

JEUX D'ATTENTION

- Le gardien aveugle 1**
- La Métamorphose 2**
- Les nombres mystérieux 3**
- Jeux de confiance 4**
- La minute 5**
- 3 en ligne 6**
- Croisé – Décroisé 7**
- Le témoin 8**
- Les lignes 9**
- Découvre-moi ! 10**
- Piperlet 11**
- La calculatrice 12**
- Kim objets 13**
- Dessine-moi l'Afrique 14**
- Je pars en voyage 15**
- Le barman 16**

1. Le gardien aveugle

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	6/13 ans

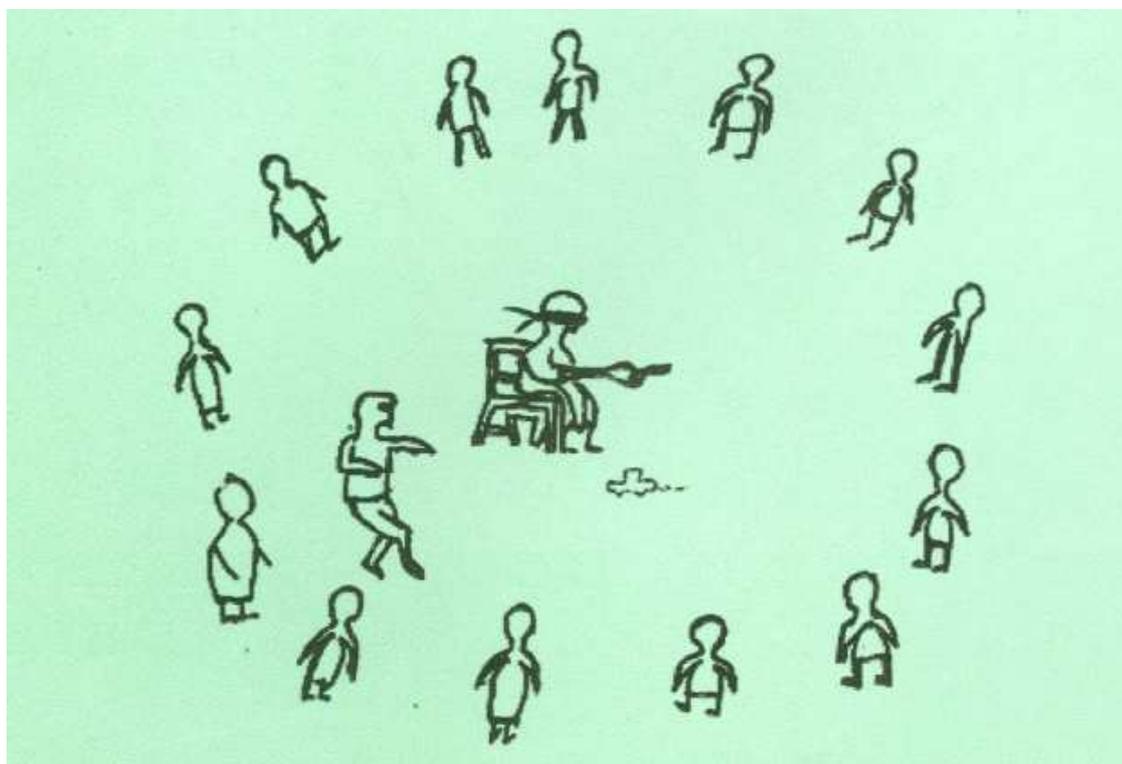
Intérêt

Attention
Habilité

Développement

Les enfants sont assis en cercle. Le gardien, les yeux bandés, s'assied sur une chaise au milieu du cercle. Un objet est placé au sol près du gardien. Un enfant va essayer de s'emparer de l'objet sans être entendu par le gardien. Le gardien doit essayer de localiser « le voleur » en le pointant du doigt.

