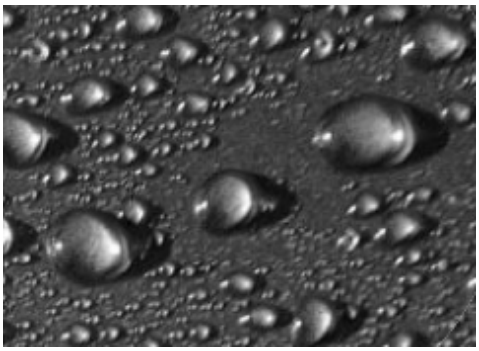
SOUMIS PAR
Irmgard

ON
11/04/2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

À l'intérieur : quand il pleut



Encore de la pluie ? Le jeu en plein air prévu tombe littéralement à l'eau. Il faut désormais mettre au point à la dernière minute un « programme d'intérieur » attrayant. Sur le thème des « sens », nous vous proposons ici quelques idées de jeux à faire à l'intérieur.

Coffret surprise
Le sens du toucher

Préparation : un objet (ou plusieurs) est enveloppé dans plusieurs couches de tissu et/ou de papier.

Déroulement du jeu : Les enfants s'assoient en cercle. Le paquet est ensuite passé de main en main. Chaque enfant a le droit de déballer une couche et de deviner ce qui pourrait se cacher à l'intérieur du paquet. Il est interdit de secouer ou de tapoter le paquet. Les jeunes scouts doivent se fier uniquement au toucher pour trouver la réponse.

Durée : 3 à 10 minutes par tour.

Machines à sous
La vue, l'ouïe, le toucher

Préparation : Rassemblez divers objets (par thème) :

Jeu : on montre aux enfants environ 10 à 20 objets pendant deux minutes. Une fois les objets cachés, les enfants essaient d'en noter le plus possible de mémoire.

Variantes : on peut également faire entendre des sons caractéristiques ou faire passer des objets aux odeurs prononcées (parfum, oignons, grains de café, thé, etc.).

Durée : 10 minutes.

Une version différente du « Pictionary »

Le sens du toucher au niveau des pieds

Préparation : munissez-vous de papier d'emballage, de feutres et de cartes sur lesquelles sont inscrits les noms de divers objets.

Jeu : Formez des groupes d’environ cinq enfants. Chaque groupe désigne un enfant. On montre simultanément à ces enfants une carte sur laquelle figure le nom d’un objet (ou, pour les plus grands, d’une activité). Au signal, ils commencent à dessiner – en utilisant uniquement leurs pieds ! Quel groupe devinera le dessin en premier ?

Durée : à votre convenance.

En un clin d'œil
Sehsinn

Préparation : aucune

Jeu : Les enfants s'assoient en cercle. Un enfant est envoyé hors de la pièce. Deux enfants échangent rapidement un vêtement (une chaussure, un pull, etc.). L'enfant qui attendait dehors est rappelé et doit alors deviner ce qui a changé.

Variantes : on change de place. On choisit un vêtement dans une pile et on l'enfile à l'un des enfants assis en cercle.

Durée : à déterminer

Mémoire sonore
Le sens de l'ouïe

Préparation : Remplissez des boîtes de pellicule avec divers matériaux : du sable, des cailloux, des coquillages, des clochettes, du riz, des petits pois, une boîte vide, du coton, de l'eau, etc. – toujours par paires.

Jeu : Les enfants cherchent deux boîtes identiques.

Variantes : le jeu peut également se pratiquer en groupe. On peut par exemple utiliser des seaux de peinture comme récipients.

Durée : 10 à 30 minutes

Recherche par son
Sens de l'ouïe

Préparation : identique à celle ci-dessus

Jeu : Chaque enfant reçoit une boîte de pellicule. Il doit alors trouver le partenaire dont la boîte contient la même chose. Une fois qu’ils se sont trouvés, ils doivent rester silencieux afin que les autres binômes puissent également se trouver. Ce jeu peut être utilisé pour former des binômes.

Durée : 10 minutes

Téléphone fixe
Audition

Préparation : Écrivez des mots isolés en code Morse. Jeu : Les enfants cherchent dans la maison des tuyaux de chauffage ou des murs qui transmettent le son et s'en servent pour transmettre des messages en code Morse. Quelle paire d'enfants parviendra à couvrir la plus grande distance et à décoder correctement le message ?

Durée : 15 minutes

Recherche sonore
Sens de l'ouïe, sens de l'odorat

Préparation : aucune

Jeu : un réveil ou une boîte à musique est caché dans la pièce. Une fois que les enfants sont entrés dans la pièce, on leur indique précisément ce qu'ils doivent chercher. Qui trouvera le réveil en premier ?

Variantes : on peut également cacher plusieurs sources sonores différentes, les enfants devant en trouver une en particulier. À la place des sources sonores, on pourrait aussi cacher une pierre parfumée au parfum intense.

Durée : 3 à 5 minutes par manche

Détective
Sehsinn

Préparation : aucune

Jeu : un joueurest désigné comme détective et doit quitter la pièce pendant un court instant. Pendant ce temps, un « coupable » est désigné. Dès que le détective revient dans la pièce, le coupable commence à faire un geste. Tous les autres joueurs imitent ce geste aussi vite que possible. C'est au coupable de décider à quelle fréquence et à quelle vitesse il change de geste. Le détective doit trouver le coupable le plus vite possible.

Durée : aussi longtemps que vous le souhaitez

Source :
Contenu + image :

Forum Kind 3/01. À l'intérieur : Quand il pleut – idées de jeux d'intérieur sur le thème des « sens », page 9

Copyright www.forum-kind.ch

Auteur :

Lori Keller, secrétaire du groupe des jeunes au BESJ

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
À l'intérieur
sens
Concept du jeu
Pluie
Programme pour les groupes

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/linterieur-quand-il-pleut