

LE CARNET DE JEUX DU BIG FESTIVAL  
BIARRITZ DU 21-24 JUILLET 2011

PAR MY LITTLE DAY POUR DOOLITTLE

## •• VIVE LES VACANCES !!!!

Pour les vacances, je veux faire la fête, inviter mes copains, mes cousins et mes voisins ! Jouer, chanter, danser et rigoler. Alors, on choisit des jeux que tout le monde connaît et on change les règles juste un petit peu pour créer une surprise et de l'étonnement !!

Qu'il y ait des filles et/ou des garçons, la fête est la même : on se contente d'ajuster les références (**sirène** ou **pirate**, **surfeur** ou **volleyeuse**). On change de jeu dès qu'on sent une pointe d'agacement. On alterne jeu calme et jeu mouvementé. Et, on ne laisse jamais les enfants livrés à eux-mêmes !

**Pour mettre les enfants dans le bain**, un peu de Khôl : une moustache pour les garçons et des faux cils pour les filles, quelques accessoires et la fête peut commencer ! On fait une ronde, on s'assoit et on se présente. Chacun donne son prénom, son âge, le nom de sa maîtresse, son jeu préféré, sa couleur préférée, son dessin animé préféré... Et sur le ton de la confiance, on peut dire ce que seront les jeux auxquels

nous aimerions jouer et ce qu'est la règle de la fête : on joue tous ensemble !

Pour réussir ce pari, c'est vous qui animez, décidez des changements et expliquez les jeux. Evidemment, si vous êtes deux, c'est mieux. C'est dit, **les enfants sont prêts**, c'est parti !

Ce qu'il faut :

- une bande son (*avec une quinzaine de chansons*) qui plaira aux enfants et à vous, car c'est vous qui allez motiver tout ce petit monde
- crayon de maquillage / khôl
- un manche à balai
- un foulard
- une cuillère par enfant
- plusieurs feuilles
- des accessoires de déguisement
- un sac de petits jouets
- et votre bonne humeur !

## ●● UN, DEUX, TROIS, SOLEIL !

— Tout le monde au poulailler (*les enfants se dirigent contre un mur ou un meuble désigné*).

— Je vous explique. Je désigne un soleil, il crie : « un, deux, trois, soleil » en fixant le mur. Pendant ce temps, vous avancez en imitant une démarche que je vous montre. Lorsque le soleil dit « soleil », il se retourne. Vous devez alors vous être transformés en statues. Si vous bougez, vous retournez au poulailler. Le premier qui touche le soleil hurle « soleil » et devient soleil à son tour. Vous êtes prêts ?

— Ouiiiiiii !

— C'est un peu mou, c'est l'heure de la sieste ? Est-ce que vous êtes prêts ?

— Ouiiiiiiiiiiiiii !!

— Bien ! Adrien, tu es le premier soleil. Et pour ce premier tour, vous allez imiter la démarche d'un poulpe.

★ A chaque nouveau soleil, vous pouvez varier les pas et vous assurer, en leur demandant de vous montrer, que tout le monde les connaît. Aux enfants d'avancer avec une démarche de crabe, à pas de tortue, à pas chassés, à reculons...

★ Pour les faire rigoler et pimenter le jeu, vous pouvez les chatouiller pour vérifier qu'ils sont de vraies statues. Ça peut également aider un enfant timide ou récalcitrant : transformez-le en assistant chatouilleur !

## ●● LE JEU DU FACTEUR

— Nous allons faire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre ! Vous connaissez tous la chanson du facteur ? On répète pour être sûr. « Le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche. » Je vais désigner un facteur. Jules, voici la lettre (c'est le foulard) qu'il faut déposer derrière le dos de celui qui chante le mieux avant la fin de la chanson. Celui qui a la lettre devra attraper Jules pendant qu'il courra autour de la ronde pour prendre sa place. Jules, tu es prêt ?

— Ouiii.

— Alors à 3, vous fermez les yeux et commencez à chanter. 1, 2, 3 : le facteur n'est pas passé, ...