Installation



2. La métamorphose

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	20	6/8 ans

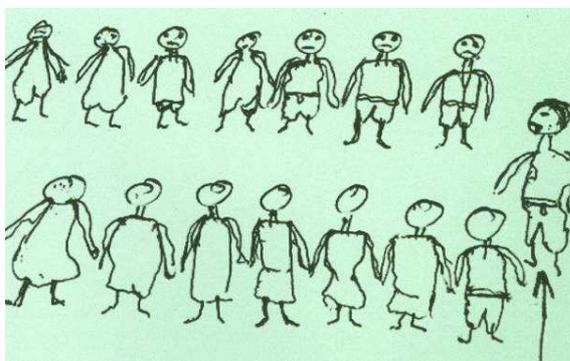
Intérêt

Observation
Attention

Développement

Le groupe s'organise en 2 équipes. Au départ les deux équipes se font face, et s'observent. Au « Top » de l'animateur, une équipe tourne le dos pendant que l'autre équipe change deux détails de leur habillement (revers, chaussures, colliers, montres...). Demander ensuite aux deux équipes de se faire à nouveau face. A tour de rôle, un joueur de l'équipe B qui est en face de lui, et va tenter de découvrir les changements. Lorsque tout le monde est passé, changez de rôles.

Installation



3. Les nombres mystérieux

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	9/18 ans	2 morceaux de bois

Intérêt

Observation

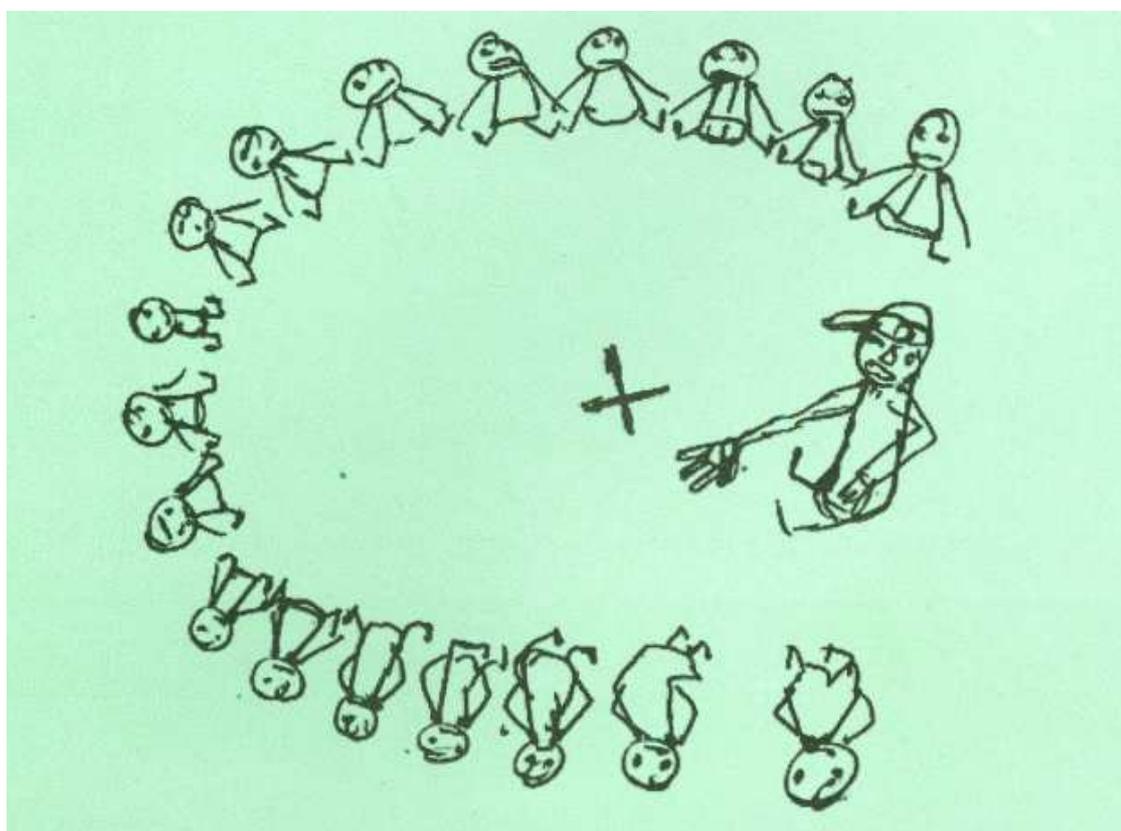
Réflexe

Mémoire

Développement

Il s'agit d'une nouvelle manière de faire les chiffres que l'on présente aux enfants. On leur demande de reproduire ces chiffres à leur tour. L'animateur dispose au sol deux crayons, en les plaçant n'importe comment, mais avec soin et concentration. Il annonce « voici un 3 ». L'astuce : il faut regarder ses doigts posés à côté des crayons, qui eux forment bien un 3.

