

JEUX D'ECOUTE

Le lézard	1
Qui suis-je ?	2
Les vachettes	3
Le téléphone	4
Devinettes sonores	5
Terre, mer, ciel	6
La magie verte	7
Jack a dit !	8
Interception du message	9
Le magicien	10
Princesse prisonnière	11
Pierre appelle Sébastien	12
Pigeon vole	13
Les couples musicaux	14
C'est mon nez !	15
Chaud - Froid	16
Le jeu des questions	17
1, 2, Hop !	18
Les nombres	19
La fête au village	20

1. Le lézard

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/6 ans	X

Intérêt

Concentration

Mémoire

Découverte de sons

Développement

Les enfants se mettent en demi-cercle, et l'animateur se tient face à eux. L'animateur raconte une histoire, et lorsqu'il dit : « le lézard est dans l'eau », les enfants se frottent les mains en faisant « pata pata... », « Le lézard est sur le pont », les enfants tapent leur ventre, avec leurs deux mains et emettent un bruit : « sui, sui, sui... ». L'histoire continue, et l'animateur peut varier les sons à son gré. Si des enfants, se tempent de signe, on les fait attendre 1 minute pour qu'il se concentre.

2. Qui suis-je ?

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/18 ans	Papier, crayons, scotch

Intérêt

Socialisation

Découverte

Maîtrise de l'espace

Développement

Choisir un thème : nom de personnages célèbres, sports, métiers... Chaque joueur écrit sur un papier le mot qu'il a choisi, sans le dire ni le montrer à ses camarades. Puis avec du scotch, il le fixe sur le dos de son voisin. Ensuite les joueurs se lèvent et se dispersent dans la pièce. Le jeu se pratique alors par étapes, deux par deux. Chacun cherche à connaître le mot qui est accroché à son dos. Chaque joueur montre son dos au premier camarade rencontré. Puis, il pose 3 questions auxquelles il n'est possible de répondre que par oui ou non. A partir des réponses obtenues, il fait une proposition. Si la réponse est exacte, il demande à l'animateur joueur de lui accrocher un nouveau mot sans le dos. Si le mot n'est pas découvert, il part à la rencontre d'un autre joueur et procède de la même façon.