— Le facteur est passé ! Lou, regarde derrière toi, la lettre est pour toi, il faut que tu rattrapes Jules.

— Jules, cours et vas vite t'asseoir à la place de Lou. On les encourage, « allez Lou »...

— Ce n'était pas mal mais un peu facile. Pour corser les choses, nous allons changer de voix. Si nous prenions une voix de canard. Savez-vous parler comme un canard ? Il suffit de se pincer le nez. Vous êtes prêts ? Lou, n'oublie pas de déposer la lettre derrière le dos de celui qui chante le mieux comme un canard ! On ferme les yeux : 1, 2, 3, « le facteur n'est pas passé... »

★ Changez de voix à chaque tour, les enfants adorent ! Ils peuvent imiter la voix d'une **sirène**, d'un **pirate**, d'un ogre, d'une souris. Faites-leur répéter la voix avant chaque tour.

## ●● LE COLIN-MAILLARD MUSICAL

— Nous allons maintenant jouer à Colin-maillard. Je vais bander les yeux de l'un d'entre vous avec ce foulard, il sera le requin. Je vais mettre de la musique. Les autres, les petits poissons, vont lui tourner autour en dansant. Interdiction de s'éloigner mais il faut éviter d'être touché. Lorsque la musique s'arrête tout le monde se transforme en statue. Le requin doit alors trouver quelqu'un et essayer de le reconnaître en lui touchant le visage. S'il est reconnu, il deviendra requin à son tour (*les enfants enlèvent souvent le foulard aussitôt après avoir attrapé une proie*). Est-ce que vous êtes prêts ?

— Ouiiiiiii !!

— Alors, tout le monde debout. Adrien, approche-toi de moi, je te bande les yeux. Je te fais tourner sur toi-même (*un tout petit peu*) pour que tu sois un peu perdu ! Appelons la musique : « la musique, la musique, la musique » ! Les petits poissons sont priés de danser autour du terrifiant requin !!

★ Pendant le jeu, il faudra aider le requin à attraper un poisson (*il n'est pas capable, les yeux bandés, d'avancer seul*) et l'aider à reconnaître sa prise ! A chaque nouveau tour, on peut changer de chanson ! Et on peut le faire tant qu'ils en redemandent !

## •• DROLES DE GRIMACES

— Nous allons faire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre ! L'un d'entre vous peut-il me montrer une grimace terrifiante ? C'est pas mal. Nous allons jouer à « drôles de grimaces ». Je vais faire une grimace à mon voisin et mon voisin va essayer de l'imiter le mieux possible. Puis son voisin va essayer à son tour de l'imiter et ainsi de suite jusqu'à moi. C'est assez simple ?

— Ouiiii.

— Je vais juste compliquer un peu les choses. Il vous est interdit de rire ou de sourire lorsque l'on vous fait la grimace. Lorsque la dernière grimace est faite, on compare la grimace de départ et celle de l'arrivée.

— Vous êtes prêts ?

★ Vous pouvez faire plusieurs tours. A chaque nouveau tour, un nouvel enfant peut faire la grimace de départ. Vous pouvez aussi leur proposer une émotion de départ comme la joie, la peur, la colère ou un animal comme le requin, le poisson-clown, le poulpe...

## ●● PAUVRE PETIT CRABE MALADE

— Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Je vais désigner un joueur qui sera « le pauvre petit crabe malade ». Une fois désigné, il devra aller s'installer au centre de la ronde à 4 pattes sans poser les genoux par terre, un peu comme un crabe !

— Oooohhhh.

— Il devra ensuite choisir un copain à qui il devra se frotter en le pinçant doucement et en faisant des petits couinements de crabe. Le copain choisi par le crabe devra caresser 3 fois le crabe en lui disant à chaque fois « pauvre petit crabe malade » sans rire ou sourire. Le but du crabe est de faire rire son copain. Le copain choisi par le crabe ne doit pas rire. S'il rit, il perd et devient crabe à son tour. S'il tient bon et reste de marbre, le crabe doit se trouver un nouveau copain. C'est compris ?