Installation



4. Jeu de confiance

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/18 ans	X

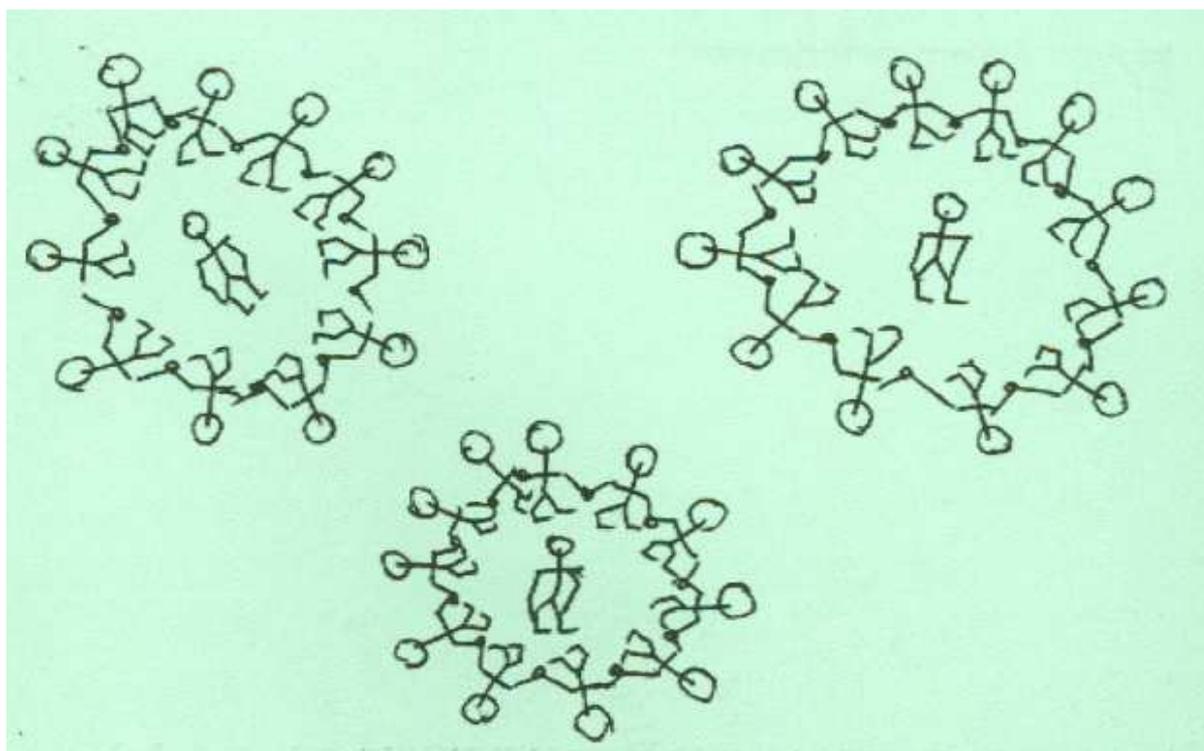
Intérêt

Confiance en soi
Confiance en l'autre
Concentration

Développement

Il y a deux types d'exercices. Pour le premier, les enfants forment des groupes de cinq ou six joueurs. Un joueur se place au centre de ce petit cercle, se raidit, ferme les yeux et se laisse guider par les autres qui le font passer de personne en personne. L'autre exercice consiste à se mettre par trois. Un joueur est au centre, se raidit, ferme les yeux et se laisse tomber d'abord en avant. Le joueur qui se trouve devant lui le rattrape avant qu'il ne tombe et le renvoie à son partenaire, qui lui se trouve à l'arrière du joueur central. Pour ce jeu, il s'agit du système de la bouteille qui vacille d'un côté et d'un autre. L'attention de l'animateur est particulièrement requise pour ce jeu.

Installation



5. La minute

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	7/18 ans	X

Intérêt

Concentration

Jeu de retour au calme

Développement

L'animateur donne un « top départ ». Les enfants comptent alors en silence les secondes dans leur tête pendant une minute. L'animateur, en possession d'une montre, suit l'évolution du temps. Les enfants qui pensent avoir atteint la minute lèvent la main en silence. Si la réaction des enfants correspond effectivement avec le temps de l'animateur, il est proclamé « vainqueur ».

