier commence la prochaine partie.

**CONCLUSION** : un très bon jeu d'intérieur pour les plus petits (surtout les jours de pluie, histoire de se défouler un peu)



# LES CHAISES MUSICALES

**MATÉRIEL** : chaises et lecteur de musique

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : disposer des chaises au centre de la pièce, en mettre une de moins que le nombre de participants. Quand la musique démarre les enfants doivent se mettre à danser tout en se déplaçant autour des chaises. On peut prévoir un gage pour un enfant qui resterait toujours devant la même chaise. Dès que la musique s'arrête les enfants doivent courir s'asseoir. Le dernier à rester debout et sans chaise se voit éliminé.

**Variante, le coussin musical** : quand la musique s'arrête, tout le monde doit se trouver une place sur un coussin. A chaque tour on enlève un coussin mais personne ne sera éliminé (un peu de bousculade mais rires assurés en jeu et musique)

**CONCLUSION** : jeu musical facile à mettre en place. Pour jouer avec des enfants de 3-5 ans veillez à avoir des chaises adaptées à leur taille O\_o.



# POULE RENARD VIPÈRE

**MATÉRIEL** : foulards (3 couleurs)

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 9 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : faire 3 équipes égales, les poules, les renards et les vipères. Les renards doivent attraper les poules, les poules doivent attraper les vipères et les vipères doivent attraper les renards. Les joueurs accrochent un foulard de leur équipe à l'arrière de leur pantalon, c'est ce foulard que les adversaires vont attraper. Lorsqu'un joueur est attrapé il va dans le camp de l'équipe qui l'a fait prisonnier, il peut être délivré par un membre de son équipe qui vient lui toucher la main. L'équipe qui n'a plus aucun joueur en jeu a perdu.

**VARIANTE 3-5 ANS** : désigner 2 enfants pour être respectivement le renard et la vipère. Tous les autres enfants sont des poules avec un foulard également accroché à leur pantalon. Le renard et la vipère doivent attraper les poules en décrochant leur foulard. Les deux dernières poules en jeu seront renard et vipère au tour suivant.

**Variante** : chaque équipe désigne un chef et lui donne un signe distinctif (t-shirt à l'envers, casquette...), il peut-être désigné par tirage au sort ou au fameux plouf-plouf. Tant que ce chef n'a pas été attrapé les autres membres de son équipe ne peuvent pas être attrapés. Lorsqu'un joueur capture le chef il crie : « le roi poule (par exemple) est dans notre camp » et alors seulement les renards peuvent capturer les poules etc etc.

**CONCLUSION** : facile à mettre en place et idéal pour défouler les enfants



# LANGUE PARALYSÉE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 1 enfant ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : oups ma langue ne bouge plus !! Sans elle je ne parviens plus à prononcer certaines lettres : les consonnes (c'est l'occasion de leur expliquer ce qu'est une consonne et une voyelle)

Allez hop c'est parti, essayez de réciter « une souris verte » sans prononcer les consonnes. Mouah ah ah attention rires garantis 😊

Maintenant entamez un dialogue de langues paralysées, difficile de se comprendre ?

**CONCLUSION** : ce petit jeu va permettre aux plus jeunes enfants d'imiter différentes dictions et d'en inventer. Ce peut être aussi une toute première approche des langues étrangères... Il est aussi possible de varier le jeu : zézaiement, terribles accents, chuchotement...etc.



# L'ARCHE DE NOÉ

**MATÉRIEL** : des foulards

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : Par équipes de 2 ; chacune des équipes convient d'un cri qui lui est propre : cocorico, ouah, miaou, coucou, ouaf ouaf, meuh, graou, Rrrr, hi-han, etc....

L'un de chaque équipe se bande les yeux.

Les aveugles vont à une extrémité de la salle, les voyants à l'autre.

Au signal, les voyants imitent chacun le cri convenu, restant sur place et mains au dos.

Les aveugles essaient de retrouver leur co-équipier.

**VARIANTE 3-5 ANS** : supprimer les yeux bandés, les couples vont devoir se retrouver juste grâce à leurs cris. Vous verrez que pour les petits c'est déjà assez difficile.

**CONCLUSION** : attention les oreilles, les enfants vont se faire un malin plaisir de donner vie à une vraie arche de Noé. Pour le faire en extérieur il faut délimiter un périmètre et le faire dans une zone pas trop bruyante, c'est les enfants qui vont en faire du bruit O\_o.



# LE CHAPEAU MAGIQUE

**MATÉRIEL** : poste CD

**A partir de 3 ans, 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : pour ce jeu musical mettre le chapeau sur la tête d'un des enfants; il sera l'enchanteur. Démarrez la musique, l'enfant qui porte le chapeau magique se met à faire des mouvements comiques. Les autres enfants, qui sont envoutés, doivent l'imiter. Lorsque l'enfant au chapeau est à court d'idées ou répète les mêmes gestes, il cède sa place à un autre enfant, et tous suivent le nouvel enchanteur.