— Ouiiii.

— Ceux à qui ne sont pas destinés les couinements ont eux le droit de rire !!!

— Qui souhaite être le 1er crabe ?...

★ Si personne ne souhaite commencer, vous pouvez désigner un enfant ou vous auto-désigner comme 1er crabe !!

## •• UNE PETITE SEANCE D'AEROBIC

— J'aimerais que tout le monde se lève. Je vais maintenant vérifier que vous êtes vraiment en forme. Je vais mettre un peu de musique et je vais vous demander de faire les mêmes mouvements que moi. Vous êtes prêts ?

— Ouiiii.

— C'est un peu mou. Est-ce que vous êtes prêts ?

— Ouiiiiiiiiii.

— Alors, appelons la musique : « la musique, la musique, la musique ».

★ Tout en sautillant, faites des mouvements assez simples et assez rapides comme lors d'une séance d'aérobic ou de gym suédoise : dire au revoir, conduire une voiture, faire des rouleaux avec les bras, se taper sur les jambes, sur les épaules, sur la tête, sur le ventre, sur les fesses, sur le sol avec les mains, avec les pieds, taper dans les mains, claquer les doigts, sauter, tourner sur vous-même, faire l'avion, lever les bras, une jambe puis l'autre, avancer, reculer... Et éteignez la musique.

— Maintenant, vous pouvez vous allonger par terre. Et faire la sieste! (*Laissez-les souffler une minute, profitez-en pour reprendre votre souffle!*)

## ●● L'OBJET MANQUANT

— Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. J'ai dans ce sac dix objets. Je vous les montre. J'aimerais que vous les mémorisiez. Je vais faire sortir de la ronde un détective qui ira se cacher au fond de la pièce. Pendant ce temps, nous allons enlever et cacher trois des dix objets. En revenant, le détective devra deviner quels sont les objets qui ont été dissimulés. Émile, tu es notre 1er détective.

— Détective dehors, détective dehors !

— On enlève le **seau**, la pelle et le pistolet à eau, vous êtes d'accord ?

— Ouiii.

— Il ne faut rien dire, c'est compris. Appelons le détective.

— Détective, détective, détective !!!

— Émile, viens au centre de la ronde et reste debout. Il faut que tu te souviennes des objets présentés avant ton départ. Nous en avons enlevé 3, essaie de te souvenir d'au moins l'un d'entre eux...

★ Vous pouvez piéger le détective en enlevant un objet et en le remplaçant par un objet qui ne vient pas du pochon.

## ●● AIR TERRE MER

— Nous allons refaire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre !  
Connaissez-vous des animaux qui vivent sur la terre ?

— Un chat, un mouton...

— Oui, c'est ça. Il y en a plein d'autres.  
Connaissez-vous des animaux qui vivent dans les airs ?

— Un hibou, un papillon, une hirondelle...

— Bravo. Connaissez-vous des animaux qui vivent dans la mer ?

— Un requin, un poisson clown, une anémone.

— C'est exactement ça. Alors, vous allez me donner à tour de rôle le nom d'un animal vivant sur la terre, dans les airs ou dans la mer. Mais il faut bien écouter ce que disent vos copains car il ne faut jamais répéter deux fois le même nom d'animal ! C'est parti, Adrien tu es à ma droite, je commence par toi. J'aimerais que tu me donnes le nom d'un animal qui vit sur la terre.

— Un chien.

— Louison : un animal qui vit dans les airs ?

★ Le but est bien entendu d'aller le plus vite possible et de pousser les enfants à se concentrer. Il se peut qu'ils répètent les réponses précédentes. Ce n'est pas grave, il suffit de les reprendre et de recommencer.

## •• LES STATUES MUSICALES

— Est-ce que vous aimez danser ?

— Ouiiii.

— Savez-vous faire les statues ?

— Ouiiiiii.

— Je vais mettre de la musique pour que nous dansions ensemble. Lorsque je l'éteins, j'aimerais que vous vous transformiez en statue! Mais pas n'importe quelle statue, j'aimerais vous voir adopter des pauses de **poissons**.