6. Trois en ligne

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	7/13 ans	X

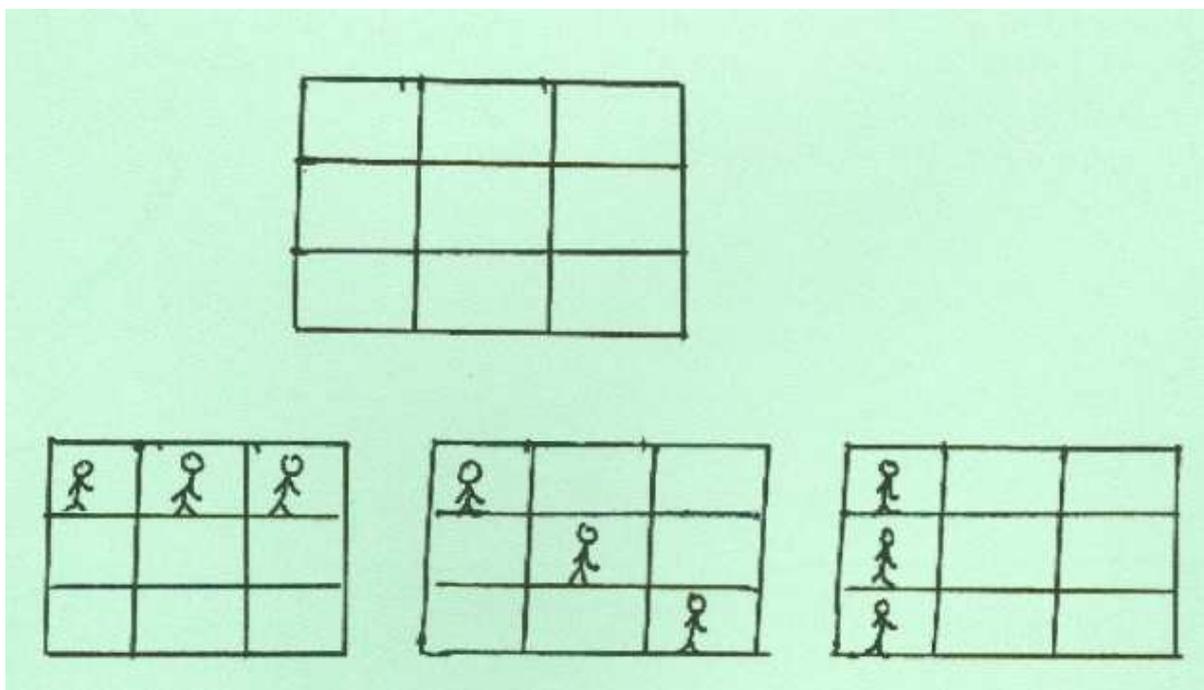
Intérêt

Observation
Organisation de l'équipe
Concentration
Réflexion

Développement

On divise le groupe en 2. Au sol, on dessine un quadrillage géant. L'équipe A envoie un joueur sur une case du quadrillage, puis l'équipe B fait de même. Le but est de former une ligne continue de 3 joueurs A ou de 3 joueurs B. Ces lignes peuvent être verticales, horizontales, ou diagonales. Plus le quadrillage est grand, plus le jeu est attrayant.

Installation



7. Croisé - Décroisé

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/18 ans	2 petits morceaux de bois

Intérêt

Attention
Observation
Réflexe
Mémoire

Développement

On fait circuler deux crayons dans le groupe, d'un enfant à l'autre. L'animateur commence : il donne les crayons décroisés et dit : « Je te les passe croisés » (en fait ce sont ses jambes dont il s'agit, et qui sont visiblement croisées). L'enfant prend les crayons et les passe à son voisin : « Je te les passe décroisés » en tout en décroisant non pas les crayons, mais ses jambes.

