

Jeux de mime, théâtre, écoute, retour au calme

LE TELEPHONE



Niveau : cycle 2 & 3

Objectifs généraux :

- travailler la voix, l'écoute et le geste.
- transmettre, comprendre et mettre en œuvre une suite de consignes.
- s'affirmer devant les autres.
- renforcer le sentiment d'appartenance à un groupe.

Distribution des rôles : Un locuteur en début de chaîne, son auditeur en bout de chaîne, les autres jouent le fil du téléphone

Matériel : Aucun

• Déroulement

Le groupe s'assoit en cercle.

1. Le meneur de jeu va chuchoter à l'oreille de son voisin une action ou une série d'actions drolatiques à accomplir. Exemple : « Tu tires la langue, tu te frottes le ventre avec une main et tu te tapes la tête avec l'autre main ».
2. Le second joueur va transmettre cette même phrase à son voisin qui le transmettra au suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier qui devra mettre en œuvre ce qui lui a été transmis.

CHARABIA

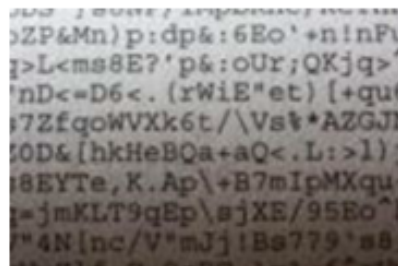
Niveau : de 8 à 12 ans

Durée : 15 minutes

Nombre de participants: minimum 2

Matériel : du papier, un crayon

Objectifs généraux :



- **Déroulement**

L'animateur prépare une liste de phrases simples exprimant des sentiments, par exemple : je suis joyeux, je suis fâché, je suis triste, je suis nerveux, j'ai peur, j'ai honte

Il forme des équipes de deux et prends soin de les éloigner les unes des autres.

L'animateur distribue à un membre de chaque duo la liste des phrases à faire découvrir à son partenaire. Il s'agit de transmettre ce message uniquement par des chiffres et en ne faisant aucun geste. L'intonation est donc essentielle.

LA BALLE AU MOT

Niveau : cycle 2 et 3

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : minimum 6

Matériel : une balle

Déroulement

Les joueurs forment un cercle, assis en tailleur par terre.

Un joueur lance la balle à un autre joueur dans le cercle en criant une syllabe, par exemple « BA ». L'enfant qui reçoit la balle doit immédiatement achever le mot commencé, par exemple « TON ». Il doit aussitôt relancer la balle à un autre membre du cercle en prononçant une nouvelle syllabe (ou garder la même). Et ainsi de suite

Variantes

Augmenter le nombre de syllabes, ne plus dire de syllabes mais des mots qui riment, qui commencent par la même syllabe, du même champ lexical...

L'OISEAU SILENCIEUX

Objectif :

- développer la dynamique de groupe
- dé **Nombre de participants** 1



Nombre de participant : min 10

Durée : 5 minutes

Espace : pas trop grand

Matériel requis : foulards (facultatif)

But : former une grande chaîne humaine. Que tous les participants deviennent des oiseaux silencieux et enchanteurs

- **Déroulement :**

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation.

Lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux. Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

- **Consignes particulières :**

Le terrain est bien limité et sécurisant.

Une musique classique à bas volume peut rendre le jeu encore plus poétique.

BONJOUR BALLON !

Niveau : cycle 2 & 3

Objectifs généraux :

- lancer, recevoir
- mémoriser les prénoms
- intégrer chacun

Matériel : un ballon



- **Déroulement**

1. Le groupe forme un cercle debout.

Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur, en lui souhaitant le bonjour et en le nommant (par exemple : « bonjour Léo »).

2. Léo attrape le Ballon, puis le lance à un autre joueur de son choix, tout en le saluant à son tour...et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient souhaités le bonjour.

Variantes :

Jouer assis avec les jambes écartées et faire rouler le ballon

Ajouter des ballons.

LE CHEMIN DES BALLES

Niveau : cycles 2 et 3

Nombre de participants : partager la classe en deux

Objectif : travailler la mémorisation

Matériel : balles ou ballons de couleurs différentes

Déroulement :

Un premier joueur envoie la balle à un autre, qui la renvoie à un autre ...

Chaque joueur doit recevoir une seule fois la balle.

Au deuxième passage, la balle doit suivre le même chemin.

Quand les passes sont plus rapides et le chemin mémorisé, ajouter une deuxième balle d'une couleur différente qui suivra un autre chemin.