— Pour commencer, dansez comme moi. On appelle la musique : « la musique, la musique » !!

★ Faites des mouvements simples comme sauter, dire au revoir, tourner sur vous-même, faire l'avion, faire des rouleaux avec les bras, se taper sur les jambes, sur les épaules, sur la tête, avancer, reculer... Eteignez la musique et examinez les statues.

— Pour les prochaines statues, j'aimerais que vous preniez des pauses de **requins**, de **sirènes**, de **pirates**... Vous êtes prêts ?

— Ouiiiiii !!

— Maintenant, on danse tous comme Margaux. Puis comme Jeanne... Puis comme vous voulez !!!

★ Vous pouvez aussi arrêter la musique toutes les 10 secondes pendant une minute, surtout lorsque vous leur avez demandé de mimer un **crabe** ou un serpent. Ils adorent !

## ●● MOUETTES ET POISSONS

— Nous allons faire le jeu des mouettes et des poissons. Connaissez-vous ce jeu ?

— Noooooon !!

— Je vais choisir un enfant qui sera une mouette. Il imitera la démarche d'une mouette et devra essayer d'attraper les autres enfants qui seront des poissons. Les poissons se déplaceront en adoptant une démarche de **poisson**. Tous les poissons attrapés deviennent des mouettes et se déplacent alors comme des mouettes. Le poisson qui n'a pas été touché a gagné. C'est compris ?

— Ouuuuu.

— Montrez-moi comment se déplacent les mouettes ! Bravo ! Et comment bougent les poissons ? Bravo !

— Paulo, tu es la première mouette, tu te déplaces en bougeant tes ailes de mouette. Les autres, vous êtes des poissons, vous vous déplacez comme des poissons ! C'est parti, nagez !

★ Si vous le souhaitez, changez le nom du jeu et donnez d'autres noms d'animaux comme « la grenouille et les sauterelles » ou « le chat et les souris ». L'essentiel étant de les faire se déplacer avec des démarches d'animaux **différents**.

## •• UNE SUPER CHOREGRAPHIE

— Vous allez maintenant relever un nouveau défi. Chaque équipe choisit une chanson et en l'espace d'une dizaine de minutes tente de préparer une chorégraphie. Savez-vous ce qu'est une chorégraphie ?

— Nonnnnn ! Ouiiiiiii !

— Ça veut dire que vous allez mémoriser des mouvements de danse de manière à les faire tous ensemble et en même temps. Vous allez voir c'est très simple. C'est parti ?

— Ouiiiiiii.

Faites-leur faire des mouvements très simples. Si ça ne dure pas toute la chanson, ce n'est évidemment pas grave. Lorsqu'ils danseront devant leurs copains, mettez-vous en face d'eux et dansez avec eux de manière à ce qu'ils vous imitent.

— L'équipe des **requins** est prête ! J'aimerais que l'équipe des **dauphins** s'asseye et applaudisse l'équipe des requins. On appelle la musique : « la musique, la musique, la musique » !!

— Bravoouooooo !!

— Maintenant c'est à l'équipe des dauphins ! On les applaudit !

— Bravoouooooo !!

## •• LES PETITS POISSONS

— Approchez-vous de moi et asseyez-vous. Je vais vous apprendre le jeu des petits poissons.

— Je vais désigner un pêcheur qui va faire un filet avec moi, bras en l'air. Les autres enfants sont des poissons. Les pêcheurs vont crier « les petits poissons, les petits poissons » et compter « 1, 2, 3, 4, 5 ». (*C'est à vous de déterminer ce chiffre en secret avec les pêcheurs*) Pendant ce temps, les poissons passent sous les bras des pêcheurs. Tout à coup, les pêcheurs baissent les bras, s'ils attrapent un poisson, il devient pêcheur. Le gang des pêcheurs s'agrandit et celui des poissons diminue. Le dernier poisson en liberté a gagné et au prochain tour, il sera le premier pêcheur. Est-ce que c'est compris ?

