

# Jeux calmes

## 1. L'OBSERVATEUR

**Description** : Dans une salle, les élèves sont couchés au sol tout autour. Un élève, l'observateur, est placé au centre, debout. Au signal de l'animateur, les élèves avancent sur le ventre doucement pour tenter de toucher les pieds de l'observateur sans que celui-ci les aperçoive. Si l'observateur voit un élève bouger, il nomme son nom et ce dernier doit retourner à sa place de départ pour recommencer. L'élève qui réussit à toucher les pieds de l'observateur a gagné.

## 2. LE MIROIR

**Description** : Les enfants sont placés 2 par 2, face à face. L'un est le miroir et l'autre se regarde dans le miroir. Ce dernier exécute des gestes simples (danser, se brosser les dents ou les cheveux, chanter, etc.). Son partenaire essaie de l'imiter très fidèlement. Ensuite, on échange les rôles.

**Variantes** : - Travailler les émotions

## 3. LE DISPARU

**Description** : Les enfants sont couchés au sol sur le ventre, les yeux cachés. L'animateur choisit un enfant qui ira se cacher. Au signal, les enfants ouvrent les yeux, restent à leur place et doivent tenter de trouver quel élève a disparu.

**Variantes** : Plus difficile : Faire disparaître plus d'un ami à la fois

## 4. LE DÉTECTIVE ET L'ENDORMEUR

**Description** : Les enfants sont en cercle. L'un d'entre eux, le détective, quitte la classe. Pendant ce temps, l'animateur choisit un enfant pour être l'endormeur. Au retour du détective, l'endormeur commence à faire des clins d'œil aux élèves autour du cercle. L'enfant qui voit l'endormeur lui faire des clins d'œil s'endort en se couchant au sol. Le détective a 2 chances pour tenter de trouver qui est l'endormeur avant que ce dernier endorme tous ses amis.

## 5. LE SCULPTEUR

**Description** : Les enfants sont placés 2 par 2, face à face. L'un est le sculpteur et l'autre la pâte à modeler. L'animateur nomme un personnage ou un objet (chien, sapin, fantôme) et le sculpteur doit le fabriquer avec sa pâte à modeler. Ce dernier doit être mou et se laisser placer par le sculpteur. Ensuite, on échange les rôles.

## 6. 7 UP !

**Description** : Les élèves sont tous couchés au sol sur le ventre le pouce levé et les yeux bien cachés. 3 d'entre eux sont debout et choisissent chacun un ami en lui baissant le pouce. Au signal «7 UP», les élèves s'assoient et

ceux qui avaient le pouce baissé doivent se lever. Chacun leur tour, ces derniers auront une chance pour tenter de trouver qui a touché leur pouce parmi les 3 amis. Celui qui trouve le bon ami prend sa place, sinon chacun garde sa place et une autre partie recommence.

**Variantes** : Augmenter le nombre d'amis qui touchent les pouces.

## 7. **LE RÉVEILLE-MATIN**

**Matériel** : Plusieurs objets de la classe

**Description** : Les enfants forment un cercle au centre duquel plusieurs objets sont déposés. Un enfant est choisi comme détective et sort de la classe pendant qu'un autre élève choisit l'objet qui représente le réveille-matin. Au retour du détective, celui-ci tente de trouver le réveille-matin. Les autres élèves donnent des indices au détective en disant «Tic-Tac» de plus en plus fort ou de plus en plus rapide lorsqu'il approche du réveille-matin ou encore de moins en moins fort et de plus en plus lentement si le détective s'éloigne du réveille-matin. Le détective a trois chances pour découvrir quel objet représente le réveille-matin.

**Variantes** : - Les élèves peuvent taper des mains lentement si l'objet est loin ou rapidement si le réveille-matin est proche.

## 8. **LE CHIEN DE GARDE**

**Matériel** : 1 bandeau, 1 objet

**Description** : Un élève est désigné pour être le chien de garde. Celui-ci s'assoit sur une chaise les yeux bandés à l'extrémité du local. Sous sa chaise se trouve un objet, l'os. L'animateur est placé debout derrière le chien de garde. Les autres élèves sont à l'autre du local sur une ligne. Au signal de l'animateur, les élèves avancent en silence pour tenter de voler l'os du chien et de le ramener sur la ligne de départ. À ce moment l'animateur dit «statue» et tous doivent s'arrêter. Attention il y a plusieurs risques : L'élève qui est vu en mouvement par le chien doit se replacer sur la ligne de départ. Si tu fais trop de bruit : l'animateur dit «statue» et tu devras recommencer. Après chaque «statue», le jeu se poursuit, jusqu'à ce qu'un élève réussisse à ramener l'os.

**Variantes** : - Choisir plus qu'un chien de garde - Mettre des obstacles dans le local pour augmenter les risques de bruits - Donner un nombre limité de droit de pointer au chien par manche pour le restreindre à pointer seulement lorsqu'il est bien certain d'avoir entendu du bruit.