3. Les vachettes

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	4/9 ans	Foulards

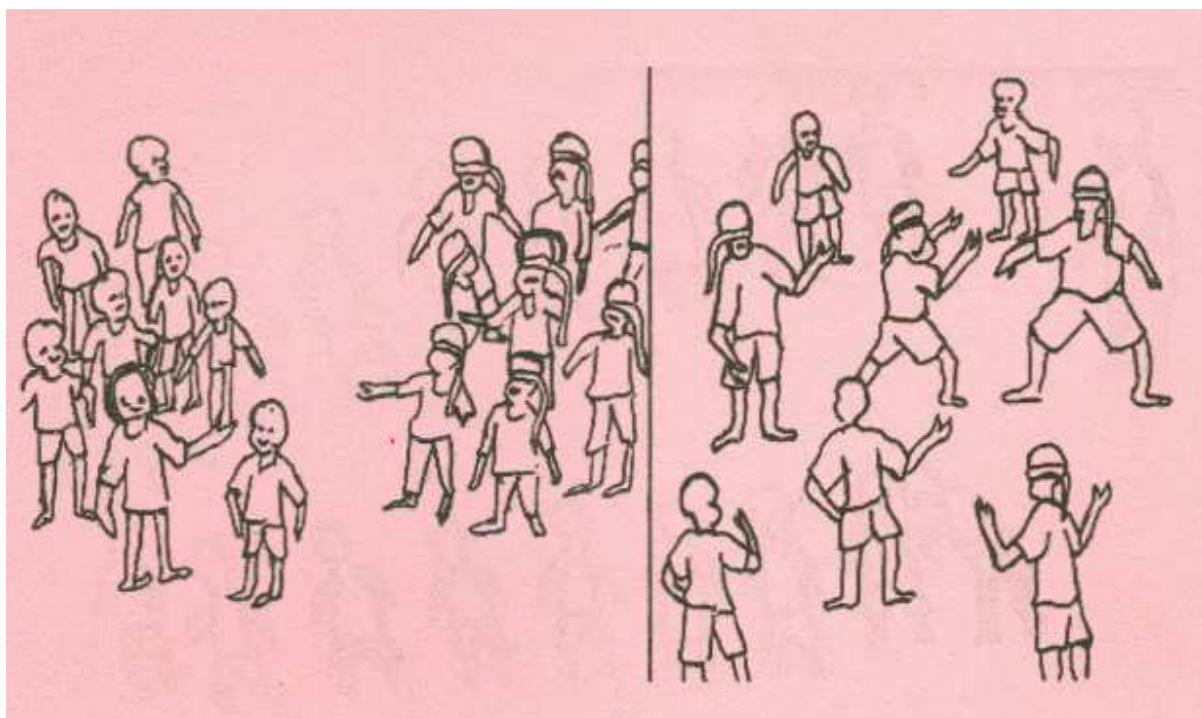
Intérêt

Reconnaître un son
Maîtrise de l'espace
Attention

Développement

Les joueurs se placent deux par deux. Dans chaque couple il y a un vacher et sa vachette. Chaque vacher à les yeux bandés. Chaque vachette se trouve un son. Dans un premier temps, chaque vacher apprend à reconnaître le son de sa vachette. Le jeu ne peut se dérouler que lorsque chacun des vachers reconnaît parfaitement sa vachette. Puis les vachettes se répartissent dans l'espace délimité au préalable. Elles emettent leurs sons de temps en temps, et chaque vacher doit alors aller se placer à côté de sa vachette. Enfin, on intervertit les rôles.

Installation



4. Le téléphone

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/12 ans	X

Intérêt

Apprendre à articuler et chuchoter
Concentration
Attention

Développement

Diviser le groupe en deux équipes. Chaque équipe se place l'une en face de l'autre. L'animateur communique un mot au premier joueur de chaque équipe. Le premier joueur le chuchote à l'oreille du second, en articulant le mieux possible. Le mot passe de joueur en joueur jusqu'au dernier qui lève le bras quand il a reçu le mot. L'animateur vérifie si le mot arrivé jusqu'au dernier joueur est bien le bon.

Installation



5. Devinettes sonores

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	5/8 ans	X

Intérêt

Attention
Ecoute

Développement

Demander aux enfants de fermer les yeux. L'animateur doit alors faire une action que les enfants seront chargés de découvrir : pousser une table, se gratter la tête, se frotter les mains... A chaque bonne réponse, il est possible de changer les rôles. On peut ajouter une difficulté en plus en exécutant deux puis trois actions à la suite, ou simplifier, en demandant au groupe de reproduire exactement la même action.

6. Terre, mer, ciel

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/8 ans	X

Intérêt

Mémoire

Apprentissage de vocabulaire

Découverte

Développement

L'animateur organise le groupe d'enfants en deux ou trois équipes. Ensuite, à la question « terre ? », il faut que chaque groupe trouve le nom d'un animal terrestre ; « mer ? », le nom d'un poisson ou d'un mammifère marin ; « ciel ? », le nom d'un oiseau ou d'un insecte volant. Les questions peuvent se succéder de plus en plus rapidement. Ne pas oublier d'inverser les rôles avant épuisement.

7. La magie verte

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/13 ans	X

Intérêt

Réflexion
Concentration
Observation

Développement

L'animateur désigne à son compère magicien des objets ou vêtements ou tous éléments naturels. Parmi ceux-là, un seul a été au préalable choisi par les enfants. Le magicien découvre l'objet dont il s'agit, au moyen d'un code : l'objet choisi est toujours précédé par un objet ou vêtement de couleur verte.

8. Jack a dit !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/10 ans	X

Intérêt

Jeu d'attente et de réflexe

Attention

Coordination

Développement

L'animateur ordonne aux joueurs d'exécuter différentes actions : se lever, s'asseoir, sauter, lever la main droite... Les joueurs doivent exécuter ces mouvements si l'animateur a dit « Jack a dit ». Sinon, ils poursuivent l'action qu'ils avaient commencé.