— Ouiiiiiiii.

— Alors tout le monde debout. Paulo, tu es le 1er pêcheur, viens avec moi. Les poissons, dispersez-vous dans l'océan !

— En chuchotant : Paulo, on compte jusqu'à 3.

— C'est parti : « les petits poissons, les petits poissons, 1, 2, 3 ». (*Baissez les bras et félicitez les terribles requins qui ont réussi à vous échapper et les petits poissons qui sont maintenant de redoutables pêcheurs.*)

★ Vous pouvez faire ce jeu 4 ou 5 fois de suite, les enfants l'adorent !

## •• UNE SERIE DE RELAIS

— Nous allons faire une série de relais. Mettez-vous en file indienne par équipe en face de moi. Vous allez vous coller au mur. Je vais me coller au mur opposé. Je donne une consigne. Les premiers de chaque file partent, me touchent la main, repartent et touchent la main de leurs co-équipiers. Les co-équipiers suivants peuvent alors partir. L'équipe gagne lorsque le premier de la file est de nouveau en première position.

— Le 1er relais est un relais de binôme. Il s'agit de la brouette. A l'aller, Jules tient Louison et Margaux tient Hugo, au retour, on inverse. Que chaque binôme se tienne prêt ! Attention, c'est parti !!!!

— Pour le 2ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour en courant en marche arrière !

— Pour le 3ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour de nouveau en binôme. Cette fois, je vous demande de vous attacher l'un à l'autre : bras dessus bras dessous et jambes collées (*vous pouvez leur demander de s'attacher les pieds avec un foulard qu'ils transmettent au moment du relais, ce sera une difficulté supplémentaire*).

— Pour le 4ème relais, vous allez devoir souffler sur ce L en papier pour le faire avancer, sans le toucher bien sûr.

— Pour le 5ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour à cloche-pied !

— Pour le 6ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour avec un livre sur la tête sans le toucher et sans le faire tomber !

— Pour le 7ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour en marchant accroupi !

— Pour le 8ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour avec une cuillère remplie de sable dans la bouche. Il ne faut évidemment ni tenir la cuillère avec la main ni la faire tomber ni faire tomber le moindre grain de sable !!!!

## •• QUI SUIS-JE ?

— Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Vous allez devoir essayer de deviner qui je suis. Je pense à un personnage sans le dire à personne. Et vous devez essayer de deviner de qui il s'agit en me posant des questions dont les réponses ne peuvent être que OUI ou NON. Celui qui trouve me remplace. Vous êtes prêts ?

— Ouiiiiii.

— Je suis prête. Allez-y.

— Est-ce que c'est une fille ? Un personnage de dessin animé ? Une chanteuse ? Est-ce qu'elle est gentille ? Est-ce qu'elle est belle ?...

## •• MES CHANSONS A MOI

— J'aimerais que tout le monde s'asseye par terre en tailleur en face de moi. Nous allons chanter quelques chansons, réciter une poésie ou raconter une histoire. Qui souhaite commencer ? Fleur ? Alors, viens à côté de moi, tu peux faire une révérence et ton public va se faire un plaisir de t'applaudir. Tu nous chantes quoi ?

— « Vent frais, vent du matin »

— Génial, nous t'écoutons.

— Vent frais, vent du matin, vent qui souffle au...

— Bravo !! Quelqu'un d'autre veut-il se produire sur scène ?

★ C'est un moment calme et émouvant. Ils adorent être applaudis par leurs copains. Parfois, tous les enfants veulent chanter la même chanson. Parfois, certains se braquent parce que les autres l'accompagnent et qu'il aimerait chanter seul... et d'autres n'osent pas chanter !

