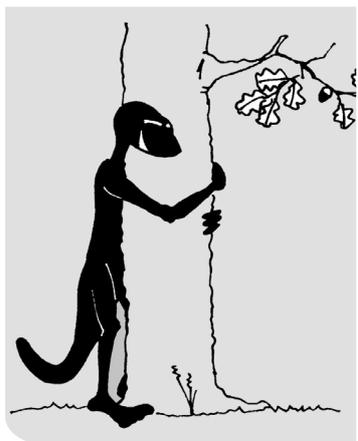


Collection Outils Pédagogiques



Le Merlet



Jouer dehors

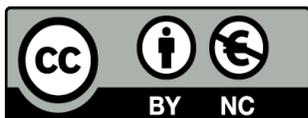
Avant-propos

L'association le Merlet est une association d'**éducation populaire** et d'**éducation à l'environnement**. Elle accueille des groupes de jeunes de tout âges et de tous milieux, sur des séjours de vacances et des classes de découvertes. Elle forme également des animateur·trice·s et des directeur·trice·s par le biais des formations qu'elle propose. Grâce à une dynamique interne et un désir d'évolution constant, c'est aussi un foyer de recherche pédagogique. Ainsi les livrets de la collection outils pédagogiques sont le fruit de l'expérience de terrain et des réflexions pédagogiques des salariés, bénévoles et volontaire de l'association.

Une partie des valeurs du Merlet se retrouve dans cette phrase clé :

*la nature, le groupe,
espaces d'expériences partagées*

Ce livret pédagogique est écrit en utilisant l'écriture inclusive. Dans la langue française, on a l'habitude de voir le masculin absorber grammaticalement le féminin, ce qui a pour effet de l'invisibiliser. Ainsi dans ce document vous trouverez animateur·trice plutôt qu'animateur.



Vous êtes autorisé·e à partager ce travail, sans utilisation commerciale, en citant la source, en intégrant un lien vers la licence Creative Commons.

Sommaire

Avant-propos	1
Sommaire.....	2
Introduction.....	3
Jeux de présentation	4
Jeux de coopération.....	6
Jeux d'expression	8
Grands jeux	11
Jeux naturalistes	21
Petits bricolages.....	25
Petits jeux divers.....	28
Mes autres jeux	30



Introduction

Ce petit recueil vise à proposer diverses animations ne nécessitant pas ou très peu de matériel, afin d'agrémenter les sorties.

Pour s'y retrouver, les icônes des pages suivantes signifient :

Age conseillé :



6 ans et +



9 ans et +



12 ans et +

Durée :



Court :
Moins de 15min



Moyen :
Entre 15 et 30min



Long :
Plus de 30min

Nombre de personne :



Petit groupe :
Moins de 8 personnes



Moyen groupe :
Entre 8 et 16 personnes



Grand groupe :
Plus de 16 personnes



Tous type de groupe
Du + petit au + grand

Jeux de présentation

L'acrostiche



9 ans et +



15 min



8 à 16 personnes

Matériel



De grandes affiches supérieures au format A3 (si possible)
Feutres de différentes couleurs.

Objectifs



Développer l'imaginaire
Se présenter en quelques mots
Faire connaissance

Déroule



La personne qui doit se présenter (enfant, animateur·trice, ...) écrit son prénom sur le support papier et avec chaque lettre de son prénom elle doit former d'autres mots qui le présentent et le caractérise. Une fois l'affiche réalisée, l'auteur revient la présenter en développant les "mots" qui sont indiqués sur sa feuille.

Conseil



Poussez les participants à développer ce qu'ils ont écrit. Si vous ne le faites pas vous aurez : "dynamique parce que je suis dynamique, chanteur parce que je suis chanteur, fac de Nanterre parce que je suis à la fac de Nanterre" etc. Ce qui nous intéresse ici est de savoir pourquoi des études de droit à Nanterre par exemple, chanteur où? dans un groupe? A la chorale? etc.

Variante



Ça peut être une autre personne qui vient présenter la fiche d'un autre. Dans ce cas ils doivent se mettre d'accord quelques minutes auparavant pour pouvoir développer ce qui est inscrit sur le support. On peut également demander aux auteurs de décorer leur affiche par des dessins par exemple. Les affiches peuvent ensuite être conservées et placardées sur les murs du centre par exemple.