8. Le témoin

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/13 ans	Un crayon

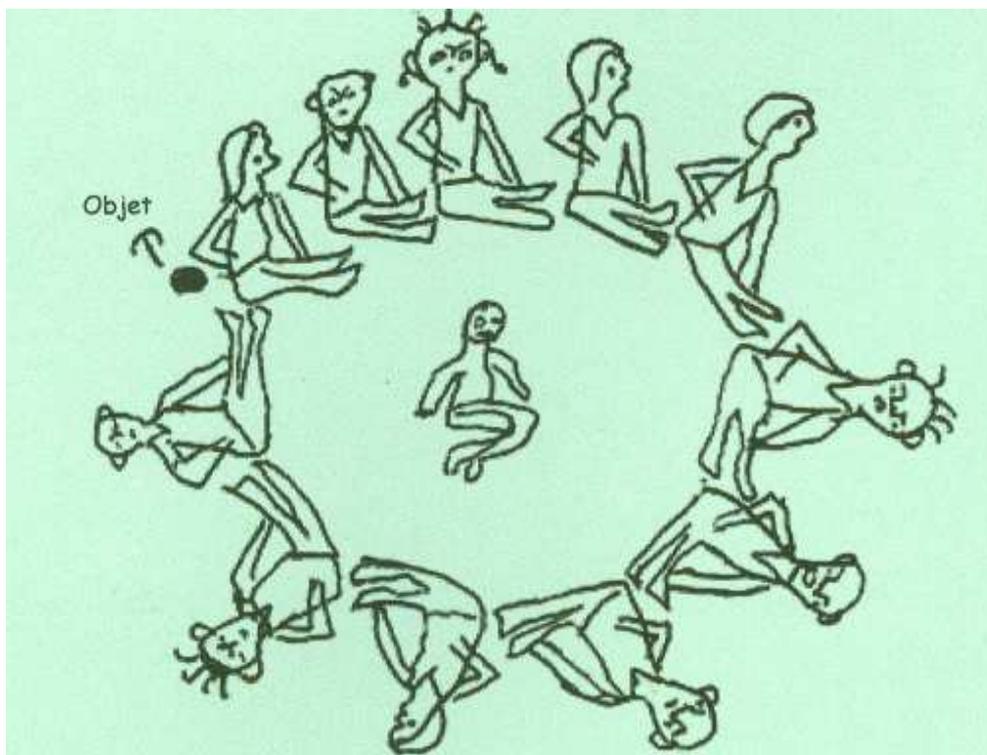
Intérêt

Attention
Observation
Patience

Développement

Les enfants se placent en cercle, bien serrés les uns contre les autres. Il y a un volontaire qui se place au milieu du cercle à au préalable un crayon dans une de ses mains, et au signal de l'animateur, il va le faire passer dans le dos à son voisin et ainsi de suite. Le but de ce jeu, est que le joueur se trouvant au centre, identifie la personne en possession du crayon, en fonction des mouvements des personnes. On peut laisser 3 chances, et si l'endroit n'est pas trouvé, on change de joueurs.