**CONCLUSION** : un jeu musical simple à mettre en place que les enfants aiment beaucoup, dès qu'il y a un peu de musique avec du mouvement ça leur plait à coup sûr... Pour les plus jeunes (3-5 ans) il vaut mieux choisir les plus grands du groupe au départ qui comprendront mieux la consigne et après 2-3 tours ils donneront plein d'idées de gestes pour les plus petits.



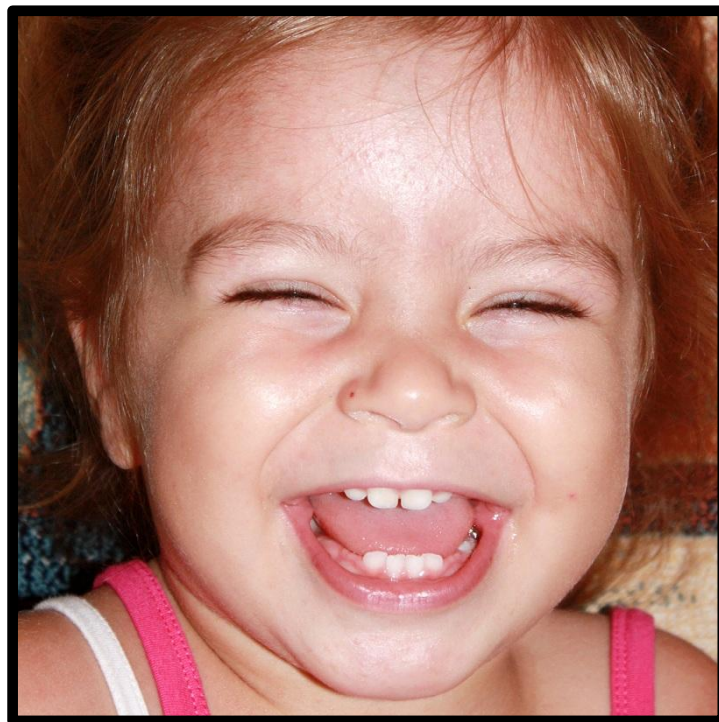
# FAIS-MOI RIRE !

**MATÉRIEL** : 1 ballon

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants s'assoient en cercle. Un joueur désigné se place au centre avec le ballon. Celui-ci lâche le ballon et au moment où il touche le sol tous les autres joueurs doivent se mettre à rire, tous les rires sont possibles. Le joueur central récupère le ballon et le relâche, au moment où le ballon touche le sol tout le monde doit se taire. Le ou les joueurs qui continuent à rire sont éliminés.

**CONCLUSION** : rires assurés O\_o !!! C'est un jeu très intense pour les enfants, il faut donc veiller à ne pas y jouer trop longtemps car cela les excite beaucoup !!!!



# LES STATUES MUSICALES

**MATÉRIEL** : poste CD

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 4 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : tous les enfants se dispersent sur une aire définie au préalable. La musique démarre et tous les enfants se mettent à danser (on peut y mettre des variantes comme danser à 2 ou danser sur un pied par exemple). Dès que la musique s'arrête les enfants ne doivent plus bouger et faire la statue pendant environ 5sec, le ou les enfants qui bougent sont éliminés et ainsi de suite jusqu'à n'avoir plus que un enfant.

**VARIANTE 3-5 ANS** : pas de variantes pour les plus petits, utiliser ce jeu juste pour une partie de rire et de défoulement. Les enfants ne sont donc pas éliminés. Ils vont ainsi pouvoir développer leur motricité.

**CONCLUSION** : un bon jeu pour se défouler et un bon prétexte pour danser.





# LE COUTURIER

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 8 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants se placent en cercle, debout, en laissant un espace entre eux. Désigner un joueur qui sera le couturier et un autre qui sera le poursuivant qui doit essayer d'attraper le couturier avant qu'il finisse de coudre tous ses points. Pour coudre le couturier passe entre les joueurs, ceux-ci se donnent ensuite la main pour marquer le point de couture. Le poursuivant peut seulement courir autour du cercle alors que le couturier peut entrer et sortir. Changer de joueurs quand le couturier a fini tous les points (tous les enfants se donnent la main) ou que le poursuivant le rattrape.

**CONCLUSION** : un jeu avec une thématique rigolote qui va permettre aux enfants de se défouler.



# ESQUIVE BALLON

**MATÉRIEL** : 1 ballon

**A partir de 3 ans, 7 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants se placent en cercle, debout. Un enfant désigné se place au centre, les autres doivent essayer de le toucher avec le ballon en le lançant au ras du sol. L'enfant au centre devra alors l'éviter, l'esquiver ou sauter par-dessus. L'enfant qui le touche prend sa place.

**CONCLUSION** : un jeu pour développer les réflexes. Les joueurs du cercle peuvent feinter et se faire des passes afin de tromper le joueur du milieu et réussir à le toucher.