## •• LE BERET MUSICAL

— Maintenant que les équipes sont constituées, nous allons faire un béret ! Restez assis où vous êtes, je vais vous donner un numéro chacun qu'il faudra retenir. *(Vous pouvez leur faire répéter plusieurs fois leur numéro.)*

— Je vais mettre au centre de la pièce *(entre les deux équipes)* un foulard. Je vais appeler un numéro, le n°1 par exemple. J'aimerais que le n°1 de chaque équipe se lève et tourne autour du foulard, les mains derrière le dos. Je vais allumer la musique, lorsque je l'éteins, il faut essayer d'attraper le foulard avant votre adversaire et vite retourner vous asseoir à votre place. Si celui qui a le foulard est touché par son adversaire avant d'atteindre son équipe, c'est l'adversaire qui gagne le point. La 1ère équipe qui a 3 points gagne la manche !

— Vous êtes prêts ?

— Ouiiiiiiiiii.

— J'allume la musique, ne prenez le foulard que lorsque je l'éteins. En attendant, tournez autour du foulard ! C'est parti ! Et les autres, encouragez votre équipier ! « Allez Émile, allez Lou ! »

★ Appelez les n° un par un. A la fin, vous pouvez appeler deux n° en même temps. En en appelant plus, vous risquez de déclencher une vraie cohue.

## ●● LE MOT INTERDIT \*\*\*\*\*

— Faisons de nouveau une ronde et asseyons-nous en tailleur. 1,2,3, tout le monde par terre ! Nous allons jouer au « mot interdit ».

— Oooooohhh !

— Je vous explique. Je vais désigner un détective qui va aller se cacher dans la pièce d'à côté. Pendant ce temps, nous allons définir un mot interdit. Après avoir choisi le mot, nous rappellerons le détective qui devra découvrir ce mot. Nous devons essayer de le lui faire prononcer, sans le prononcer, en lui posant toutes sortes de questions. S'il le prononce sans avoir deviné qu'il s'agissait du mot interdit, il a perdu, et un autre détective sort de la ronde. S'il trouve le mot interdit en nous demandant « est-ce que le mot interdit est... ? », il gagne et peut désigner le nouveau détective. Vous avez compris ?

— Ouiii.

— Alors pour ce premier tour, j'aimerais qu'Émile sorte. « Détective dehors, détective dehors » !

— Si nous choissions le mot « glace » ? Appelons le détective : « détective, détective » !

— Emile, nous allons te poser des questions les uns après les autres. Concentre-toi bien...

## ●● EN BON ORDRE ! \*\*\*\*

— J'aimerais que nous refassions notre ronde. Je vais disposer devant vous des **feuilles de papier journal** (ou serviette en papier ou feuille blanche). J'aimerais que chacun d'entre vous se tienne debout sur la feuille qui lui est destinée. Je vais vous donner une indication et il va falloir vous mettre en bon ordre à partir de cette indication. Vous ne pourrez vous déplacer qu'en marchant sur les feuilles et vous ne pourrez vous parler qu'à voix basse. Vous êtes prêts ?

— Ouiiii.

— J'aimerais que vous vous installiez du plus grand au plus petit. Le point de départ, donc le plus grand, est Hugo. Attention, ne vous déplacez que sur les feuilles et chuchotez pour vous donner les informations nécessaires. C'est parti...

★ Quelques exemples d'indication : âge, initiale du prénom, nombre de frères et sœurs, nombre de lettres dans le prénom, longueur des cheveux, nombre de dents manquantes...

## •• LA DANSE BRÉSILIENNE

— J'ai un manche à balai comme vous pouvez le voir. Savez-vous à quoi il va servir ?

— Nooonn !

— C'est très simple, vous allez vous mettre en file indienne : les uns derrière les autres devant moi. Je vais tenir le balai très haut. Et vous allez passer dessous en dansant et en regardant le ciel (*ou le plafond*). A chaque nouveau passage, je vais baisser le manche à balai. Ce qui va rendre votre passage en dessous de plus en plus difficile. C'est compris ?

— Ouiiiiii.

— C'est parti, on appelle la musique : « la musique, la musique, la musique » !!! Restez bien en file indienne, passez les uns après les autres.

★ Ça peut vite être la cohue, n'hésitez pas à les arrêter et à les ré-installer les uns derrière les autres.