Installation



9. Les lignes

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	X

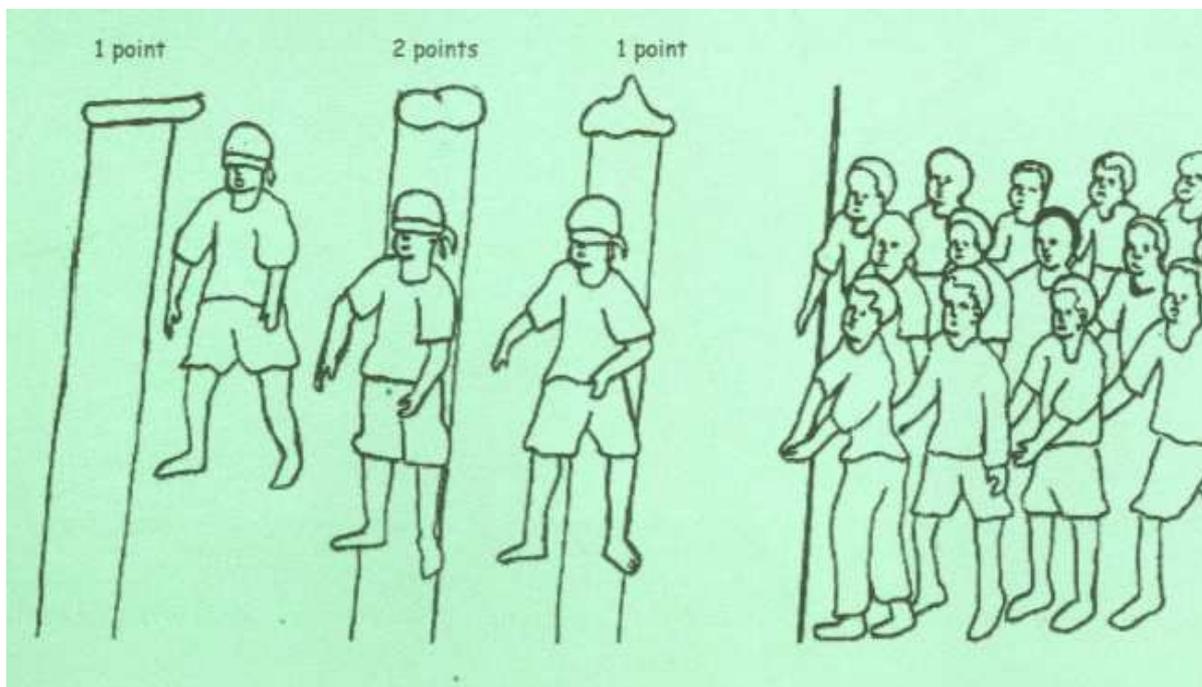
Intérêt

Perception
Maîtrise de l'espace
Concentration

Développement

Sur le sol, des lignes parallèles distantes d'un mètre environ, ont été tracées à 4 ou 5 mètres d'une ligne de départ. Les joueurs ont les yeux bandés. Au signal, un joueur de chaque équipe s'avance vers les lignes. Quand il pense être dans la zone 2, il s'arrête. Exiger le silence des autres équipes afin que le joueur aveugle ne soit ni aidé, ni trompé. Le joueur qui a les deux pieds dans la zone 2 fait marquer 2 points à son équipe, et deux pieds dans la zone 1, 1 point.

