

FÉDÉRATION  
BOUCHES-DU-RHÔNE

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

# Des activités dans la COUR pour tous !



LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT — FÉDÉRATION DES BOUCHES-DU-RHÔNE

192 rue Horace Bertin 13005 MARSEILLE

04 91 24 31 61 / [laligue13@laligue13.fr](mailto:laligue13@laligue13.fr)

[www.laligue13.fr](http://www.laligue13.fr) /      laligue13

## OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Acquérir des connaissances !
- Faire du lien avec l'école et les programmes scolaires !
- Utiliser ses sens pour sentir, observer, écouter et mémoriser !

## OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- Etre en capacité d'écouter et retenir les règles d'un jeu ;
- Etre en capacité de mettre en place les consignes de sécurité et d'hygiène ;
- Etre en capacité de retenir une nouvelle connaissance à chaque nouveau jeu.



# SOMMAIRE

## ACTIVITÉS 3 – 6 ANS

---

- Le rallye photo p 2
- Le parcours miroir p 3
- Le jeu des 3 erreurs p 4
- Les chansons éducatives p 5
- Le morpion géant p 6
- Le parcours du combattant p 7
- Le cache-cache p 8
- 1, 2, 3 soleil p 9
- Touche – touche couleur p 10
- Séance de relaxation p 11
- Métamorphose p 12

## ACTIVITÉS 6 - 10 ANS

---

- Mon parcours de sécurité routière p 14
- Le samouraï p 15
- Le Time's up p 16
- Le jeu de la vérité p 17
- Le casting p 18
- L'avocat du diable p 19
- Le vendeur de rêve p 20
- La boîte canadienne p 21
- Création du PUB p 22
- Battle d'alphabet p 23
- Le remix p 24
- Ça existe ce mot ? p 25
- Le mot inventé p 26
- Et toi tu viens d'où ? p 27

## ACTIVITÉS POUR TOUS LES ÂGES

---

- Dans ma valise il y a ... p 30
- L'histoire sans fin p 31
- Le chef d'orchestre p 32
- Percussions corporelles p 33
- Question pour un champignon p 34
- Le jeu des classements p 35
- Le portrait chinois p 36

# ACTIVITÉS 3 – 6 ANS



# Le Rallye photo inversé

**Jeu d'observation et d'attention**  
**Tranche d'âge : 3 - 5 ans**

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- Un téléphone pour prendre une photo
- Un personnage découpé avec de la pâte à fixe au dos ou du scotch

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

La photographie a profité de nombreuses innovations technologiques et techniques dans les domaines de l'optique, de la chimie, de la mécanique, de l'électricité, de l'électronique et de l'informatique. Les deux phénomènes nécessaires à l'obtention d'images photographiques (chambre noire et phénomènes de réflexion et de réfraction lumineuses) étaient pour certains connus depuis longtemps. Au début du XIXème siècle, Joseph Nicéphore Niépce, un inventeur français, associe ces trois procédés pour fixer des images (de qualité moyenne) sur des plaques d'étain recouvertes de bitume de Judée, sorte de goudron naturel qui possède la propriété de durcir à la lumière.

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne, assis contre un mur ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur présente aux enfants son personnage en leur expliquant que c'est un farceur et qu'il adore se cacher !
- 4) Faites choisir aux enfants un nom pour votre personnage !
- 5) Ensuite, demandez aux enfants de se mettre face au mur les yeux fermés et de compter jusqu'à 30 ! Vous avez 30s pour accrocher votre personnage quelque part sans que les enfants vous voient.
- 6) Vous le prenez en photo dans l'endroit où il est, puis revenez vers les enfants.
- 7) Montrez leur la photo du personnage et ça y est c'est parti ils peuvent le chercher !

A noter : Dites aux enfants de se concentrer sur la photo, sur les détails qu'il y a autour du personnage qui pourraient les aider à le trouver (ex : la couleur d'un mur, sa texture,

# Le parcours miroir

Tranche d'âge : 3 - 5 ans  
Jeu d'observation et d'attention

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Un miroir est un objet possédant une surface suffisamment polie pour qu'une image s'y forme par réflexion et qui est conçu à cet effet. C'est souvent une couche métallique fine, qui, pour être protégée, est placée sous une plaque de verre. Les premiers miroirs fabriqués étaient des morceaux de pierre polie comme l'obsidienne, un verre volcanique naturel datant de l'an -6000. Des miroirs plus réfléchissants en surface métallique polie furent ensuite conçus dans l'Égypte ancienne aux environs de l'an -3000.

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne, 2/2;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur prend une ligne au sol en repère pour les enfants. Il explique que pour chaque binôme, un enfant va faire « l'ombre » de l'autre. Tout le long de la ligne, ce que l'enfant fera, l'ombre devra le refaire en miroir. Le tour d'après on inverse !

L'animateur peut installer volontairement quelques obstacles sur cette ligne, par exemple quand il tape dans ses mains les enfants doivent sauter, s'il tape 2 fois dans ses mains les enfants doivent se baisser sur leur parcours.

Vous pouvez leur mettre un peu de musique si cela est possible.

# Le jeu des 3 erreurs

## Jeu d'observation et d'attention

### Tranche d'âge : 3 - 5 ans

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

#### LE SAIS-TU ?

Une erreur désigne une opinion, un jugement ou une parole non conforme à la réalité, à la vérité ; lorsque l'acte est conscient, il ne s'agit plus d'une erreur mais d'un mensonge. Dans certains pays, on encourage les enfants et les adultes à se tromper ! Tout cela, pour qu'ils apprennent par eux-mêmes par leur propre expérience.

#### DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne, devant vous ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur commence par choisir un enfant.
- 4) Les autres doivent bien le regarder, ensuite celui-ci se cache 10s pour changer 3 choses sur lui. Il revient devant les autres et ses copains copines doivent retrouver les 3 choses modifiées !
- 5) On change d'enfant pour le tour d'après.