La carte de France



12 ans et +



20 min



8 personnes

Objectifs



Se présenter

Se positionner sur une carte de France

Déroule



Définir ensemble une carte de France et se positionner dessus en fonction de son lieu de résidence, lieu de naissance, lieu de naissance de ses parents, lieux où j'ai habité, etc....

Jeux de coopération

Duo bâton



9 ans et +



10 min



En duo

Matériel



1 bâton pour 2

Objectifs



Être à l'écoute de l'autre

Déroule



Deux individus les yeux fermés vont être reliés par leur index à un bâton. Ils doivent explorer l'espace proche tout en restant reliés au bâton sans le faire tomber.

Conseil



Faire des gestes lents pour plus de ressenti.

Le voyage



12 ans et +



5 min



4 à 6 personnes

Objectifs



Cohésion de groupe
Exercice de confiance

Déroule



Une personne au centre du groupe en cercle serré autour d'elle. Départ en "bouteille ivre" : la personne au centre, gainée pour rester bien rigide sur ces pieds, est progressivement balancée d'un côté à l'autre du cercle. Les mouvements peuvent prendre de l'ampleur quand le joueur à confiance. Puis, les porteurs le soulèvent progressivement du sol. Le porté bouge tranquillement dans l'air et les porteurs doivent s'adapter à son mouvement. Inverser les rôles.

Conseil



La tête du porté doit toujours être maintenue. Ce jeu nécessite une certaine confiance, éviter en début de séjour.

Patte à patte



6 ans et +



10 min



En duo

Matériel



Un lien souple pour 2

Objectifs



Se coordonner à 2

Déroule



Par 2, s'attacher la jambe, plus l'attache est large, moins l'accroche à 2 est douloureuse. Il est aussi possible d'enfiler la même jambe de pantalon. Se déplacer par 2, faire un parcours. Consignes de sécurité : le risque de ce jeu c'est de se faire mal, il est indispensable d'être à l'écoute de l'autre. N'allez pas trop vite, ne tirez pas sur l'autre...

Variante



Commencer par faire ces jeux en se donnant la main, puis si ça se passe bien lier les poignets, puis les jambes. Effectuer ce jeu à plus de 2.

Comme dans un fauteuil



6 ans et +



10 min



8 personnes

Objectifs



Favoriser la confiance dans le groupe

Les enfants et l'animateur forment un cercle assez étroit, face au centre. Puis chacun pivote d'un quart de tour à droite. Chaque joueur pose les mains sur la taille ou les épaules de son voisin de devant en gardant les jambes bien serrées. Puis chacun s'assoit sur les genoux de son voisin de derrière. C'est ainsi que l'on obtient un cercle assis pouvant ensuite être amené à se déplacer : en avant, sur le côté, en sautillant...

Déroule



Conseil



Plus les joueurs sont rapprochés au départ plus le cercle est stable.

Intercaler les petits et les grands pour répartir les poids tout le long du cercle.

Les déplacements du cercle demandent une grande coordination.

Courir contre le mur



12 ans et +



5 min



16 personnes

Matériel



Un bandeau

Objectifs



Être à l'écoute de l'autre

Favoriser la confiance entre les individus

Déroule



Sans bruits. Une personne les yeux bandés face au groupe placé en demi-cercle à 8-10 m. Le demi-cercle doit arriver jusqu'à la ligne de départ pour plus de sécurité (si la personne qui court dévie son chemin). La personne les yeux bandés doit courir sur le mur "humain", les autres doivent être à l'écoute pour la rattraper lorsque la personne arrive sur le mur. Changer la personne aveugle. Sensations fortes assurées!

Le photographe



6 ans et +



10 min



En duo

Objectifs



Etablir une relation de confiance
Découvrir un lieu avec les yeux de quelqu'un d'autre

Déroule



Sans bruit, par 2 l'un (A= le photographe) derrière l'autre (B= l' appareil). A cache les yeux de B et le guide doucement jusqu'à un coin qu'il veut lui montrer. Lui incline la tête pour guider le regard. Une pression légère sur l'épaule est le signal de la prise de la photo : B ouvre les yeux et prend un moment pour s'imprégner de l'image. Puis A recache les yeux de B pour aller prendre une autre photo. On inverse les rôles après 3 ou 4 photos.