# L'ORCHESTRE TSOING

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : pour ce jeu musical chaque enfant choisi un son, une onomatopée (arf, tsoing, bip, miam, clac, clic, ding-dong, pif, paf, pouf et j'en passe). Désigner ensuite un chef d'orchestre (soit un enfant de 10-12 ans, soit un adulte), tous les autres enfants se placent en demi cercle devant lui. Le chef d'orchestre explique à tout le monde quels signes il va utiliser pour leur dire de chanter plus fort, moins fort, plus vite, moins vite et en avant la musique : les enfants ne doivent pas perdre des yeux le chef d'orchestre afin de garder cette belle harmonie hi hi. Après un certain temps, choisir de nouveaux sons et un autre chef d'orchestre.

**VARIANTE 3-5 ANS** : selon le nombre d'enfants, faire plutôt des groupes de quelques enfants avec le même son, vous pouvez utiliser le bruit des animaux, ce sera plus facile (ouaf, liaou, roarr, brrrr, cui-cui). Utiliser les mêmes règles que ci-dessus. Au départ vous pouvez faciliter le chant des enfants en mettant dans les groupes des enfants plus grands ou des adultes, lorsque la règle est bien comprise vous les laissez se débrouiller.

**CONCLUSION** : attention les « noreilles » ça va faire du bruit, les enfants ne vont pas se faire prier et vont s'en donner à cœur joie dans ce jeu musical. Bon concert !!



# LE MANÈGE DES ANIMAUX

**MATÉRIEL** : des cerceaux

**A partir de 3 ans, 5 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : placer les cerceaux au sol, un de moins que le nombre d'enfants. Le meneur de jeu sera le chasseur. Désigner un premier enfant qui fera l'animal, il imite le cri d'un animal que ses camarades doivent mimer tout en se baladant sur l'aire de jeu. L'animal continue ainsi avec d'autres cris jusqu'à ce que le chasseur arrive (le meneur de jeu tape dans les mains), à ce moment là tous les enfants doivent aller le plus vite possible se placer dans un cerceau pour se protéger. L'enfant qui n'a pas de cerceau sera le prochain animal.

**CONCLUSION** : ce jeu est une variante des chaises musicales mais permet de ne pas éliminer les enfants. Pour les plus grands vous pouvez prévoir une élimination et ce sera le dernier en jeu qui fera l'animal.



# PAUVRE PETIT CHAT MALADE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les joueurs forment une ronde et s'assoient. Un joueur désigné se met au centre et imite un chat (miaulement, démarche...), il va alors aller vers un autre joueur à 4 pattes, ce dernier doit le caresser et dire 3 fois « pauvre petit chat malade » sans rire. S'il rit, il prend la place du chat. S'il ne rit pas, le chat va se faire caresser par quelqu'un d'autre. Le chat doit se débrouiller (mimiques, grimaces, miaulement...) pour faire rire quelqu'un.

**CONCLUSION** : Attention aux enfants timides qui vont avoir du mal à se mettre dans la peau d'un chat devant les copains : proposez ce jeu lorsque les enfants du groupe se connaissent déjà bien (c'est plus facile). Partie de fous rires assurée avec ce jeu !!!!



# LA FICELLE

**MATÉRIEL** : de la ficelle

**A partir de 3 ans, 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : le meneur de jeu donne un bout de ficelle à chaque enfant et tient le bout de chaque ficelle. Les enfants s'assoient en demi-cercle devant le meneur. Quand ce dernier tire sur une ficelle, l'enfant à l'autre bout doit se présenter en donnant au moins son prénom, libre à lui de parler aussi de ce qu'il aime ou d'autre chose. Si le meneur de jeu tire tout doucement sur la ficelle l'enfant doit chuchoter.

**CONCLUSION** : un bon jeu pour que les enfants se présentent en début de séjour qui a l'avantage d'être un jeu calme.



# TÉLÉPHONE ARABE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**PRINCIPE** : le jeu du téléphone arabe, ou du téléphone sans fil, consiste à faire circuler rapidement de bouche à oreille à travers une file de joueurs, une phrase inventée par le premier d'entre eux puis récitée à voix haute par le dernier. L'intérêt du jeu est de comparer la version finale de la phrase à sa version initiale. En effet, avec les éventuelles erreurs d'articulation, de prononciation, les confusions entre des mots et des sons, la phrase finale peut être tout à fait différente de la phrase initiale. (« Nous sommes l'élite de la nation » pouvant devenir « Nous sommes l'hélice de la passion »). L'intérêt du jeu croît avec le nombre de joueurs et la complexité du message à échanger.

**DÉROULEMENT DU JEU** : Les joueurs se placent côte-à-côte. Le premier invente une phrase et la chuchote au deuxième qui la chuchote au troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier qui annonce à haute voix ce qu'il a entendu. Chaque joueur dit la phrase à son voisin sans se faire entendre des autres et il ne peut la répéter si ce dernier n'a pas bien compris. La partie s'achève quand le message est arrivé au dernier joueur de la chaîne. Aucun joueur ne gagne à titre individuel. La victoire est collective. Le groupe est vainqueur si le dernier joueur annonce le même message que le premier joueur.



