Quatre petits jeux de veillée : du rire au calme

Dès 6 ans • 8 à 25 joueurs • 45 min • Intérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une séance de 45 minutes dès 6 ans : chef d'orchestre, mime en chaîne, téléphone chuchoté et objet disparu. Les rôles tournent et les jeux conduisent progressivement à un court retour au calme.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Participer à plusieurs jeux courts puis retrouver une ambiance calme. À observer : les rôles tournent et le volume baisse progressivement.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Former le cercle et tester la visibilité des objets. Préparer une phrase courte par essai et un signal d'arrêt calme. Inviter les volontaires sans imposer un passage au centre.

REPÈRE DE TEMPS
Les 45 min se répartissent en 12 min de chef d'orchestre, 10 min de mime en chaîne, 8 min de téléphone chuchoté, 10 min d'objet disparu et 5 min de retour au calme. Inclure les explications dans chaque créneau.

Matériel et impressions

8 objets bien visibles et un tissu. Kit de 8 mimes, 6 phrases et liste de passage ; prévoir un crayon pour cocher les volontaires déjà passés.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Nous allons essayer quatre petits jeux. On rit des transformations du message, jamais d'une personne. Les rôles changent à chaque tour et on peut passer son tour. Quand je lève la main, on termine son geste puis on écoute. »

2. Chef d'orchestre, 12 minutes : un volontaire se retourne. Désignez un chef qui change discrètement de geste ; le cercle l'imite. Le volontaire revient et dispose de trois essais pour identifier le chef. Changez les rôles.

3. Mime en chaîne, 10 minutes : alignez cinq volontaires. Seul le premier voit le mime de l'animateur, puis le transmet au suivant. Le dernier raconte ce qu'il a compris. Recommencez avec un autre groupe.

4. Téléphone arabe, 8 minutes : une phrase courte passe à voix basse de voisin en voisin, sans répétition. Comparez la phrase finale à celle du départ, sans chercher un responsable.

5. Objet disparu, 10 minutes : montrez huit objets, cachez-les puis retirez-en un. Chacun propose une réponse après un temps d'observation.

6. Retour au calme, 5 minutes : chacun peut citer un moment préféré ou simplement passer son tour.

7. Rôle de l'animateur et régulation. Chef : demander au chercheur de rester à quelques pas, dans l'espace surveillé. Mime : les joueurs en attente tournent le dos, sans être isolés. Téléphone : commencer avec 8 à

12 enfants par chaîne pour éviter une longue attente ; deux chaînes peuvent partir de la même phrase. Objet : laisser 20 secondes d’observation puis demander une réponse simultanée.

8. Terminer et faire un bilan court. « À quel moment avez-vous eu besoin de regarder plutôt que de parler ? » Proposer une réponse par geste pour conserver le calme.

Adaptations

Transmettez des gestes visibles à la place de messages chuchotés, ou utilisez de grandes images pour le jeu de mémoire.

Adapter au groupe : Si chuchoter est inconfortable, transmettre une phrase dessinée ou un geste. Avec les plus jeunes, ne retirer qu’un objet très différent des autres.

Vigilance

Évitez de toucher le visage ou de crier à l’oreille. L’animateur organise les passages pour que les mêmes enfants ne prennent pas tous les rôles.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser • 1

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Mime 1 Ouvrir un parapluie puis éviter une flaque.	**Mime 2** Préparer une soupe trop chaude et souffler dessus.
Mime 3 Chercher une clé puis ouvrir une porte.	**Mime 4** Planter une graine et regarder pousser une fleur.
Mime 5 Gonfler un ballon imaginaire qui s’échappe.	**Mime 6** Porter une valise lourde puis découvrir qu’elle est vide.

Cartes et consignes • à utiliser • 2

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Mime 7 Lire un livre puis s’endormir doucement.	**Mime 8** Mettre un chapeau emporté par le vent.

Phrases pour le téléphone chuchoté

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Phrase 1 Le pirate prépare une soupe de carottes.	**Phrase 2** Un petit nuage cache le toit de la maison.
Phrase 3 La grenouille porte un chapeau jaune.	**Phrase 4** Le train traverse un tunnel tout bleu.
Phrase 5 Trois chaussettes sèchent près de la fenêtre.	**Phrase 6** Le jardinier trouve une clé dans son panier.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Volontaire	Rôle
Tour 1		
Tour 2		
Tour 3		
Tour 4		
Tour 5		
Tour 6		
Tour 7		
Tour 8		

Notes et observations

_____

_____