Conseil



Le choix de l'espace dans lequel on invite le groupe à prendre des photos est très important, préférer de "jolis petits coins".
Selon les groupes, ce jeu nécessite ou induit une situation de calme.

Jeux d'expression

1, 2, 3, Soleil



6 ans et +



10 min



10 personnes

Objectifs



Développer les positions figées et les expressions statiques
Jeu collectif et d'attention

Déroule



Selon le même principe que le jeu original, un compteur se retourne et vérifie que personne ne bouge. Utiliser des thèmes d'expression à avoir lors des arrêts : la cueillette des fleurs, un orage énorme...

Conseil



A utiliser aussi en expression corporelle avec l'avancée de personnes qui se fait en danse, en mouvements dansés.

La sculpture



9 ans et +



5 min



En duo

Objectifs



Mobiliser le corps du partenaire
Travail sur la mémorisation

Déroule



Face à face, le sculpteur place sa sculpture dans une position en 4 étapes (ou plus pour les plus grands). Au clap, la sculpture lache sa pose et doit retrouver les différentes étapes qui vont l'amener à reproduire sa position originale. Inverser les rôles.

Conseil



Positionner assez lentement sa sculpture et en une seule fois par étape.

Les déménageurs



6 ans et +



15 min



8 à 16 personnes

Objectifs



Améliorer la confiance au sein du groupe
Travail corporel de gainage pour les statues
Organisation et coopération pour les déménageurs

Déroule



Une équipe de déménageurs d'environ 4 personnes doivent déménager des meubles ou des statues (4 autres personnes). L'équipe doit s'organiser pour transporter (soulever) chaque statue d'un point à un autre (de 6 à 10 m). La statue ne doit pas changer de forme pendant le transport. Ensuite, on inverse les rôles.

Conseil



Attention, ce jeu n'est pas très approprié à un début de séjour.

Course au ralenti



6 ans et +



15 min



10 à 16 personnes

Objectifs



Travail du ralenti
Ecoute des mouvements du groupe

Déroule



Faire deux équipes avec une base opposée et un objet au milieu. Au signal du départ, l'équipe doit attraper l'objet et l'amener dans le camp adverse sans utiliser de mouvements ou des gestes brusques.

Conseil



Cet exercice est intéressant à utiliser sur des ateliers d'expression corporelle et de danse contact, en plus du théâtre.

Le miroir



6 ans et +



5 min



En duo

Objectifs



Reproduction d'un mouvement à l'écoute de l'autre
Travail de la précision et de la lisibilité du mouvement

Déroule



Face à face. L'une des deux personnes est le leader et commence à effectuer des mouvements (au départ lentement). L'autre doit reproduire simultanément ce qu'il perçoit. A faire à tour de rôle. Essayer un peu plus rapidement à tour de rôle.

Variante



Pour les plus grands, on peut inclure des déplacements dans l'espace.

Trio traduction



9 ans et +



15 min



En trio

Objectifs



Improvisation
Travail d'une scénette comique
Travail en trio

Déroule



Trois personnages : un journaliste, un traducteur et un étranger. Le journaliste pose des questions à l'étranger à travers le traducteur qui déforme les phrases. Un dialogue burlesque se met en place. Faire tourner les personnages.

Conseil



Donner un temps de préparation et de choix du sujet (5 minutes). Possibilité que ce soit l'animateur qui propose le thème de l'interview.

Fa Si La Chanter



9 ans et +



10 min



8 à 16 personnes

Matériel



Papier et crayons

Objectifs



Chanter en groupe
Travail de mémoire

Déroule



L'animateur a préparé au préalable des petits papiers avec un mot écrit. Constituer des équipes (2 ou plus). Un enfant tire un papier au hasard et lit le mot à tout le monde. L'équipe chante alors une chanson contenant ce mot, l'autre équipe doit alors répondre en chantant aussi une autre chanson dans laquelle se trouve ce mot. Lorsqu'une équipe ne trouve pas de chanson, elle cède un point aux adversaires. Quelqu'un de l'autre équipe tire alors un nouveau papier...