# Des chansons éducatives

Jeu d'écoute et de mémoire

Tranche d'âge : 3 - 5 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Recherche de chansons, les mémoriser pour les faire apprendre aux enfants ensuite.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Une chanson, ou un chant, est une œuvre musicale composée d'un texte et d'une mélodie destinée à être interprétée par la voix humaine. Cette interprétation peut se faire sans accompagnement instrumental, c'est-à-dire a cappella, ou au contraire être accompagnée d'un ou plusieurs instruments. La création d'une chanson nécessite généralement la participation de deux artistes : l'auteur des paroles (parolier) et le compositeur de la musique. L'interprète (le chanteur ou la chanteuse) donne vie à la création. Une chanson est composée le plus souvent d'une introduction, d'un couplet, d'un refrain, d'un pont et d'une fin. La longueur de ses éléments varie en fonction des choix opérés par les auteurs.

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en cercle, assis devant vous ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur leur raconte l'histoire de la chanson pour leur expliquer ce qu'il va se passer dedans, leur montre des gestes s'il y en a, et commence sa chanson.
- 4) A chaque phrase il doit s'arrêter pour faire répéter aux enfants et leur expliquer les mots.

A noter : une chanson éducative peut être éducative soit par le sujet qu'elle traite (ex : une chanson pour apprendre à se laver les mains correctement), ou par sa forme (ex : une chanson en anglais ou en espagnol) pour apprendre une autre langue. Attention au choix des chansons !

## EXEMPLES DE CHANSONS :

[https://www.youtube.com/watch?v=fQC\\_oU0NbFA](https://www.youtube.com/watch?v=fQC_oU0NbFA)

<https://www.youtube.com/watch?v=sbtB1MK00ek>

<https://www.youtube.com/watch?v=HMUGNNnldZk>

<https://www.youtube.com/watch?v=l1jVUXbH4LY>



# Le morpion géant

## Jeu d'observation et de réflexion

### Tranche d'âge : 3 - 5 ans

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Cerceaux

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

#### LE SAIS-TU ?

Le tic-tac-toe, aussi appelé « morpion » (par analogie au jeu de morpion) et « oxo » en Belgique, est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs, dont le but est de créer le premier un alignement de trois formes similaires. Le jeu se joue généralement avec papier et crayon. La création des premiers jeux mécaniques et électroniques commence dans les années 1940 et s'étend jusqu'à l'explosion des jeux vidéo, et sa démocratisation enclenchée en 1972 avec Pong et la commercialisation de la première console de jeux vidéo. « OXO » fut le premier jeu possédant un écran électronique sur une machine dans les années 1950.

#### DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur place 9 cerceaux par terre, faites 2 équipes de 4 + 1 chef d'équipe qui placera ses copains. Il faudra un code couleur pour qu'on puisse différencier les deux équipes. (Foulard autour du poignet, point au feutre sur la main...)
- 4) Le premier chef d'équipe qui aligne 3 copains de son équipe remporte la manche !  
Faites tourner les chefs d'équipe à chaque manche.



# Le parcours du combattant

Jeu d'observation et d'attention

Tranche d'âge : 3 - 5 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Craies

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Le parcours du combattant vient du milieu militaire où les hommes ont à enchaîner plusieurs épreuves souvent très physiques et pénibles. Ce nom désigne à la fois le parcours lui-même avec tous ses obstacles, mais aussi l'épreuve qui consiste à le traverser, souvent dans un temps limité.

Par extension, et attesté depuis 1963, il désigne toutes les démarches, tous les parcours, toutes les activités dans lesquels on est susceptible de rencontrer d'importantes difficultés, des obstacles difficilement franchissables.

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne, devant vous;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur explique qu'il va créer avec les enfants un parcours du combattant à la craie. L'animateur commence le marquage au sol et les enfants choisissent quand ils vont devoir « sauter, marcher à cloche pied, en canard, ramper, marcher comme une fourmi, etc ».
- 4) Vous pouvez chronométrer les enfants sur le parcours, ou pas.

Attention : il faut vous renseigner à l'école si vous avez le droit de dessiner à la craie sur le sol de la cour !

# Cache-cache

## Jeu d'observation et d'attention

### Tranche d'âge : 3 - 5 ans

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

aucun

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

#### LE SAIS-TU ?

Jusqu'au début du XXe siècle en France, ce jeu était appelé le « cligne-musette ». Ce jeu existe depuis des siècles. Même dans les écrits de Shakespeare, nous voyons des références au jeu de cache-cache d'un enfant. Il y a des traces de ce jeu depuis 200 ans avant notre ère. Cependant, il est probable que les gens se soient cachés bien avant. Des variations de cache-cache sont jouées dans différentes cultures à travers le monde. La dissimulation était également une compétence de survie nécessaire dans les premières sociétés, par exemple, pour réussir à chasser, donc elle était probablement jouée par de jeunes enfants pour leur enseigner des compétences. On peut donc raisonnablement affirmer que le jeu de cache-cache est aussi vieux que la survie elle-même, car il alimente les notions et les rôles mêmes de prédateur et de proie.

#### DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants devant vous;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : Pendant que le « chercheur » compte, les autres joueurs doivent aller se cacher, en restant dans l'espace défini au préalable. Lorsque le décompte est terminé le « chercheur » doit essayer de trouver les autres joueurs. Quand il en trouve un il doit alors crier « trouvé » puis le nom du joueur.
- 4) Si un enfant caché arrive à toucher le mur ou le poteau où l'enfant chercheur compte, alors il est « sauvé ». Il a gagné sa partie et ne peut plus être éliminé.

A noter : Vous connaissez peut-être le cache-cache inversé, appelé aussi « sardine ». Il sera à éviter de le faire dans nos circonstances actuelles afin que les enfants ne soient pas trop près les uns des autres.

# I,2,3... soleil !

## Jeu d'observation et d'attention

### Tranche d'âge : 3 - 5 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Dans d'autres pays on ne dit pas toujours « 1, 2, 3 soleil » !