9. Interception du message

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/10 ans	X

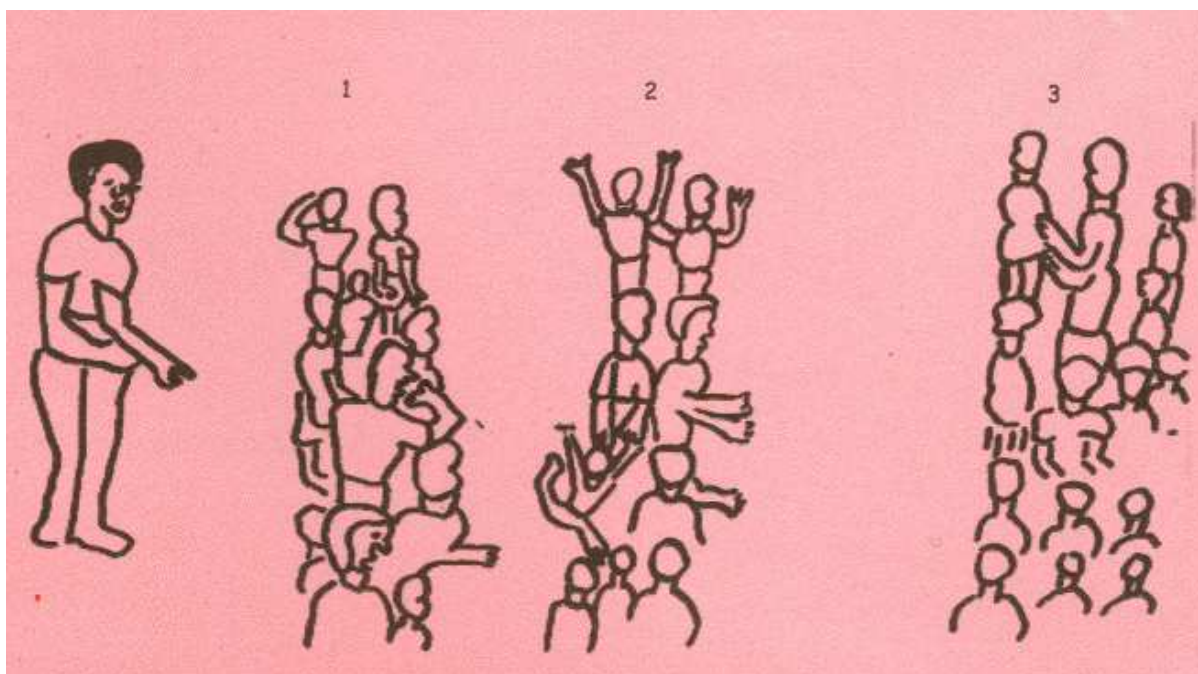
Intérêt

Coopération
Expression
Coordination d'équipe

Développement

Trois groupes constitués se disposent en colonnes ; l'animateur donne un message au premier groupe qui devra au signal, le crier au groupe 3. Le groupe 2 au centre, s'interpose en gesticulant et en hurlant afin de parasiter et empêcher que le groupe 3 ne comprenne le message. L'animateur interrompt le jeu dès qu'un enfant du groupe 3 a compris le message.

Installation



10. Le magicien

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	9/13 ans	X

Intérêt

Attention
Réflexion
Mémoire
Concentration

Développement

On choisit dans le groupe des enfants un prénom. Puis, le magicien (un animateur ou un enfant qui connaît le « truc »), est introduit et un enfant lui énonce une liste de prénoms. Le magicien dit non, puis oui lorsque le prénom est retrouvé. Le code : les initiales des prénoms énoncés composent le prénom à découvrir.

Exemple : Théo ? non – Abdul ? non – Mohamed ? non – Babakar ? non – Alexis ? non – TAMBA ? oui !