Installation



10. Découvre-moi !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	6/13 ans	1 foulard

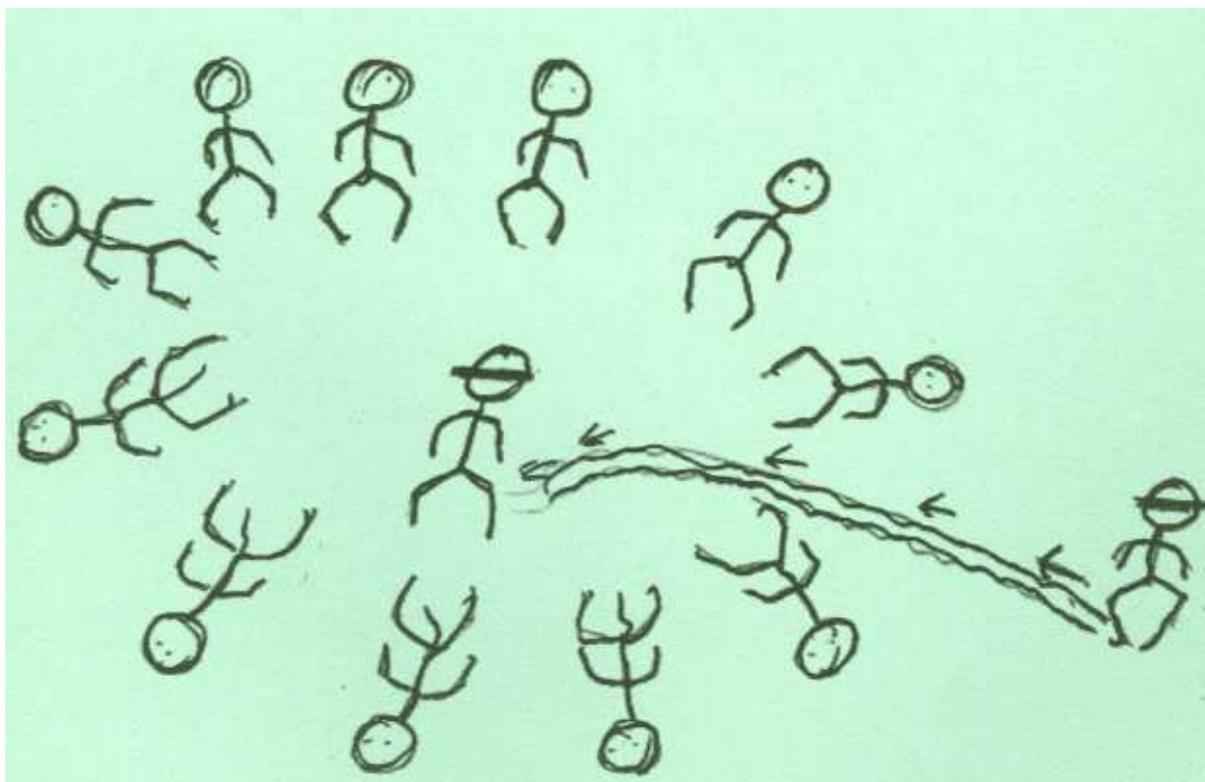
Intérêt

Jeu de rencontre
Découverte de l'autre

Développement

Les joueurs forment un cercle. Au centre, un joueur a les yeux bandés. Les joueurs qui forment le cercle se tiennent par la main et chantent une chanson de leur choix. Quand le chant s'arrête, la ronde s'immobilise en silence. Le joueur qui est au centre s'avance vers un autre joueur, le touche et doit deviner son nom. S'il le reconnaît, il change de place avec lui, sinon il recommence avec un autre joueur.

Installation



11. Piperlet

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/18 ans	X

Intérêt

Maîtrise du corps

Réflexe

Attention

Développement

Les joueurs sont en cercle. L'animateur est le meneur de ce jeu. Chaque joueur doit effectuer les gestes qui correspondent aux mots indiqués par le meneur. Les index martèlent alternativement les genoux et le groupe reprend ensemble « piperlet... piperlet... » Si le meneur dit « Poings », les poings s'immobilisent sur les genoux. « Plat », les mains se posent plat sur les genoux, et « ciseaux », 2 doigts représentant des ciseaux posés sur les genoux. La trame du jeu est constitué par le « piperlet... piperlet ... » qui se scande plus ou moins vite, à l'initiative du meneur qui intercale « poing », « plat », « ciseaux ». Les joueurs prennent la position indiquée, quelque soient les gestes qui ne correspondent pas aux positions demandées. L'enfant qui fait une erreur, devient observateur pour aider l'animateur.