**Origine** : le terme téléphone arabe est en référence au fait que le bouche à oreille est supposé être un moyen de communication plus répandu dans le peuple arabe. Il est également appelé jeu du téléphone, la rumeur ou le bouche à oreille. Par extension, le téléphone arabe désigne familièrement la transmission rapide de nouvelles de bouche à oreille, ces nouvelles étant déformées ou amplifiées.

# LA MACHINE À LAVER

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 7 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : mais qui a cassé la machine à laver ? Le réparateur va devoir le découvrir. Les enfants s'assoient en cercle, un réparateur est désigné et sort de la pièce ou s'éloigne pour ne pas voir et entendre ce qui se passe. Les autres enfants choisissent qui sera la machine cassée puis ils se mettent tous en position : les mains l'une au-dessus de l'autre au niveau du torse, ce sera le tambour de la machine qui se met à tourner lorsque l'on appuie sur le nez de l'enfant, bien sûr la machine en panne ne tournera pas. Le réparateur revient et a 3 chances pour retrouver la machine en panne en appuyant sur le nez de ses camarades. S'il trouve, la machine cassée devient réparateur et s'il ne trouve pas le meneur de jeu désigne un autre réparateur.

**CONCLUSION** : un jeu pour apprendre à observer dans la même idée que le chef d'orchestre ou que [le tueur](#) pour les plus grands. Selon l'âge des enfants et le nombre de participants vous pouvez laisser plus de chance au réparateur pour trouver la machine cassée.





# JEU DE MAINS

**MATÉRIEL** : poste CD

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : le meneur de jeu actionne le lecteur CD et les enfants se déplacent alors dans la pièce au rythme de la musique jusqu'à ce que la musique soit coupée et que le meneur de jeu crie un nom d'enfant. Ce dernier ne doit plus bouger et fermer les yeux. Tous les autres enfants viennent poser calmement une main/ou deux mains sur une partie de son corps (ventre, dos, visage ou jambes) avec une légère pression puis s'immobilisent. L'enfant choisi se concentre ensuite sur son corps et tente de sentir le nombre de mains posées sur lui. Lorsqu'il pense avoir trouvé le nombre de mains il donne le résultat et ouvre les yeux pour voir s'il ne s'est pas trompé. Le meneur de jeu peut relancer la musique et désigner ensuite un autre enfant.

**VARIANTE 3-5 ANS** : commencer comme ci-dessus. L'enfant qui est nommé doit s'arrêter, il n'a pas besoin de fermer les yeux, les autres joueurs viennent poser délicatement 1 main à n'importe quel endroit de son corps. L'enfant devra ensuite nommer les parties de son corps qui sont touchées par ses camarades.

**CONCLUSION** : ça paraît simple mais ça ne l'est pas... Les enfants croient toujours que ça va être un jeu sans difficulté mais finalement ce n'est pas si aisé de ne se fier qu'au sens du toucher, c'est donc un très bon jeu pour le développer mais aussi pour engager une conversation ensuite avec les enfants.



# JEUX DE KIM

**MATÉRIEL** : une dizaine d'objets différents, papier et crayons

**A partir de 3 ans, 1 enfant ou plus.**

Les **jeux de KIM** sont des jeux traditionnels créés à partir d'un livre de **Rudyard Kipling** : Kim (Kimball O'Hara) est un orphelin, fils d'un ancien soldat, qui survit comme il peut. Sa seule certitude est qu'un jour « un grand taureau rouge sur un champ vert, avec le colonel sur son grand cheval et neuf cents diables » viendront le chercher. Il part donc à l'aventure et sera successivement messenger puis agent secret des services britanniques. Il s'entraînera à observer les moindres détails de son environnement pour en informer ses supérieurs...

## **JEUX DE KIM VUE**

- **Kim caché** : déposer 5 des objets sur une table, le ou les enfants doivent bien observer tous les objets pendant environ 2min. Le meneur de jeu recouvre ensuite les objets avec un tissu : les joueurs doivent écrire sur une feuille (de mémoire) tous les objets, sans en oublier. On ajoute un objet au tour suivant et ainsi de suite...
- **Kim ajouté** : 5 objets sont déjà posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux et le meneur en profite pour ajouter un objet. Quel est cet objet ?
- **Kim retiré** : tous les objets sont posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 objet. Quel objet est manquant ?
- **Kim échangé** : tous les objets sont placés sur la table. Les joueurs observent puis ferment les yeux, le meneur en profite pour échanger la place de 2 objets. Lesquels ont été échangés ?
- **Kim déplacé** : tous les objets sont posés sur la table. Toujours après une période d'observation, les joueurs ferment les yeux et le meneur déplace 1 objet. Quel objet est-ce ? Quelle était sa place avant l'échange ?
- **Kim ordonné** : placer les objets en ligne dans un ordre quelconque, les joueurs observent et ferment les yeux. Le meneur change l'ordre des objets et un joueur devra alors les repositionner tels qu'ils étaient initialement.