11. Princesse prisonnière

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	6/13 ans	1 chaise, 3 foulards

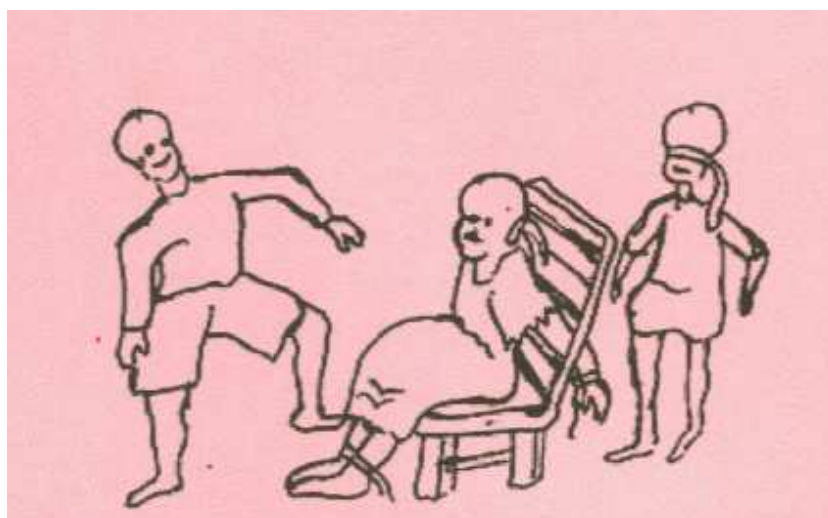
Intérêt

Maîtrise du corps
Attention
Réflexe
Perception de l'espace
Jeu d'Opposition

Développement

Les enfants sont assis en demi-cercle. Au centre, assise sur une chaise, une princesse est prisonnière : elle a les mains derrière le dossier de la chaise, liées par un foulard (un seul nœud également). La princesse est surveillée par un gardien aveugle : il a les yeux bandés. Au signal de l'animateur, un joueur se lève et tente de délivrer la princesse. S'il est montré du doigt par le gardien, il retourne à sa place et l'animateur désigne un nouveau joueur. Le gardien doit toujours toucher la chaise ou la princesse pour gagner.

Installation



12. Pierre appelle Sébastien

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	9/13 ans	X

Intérêt

Perception du temps (rythme)

Maîtrise du corps

Attention

Développement

Les joueurs sont en cercle et s'attribuent un numéro. Les meneurs (Pierre et Sébastien) sont dans le cercle. Les joueurs frappent des deux mains sur les genoux. On frappe dans ses mains. Le pouce droit est lancé par-dessus l'épaule droite. Le pouce gauche est lancé par-dessus l'épaule gauche. Cet exercice se répète autant de fois que nécessaire, afin que les joueurs s'imprègnent du rythme. Pierre commence le jeu et appelle obligatoirement Sébastien. Sébastien appelle un numéro qui doit à son tour appeler un autre numéro. Au début, il est préférable de s'entraîner de la façon suivante : « Pierre ; Sébastien », « Sébastien ; 1 », « 1 ; 2 », « 2 ; 3 ».... Ensuite, il est possible de changer d'ordre. Les prénoms « Pierre et Sébastien » sont pris comme exemple, et il convient d'appeler ce jeu en fonction des meneurs du jeu.