12. La calculatrice

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	X

Intérêt

Rapidité

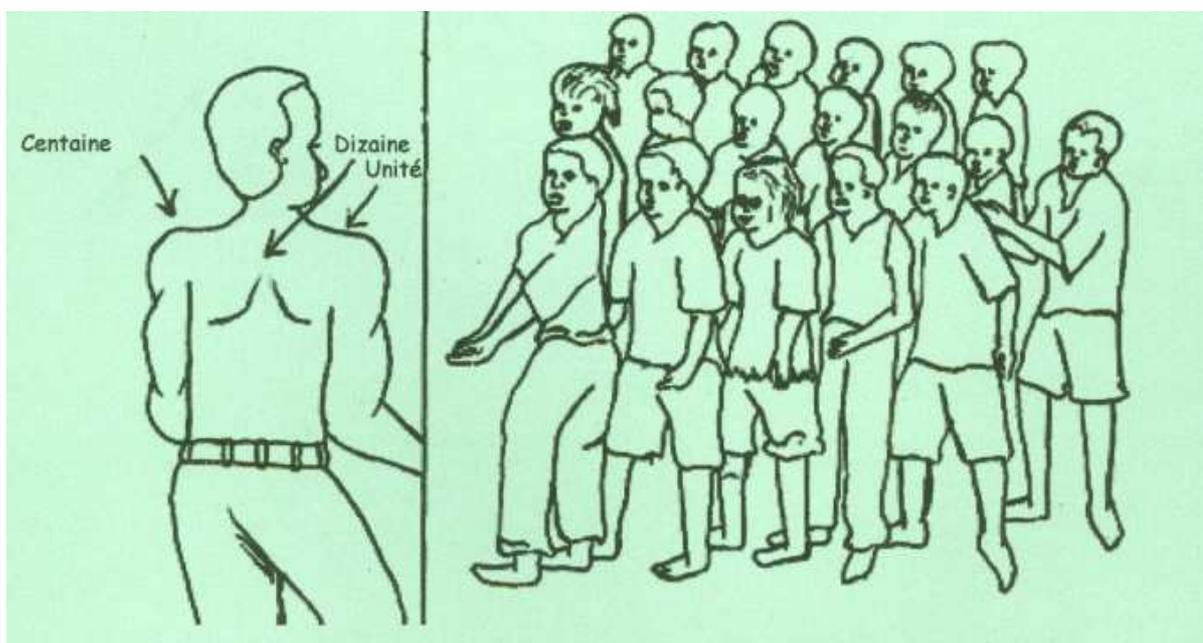
Mémoire

Concentration

Développement

Constituer 3 équipes de 10 personnes. Les équipes sont distantes de 5 mètres, et se mettent en file indienne. L'animateur indique un numéro aux derniers joueurs de chaque équipe : le numéro est identique aux trois joueurs. Ensuite, l'animateur explique aux autres joueurs, que l'épaule gauche représente les centaines, le centre du dos, les dizaines, et l'épaule droite, les unités. Par exemple, si le chiffre est 435, le dernier joueur de chaque équipe va passer le message à la personne placée devant lui, en lui tapant délicatement 4 fois sur l'épaule gauche, 3 fois au centre du dos, et 5 fois sur l'épaule droite. Si il se trompe, il peut se servir de la « gomme », qui est ... la tête. Lorsqu'il touche la tête, cela signifie qu'il recommence à zéro. Le but du jeu est de passer le message à son voisin le plus rapidement possible. L'équipe qui restitue le bon numéro au joueur se trouvant à la tête de l'équipe, a gagné.

Installation



13. Kim objets

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	9/13 ans	Une dizaine d'objets et éléments naturels

Intérêt

Observation

Mémoire

Développement

Le groupe se divise en équipe de 4 ou 5 joueurs. On étale devant les concurrents une dizaine d'objets différents. Ils les observent, puis se retournent, tandis que l'animateur en cache 1, 2 ou 3 selon l'âge des enfants. Ensuite les enfants doivent deviner quels sont les objets manquants.

14. Dessine-moi l'Afrique

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	9/13 ans	1 crayon

Intérêt

Observation

Attention

Mémoire

Développement

Des enfants en cercle se passe un crayon. C'est l'animateur qui commence. Il dessine une forme quelconque dans le vide avec son crayon magique qu'il tient dans une main, en disant « ceci est l'Afrique ». Puis il prend le crayon discrètement dans l'autre main et le passe à son voisin. Celui-ci doit alors à son tour dessiner l'Afrique et passer le crayon à son voisin. Si il ne change pas de main en le passant à son voisin le dessin ne sera pas accepté. Le « secret » est de passer le crayon avec la main opposée avec laquelle on a dessiné.

15. Je pars en voyage

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/18 ans	X

Intérêt

Observation
Attention
Concentration

Développement

Les joueurs sont assis en cercle autour de l'animateur. Celui-ci annonce qu'il va partir en voyage, et qu'il a déjà choisi ses vêtements. « Je porterai un jean bleu, et un pull rouge ». L'animateur demande alors à un enfant s'il souhaite partir en voyage avec lui, et ce qu'il désire emporter comme vêtement. En fonction de la tenue décrite par le joueur, l'animateur indiquera à l'enfant si oui ou non il partira en voyage. Chaque joueur pourra faire une proposition d'habillement pour voir s'il a compris le « truc » qu'utilise l'animateur. Le « truc » pour gagner : l'animateur choisi un vêtement que porte son voisin de droite, et un vêtement que porte son voisin de gauche.

16. Le barman

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/18 ans	X

Intérêt

Concentration

Mémoire

Développement

Des enfants se divisent en 3 groupes. Chaque groupe va faire le même exercice. Dans chacun des groupes, il y a un barman, et les autres enfants sont les clients. Le barman va demander au premier ce qu'il désire boire, par exemple un café. Ensuite il demande au deuxième joueur la même chose, par exemple, un jus d'orange. Le barman doit alors répéter ce qui lui a demandé le premier joueur et ce que vient lui demander le deuxième, et ainsi de suite jusqu'au dixième joueur. En cas d'erreur, on change de barman, et on peut organiser une compétition au sein de chaque groupe.