En Belgique : « un, deux, trois, piano »

En Italie : Un, due, tre, stella, soit « un, deux trois, étoile »

En Espagne : Un, dos, tres, toca la pared, soit « un, deux, trois, touche le mur »

Au Mexique : 1, 2, 3, congelados, soit « un, deux, trois, congelé »

En Pologne : Raz, dwa, trzy, babajaga patrzy!, soit « un, deux, trois, la sorcière regarde ! »

En Suède : 1, 2, 3, rött ljus, soit « un, deux, trois, lumière rouge »

En Chine : 1, 2, 3 mu tou ren (木头人) ! soit « un, deux, trois, bonhomme de bois ! »

En Algérie : « 1, 2, 3, statue »

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne, devant vous ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : Un joueur désigné par le meneur de jeu se place debout face à un mur. Tous les autres joueurs se placent en ligne à environ 20 pas de lui (ou plus, c'est à vous de voir). Le joueur face au mur tape trois fois le mur en comptant « un, deux, trois » et lorsqu'il dit « soleil » il se retourne et plus personne ne doit bouger. S'il juge qu'un copain a bougé, il retourne au poulailler.

# Touche Touche couleur

Jeu d'observation  
Tranche d'âge : 3 - 5 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

La couleur est la perception visuelle de l'aspect d'une surface ou d'une lumière. Le symbolisme des couleurs est l'ensemble des associations mentales entre les différentes couleurs et des fonctions sociales et des valeurs morales. Ce symbolisme varie d'une société à l'autre.

Pour les cultures occidentales, le bleu est synonyme de patience, de liberté et d'unité. En Europe, c'est une couleur apaisante, qui symbolise l'harmonie. En revanche en Iran, il caractérise le deuil et en Chine, l'immortalité !

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants en ligne, devant vous ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur dit une couleur, les enfants ont environ 20 secondes pour toucher un objet, une fleur ou autre chose.

Vous pouvez demander à un enfant de choisir les couleurs à votre place

Attention : d'habitude les enfants peuvent se toucher entre eux si l'un d'entre eux à un tee-shirt rouge par exemple. Il faudra bien repréciser qu'on n'a pas le droit de toucher les copains et les copines !

# Séance de relaxation

Jeu d'écoute

Tranche d'âge : 3 - 5 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Un fond sonore avec des bruits de la nature (vagues, forêt, vent, etc...)

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

La relaxation est un état de complète détente corporelle (notamment musculaire) et mentale. Pour parvenir à ce bien-être physique et psychique, plusieurs techniques sont utilisées : la perception sensorielle, la régulation de la respiration, la diminution des tensions musculaires et, de la consommation d'énergie et enfin, le relâchement de la pensée, le ralentissement de l'activité cérébrale. Apaisement du corps et de l'esprit, la relaxation permet de rassembler l'énergie et favorise l'équilibre, le repos, le retour au calme et la concentration.

## DÉROULEMENT :

- 1) Placez les enfants devant vous, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va commencer par faire avec eux des exercices de relâchement des muscles pour se détendre :
  - On bâille en ouvrant bien la bouche. On ne met pas ses mains devant la bouche et on a le droit de faire du bruit en bâillant, mais sans crier.
  - Avec ses doigts, on déplisse son front du haut vers le bas.
  - On gonfle ses joues et on les dégonfle en soufflant doucement avec la bouche.
  - On tourne doucement sa tête à droite, à gauche. On replace sa tête de face.
  - On fait des ronds très lentement avec sa tête.
  - On souffle doucement et lentement, comme si on soufflait sur une bougie.
- 4) Les enfants sont prêts et détendus. Vous pouvez les allonger dans une salle propre.
- 5) En parlant doucement, vous allez maintenant leur raconter une histoire.

## HISTOIRES POSSIBLES :

<https://papapositive.fr/relaxation-visualisation-ciel-enfants-confiance-en-soi/>

<https://bienvivreenclasse.com/2019/01/16/maternelle-raconter-une-histoire/>

# Métamorphose

Jeu d'expression  
Tranche d'âge : 3 - 5 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- Préparer une liste d'animaux à imiter ;
- Se noter le nom de leurs cris ;
- Se renseigner sur les animaux qu'on trouve dans les différents pays du monde.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

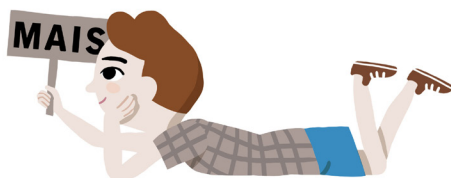
La métamorphose correspond à des changements morpho-anatomiques et physiologiques brusques et irréversibles chez un être vivant. La métamorphose du têtard en grenouille est un processus dont la durée est extrêmement variable. Au bout de 4 mois en moyenne, le têtard peut sortir de l'eau pour se poser sur de gros cailloux. Il saute de pierre en pierre : le têtard est devenu grenouille.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en ligne, devant vous ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur explique qu'il est un aventurier et qu'il a découvert plein d'animaux dans ses explorations ! Il leur demande s'ils connaissent eux des animaux et s'ils en ont chez eux ?!
- 4) L'animateur commence donc son histoire... « En France, en allant prendre l'avion j'ai entendu des abeilles! » Là tous les enfants font les abeilles (gestes + cris) en marchant sur une dizaine de mètres.
- 5) L'animateur leur demande s'ils connaissent le nom du cri de l'animal imité juste avant.  
« L'abeille bourdonne ». Puis il continue son histoire qu'il a préparée en passant par les différents pays. Ex : « En descendant de l'avion en Inde, j'ai entendu au loin des éléphants ! (tout le monde fait l'éléphant). L'éléphant barrit. ... En se baladant sur la côte du Japon, j'ai aperçu des baleines ! (tout le monde fait la baleine). Les baleines chantent... etc.

A noter : vous pouvez demander aux enfants à chaque fois s'ils connaissent les pays dont vous leur parlez ! Peut-être certains pourront vous apprendre des choses dessus !

# ACTIVITÉS 6 - 10 ANS





# Mon parcours de sécurité routière

Jeu de connaissances générales

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- Préparer des panneaux sur des feuilles A4 dans des pochettes plastiques ;
- La définition de ce qu'ils veulent dire ;
- préparez deux badges de « policier » et des badges « initiation au permis de conduire » ;
- Des craies

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

En France, la réglementation routière est antérieure à la naissance de l'automobile ainsi qu'à la révolution: En 1724 et 1725, pour assurer la conservation des chemins, le nombre des chevaux est limité en fonction du nombre de roues des charrettes et de leur poids, par le roi et le parlement. Napoléon Ier en 1804 rend obligatoire la circulation à droite de la chaussée. Une loi du 28 juin 1828, concerne la sécurité des voitures publiques. L'obligation de posséder une autorisation de conduire un véhicule motorisé (aujourd'hui le permis de conduire) date d'une ordonnance du 14 août 1893 pour le département de la Seine. La même année, un décret limite la vitesse à Paris à 12 km/h, et hors Paris à 20 km/h<sup>12</sup>. Le certificat donnant le droit de posséder un véhicule à moteur (aujourd'hui le certificat d'immatriculation) et le permis en tant que tel sont créés en 1896. En 1904, un code de la route privé de 10 articles est rédigé par Jules Perrigot. À la suite de cette initiative privée, le décret du 1er juin 1909 crée une Commission nationale chargée de proposer un « Projet de Code de la Route ».