13. Pigeon vole

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	6/8 ans	X

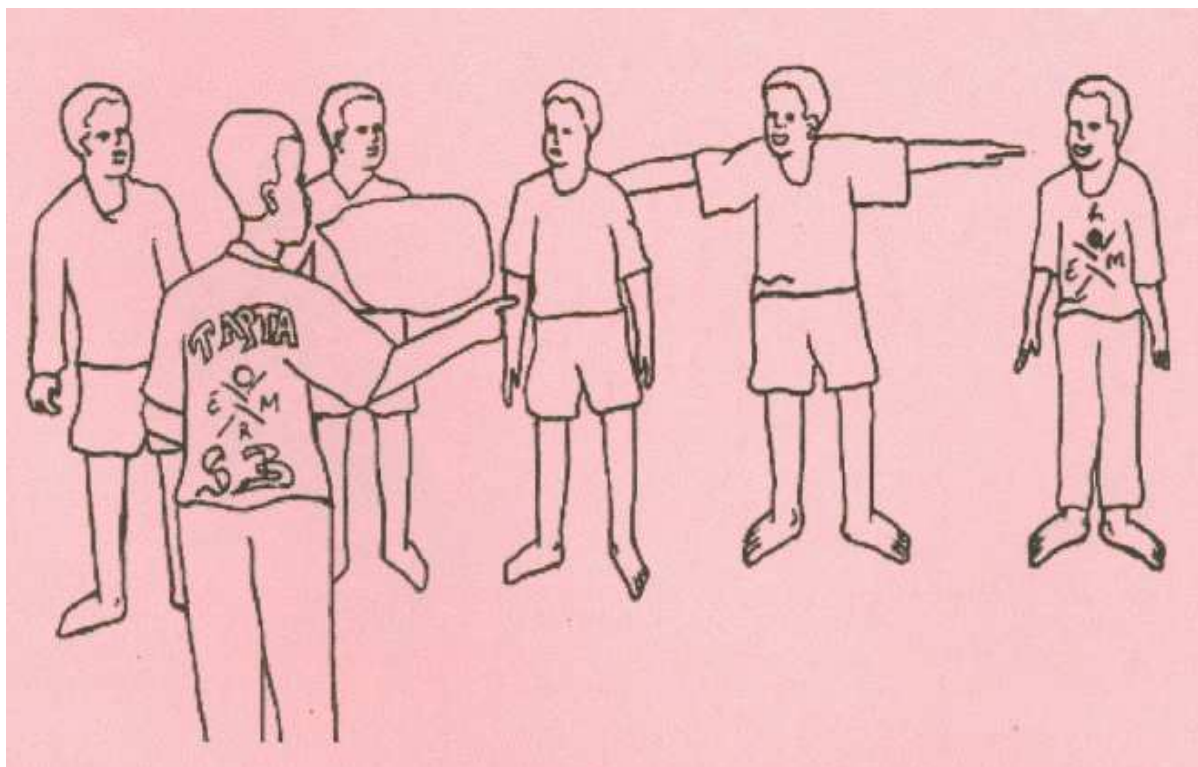
Intérêt

Maîtrise du corps (réflexe)
Contrôle de soi

Développement

Les joueurs forment un demi-cercle, face à l'animateur. L'animateur dit : « pigeon vole » en levant son bras. Les joueurs lèvent également un bras. Le meneur continue : « mouche vole, avion vole... » Chaque fois il lève son bras. S'il indique un objet qui ne vole pas « auto vole », les joueurs ne doivent pas lever le bras, même si le meneur le fait. Lorsqu'un enfant fait une erreur, il passe son tour durant une énigme.