Conseil



Les mots choisis doivent permettre de trouver facilement une chanson. On peut donner un temps à ne pas dépasser sans chanter.

Arrêt sur image



6 ans et +



5 min



10 personnes

Objectifs



Développer les expressions du visage et la gestuelle
Travailler le côté statique

Déroule



Le groupe est divisé en deux : le public et les acteurs. Les acteurs sont dos au public en ligne. Le meneur de l'exercice donne un sentiment (peur, colère, tristesse, amour, joie...) et tape dans ses mains.

Les acteurs doivent alors se retourner et se figer dans l'expression demandée. On passe à d'autres expressions. On inverse les rôles.

Variante



Après les sentiments, on peut varier sur des anecdotes qui font explorer les différents niveaux du corps. Laisser du temps au public pour bien observer chaque acteur.

Les marches



9 ans et +



5 min



8 à 16 personnes

Objectifs



Echauffement corporel à l'écoute des autres

Marcher dans l'espace (éviter de tourner en rond). Au premier signal, changer de direction. Au deuxième, regarder dans une direction puis prendre la direction avec le corps. Au signal, quand je croise un individu, je le "dévisage" jusqu'à ce qu'il ne soit plus dans mon champ de vision.

Déroule



Au signal changer de rythme (lent, normal, rapide...). Puis revenir à un rythme normal : un s'arrête, les autres suivent, un redémarre, les autres suivent. Revenir à un rythme normal : les individus marchent dans un espace qui va être réduit progressivement par l'animateur, ils doivent explorer cet espace dans tous les plans. Au signal, ils prennent en compte les autres individus. Puis agrandir l'espace. Au signal, marcher. Donner des consignes de marche particulière : ralenti, mou, strict, tremblant...

Conseil



Peut s'appliquer dans des ateliers d'expression théâtrale et corporelle.

L'ours et les bucherons



6 ans et +



30 min



8 à 16 personnes

Objectifs



S'amuser,
Ne pas se faire déconcentrer par l'autre

Déroule



Les bûcherons sont dans la forêt et miment leur travail. Au signal, l'ours arrive et ils doivent se figer. Il doit les faire rire, les faire bouger, mais sans les toucher (renifler tout prêt, faire l'imbécile). Un bûcheron qui bouge, sourit... est éliminé. Il deviendra ours pour la prochaine vague. Au bout d'1 ou 2 minutes, l'ours s'en va. Les bûcherons reprennent leur travail jusqu'au prochain passage des ours (l'ours précédent + les bucherons éliminés).

Charade américaine



12 ans et +



15 min



8 à 16 personnes

Objectifs



Travailler le mime

Une personne doit mimer le nom d'une œuvre. Se mettre d'accord sur les signes à utiliser pour dire : c'est un film, un livre, une chanson, une BD, un dessin animé. Définir un signe pour demander au public de donner des déterminants.

Organisation du mime :

1- Genre de l'œuvre

2- Nombre de mots : doigts de la main ouverts

3- Numéro du mot : même chose

4- Mime du mot. Si le mot semble trop dur au mimeur, il peut découper le mot en syllabes :

4-1. Nombre de syllabes du mot : nombre de doigts posés sur l'avant-bras

4-2. Numéro de la syllabe : même chose

4-3. Mime de la syllabe

Une fois le mot trouvé, on passe à un autre sans oublier de donner son numéro (pareil pour les syllabes). Une fois le nom de l'œuvre trouvé, on change de mimeur et d'œuvre.

Déroule



Grands jeux

La dent de la marmotte



6 ans et +



20 min



Plus de 16 personnes

Matériel



1 petit objet tenant dans la main

Lieu



Un espace de jeu dégagé de 20 m sur 20

Objectifs



Développer la stratégie et la rapidité

Favoriser l'esprit coopératif

Une équipe doit porter la dent dans le village adverse. (la dent va à l'autre équipe à chaque manche)

Un seul porteur de la dent par partie.

Les villageois (l'équipe) qui se déplacent et qui cachent la dent, ont tous les poings fermés, mais un seul à la dent, les villageois de l'autre équipe doivent trouver le porteur de la dent avant qu'il n'atteigne leur village. Un villageois ne peut attraper qu'une personne à la fois pour vérifier s'il est le porteur de la dent.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à apporter la dent dans le village adverse le plus de fois.

