

## GRAND JEU 3-6 ANS

---

### Déroulement du jeu :

Les ateliers sont répartis dans l'espace en quatre grands « thèmes ».

A l'issue de chaque jeu, les enfants se rendent en équipe sur un autre jeu.

### Matériel :

#### L'écoute

- 2 cloches
- 20 morceaux de tissus
- 1 poste et 1 CD
- 1 paire de claves

#### La vue

- 30 bandeaux pour les yeux
- De quoi former un parcours au sol
- 3 sacs lestés
- 3 cibles (cerceaux, seaux...)
- Sac rempli d'objets de toutes sortes (ex. : playmobil, bille, coquillage, carte, stylo...)

#### L'entraide

- Lot de foulards
- Cubes ou kaplas pour monter une tour
- Quille ou carton pour former une tourelle à défendre
- Kaplas ou légos pour « piles »

#### Le défi

- Journaux (beaucoup)
- Foulards pour attacher les enfants deux à deux

### Thème 1: l'écoute

#### La cloche

Les enfants sont en cercle et doivent se faire passer la cloche sans la faire tinter. Celui qui la fait sonner a un gage. Si c'est trop simple, les faire se lever et se déplacer pour apporter la cloche à des équipiers plus éloignés.

#### Chef d'orchestre

Les enfants forment une jolie ronde et s'assoient. Un enfant sort du cercle accompagné par un adulte qui l'occupe le temps que les autres désignent en silence un 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, faire une grimace, taper ses genoux, claquer la langue etc...) et les autres joueurs doivent l'imiter.

Le joueur qui était sorti revient et se place au centre du cercle. 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 a 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...

### **Chaises musicales**

Des bouts de tissus sont répartis partout sur le terrain de jeu. Dès que la musique commence, les enfants se mettent à marcher, courir, sauter, danser en tous sens. Quand la musique s'arrête, les enfants doivent se dépêcher de s'asseoir sur un bout de tissus. L'enfant qui n'a pas réussi à en trouver, est éliminé. Retirer un ou plusieurs tissus après chaque tour terminé, puis lancez à nouveau la musique. Vous pouvez faire varier la longueur des séquences musicales.

### **Parcours musical**

Les enfants sont alignés sur la ligne de départ, l'adulte responsable a une cloche et des claves.

Quand la cloche sonne ils avancent, quand les claves tapent ils s'arrêtent, quand il claque des doigts ils tournent à droite, quand il siffle ils tournent à gauche. Le but est que les enfants arrivent à une destination où ils trouveront le morceau de puzzle.

## **Thème 2 : La vue**

### **Parcours en aveugle**

Une aire de jeu est définie, sur laquelle un parcours est balisé. Il comporte des obstacles et des « portes » obligatoires, une ligne de départ et une arrivée. On constitue des paires de joueurs : l'un sera l'aveugle, et l'autre son guide. Les « aveugles » ont un bandeau sur les yeux qu'il leur est strictement interdit d'enlever. Ils sont placés derrière la ligne de départ. Au top départ, ils doivent rejoindre la ligne d'arrivée en empruntant le parcours délimité. Chaque aveugle est guidé par son guide qui le tient par le bras sans parler (il lui touche les jambes pour lui dire d'enjamber, lui appuie sur la tête pour qu'il se baisse...) ils doivent obligatoirement passer par les « portes » (endroits marqués au sol).

### **Taupe et kangourou.**

Le groupe est séparé en deux : les taupes qui ont les yeux bandés, les kangourous qui ont les pieds joints liés. Les taupes et les kangourous se trouvent dans une zone limitée. Les taupes doivent toutes attraper un kangourou. Les paires formées sortent de la zone, encouragent et guident ceux qui sont encore en piste. (Si le timing le permet, on inverse les rôles)

### **Lancer de sacs lestés dans un seau les yeux bandés**

Chaque enfant dispose de 3 sacs lestés à envoyer dans des cibles (cerceaux, seaux...) les yeux bandés.

### **Retrouver au toucher un objet dans un sac**

Remplir un sac d'une multitude d'objets différents. Faire tourner le sac et demander à chaque enfant d'identifier un objet et le sortir du sac. (ex : trouve-moi le Playmobil, le dé, la bille, le coquillage, la carte, le stylo...) Le dernier trouvera le morceau de puzzle.