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants assis, devant vous ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va commencer par voir avec eux s'ils connaissent les différents panneaux qu'il a pris avec lui. Faire un point dessus pour que les enfants les connaissent, sous forme de quizz par exemple.
- 4) Proposer aux enfants de dessiner sur une feuille un parcours / circuit, sélectionner celui qui vous convient le mieux et qui sera le plus adapté au lieu où vous allez vous en servir.
- 5) Allez dessiner dans la cour le circuit choisi.
- 6) Proposez à des enfants de faire les policiers et à d'autres les conducteurs. Toutes les 5 min on change. Les meilleurs conducteurs recevront leurs badges !

# Le samouraï

## Jeu d'observation et d'attention

### Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Le terme « samouraï », mentionné pour la première fois dans un texte du Xe siècle, vient du verbe saburau qui signifie « servir ». Le bushido (voie du guerrier) est un ensemble de principes que devait respecter le samouraï. Un ouvrage populaire, vu comme un guide du samouraï est le Hagakure. Il s'agit d'une compilation des pensées et enseignements de Jōchō Yamamoto, ancien samouraï. Un samouraï n'ayant pas de rattachement à un clan ou à un daimyō (seigneur féodal) était appelé un rōnin. Un samouraï qui était un vassal direct du shogun était appelé hatamoto. Cependant, tous les soldats n'étaient pas samouraïs, ceux-ci constituant une élite équivalente en quelque sorte aux chevaliers européens.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, debout ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur explique que nous sommes tous des samouraïs ! Le but du jeu sera de rester le plus longtemps sans se faire éliminer. Le premier joueur lève ses bras au-dessus de sa tête, collés au niveau des mains (comme s'il tenait un katana en main). Il va ensuite abattre son katana invisible dans la direction d'un autre joueur en criant Ha. Le joueur désigné devra alors lever ses bras, dans la même position que le premier joueur, et dire Ho. Les joueurs latéraux devront faire un geste en diagonale avec leurs bras en direction du joueur désigné (comme s'il voulait le trancher), en disant Hi. Ce sera maintenant au tour de la personne précédemment désignée d'abattre son katana imaginaire afin de choisir une nouvelle personne, et le jeu continue ainsi de suite. Lorsqu'une personne est trop lente, oubliée de faire ce qui lui est demandé ou rigole, elle est éliminée. On refait alors le cercle. Le jeu se termine après le duel final !

A noter : Faites une partie d'essai pour que tout le monde assimile bien tous les gestes.

# Time's up

## Jeu d'expressions

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- L'animateur prépare sur 50 petits bouts de papier (environ 5cm/3cm) 30 objets + 10 lieux + 10 personnages de dessin animé
- Plier en deux les papiers
- 1 timer ou sablier

### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

### LE SAIS-TU ?

Time's Up! est un jeu de société créé par Peter Sarrett en 1999, dérivé du « jeu du chapeau ». Deux versions francophones ont été développées en 2005 par Repos Production, et une troisième a été éditée en 2007.

### DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en deux lignes, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va checker le temps. Il donne le top départ et dit quand la minute s'est écoulée. 1 enfant de chaque équipe va passer tour à tour pour piocher un par un, un bout de papier au hasard. Chaque enfant a 1 min pour faire deviner, avec des mots, un maximum de mots à son équipe. Quand tous les papiers ont été utilisés, la 1ère manche est finie. On comptabilise les papiers des équipes pour voir qui en a gagné le plus. Si l'enfant n'arrive pas à faire deviner un mot, il peut « passer » le mot.
- 4) La 2ème manche commence, on réutilise les mêmes papiers qu'on a repliés en deux et mélangés. Cette fois, l'enfant qui fait deviner le mot ne peut dire qu'un seul mot pour aider son équipe ! Même principe pour la suite.
- 5) Vient la 3ème et dernière manche. Même principe, cette fois l'enfant ne pourra que mimer les papiers ! Attention s'il parle ou fait un bruitage il perd le papier qui sera remis avec les autres.

Ex : Mot à faire deviner « une montre » ;

1ère manche : « Beaucoup d'entre nous en ont une, ça nous sert à lire l'heure et repérer le temps dans la journée » ;

2ème manche : « heure » ;

3ème manche : « on mime l'heure qu'on regarde à notre poignet ».

# Le jeu de la vérité

Jeu d'expression  
Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

« En plaisantant on peut tout dire, même la vérité. » Citation de Sigmund Freud  
« Le pire pour un menteur, c'est qu'il puisse dire la vérité. » Citation de Pascal Bruckner  
« C'est si facile de dire la vérité ; c'est un luxe de paresseux. » Citation de Jean Cocteau

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur explique que chaque enfant va choisir 3 trucs à nous raconter sur lui. Cela peut être un souvenir, un rêve, quelqu'un qu'il a rencontré, un concert qu'il a vu, une bêtise qu'il a faite, des vacances, etc... Sur ces 3 choses, il y aura 1 mensonge ! Aux autres de bien écouter et de faire un vote pour déterminer quel est le mensonge !
- 4) Chacun passe tour à tour.

Attention : Certains enfants peuvent ressentir le besoin de raconter des choses très personnelles. Ils peuvent se retrouver submergés par leurs émotions. L'animateur doit veiller à la sécurité affective de l'enfant.

\* en tant qu'animateur référent de votre groupe, ne racontez pas quelque chose de trop personnel sur vous !