## JEU DE KIM ODORAT

- bander les yeux de tous les joueurs... Le meneur de jeu va leur faire sentir différentes odeurs qu'ils devront identifier. Pour les odeurs vous pouvez utiliser par exemple : une fleur, du miel, des fruits...etc.

## JEUX DE KIM OÛË

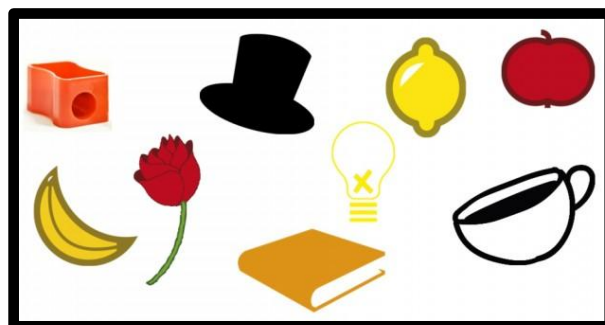
- **Kim sons** : soit les joueurs se bandent les yeux, soit le meneur de jeu se cache sous un drap. Le meneur va leur faire entendre des bruits qu'ils vont devoir identifier : déchirer du papier, faire couler de l'eau, péter O\_o, tousser, claquer des doigts, froisser du papier, taper des mains, faire bruissier un trousseau de clefs...etc.
- **Kim musique** : à l'aide d'un poste CD passer différents morceaux musicaux aux enfants, ils doivent découvrir le titre de la chanson ou le nom de l'artiste (au choix)

## JEU DE KIM GOÛT

- ce jeu de Kim est toujours très drôle à faire, en effet après avoir bandé les yeux des enfants, le meneur leur fait goûter différents aliments aux goûts bien prononcés (amer, sucré, salé...). Les joueurs doivent ensuite noter sur leur papier le nom de chaque aliment.

## JEU DE KIM TOUCHER

- après avoir caché différents objets dans un sac pas trop épais (mais tout de même bien opaque) le meneur laisse les enfants tâter les objets afin qu'ils les devinent !!!



# LA MOUCHE

**MATÉRIEL** : 1 ballon

**A partir de 3 ans, 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants s'installent debout en cercle autour du meneur de jeu. Ce dernier tient un bocal plein de mouches dans les mains (le ballon). Il envoie le ballon à l'un d'eux qui le lui renvoie puis conserve les mains fermées : il a attrapé une mouche et s'il ouvre les mains elle s'envole. Les enfants ne peuvent donc ouvrir les mains que pour recevoir le ballon sous peine de voir leurs mouches s'envoler. Le meneur continue de lancer le ballon aux enfants qui doivent annoncer à chaque fois à combien de mouches ils en sont. L'enfant qui laisse tomber le ballon a une pénalité d'une mouche. Qui aura le plus de mouches ?

**CONCLUSION** : pour les plus grands le meneur de jeu peut faire semblant de lancer le ballon à un enfant, s'il ouvre ses mains il perd ses mouches. Pour les plus petits juste leur apprendre à déjà attraper une seule mouche chacun, et seulement ensuite, s'ils ont bien réussi, vous pouvez continuer le jeu pour qu'ils en attrapent plusieurs.



# MON ARBRE

**MATÉRIEL** : 1 foulard ou 1 bandeau

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : prendre un point de départ non loin des arbres. Un des deux enfants a les yeux bandés et doit se laisser guider par le deuxième enfant. Il le conduit près d'un arbre, en faisant bien attention à éviter les divers obstacles qui se présenteraient. L'enfant aveugle peut alors toucher l'arbre, écouter les bruits qui l'entourent et respirer les différentes odeurs qui le caractérisent. Le but étant d'utiliser tous ses sens pour bien se rappeler les détails de cet arbre. Le guide le reconduit ensuite au point de départ et il doit tenter de retrouver son arbre

**VARIANTE 3-5 ANS** : faire exactement les mêmes règles mais sans bander les yeux de l'enfant. Trop d'appréhension et de difficulté à ces âges pour les mettre dans le noir. Ils devront juste essayer de refaire le parcours réalisé afin de retrouver leur arbre !!!

**CONCLUSION** : un petit jeu pour allier le ludique à l'apprentissage et la découverte des sens. Avec ce **jeu des sens** les enfants vont vite se rendre compte que c'est un jeu assez difficile mais c'est aussi un très bon moyen de leur faire utiliser plusieurs sens en même temps. Je prends bien le temps de préciser dans les règles que le guide doit faire attention à bien diriger l'aveugle car certains enfants appréhendent beaucoup de ne rien voir alors si en plus ils se font mal ce sera une mauvaise expérience pour eux...