Déroule



Conseil



Le choix de l'espace de jeu peu rajouter un intérêt et faire évoluer l'aspect affectif.

Cache-cache conté



6 ans et +



20 min



10 à 16 personnes

Lieu



Randonnée pédestre sur chemin permettant de se cacher en toute sécurité

Objectifs



Améliorer l'écoute et la réactivité
Améliorer le contact avec le milieu

Déroule



L'animateur raconte une histoire, à chaque fois que le groupe entend le mot défendu (rajouter un compte à rebours), chaque individu doit se cacher au risque de se faire ensorceler...

Cache-cache tournant



6 ans et +



20 min



10 à 16 personnes

Lieu



Zone boisée

Objectifs



Se déplacer avec discrétion

Déroule



Les participants doivent traverser une zone sans être vus par un garde. Chaque participant profite du moment où le garde fait sa sieste (1 temps de 10 secondes) pour effectuer le plus long déplacement. Quand le garde observe, fait sa ronde (il tourne sur place sans se déplacer) pour trouver des contrebandiers ceux-ci doivent être très bien cachés au risque de repartir de leur point de départ.

Le garde peut aussi ne pas faire de sieste, mais effectuer toujours le même parcours, regard droit devant lui. Les participants doivent anticiper les moments où ils ne seront plus dans le champ de vision du garde.

L'assassin



12 ans et +



30 min à 1 h



8 à 24 personnes

Matériel



1 feuille de papier, 1 crayon

Lieu



1 espace délimitable avec des cachettes

Objectifs



Développer le sens du camouflage et la rapidité dans le déplacement

Favoriser la coopération dans la poursuite

Déroulé



Un chapeau contenant 1 bout de papier par personne. Sur chaque papier est écrit "victime" sauf sur 1 ou il est écrit "assassin". Chaque participant prend un papier et part se cacher. Quand tout le monde est caché, le jeu commence. Celui ayant tiré le mot assassin doit toucher les autres personnes. Une personne touchée devient assassin avec l'assassin.

Variante



Adaptable au thème et au public du séjour, exemple : assassin -> renard et victime -> lapin

Sardine



6 ans et +



30 min



8 à 24 personnes

Objectifs



Favoriser l'esprit de découverte et d'exploration

Déroulé



1 personne va se cacher (la sardine). Au signal tout le groupe part à sa recherche. Quand une personne trouve la sardine, elle se cache avec. Le jeu se termine quand tout le monde a trouvé la sardine.

Conseil



Attention : Le dernier à trouver la cachette peut se sentir seul longtemps.

Le Sagamore



9 ans et +



30 min



Plus de 16 personnes

Matériel



Maquillage de deux couleurs, ou charbon, ou terre, de quoi matérialiser des points de vie

Lieu



Un grand espace avec de nombreuses cachettes

Objectifs



Cacher quelqu'un dans un environnement naturel
Se déplacer silencieusement, courir en terrains variés
S'organiser en équipe

But du jeu : Capturer le Sagamore des tribus ennemies.

Constituer des équipes de 7 à 10 personnes.

Déroulement du jeu : chaque tribu cache son Sagamore dans un territoire donné, le Sagamore distribue un point de vie par personnage. Puis les lutins, elfes, trolls partent à la recherche de ceux des autres tribus.

Si l'on croise un personnage que l'on peut attraper, on le pourchasse.

Si les personnages sont de la même force (ex : lutin/lutin), on joue à pierre/feuille/ciseau. Si on arrive à attraper une personne on lui prend son point de vie. Il doit alors aller en chercher un autre auprès de son Sagamore.

Déroule



Conseil



Un Sagamore : il redonne des vies aux membres de sa tribu.

Lutins capturent le Sagamore, Elfes mangent les lutins, les Trolls mangent tous les membres sauf le Sagamore.