### **Thème 3: L'entraide**

#### **Jeu des cavaliers**

Utilisez des foulards pour représenter les fers des chevaux. Les enfants font une belle ronde et se placent par deux (1 cavalier et 1 cheval), mettre au centre du cercle les fers des chevaux (1 de moins que le nombre de couple). Quand le meneur de jeu dit « cavaliers montez », chaque cavalier doit monter sur le dos de son cheval. Quand il dit « descendez », chaque cavalier descend et part en courant faire le tour du cercle, lorsqu'il revient au niveau de son cheval, il doit passer entre ses jambes et aller attraper un fer. Celui qui n'en attrape pas est éliminé (ainsi que son partenaire) et ainsi de suite. Faire une deuxième partie en inversant les rôles : le cavalier devient cheval et vice-versa...

#### **La plus haute tour**

Avec tous les cubes, Kaplas et autres objets, construire la tour la plus haute !

#### **Les chevaliers et la tourelle**

Les joueurs sont en cercle, assez écartés les uns des autres. Ils ne doivent pas se déplacer. Au centre, un joueur, le "Chevalier", défend la "Tourelle" (une quille ou un carton...). Les joueurs du cercle tentent d'abattre la "Tourelle" en lançant la balle. Ils ont le droit de se faire des passes. Le "Chevalier" a le droit de repousser le ballon par n'importe quel moyen. Le joueur qui a abattu la "Tourelle" prend la place du "Chevalier".

#### **Ne perds pas ton énergie**

Chaque participant a une « pile » sur la tête (un Kapla, un légo ou tout objet rectangulaire et léger). Cette pile nous fournit de l'énergie : si la pile tombe, on ne peut plus bouger. Seul un autre joueur pourra nous aider en ramassant la pile par terre et en nous la remettant sur la tête. Toute la difficulté consiste à ramasser la « pile » de l'autre sans faire tomber la nôtre. Si c'est le cas, un troisième joueur devra venir à notre rescousse. Les enfants se promènent sur l'aire de jeu, ils devront au moins une fois se baisser, enjamber ou accélérer pour arriver à l'endroit où le morceau de puzzle est caché.

### **Thème 4 : Le défi**

#### **Les cloches et la poule (il faut attraper la poule au cas où ses ailes conviendraient)**

Tous les enfants sauf un, sont assis en cercle. Ce sont les cloches. L'enfant debout sera la poule. Il doit faire le tour du cercle et toucher la tête de chaque enfant assis en disant "ding". Mais lorsque l'enfant debout dit "cot-cot", en touchant la tête d'un des enfants assis, ce dernier doit se lever rapidement et rattraper la poule en tournant autour du cercle. Il faut être vraiment rapide car si la poule réussit à prendre la place de la cloche qui vient de se lever, c'est la cloche debout qui devient poule !

### **Les range-tout (on lâche du lest pour mieux monter)**

2 équipes, 2 terrains côte à côte séparés par une délimitation visible (corde...)

Au top, chaque équipe fabrique des boulettes de papier en froissant les 5 journaux qu'on leur a donné à chacun.

Et chaque équipe doit "ranger" son terrain en se débarrassant de ses boules de papier au plus vite.

Pour ranger elle lance les boules de papier chez son voisin qui, de son côté, en fait tout autant.

Après un temps déterminé le jeu s'arrête et on compte le nombre de boules de papier sur chaque terrain.

L'équipe qui en a le moins gagne.

### **Grand-mère combien de pas ? « Bon ange voulez-vous ? »**

La « grand-mère » est adossée au mur, les enfants lui font face à une vingtaine de mètres. Alors commence le dialogue, un des enfants demande : « Grand-mère veux-tu ? ». La grand-mère répond : « Oui mon enfant ! » « Combien de pas » - « 2 pas de géant ». Selon l'appréciation de la grand-mère, elle peut demander des pas de souris et peut aussi exiger un ou plusieurs pas en arrière. Alors tous les enfants avancent ensemble Le jeu continue jusqu'à ce qu'ils atteignent la grand-mère.

(Pas de géants, de fourmis, de sauterelle, saut de chat, pas chassé, en arrière, sur la droite, à pieds joints...) Ils ont gagné leur lot quand ils sont tous là.

### **Accroche décroche.**

On désigne 1 chat et une souris au début du jeu.

Les autres personnes se mettent en cercle et forment des paires avec leur voisin. Deux à deux attachés bras dessus-bras dessous.

Entre chaque couple, on laissera un espace conséquent pour pouvoir circuler. Le cercle représente un fromage.

La souris ne doit pas traverser le fromage, sinon elle devient chat, elle court tout autour. Le chat peut traverser le fromage mais à cloche-pied ou pieds joints ou 4 pattes... pour attraper la souris.

Dès que la souris a été attrapée, les rôles sont inversés. Pour échapper au chat la souris peut s'accrocher (accroche...) à un couple, la personne du couple se trouvant à l'opposé de la souris devient la souris (décroche...).