# QUI EST QUI ?

**MATÉRIEL** : fine couverture ou drap blanc

**A partir de 3 ans, 4 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : le meneur de jeu désigne un enfant qui sort de la pièce. Les autres enfants s'assoient les uns à côté des autres en se serrant le plus possible. Le meneur les recouvre entièrement d'un drap (ou de plusieurs s'ils sont nombreux). Attention rien ne doit dépasser pour ne pas être trahi par les vêtements !! L'enfant qui était sorti peut maintenant revenir. Il doit identifier l'un de ses camarades uniquement par le toucher. Le premier enfant identifié quittera alors la pièce : les autres changeront de place et on pourra débiter une autre partie.

**CONCLUSION** : pour ce jeu enfant il faut avoir un silence absolu pour ne pas être reconnu par la voix... C'est mieux d'utiliser des étoffes aussi fines que possible afin que des détails puissent être perçus au toucher. C'est un jeu que j'aime bien faire avec les plus petits mais seulement avec un petit groupe quand il y a des enfants de 3 ans car ils appréhendent un peu d'être recouvert du drap et il faudra donc bien expliquer et amener le jeu, aucun soucis à partir de 4 ans.



# LE SERPENT QUI CHANTE

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 5 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants se placent en file indienne, ils forment un serpent. La tête du serpent (le 1<sup>er</sup> enfant de la file) se met à chanter et sa queue se met à bouger : tous les enfants dansent. Lorsque le serpent arrête de chanter les enfants arrêtent de bouger et un morceau de la queue (le dernier enfant de la file) doit passer entre les jambes des autres enfants pour se placer à la tête du serpent et se mettre à chanter et ainsi de suite.

**CONCLUSION** : un bon jeu d'intérieur pour les jours de pluie. Si certains enfants se sentent trop timides pour chanter leur expliquer qu'ils peuvent tout simplement se placer derrière la tête du serpent, ainsi ce sera le même enfant qui se remettra à chanter.



# LA DANSE DU PAPIER JOURNAL

**MATÉRIEL** : un poste CD et des feuilles de papier journaux

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 2 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : distribuer une feuille de papier journal à chaque joueur. Les enfants se placent sur leur feuille. Lorsque la musique commence ils doivent danser en faisant bien attention de rester sur la feuille, celui qui déborde est éliminé. A chaque fois que le meneur de jeu coupe la musique les joueurs devront plier leur feuille de papier journal en deux. Le gagnant sera celui qui tiendra le plus longtemps sans mettre de pied hors du papier journal !!

**VARIANTE 3-5 ANS** : la règle ci-dessus est un peu difficile pour les plus petits. Pour les faire danser sur le papier journal il suffit de prendre les feuilles et de les mettre par terre à la suite pour en faire un circuit fermé. Dire ensuite aux enfants qu'ils doivent suivre le circuit (sans mettre de pied en dehors) en dansant et ne plus bouger quand la musique s'arrête. Pas d'élimination, tout le monde joue pour une partie de 5 à 15 minutes, juste pour le fun car les petits aimeront se trémousser sur la musique et ça va leur permettre de développer leur motricité !!!!

**CONCLUSION** : un jeu rigolo pour développer la motricité !!





# LE FACTEUR

**MATÉRIEL** : un mouchoir

**A partir de 3 ans, 5 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants s'installent en cercle et s'assoient par terre. Le meneur de jeu désigne un facteur qui se lève et sort du cercle. Tous les autres joueurs ferment les yeux et chantonnent « le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche !! » Pendant ce temps le facteur tourne autour des enfants avec le mouchoir en main, il doit le déposer derrière un de ces camarades. A la fin de la chanson tous les enfants regardent derrière eux pour savoir si le facteur est passé, s'il n'est pas passé réitérer la chansonnette. S'il est passé, l'enfant qui a reçu le mouchoir doit courir après le facteur (autour du cercle) pour l'attraper avant que celui-ci ne s'assoit à sa place. S'il l'attrape, le facteur s'assoit au centre du cercle, il sera chandelle, parfois on dit aussi qu'il va à la soupe. Il y restera jusqu'à ce que quelqu'un le remplace. Le coureur prend ensuite la place du facteur...

**CONCLUSION** : c'est un jeu que les plus petits adorent et c'est aussi un très bon jeu quand vous avez un groupe d'enfants de petits et de grands car les grands aiment bien se mêler aux petits sur des jeux de course, en général ils laissent facilement les petits courir plus vite qu'eux !!



# LES 3 PÊCHEURS

**MATÉRIEL** : 3 BALLONS

**A partir de 3 ans, 9 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : délimiter une aire de jeu, plus longue que large. Désigner 3 pêcheurs qui se mettent au milieu de l'aire de jeu. Les autres enfants seront les poissons, les deux extrémités du terrain seront les points de départ et d'arrivée des poissons et également une protection pour eux. Les poissons s'élancent, les pêcheurs doivent essayer de les toucher avec le ballon afin de les éliminer. Les 3 derniers poissons deviennent des pêcheurs...