La bataille indienne



9 ans et +



15 min



8 personnes et +

Matériel



Papier et crayons, 2 couleurs de maquillage (ou charbon et terre)

Lieu



Délimiter la zone de jeu et les camps de chaque équipe

Objectifs



Travail de mémoire
Progresser discrètement
Se déjouer

Déroule



2 équipes : 1 sage et des guerriers. Le sage est équipé d'une feuille et d'un crayon, il reste dans son camp (les adversaires n'ont pas le droit d'y venir). Dans leur propre camp, loin du regard de la tribu adverse, chaque équipe dessine sur une joue de chaque guerrier un signe différent. Puis, les guerriers évoluent dans la zone de jeu en essayant de voir le signe que portent leurs adversaires, ils communiquent ensuite ce signe à leur sage qui se charge de le noter sur papier. Il est interdit de cacher sa joue avec la main. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a tous les signes de la tribu adverse.

Jeux naturalistes

Mon ami l'arbre



6 ans et +



10 min



En duo

Matériel



Bandeaux

Objectifs



Etablir une relation de confiance
Découvrir un arbre en le touchant

Déroulé



Par 2 : un (A) ayant les yeux bandés l'autre (B) le guide jusqu'à un arbre que A peut toucher, sentir... De retour au point de départ, on enlève le bandeau et A doit retrouver son arbre.

Variante



Inverser les rôles. Pas nécessaire de désorienter car la lumière du soleil reste un point de repère.

L'habitat du minuscule



6 ans et +



15 min



En trio

Objectifs



Se projeter dans un corps microscopique
Exprimer ses idées

Déroulé



Par groupe de 2 ou 3, les enfants construisent des habitations pour des êtres tout petits. Après 10 minutes, chaque groupe présente leur construction et vante les avantages de l'édifice.

Formes et nature



6 ans et +



15 min



4 personnes minimum

Objectifs



Développer le sens de l'observation

Déroule



Se joue seul ou en équipes. L'animateur dessine une forme géométrique au sol (carré, cercle, triangle, flèche, croix) les enfants ont alors 5 minutes pour trouver un objet de cette forme ou qui contient cette forme. Amener les enfants à montrer ce qu'ils ont trouvés et à en discuter. Recommencer avec une autre forme...

Conseil



Adapter la difficulté des formes, exemple : la spirale (escargot) ou l'hexagone (tige de plante) sont plus difficiles à repérer. Le jeu en équipe limite le sentiment d'échec lorsqu'on ne trouve pas la forme.

Mouches et lézards



9 ans et +



10 min



8 à 16 personnes

Lieu



Définir deux camps

Objectifs



Se défouler
Rappeler des acquis, des anecdotes

Déroule



2 équipes placées côtes à côtes en 2 colonnes faces à l'animateur. Il lance une affirmation, exemples : « le chat est un animal ». Si la phrase est vraie alors les lézards doivent attraper les mouches avant qu'elles n'atteignent leurs camps, dans le cas inverse ce sont les mouches qui doivent attraper les lézards. Lorsqu'un enfant est attrapé, il change de camp.

Conseil



Ce jeu peut servir d'évaluation à la fin d'un séjour mais il peut aussi prendre une autre dimension si l'on fait référence au vécu du groupe.

La bataille des plantes



6 ans et +



20 min



8 à 16 personnes

Matériel



Vestes ou bouts de tissu pour poser les plantes

Lieu



Délimiter une zone de recherche

Objectifs



Développer l'observation

2 équipes ont 2 minutes pour collecter un max de feuilles de plantes différentes et venir les déposer à l'emplacement précis propre à chaque équipe.

Chaque groupe prend un temps pour retirer les doubles afin de conserver un seul exemplaire de chaque plante.

Déroule



Une équipe (A) présente une plante, si l'autre (B) ne l'a pas, A marque 1 point, garde la main et présente donc une autre plante. Si B a aussi cette plante, personne ne marque et B prend la main.

En cas de litige, l'animateur invite l'équipe à argumenter, expliquer ce qu'elle observe.

Variante



On peut aussi accorder 1 point lorsque l'équipe a fourni une bonne explication, même si les plantes sont différentes ; on favorise ainsi l'observation.