Installation



14. Les couples musicaux

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/18 ans	Magnétophone

Intérêt

Maîtrise du corps

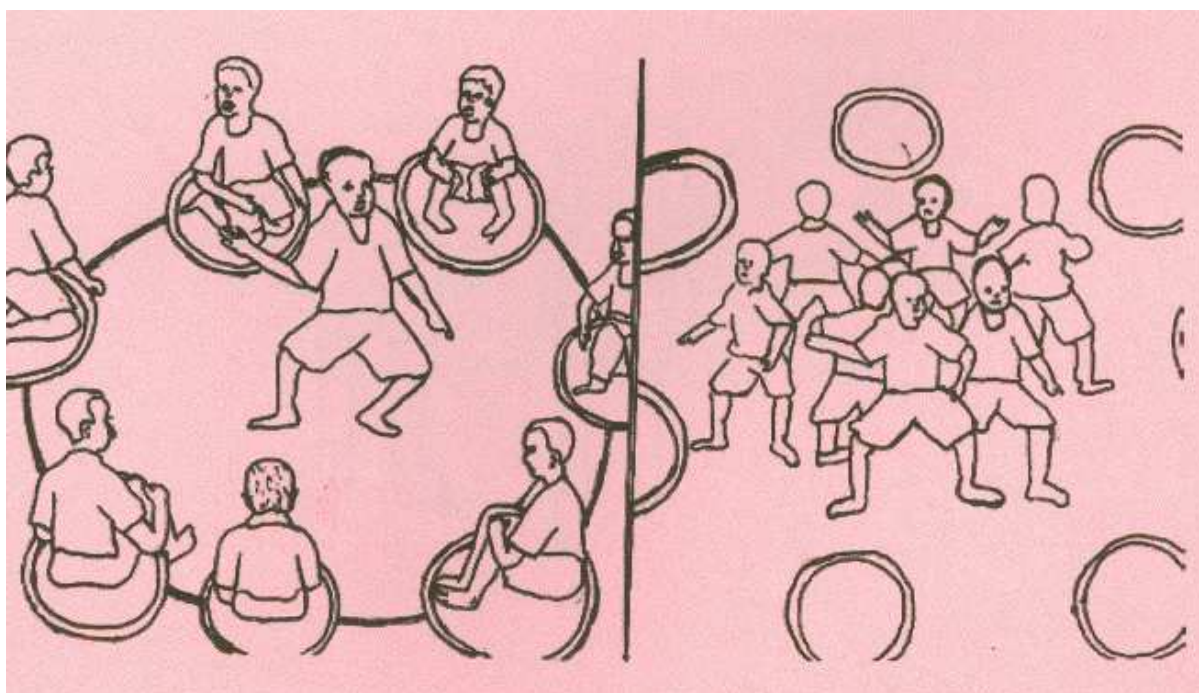
Jeu de rythme

Perception de l'espace

Développement

Les joueurs forment un cercle. Un joueur est au centre du cercle, et les autres sont assis à terre dans un cerceau. La musique commence. En respectant son rythme, le joueur du centre se déplace vers un joueur assis et l'invite à danser. Au signal de l'animateur, les deux danseurs se séparent et vont chercher un nouveau partenaire. Quant 8 à 12 joueurs dansent, la musique s'arrête et chaque joueur essaie de retrouver une place. Il reste automatiquement un joueur qui n'a pas de cerceau, et doit recommencer à inviter une personne.