# Le casting

## Jeu d'expression et de créativité

### Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Un casting peut être considéré comme un entretien d'embauche artistique. Le directeur de casting examine les profils de candidats à la chaîne pour trouver sa « petite lumière » qu'il pourra faire briller. Le recruteur est seulement là pour examiner votre profil artistique. Il veut connaître votre talent, votre personnalité et votre charisme. Votre sérieux et votre motivation seront également passés au peigne fin. Le but d'un casting est de trouver toutes les personnes indispensables à la réalisation d'un projet artistique : figurant, acteur, danseur, silhouette, chanteur...

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en arc de cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur est le responsable de la NASA. Il n'y a qu'une place pour partir sur la Lune en exploration ! ... ou pour partir en voyage de rêve aux Bahamas ! ... ou pour partir sur un nouveau continent, créer une nouvelle ville ! ... Ou pour partir à bord du dernier vaisseau avant que la Terre n'explose !

Aider les enfants à réfléchir : « Pourquoi ce serait toi ? Qu'as-tu de plus ? Que peux-tu apporter ? Pourquoi en as-tu autant envie ? » etc...

Attention, le but de ce jeu d'expression n'est pas de rabaisser l'autre en disant qu'on est mieux que lui, mais bien de trouver comment se mettre en avant par rapport à ses passions, capacités et compétences.

# Qui sera l'avocat du diable ?

Jeu d'expression et d'argumentation

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- L'animateur prépare ses sujets sur une feuille
- 3 chaises

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Un avocat est une personne qui a pour profession de plaider en justice pour ses clients. Traditionnellement, son rôle est de défendre ses clients, faire valoir leurs intérêts et les représenter devant la justice. Le métier d'avocat est très exigeant, il faut faire preuve de nombreuses qualités. Le défenseur doit se montrer très organisé dans son travail et être capable d'assimiler facilement une quantité très importante d'informations car la Loi est vaste et parfois compliquée. Un avocat est également un orateur de grande qualité. Souvent considéré comme quelqu'un d'éloquent, l'avocat doit convaincre en usant d'argumentation et de logique.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en arc de cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur explique que nous sommes dans un tribunal. Face à l'arc de cercle formé par les enfants, l'animateur positionne trois chaises. Sur celles-ci, on désigne 3 juges qui vont tourner à chaque duel d'avocats. Les enfants se mettent 2/2 et l'animateur leur attribue un sujet très polémique !  
Exemple de sujet à défendre : la déforestation, la pollution des océans, la chasse, le recyclage, la protection des animaux, l'utilisation du nucléaire, le pétrole, le trafic d'ivoire...
- 4) A chaque fois, 1 enfant avocat défendra la cause, par exemple la déforestation, l'autre enfant jouera l'avocat du diable en expliquant tous les bienfaits de la déforestation !
- 5) A la fin de leur plaidoirie, les 3 juges décident quel avocat a été le plus convaincant.

Attention : Ne pas laisser un enfant « en détresse » face au sujet. L'animateur doit veiller à la sécurité morale de l'enfant.

# Le vendeur de rêve

## Jeu d'expression et d'argumentation

### Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Le rêve est une « disposition de l'esprit généralement nocturne, survenant au cours du sommeil, et qui procure à l'individu éveillé des souvenirs nommés eux aussi rêves ».

Au cours de l'histoire et des civilisations, le rêve a été un moyen de s'affranchir du temps et de l'espace, pour accéder au surnaturel, ou encore comme un moyen de guérison, de connaissance et de révélation. Le contenu des mythes est fréquemment associé aux rêves.

L'approche rationnelle et scientifique en fait un processus ancré dans le corps et lié à l'activité cérébrale au cours du sommeil. Le rêve pose toujours la question de son sens et de sa signification.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en arc de cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va poser le cadre en expliquant à son groupe qu'ils sont dans un marché, dans lequel on y trouve des marchands !
- 4) 2/2 les enfants vont choisir le même objet à nous vendre en confrontation !
- 5) Ils ont 2 min pour nous inciter à acheter leur objet. A terme, le groupe décide de quel vendeur a été le meilleur.

A noter : Les enfants peuvent utiliser des arguments imaginaires, encouragez-les en ce sens ! Ex : L'enfant nous vend un stylo, et quand on appuie sur le bouton, celui-ci nous téléporte à l'endroit de notre choix !

# Le match de boxe canadienne

Jeu d'expression et de créativité

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- Préparer une liste de mots sur lesquels les enfants vont pouvoir confronter leurs arguments !
- 1 craie

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

L'improvisateur joue devant un public sans texte prédéfini et sans mise en scène préalable, selon un temps donné et selon ce que lui inspire le thème de l'arbitre. Il peut se mettre à chanter, danser, rigoler, pleurer, crier, sauter, même faire des bruitages ! Il y a aussi des matchs et championnats d'improvisation théâtrale qui ont été créés en 1977 au Québec.

## DÉROULEMENT

- 1) Dessiner un carré d'environ 2m/2m, avec 2 cercles dedans, symbolisant l'endroit où les adversaires se placeront pour s'expliquer.
- 2) Placez les enfants en 2 équipes de part et d'autre du carré, assis ;
- 3) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 4) Énoncez les règles : L'animateur va donner sur sa liste 2 mots qui ont un rapport entre eux. Ex : baskets et tongues. L'enfant de l'équipe A doit défendre le fait que les baskets sont mieux ! et celui de l'équipe B, les tongues. Tour à tour les enfants donnent chacun un argument ; L'animateur rythme le débat en attribuant la parole. Les enfants n'ont pas de temps de préparation, c'est de l'improvisation ! Ils doivent faire appel autant à des arguments cohérents, qu'à leur imagination pour défendre leur mot.

Autres exemples de mots :

Playstation contre X Boxe, Ski contre Snow, Bronzette contre plongée, Chat contre chien, Printemps contre automne, Randonnée contre course à pieds, Mc Do contre KFC, Snap chat ou Instagram, Naruto contre Dragon Ball, Angel contre Aya Nakamura, les Anges contre les Marseillais, etc...



# Création de pub

## Jeu d'expression et de créativité

### Tranche d'âge : 6 - 10 ans

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- L'animateur se prépare une liste d'objets (pour lesquels les enfants vont devoir faire la pub)
- Un tableau ou une feuille pour noter les points

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

#### LE SAIS-TU ?

Le 16 juin 1836 marque le début de l'histoire de la publicité dans les médias.