Poème nature



9 ans et +



15 min



8 à 16 personnes

Matériel



Papier et crayons

Objectifs



S'inspirer de l'environnement pour écrire un poème

S'exprimer au sein d' un groupe

Déroule



Par équipes de 3 ou 4, l'animateur donne un nom à chaque équipe, la dernière syllabe du nom doit être différente selon les équipes. Les équipes ont 5 minutes pour trouver un maximum d'objets qui riment avec leur nom. Ils ont ensuite 5 minutes pour construire un petit poème contenant le nom de l'équipe et les objets ramassés, ils liront enfin leur poème aux autres équipes.

Variante



Adapter le nom des équipes aux nombres d'objets qui riment se trouvant sur les lieux. Le nom des équipes peut aussi être en relation avec le thème du séjour.

Petits bricolages

La poupée rouge



6 ans et +



10 min



2 personnes et +

Matériel



Fleur de coquelicot en bouton

Objectifs



Reconnaître le coquelicot

Developper la dexterité

Travailler l'imaginaire

Déroule



Cueillir une fleur de coquelicot en bouton, écarter les sépales qui formeront les bras, déplier doucement les pétales pour confectionner la robe. Il ne reste plus qu'à lui ajouter une tête, en plantant une capsule de coquelicot sur le pédoncule floral. A chacun d'imaginer par la suite ce qu'il veut faire de sa poupée...(début d'histoire, marionnettes, etc.)

L'anneau volant



6 ans et +



15 min



2 personnes et +

Matériel



Tiges de saule, couteaux

Objectifs



Reconnaître le saule

Developper la dexterité

Déroule



Couper une tige longue de saule et l'écorcer. La torsader sur elle-même pour faire le cerceau. Se lancer le cerceau au moyen de deux baguettes bien droites et rigides de saule.

Propulseur de plantain



6 ans et +



5 min



2 personnes et +

Matériel



Fleurs de plantain

Objectifs

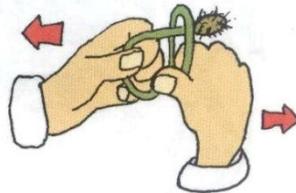
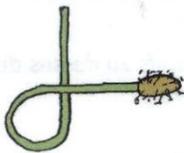


Reconnaître le plantain
Développer la dextérité

Déroule



Plier la tige de plantain sur elle-même, et tirer d'un coup sec. La fleur se trouve propulsée. Reste à savoir viser...



Souris en osier



9 ans et +



10 min



2 personnes et +

Matériel



Fines tiges de saule et brins d'herbe

Objectifs

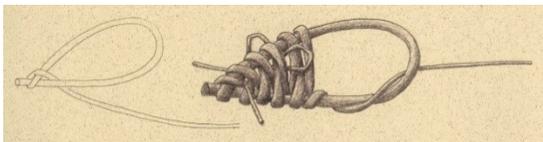


Reconnaître le saule
Développer la dextérité

Déroule



Tresser comme indiquer sur le schéma. Rajouter de fines tiges de saule ou d'herbe pour faire les moustaches et les oreilles.



Le Kazoo



9 ans et +



15 min



2 personnes et +

Matériel



Tige de sureau, couteau, élastique ou scotch, sac plastique ou oignon

Objectifs



Reconnaître le sureau

Developper la dextérité

Jouer d'un instrument de musique

Déroule

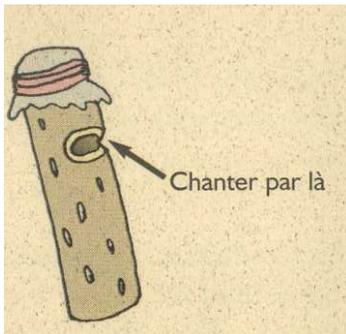


Couper une tige de sureau de 2 à 3 cm de diamètres de long. L'évider de sa moelle au moyen du bâton rigide. Faire un trou au couteau en son milieu. Poser sur une extrémité un bout de sac plastique ou, à l'ancienne, la fine pellicule transparente que l'on trouve sous la peau colorée de l'oignon. Nouer le tout au moyen de scotch, d'un élastique ou plus joli, d'une herbe.

Conseil



On joue du kazoo en chantant ou en parlant par le trou fait au couteau.