Installation



15. C'est mon nez !

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

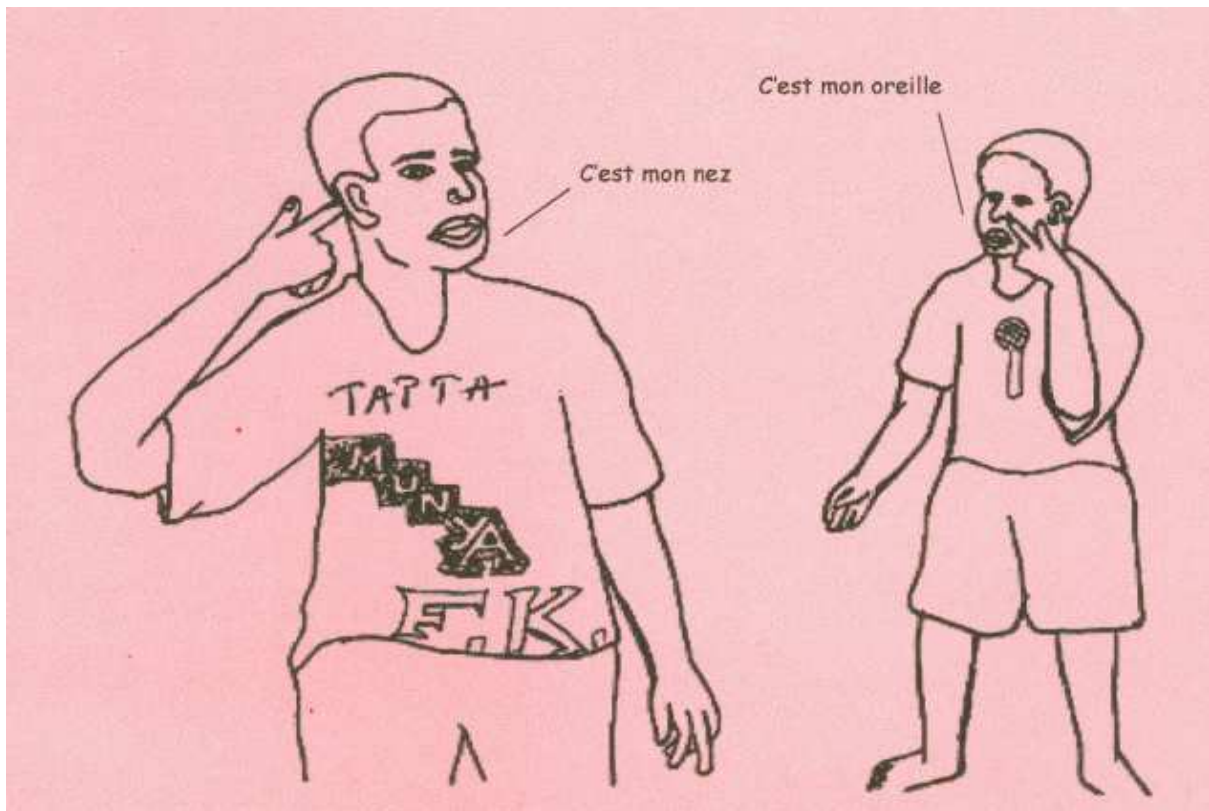
Intérêt

Observation
Mémoire
Coordination des mouvements
Attention

Développement

L'animateur montre son oreille à un enfant et lui dit « c'est mon nez ». Celui-ci doit toucher son nez en répondant « c'est mon oreille » et ainsi de suite, de plus en plus vite, et de plus en plus compliqué : « c'est mon ventre » en touchant sa bouche...

Installation



16. Chaud - Froid

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	4/8 ans	Un objet à cacher

Intérêt

Coopération
Perception de l'espace
Maîtrise du corps
Attention
Ecoute

Développement

Un joueur sort du jeu. Pendant ce temps, les autres enfants désignent l'objet à trouver et le cache. Quand le joueur revient, ils le guident : « froid » signifie que le joueur est éloigné de l'objet, « tiède » que le joueur se rapproche, et « chaud » ou « brûlant » signifie que le joueur est tout près de l'objet.

17. Le jeu des questions

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	4/12 ans	X

Intérêt

Esprit d'équipe
Réflexion
Concentration
Réflexe

Développement

Les joueurs forment 4 équipes, et se menttent accroupis en file indienne, en se tenant par la taille. L'animateur, selon l'âge des enfants, a préparé à l'avance une série de questions. L'animateur pose la question, chaque équipe dispose d'une minute pour y réfléchir. Passé ce délai, l'animateur interroge chacune des équipes. Toute équipe qui a la bonne réponse, essaie de faire un saut collectif le plus grand possible, pour atteindre la ligne d'arrivée située à cinq ou dix mètres selon l'âge des enfants (les joueurs restent dans la même position : accroupis et en file indienne en se tenant la taille). Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée, fait gagner son équipe.

18. 1, 2, Hop !

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

Intérêt

Attention
Concentration
Rapidité

Développement

Il faut, pour ce jeu énoncer une suite de chiffres dans laquelle les « 3 » sont remplacés par « Hop ». Les joueurs sont assis les uns à côté des autres dans un ordre déterminé. Le premier dit : « un », son voisin : « deux », et celui qui suit : « Hop »... Puis le défilement continue jusqu'à ce que l'on retombe sur un multiple de 3 (6, 9, 12, 15 ...) ou un nombre où figure le chiffre 3 (13, 23, 30, 31, 32, 33 ...). Chaque fois qu'un joueur se trompe, le compte repart à zéro. Pour les plus jeunes, on peut décider de ne garder que les nombres où figurent le chiffre 3.