Alors que la Révolution industrielle bouleversait le monde du commerce, Emile de Girardin eut l'idée d'insérer dans son journal la Presse les premières annonces commerciales. Ces publicités lui permirent d'optimiser la rentabilité de son journal en baissant le prix et en gagnant de nouveaux lecteurs. Cette idée révolutionnaire fut immédiatement copiée par ses concurrents. Le début du XXe siècle correspond à un autre tournant dans l'histoire de la publicité. Les affiches publicitaires, de plus en plus collectionnées, s'élèvent au rang d'œuvre d'art grâce notamment à Jules Chéret, Henri de Toulouse-Lautrec et Leonetto Cappiello.

Ces artistes simplifient, chacun à leur manière, les formes et les couleurs des affiches de manière à les rendre plus attirantes. Parallèlement, les logos de marques font leur apparition sur les emballages, avant de s'étendre vers 1920 aux produits dérivés (boîtes d'allumettes, cendriers...).

#### DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants par groupes de 2 ou 3 ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va attribuer au hasard des objets de sa liste (ex : dentifrice, baskets, stylo, sac, Tupperware, etc) à chaque groupe en disant aux enfants qu'ils ont 5 min pour préparer une pub pour vendre leur produit ! Ils devront bien sûr parler du produit, le décrire, expliquer ses effets bénéfiques, ses effets secondaires, donner un prix et aussi un slogan !
- 4) L'animateur propose à chaque groupe ne participant pas de suite, de faire le jury avec lui pour déterminer le niveau de « drôlerie » de la pub de l'équipe qui passe devant eux !

Attention à être vigilant autour de la discrimination, des préjugés et des moqueries.

# Battle d'alphabet

Jeu d'expression orale  
Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

L'histoire de l'alphabet remonte au deuxième millénaire avant notre ère ! Plus ou moins toutes les écritures alphabétiques du monde sont issues du même proto-alphabet. Ses propres origines proviennent d'une écriture développée en Égypte ancienne pour transcrire la langue des travailleurs. L'ordre des lettres de l'alphabet est attesté depuis le XIVe siècle avant notre ère !

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en 2 lignes, face à face ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va donner le top départ et dire à haute voix les lettres de l'alphabet. A chaque fois les 2 enfants en face à face, doivent dire un mot, en moins de 5 s, par rapport à la lettre que l'animateur a citée (ex : lettre « B » un enfant dit « banane » ! L'autre dit « balise » ! en moins de 5s).

Si c'est le même mot, les 2 enfants sont éliminés. Si au bout de 5 s un enfant n'a pas trouvé de mot, il est mis sur le côté. Celui ou ceux qui trouvent des mots retournent à la suite de leur file. La première file qui perd tous ses participants perd la manche.

Variante :

- l'animateur peut donner des lettres au hasard.
- L'animateur peut dire aux enfants de faire 1 seule équipe, et la ligne entière joue contre lui.

# Le remix

## Jeu d'expression orale

### Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- Préparer une liste de proverbes au cas où les enfants n'en connaissent pas.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Un proverbe est une formule langagière contenant une morale, une expression de sagesse populaire ou une vérité d'expérience que l'on juge utile de rappeler. Il n'est pas attribué à un auteur, (contrairement à la citation) : les proverbes sont souvent très anciens, d'origine populaire et par conséquent de transmission orale. Certains proverbes en contredisent d'autres ! Il en existe de plusieurs types :

- Le dicton constate plutôt un fait (exemple : Noël au balcon, Pâques aux tisons).
- L'aphorisme tire une conclusion de faits observés (Chat échaudé craint l'eau froide).
- L'adage exprime plutôt un conseil pratique (Qui veut voyager loin ménage sa monture).
- Le précepte énonce un enseignement d'ordre artistique, scientifique, philosophique ou moral (L'éducation a des racines amères, mais ses fruits sont doux).
- La maxime édicte une règle de conduite (Il vaut mieux se faire agréer que de se faire valoir).
- La sentence émet un jugement moral (Qui ne sait pas rendre un service n'a pas le droit d'en demander).

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va demander aux enfants de choisir un proverbe. S'ils n'en connaissent pas, il peut leur en suggérer un.
- 4) L'animateur va prendre chaque proverbe un par un et proposer à 3 enfants d'en modifier la fin. Les autres décident qui a donné la fin la plus drôle !

Ex : « l'appétit vient en mangeant »

- « L'appétit vient en allant au Mac do »

- « L'appétit vient en regardant les autres travailler »

# Il existe ce mot ?!

Jeu d'expression  
Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- Choisir une liste de mots que personne ne connaît !
- Un dictionnaire ;
- Un tableau ou une feuille pour noter les points.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Le dictionnaire est un livre qui traite des mots isolés d'une langue afin de montrer leur orthographe, leur prononciation, leur sens, leur dérivation et leur histoire, ou au moins certains de ces faits. Pour la commodité du classement, les mots sont placés dans un ordre déterminé, alphabétique dans beaucoup de langues. Le premier dictionnaire est le Dictionnaire français de Richelet (1680).

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en 2 équipes, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va donner un mot à haute voix. Chaque équipe tour à tour va donner une définition qu'elle va inventer par rapport au mot. L'animateur va ensuite lire la vraie définition. L'équipe qui se rapprochera le plus de la définition juste gagne la manche !

# Le mot inventé

Jeu d'expression  
Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Chaque année, tous les grands éditeurs de dictionnaires ajoutent des centaines de mots dans leurs colonnes. Comment un dictionnaire choisit-il un mot nouveau ? Quels sont les critères de sélection ? Au fil du temps, des mots naissent, d'autres disparaissent, certains se modifient ou changent de sens. Dans ce contexte évolutif, les principaux éditeurs de dictionnaires – Larousse, Le Robert et l'Académie Française doivent alors mettre à jour leurs ouvrages pour s'assurer que tous les termes utilisés par la population trouvent bien leur définition dans le dictionnaire. Et chose étonnante : vous ne trouverez pas les mêmes mots selon le dictionnaire choisi car leur négociation éditoriale est indépendante. Si Larousse et Le Robert se montrent plutôt ouverts à des termes comme « ubériser », « s'ambiancer » ou « troller » dans leurs colonnes, l'Académie Française est quant à elle, plus sélective, en égard à sa mission de préservation de la langue Française.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur fait choisir aux enfants 3 syllabes, puis il les assemble pour créer un mot ;
- 4) Par équipe, les enfants vont proposer une définition ;
- 5) L'animateur ou un groupe d'enfants constitue le jury et décide l'interprétation la plus drôle, grâce à la définition inventée par chaque équipe.