Petits jeux divers

Je me souviens



9 ans et +



20 min



4 personnes minimum

Matériel



Papier et crayons

Objectifs



Réveiller des souvenirs

Partager un vécu

Déroule



Chacun ayant de quoi écrire, on note successivement en quelques mots les 5 idées suivantes :

- Je me souviens de quelque chose que j'ai vécu pendant le séjour...
- Pendant le séjour je me suis souvenu de...
- Je me souviens il y a un mois...
- Je me souviens il y a un an...
- Je me souviens il y a longtemps...

Après cela, on invite chacun à dire rapidement ce dont il s'est souvenu.

Enfin, chacun décide de raconter plus en détails une des 5 idées.

Conseil



A faire de préférence à la fin d' un séjour.

Roi du silence



6 ans et +



10 min



8 à 16 personnes

Objectifs



Favoriser la progression silencieuse
Améliorer le sens de l'écoute

Déroule



Le roi ayant les yeux bandés garde devant lui des objets. Les membres du groupe placés en cercle autour du roi doivent s'avancer un à un pour dérober silencieusement l'un des objets. Le roi pointe de l'index dans la direction d'où vient le bruit une personne neutre (exemple animateur) dit alors qui est repéré. Celui qui y arrive prend la place du roi.

Variante



On peut rajouter une dimension collective au jeu : une équipe organisée stratégiquement face au roi.

Duel Cowboy (remake de pierre-feuille-ciseaux)



9 ans et +



5 min et +



2 personnes minimum

Objectifs



S'amuser
Coordonner ses mouvements

Déroule



2 par 2 face à face, le gagnant est celui qui parvient à toucher (virtuellement) l'autre. Définir de 3 gestes communs :

- un geste pour se protéger (le tir est alors évité)
- un geste pour recharger (on doit recharger entre chaque tir)
- un geste pour tirer

On peut introduire l'affrontement par une petite scène de théâtre, le duel commence (les pistolets sont chargés): Les 2 cowboys tapent sur leurs genoux puis chacun a le choix de faire le geste qu'il désire. Lorsqu'un joueur est mort le duel est fini on peut alors recommencer. Si personne n'est mort, on retape sur les genoux puis on refait un geste etc.

Conseil



Les gestes peuvent s'accompagner de sons, on peut adapter la situation à un autre contexte que celui des cowboys.

Mes autres jeux



.....



.....



.....

Matériel



.....

Lieu



.....

Objectifs



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Déroule



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Conseil



.....

Variante



.....

.....



Matériel



Lieu



Objectifs



Déroule



Conseil



Variante





Matériel



.....

Lieu



.....

Objectifs



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Déroule



.....

.....

.....

.....

.....

.....

Conseil



.....

Variante



.....

.....



.....



.....



.....

Matériel



.....

Lieu



.....

Objectifs



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Déroule



.....

.....

.....

.....

.....

Conseil



.....

Variante



.....

.....

Pour le plaisir...

« Nous privons de plus en plus nos enfants de la nature, du dehors, les acheminant peu à peu vers une éducation « hors-sol ». Et ceci au nom de la sécurité, de l'hygiène, de la norme, du risque zéro... Or le monde n'est pas réductible aux murs de la chambre ou de la classe, ni à des images virtuelles, les plus perfectionnées soient-elles. C'est dehors, dans le jardin, les prés et les bois, au bord de la mer ou en montagne, dans ce contact plein avec le réel que l'enfant construit une part considérable de son rapport à son corps, à ses sens, à son intelligence, à la vie et aux autres. C'est là qu'il développe au mieux la totalité de son être. » Louis Espinassous

« Pour que les enfants comprennent le monde et développent leur intelligence, faites-les grimper aux arbres et courir dans les bois. » Louis Espinassous

(Pour une éducation buissonnière, Pistes, livres d'Espinassous sur le dehors)





Dans ce recueil de jeux et activités, vous trouverez une quarantaine de petits et grands jeux, facile à mettre en place dehors, ne nécessitant pas ou très peu de matériel.

Découvrez la collection outils pédagogiques du Merlet!

Cette collection, c'est de nombreux livrets, déclinés en thématiques diverses et variées :

environnement, jeux et activités, alimentation, bivouac, ...



Association Le Merlet

20, rue Pelet de la Lozère – 30270 Saint Jean du Gard
04.66.85.18.19 – accueil@lemerlet.asso.fr – www.lemerlet.asso.fr

Prix : 3€