19. Les nombres

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/18 ans	2 crayons

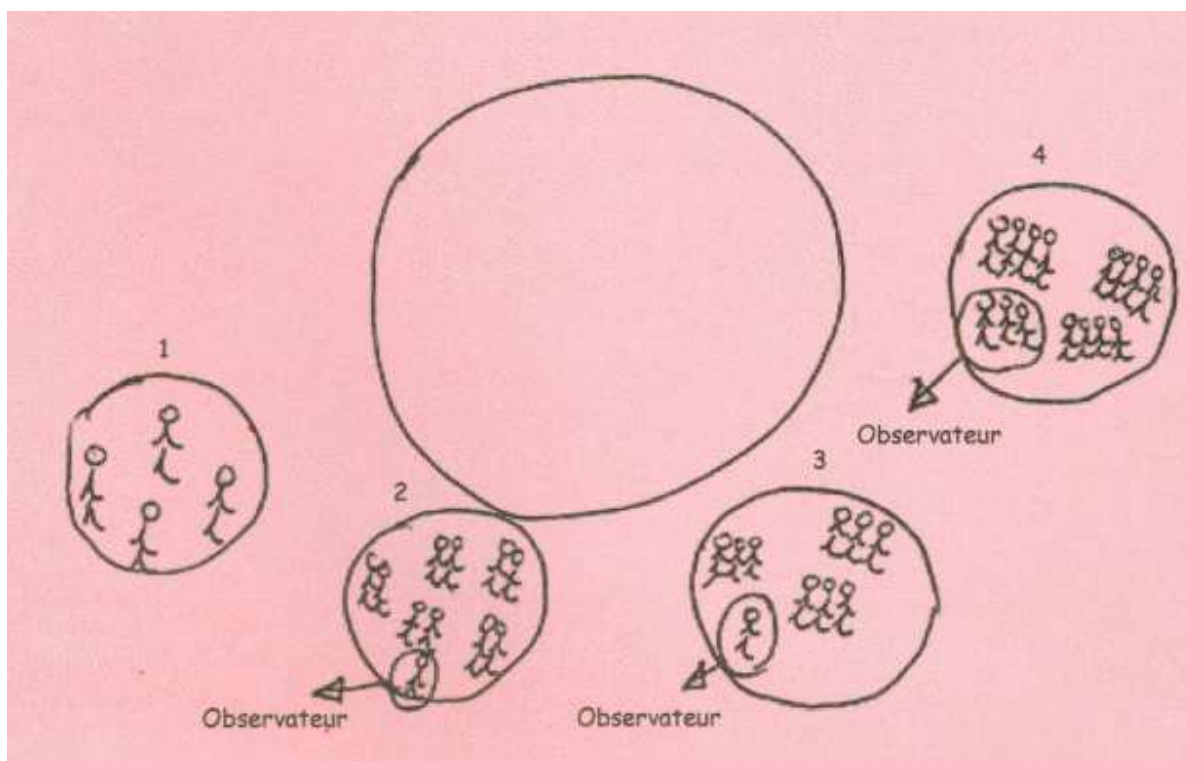
Intérêt

Découverte
Attention

Développement

Des enfants sont tous rassemblés. L'animateur, par exemple, dit « 4 ». Les enfants doivent alors se mettre par groupe de 4. Les enfants qui ne réunissent pas à former un groupe, deviennent observateurs avec l'animateur.

Installation



20. La fête au village

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	9/18 ans	X

Intérêt

Attention
Concentration

Développement

Un animateur invite les enfants un par un à se présenter devant « le chef du village », en déclinant leur nom et prénom (pour les plus jeunes, seulement le prénom), en proposant deux cadeaux, ou un seul, s'il n'y a que le prénom. L'astuce est d'offrir deux objets dont les initiales correspondent à celles du nom et du prénom de la personne : « Bonjour grand chef du village, je m'appelle Mohamed Barry et je viens t'offrir des Mangues et un Bœuf ». Le chef du village refuse quand il y a erreur, et les enfants doivent comprendre l'astuce. A la fin du jeu, si des enfants n'ont pas trouvé l'astuce, l'animateur doit leur révéler le secret.