**CONCLUSION** : Un jeu que l'on peut faire en intérieur quand il pleut, défoulement assuré !! Attention à ne pas utiliser de ballons trop durs !



# LA BALLE AU CHASSEUR

**MATÉRIEL** : 1 ballon

**A partir de 3 ans, 4 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : désigner un chasseur et délimiter une aire de jeu. Il doit toucher un de ses camarades avec le ballon qui deviendra chasseur à son tour.

**CONCLUSION** : un jeu simple à mettre en place qui va permettre aux enfants de se défouler. Pour les plus grands on peut augmenter la difficulté en devant faire rebondir le ballon au sol avant de toucher quelqu'un. On peut aussi ajouter que si enfant rattrape le ballon sans qu'il ne touche le sol lorsqu'il est visé cela ne compte pas.



# LE JEU DE LA BOUTEILLE

**MATÉRIEL** : 1 bouteille

**A partir de 6 ans (variante 3-5 ans), 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants s'installent en cercle et s'assoient par terre. Un joueur désigné va au centre du cercle et tourne la bouteille assez fort pour qu'elle fasse au moins 2 tours. Quand la bouteille s'arrête le joueur se dirige vers l'enfant désigné par le goulot. S'il est du même sexe que lui, il lui serra la main et s'il est du sexe opposé il lui fait la bise. Le joueur désigné par le goulot sera le prochain à tourner la bouteille.



**VARIANTES** :

- **Un jeu pour les 3-5 ans** : Ce jeu peut-être fait avec les 3-5 ans mais sans rien imposer, les enfants ont le choix de faire une bise, de serrer la main ou de faire un câlin. La version du jeu de présentation ci-dessous fonctionne aussi, juste avec le prénom, pas de variantes en plus.
- **Un jeu de présentation** : faire d'abord un tour de cercle pour que chaque enfant donne son prénom et procéder ensuite comme ci-dessus. Quand la bouteille s'arrête l'enfant doit donner le prénom de l'enfant désigné. Il s'assoit ensuite à sa place et l'enfant nommé prend sa place au milieu. Plus les enfants sont grands plus vous pouvez ajouter de variantes : donner aussi l'âge ou le nom de famille ou sa couleur préférée etc....
- **Un jeu pour créer des équipes** : les enfants se placent en cercle aussi. Les capitaines d'équipe désignés viennent au milieu pour tourner la bouteille. Le premier tourne la bouteille et l'enfant désigné par le goulot sera dans son équipe et ainsi de suite etc....

# TOMATE KETCHUP

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 4 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants s'installent en cercle et s'assoient par terre. Le meneur de jeu désigne un joueur qui se lève et sort du cercle. Il tourne autour du cercle en posant une main sur la tête de chacun de ses camarades en disant « tomate » ou « ketchup », s'il dit tomate il ne se passe rien par contre s'il dit « ketchup », la personne sur qui il a posé la main doit se lever et le poursuivre avant qu'il ne fasse le tour du cercle et s'assoit à sa place. Le joueur qui est attrapé se place au centre du cercle, il va à la soupe comme les enfants aiment dire, jusqu'à ce qu'un autre joueur le remplace et ainsi de suite.

**CONCLUSION** : un très bon jeu pour se défouler !!!



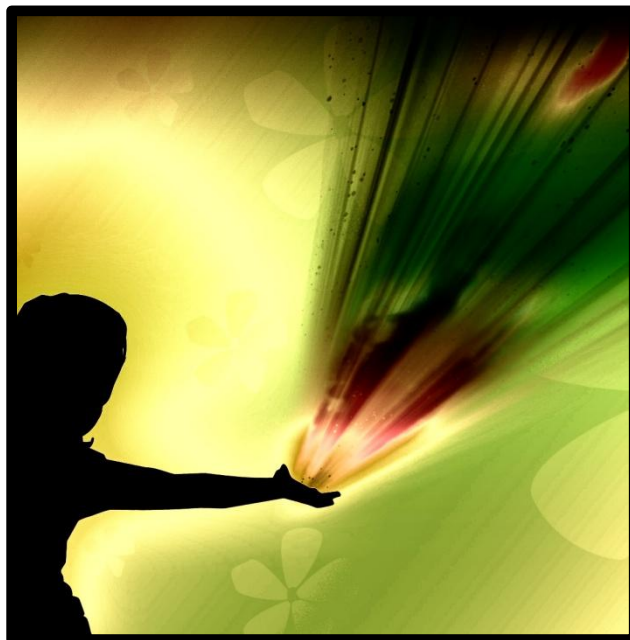
# LA SORCIÈRE

**MATÉRIEL** : un objet qui servira de baguette magique (un stylo...)

**A partir de 3 ans, 3 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : c'est le meneur de jeu qui commence avec la baguette et dit « J'ai rencontré dans une forêt une sorcière qui m'a donné une baguette magique en me disant qu'elle pouvait transformer les êtres humains en tout ce que je voulais. Je vais donc essayer avec ma formule magique : simpadikoi, je veux que les enfants se transforment en voiture» Les enfants doivent se prendre au jeu et imiter une voiture avec leur corps, ils peuvent également ajouter les bruits. Faire quelques tests et laisser ensuite un enfant essayer la baguette magique à son tour !!