# Et toi, tu viens d'où ?

Jeu d'expression  
Tranche d'âge : 6 - 10 ans

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

La diversité culturelle est l'existence de différentes cultures au sein d'une société. Elle est souvent associée à la diversité linguistique qu'elle englobe.

L'UNESCO a pris parti pour une « Civilisation Mondiale Multiculturelle ».

La déclaration universelle de l'Unesco sur la diversité culturelle de 2001 est considérée comme un instrument normatif reconnaissant, pour la première fois, la diversité culturelle comme « héritage commun de l'humanité » et considérant sa sauvegarde comme étant un impératif concret et éthique inséparable du respect de la dignité humaine.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur explique que chacun va dire une phrase pour présenter sa ville d'origine (ex : à Marseille il fait toujours beau) ;
- 4) Puis chacun dit une phrase sur son quartier, sa rue et son immeuble.





# TOUS LES ÂGES





# Dans ma valise il y a ...

Jeu d'expression orale  
Tranche d'âge : pour tous

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Alors que le nombre de zones inaccessibles, non cartographiées ou inconnues diminuait, le voyage s'est considérablement développé et démocratisé, au cours du XXe siècle avec l'avènement de moyens de transports modernes de plus en plus rapides et confortables : le chemin de fer d'abord, puis l'automobile et l'avion. Cette évolution s'est faite avec des conséquences négatives croissantes sur le plan de la consommation d'énergie et de carburants fossiles, de fragmentation des paysages et écosystèmes par les infrastructures de transport et d'émission de gaz à effet de serre et autres polluants.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur raconte une histoire en parlant d'un de ses voyages. Il explique aux enfants qu'il voudrait partir dans un nouvel endroit, mais il ne sait pas où ! Il demande aux enfants de choisir pour lui. Une fois la destination choisie, l'animateur mime une valise au centre des enfants et explique qu'il va falloir qu'on trouve ce qu'on va mettre ensemble dedans. Il va énoncer la phrase : « Dans ma valise, je vais mettre... quelque chose », ex : des lunettes !), et l'enfant suivant va répéter la phrase avec tous les objets énoncés avant le sien ! Le dernier va devoir redire tous les objets de la valise !
- 4) Ex : « Dans ma valise, je vais mettre... des lunettes, et des baskets »  
« Dans ma valise, je vais mettre... des lunettes, des baskets, un chapeau, un appareil photo, des stylos, mes habits, des feutres, des feuilles, des tongues, etc »

Attention : Ne pas laisser le dernier enfant « en détresse » face au nombre d'objets qu'il y aura à citer. L'animateur doit veiller à la sécurité morale de l'enfant.

# L'histoire sans fin !

Jeu d'expression orale  
Tranche d'âge : pour tous

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Les bienfaits de la lecture sont aujourd'hui démontrés, notamment en termes de développement de l'enfant. On sait que le cerveau se développe à une vitesse considérable avant l'âge de trois ans, période durant laquelle l'enfant commence à apprendre à parler. La lecture favorise ce développement : elle stimule la capacité de compréhension de l'enfant et son apprentissage du langage. Au travers de la fiction, l'enfant apprend à mieux appréhender son environnement. Les différentes aventures vécues par ses héros peuvent lui permettre de dépasser certaines de ses angoisses. Ainsi, si les contes pour enfants se terminent souvent bien, ils mettent en scène des situations angoissantes et les subliment. Par ailleurs, la lecture va développer son imagination, ce qui stimule son potentiel de réflexion et de création. Lorsqu'un enfant écoute une histoire, il franchit les murs de son cocon : son imaginaire part à la découverte du monde.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va commencer une histoire (il peut poser un cadre précis ou pas ! avec une époque, un lieu). Ex : « Il était une fois, à l'époque des chevaliers, vivait une famille de dragons.. ». Ensuite, l'animateur va donner un mot à l'enfant à côté de lui, qui va faire une autre phrase qui poursuit l'histoire. A son tour, après sa phrase, il donnera aussi un mot à son copain à côté de lui, etc... L'histoire va se construire ainsi petit à petit.

# Le chef d'orchestre

Jeu d'observation  
Tranche d'âge : pour tous

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Un chef d'orchestre est un musicien chargé de coordonner le jeu des instrumentistes des orchestres symphoniques de jazz, d'harmonie, de fanfare. Sa tâche consiste, sur le volet technique, à rendre cohérent le jeu de l'ensemble des musiciens par sa gestuelle, notamment en leur imposant une pulsation commune. Il règle par ailleurs l'équilibre des diverses masses sonores de l'orchestre. Sur le volet artistique, c'est à lui que revient la tâche d'orienter l'interprétation des œuvres, un processus qui s'étend à partir du choix du répertoire, de la première répétition jusqu'à la représentation finale.

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va choisir un enfant qu'il va faire sortir du cercle et se cacher les yeux. Pendant ce temps, sans faire de bruit, le groupe décide d'un chef d'orchestre. On dit à l'enfant sorti de revenir avec le groupe. Le chef d'orchestre commence à faire des gestes et le groupe doit le suivre sans un mot. L'enfant au milieu, a 3 chances pour découvrir qui est le chef d'orchestre.

Variante : « le killer » ; même principe sauf que l'enfant qui sort est un enquêteur qui doit découvrir qui est le tueur assassin de ses victimes par un clin d'œil furtif...

# Percussions corporelles

Jeu d'expression musicale

Tranche d'âge : pour tous

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Les percussions corporelles ou pratique d'expression corporelle musicale sont un genre musical consistant à produire des mélodies ou des rythmes en utilisant le corps comme instrument de musique. Elles peuvent être jouées seules ou pour accompagner d'autres musiques. On trouve des percussions corporelles dans la musique traditionnelle de différentes cultures comme dans le Saman en Indonésie, dans les gumboots d'Afrique du Sud, dans l'aqwaqwa en Éthiopie<sup>1</sup>, dans les palmas du flamenco en Espagne, dans les claquettes des danses irlandaises ou dans la danse afro-américaine « Juba dance » aux États-Unis.