**CONCLUSION** : un bon jeu pour développer l'imagination des enfants.



# LA GUERRE DES DRAGONS

**MATÉRIEL** : un ballon (pas trop dur) ou une balle

**A partir de 3 ans, 10 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants se placent en cercle. 5 à 7 enfants désignés se placent au centre à la queueleuleu, ce sera le dragon, l'enfant en début de file sera la tête. Les enfants du cercle doivent détruire le dragon en touchant avec le ballon le dernier enfant qui compose le dragon. S'il se fait toucher il entre dans le cercle et on recommence jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la tête. Seule la tête, lorsqu'elle n'est pas seule, a le droit de se défendre et d'attraper le ballon pour viser un camarade du cercle. S'il est touché il vient se placer à la queue du dragon ou il est éliminé ou il est transformé en statue (au choix).

**CONCLUSION** : le fantastique et l'imaginaire est un très bon moyen de plaire aux enfants, avec ce jeu c'est en plein dedans. Un bon moyen de les défouler en intérieur (avec un peu de place) ou en extérieur.



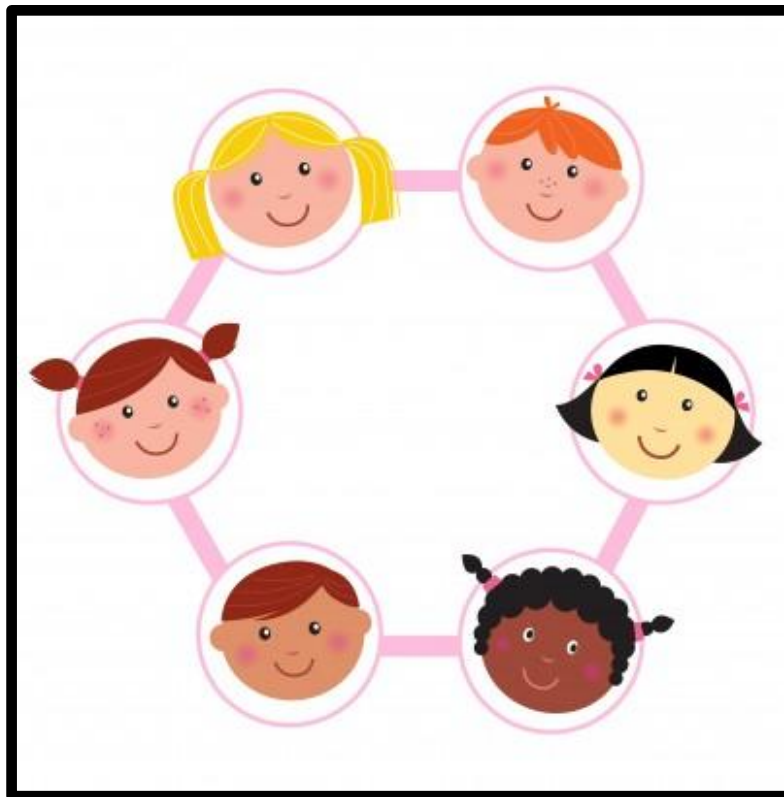
# LE BALLON CHAUD

**MATÉRIEL** : un ballon

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants se placent en cercle, ils doivent se lancer le ballon les uns aux autres car il est chaud !! Celui qui fait tomber le ballon est éliminé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

**CONCLUSION** : plus les enfants sont petits plus il est important de les rapprocher les uns des autres, au contraire si les enfants sont grands il est plus intéressant de bien les éloigner pour augmenter la difficulté. Un bon jeu pour développer les réflexes et la coordination.





# BONJOUR MONSIEUR, MADAME

**MATÉRIEL** : aucun

**A partir de 3 ans, 6 enfants ou plus.**

**DÉROULEMENT DU JEU** : les enfants s'installent en cercle et s'assoient par terre. Un enfant désigné se lève et tourne autour du cercle pour aller taper sur l'épaule d'un de ses camarades. Ce dernier fait le tour du cercle pour revenir jusqu'au joueur qui l'a interpellé et il lui serre la main ou lui fait la bise en lui disant : « bonjour monsieur X » (ou madame X si c'est une fille) et l'autre lui répond de même et court rejoindre la place où était assis l'autre joueur. Et ainsi de suite.

**CONCLUSION** : un bon jeu pour faire connaissance avec les camarades en début de séjour... Et pour s'amuser aussi, les petits aiment beaucoup ce jeu : trop rigolo de se dire bonjour O\_o !!!