Quelques groupes actuels se sont spécialisés dans ce type de musique comme les Barbatuques (Brésil), les Stomp (Angleterre), les Mayumana (Israël).

Depuis 2008, l'International Body Music Festival est consacré à cette pratique !

## DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, debout ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur va proposer une percussion sur son corps ou un geste faisant du bruit (ex : claquer des doigts, taper sur ses genoux, taper sur son torse, taper du pied, etc). A chaque fois que l'animateur propose un geste, les enfants le refont ensemble derrière et ainsi de suite... Si votre groupe est bon, vous pouvez rajouter des paroles !

Le tout sera calé sur un rythme donné par l'animateur.

Liens utiles pour voir des exemples de rendus:

- <https://www.youtube.com/watch?v=P2CCqnaNEIA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=n9aerLr9M5g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=YOfxYVBgjgc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Grzs2NbHVWA>

# Questions pour un champignon!

## Jeu de connaissances générales

Tranche d'âge : pour tous

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

- 1) Choisir un thème de questions adapté à la tranche d'âge de votre groupe ;
- 2) Préconiser des connaissances en lien avec le programme scolaire (Se renseigner auprès de la maîtresse ou du maître) ;
- 3) Liste de questions à préparer par l'animateur à l'avance ;
- 4) Un timer (téléphone ou sablier) ;
- 5) Avoir un tableau à disposition pour écrire les points ou une grande feuille.

### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

### LE SAIS-TU ?

Présents dans le registre fossile depuis 450 millions d'années, les champignons ont colonisé presque tous les milieux terrestres et même aquatiques en eaux douces, et même marine (1500 espèces au moins, qui ont un rôle écologique important). Les premiers champignons ont vraisemblablement aidé les premières plantes terrestres à coloniser les terres émergées au début de la création des continents. Huit espèces de champignons sont mortelles pour l'être humain, tandis que les autres peuvent causer de violents maux de ventre, des problèmes cardiaques ou de fortes hallucinations. En cas de doute, n'hésitez cependant pas à montrer les champignons à votre pharmacien, il vous dira s'ils sont comestibles.

### DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en ligne, ou par groupes, assis pour constituer deux équipes
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur pose une question tour à tour à chaque équipe. Si le groupe donne la bonne réponse, l'équipe marque 3 points par question ! Si c'est une mauvaise réponse il ne gagne qu'un point. L'équipe a 30 s pour donner sa réponse. Au bout du temps imparti, si l'équipe adverse donne la bonne réponse, ils gagnent 1 point bonus. A la fin de la partie, l'équipe qui a le plus de points remporte la victoire.

On peut rajouter des malus si les enfants crient ou s'ils ne respectent pas les consignes de sécurité.

Attention à bien adapter les thèmes abordés et la formulation de vos questions à vos tranches d'âge.

# Jeux des classements

Jeu d'observation  
Tranche d'âge : pour tous

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

L'animateur doit se lister les catégories qui serviront aux classements.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

## LE SAIS-TU ?

Un classement ou système de classement est un système organisé et hiérarchisé de catégorisation. De nombreux domaines établissent des classements suivant les objets à catégoriser : les espèces vivantes, les maladies, les produits ou services, les étoiles, les documents d'une bibliothèque ... Les classements sont des outils essentiels pour organiser les connaissances et le travail de chacun au sein de l'ensemble. Classifier les objets ou les connaissances revient à les situer les uns par rapport aux autres. Plusieurs points de vue complémentaires peuvent être considérés.

## DÉROULEMENT

- 1) Tracez une ligne au sol avec des compartiments à respecter, puis placez les enfants sur cette ligne, debout ;
  - 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
  - 3) Énoncez les règles : A l'annonce de chaque catégorie de classement, les enfants devront se placer dans le bon ordre sans se toucher.
- Ex : « classez-vous par... taille, longueur de cheveux, âge, couleur de chaussures, couleur de yeux, couleur de peau, taille de baskets, etc

Attention à adapter vos demandes de catégories en fonction de votre groupe.

# Le portrait chinois

## Jeu d'expression et de créativité

### Tranche d'âge : pour tous

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE / PRÉPARATION

Aucun

#### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- 1) Allez se laver les mains avec son groupe à chaque début et fin d'activité ;
- 2) Reprécisez aux enfants l'intérêt de ne pas se toucher et de faire attention à ses copains/copines ;
- 3) Expliquez pourquoi il est important de tousser, d'éternuer dans son coude ou ses mains ;
- 4) Positionnez-les bien à 1 m de distance les uns des autres.

#### LE SAIS-TU ?

Un portrait chinois est un jeu littéraire où il s'agit de déceler, à travers un questionnaire, certains aspects de la personnalité d'un individu ou d'identifier ses goûts ou ses préférences personnelles. Depuis sa naissance, le portrait a été augmenté de diverses variantes. Le plus célèbre est le portrait chinois, ainsi nommé, non à cause de son origine, qui est européenne, mais en raison de ses complications ingénieuses et surprenantes. A la fin du XIXème siècle, l'écrivain français Marcel Proust a créé un questionnaire similaire.

#### DÉROULEMENT

- 1) Placez les enfants en cercle, assis ;
- 2) Rappelez les consignes de sécurité ;
- 3) Énoncez les règles : L'animateur laisse un temps aux enfants pour choisir un animal qui lui correspond. Puis, chacun à son tour, les enfants vont prendre la parole pour présenter leur animal et expliquer pourquoi ils l'ont choisi.

Variante : le groupe peut choisir un animal pour quelqu'un et l'expliquer à son tour.

Attention à être vigilant autour de la discrimination et des moqueries.



**Ligue de l'enseignement - Fédération des Bouches-du-Rhône**

192 rue Horace Bertin 13005 MARSEILLE

04 91 24 31 61 / [laligue13@laligue13.fr](mailto:laligue13@laligue13.fr)

[www.laligue13.fr](http://www.laligue13.fr)

 la Ligue 13

