

EN HARMONIE AVEC LA NATURE

Tous les enfants ont en eux-mêmes un profond amour de la nature. Comme un grand nombre d'entre eux vivent dans des cités surpeuplées, il s'agit de tout mettre en oeuvre pour nourrir et développer ce don merveilleux. Nous pouvons par exemple leur apprendre à faire grandir toutes sortes de plantes sauvages, même dans un coin de ces cités en béton.

Beaucoup de personnes sont devenues tout à fait étrangères à la nature. En fait pour certains enfants, la seule image qu'ils en ont est celle donnée par la télévision; c' est sans doute une solution insatisfaisante; cependant, encourageons-les à regarder des programmes sur la nature et parlons-en ensemble. Il est nécessaire de mettre nos enfants en contact avec la vraie nature; ainsi nous ferons germer en eux des pousses bien vivantes qui s'épanouiront tout au long de leur vie.

Boîte à idées :

Arbre, mon ami : Exercice à réaliser par deux. L'un a les yeux bandés et l'autre le conduit vers un arbre particulier en lui faisant parcourir un trajet, notant quelques indices au passage. La personne guidée peut toucher, palper et sentir l'arbre avant d'être reconduite au point de départ par un chemin différent. Ensuite, elle doit retrouver l'arbre les yeux ouverts, encouragée par son guide. Permuter. Quand cet exercice est réalisé par un adulte et un enfant, il est vraiment source de plaisir pour chacun.

Parcours-nature : En petits groupes, on se promène dans des sites très diversifiés. Le parcours a été préparé à l'avance à chaque endroit-clef se trouve quelqu'un qui indique la tâche à accomplir par exemple, ramper le long d'un tronc d'arbre les yeux bandés, faire une cabane avec des bûches, réaliser un tableau avec des éléments de la nature. Veillez à ce qu'il n'y ait jamais deux groupes en même temps au même endroit.

Chasse au trésor en groupe : Trouver à plusieurs endroits le long d'un parcours un message ou un puzzle caché qui permettra d'aller vers le lieu suivant. Cette énigme est subdivisée en autant parties qu'il y a d'enfants dans le groupe. Chaque enfant doit absolument découvrir un morceau du message et *seulement*. S'il ne le trouve pas, les autres l'encourage par des indices du genre : "c'est chaud, c'est froid, brûle."

Le groupe entier reconstitue le message et tous se rendent ensemble à l'endroit suivant pour découvrir la prochaine énigme. Le trésor doit pouvoir être partagé facilement, par exemple : une pomme ou une orange pour chacun.

Safari nocturne : Promenade dans la nature les participants munis de lampes de poche sont guidés par une personne qui connaît l'endroit. Ensemble, ils identifient les oiseaux et les créatures nocturnes; ce jeu est toujours passionnant pour les enfants.

Le jardin japonais : Rassembler toutes sortes d'éléments de la nature : herbes, pierres, mousses et certaines fleurs que l'enfant peut cueillir (un exemplaire seulement). Le groupe réalise son jardin japonais, stimulé par la créativité de chacun.

Variante : jeu de Kim à partir de ces trésors rassemblés. Le groupe observe le jardin quelques minutes, il s'en éloigne et ensemble les enfants cherchent à se rappeler tout ce qui s'y trouve.

Autre possibilité : quelqu'un du groupe enlève un élément du jardin et les autres trouvent ce qui manque.

Branché sur la nature! Se coucher sur le dos et observer les branches d'un arbre ou s'installer dans les herbes folles d'une prairie ou sur la berge d'un ruisseau; rester à l'écoute de tous les bruits dix minutes, et pourquoi pas les yeux fermés ? Si la nature n'est pas à portée de main, alors un rêve éveillé avec des sons enregistrés fera l'affaire...

DANSE ET MOUVEMENT

Que de fois nous sommes émerveillés en regardant les enfants bouger et danse spontanément sur de la musique! Ils dansent avec plaisir seuls, par deux ou par trois. Ils ne savent pas qu'on les regarde, transportés dans leur monde à eux. C'est la vie qui parle à travers leur corps.

Dans beaucoup de pays, la musique et le rythme font tellement partie de la société que sans cela, la vie n'aurait pas de sens. Quelle joie de découvrir les danses traditionnelles de chaque pays, notamment les plus anciennes qui nous mettent en relation avec la nature!

Pensez à les faire aussi en pleine nature.

Du bout des doigts : Danse par deux. Un des partenaires guide l'autre en le tenant uniquement par le bout des doigts, ils dansent avec tout le corps; quel sentiment de liberté et quelle sensibilité dans le contact.

Danse du bâton : Se placer par deux, chacun tient une extrémité d'un bâton d'environ 30 cm dans la paume d'une de ses mains ouvertes. Les participants dansent sur de la musique lente, conscients du jeu spontané et de l'équilibre à créer entre eux : l'un guide, l'autre se laisse conduire et vice versa jusqu'à ce qu'ils arrivent à une connivence créatrice dans leurs mouvements.

Danse en miroir : Par deux face à face. Chacun à son tour fait des gestes que son partenaire reproduit en même temps comme s'il était un miroir (utiliser une musique lente); cet exercice développe la créativité, l'attention et une grande écoute de l'autre.

Danse de l'ombre : Même danse que la précédente avec un changement position les partenaires se placent l'un derrière l'autre le premier fait un geste et l'autre l'accompagne.

Danse dos à dos : Il s'agit de sentir les mouvements de son partenaire à travers la colonne vertébrale, les épaules, les jambes. Variante les deux partenaires se déplacent, un ballon serré entre leurs dos.

JEUX COOPERATIFS DANS L'ESPACE.

Dans ce livre, les jeux proposés sont tous des jeux d'entraide non-compétitifs; ils sont axés sur la relation développent merveilleusement chez les participants un sentiment d'union et d'appartenance au groupe. Il existe aujourd'hui tant de jeux compétitifs où la majorité des participants se retrouvent en situation d'échec! Trop de jeux éliminent les joueurs un à un; à la longue, ils réduisent la joie et le plaisir de participer, même Si on est "bon perdant ». De plus, les enfants plus lents sont souvent exclus et passent une partie du temps à regarder les enfants plus adroits. Il est souvent facile de transformer des jeux compétitifs connus en situations où tout le monde gagne et personne ne perd ; ce principe de "jeux sans perdant" est à la base de tous les livres sur les jeux coopératifs. Ces jeux transformés sont même plus drôles que les originaux. La plupart des jeux coopératifs peuvent se jouer n'importe où et quel que soit le nombre de participants : même deux chez soi, en classe ou à l'extérieur dans les jardins, les parcs, les prés ou les terrains de jeux. Les participants peuvent décider ensemble de modifier les règles du jeu (les adapter à l'âge, au lieu, au nombre) pour finalement en arriver à créer leurs propres activités.

1) Jeux coopératifs centrés sur une relation à deux

Salut, partenaire! Il est important d'insister sur les multiples manières de choisir des partenaires pour que personne ne se sente tenu à l'écart. Exemple "choisis quelqu'un de la même taille que toi, ou né le même mois, le même jour, la même année ou encore quelqu'un qui a la même couleur de vêtements que toi."

Une image pour deux : trouver la personne qui a l'autre moitié d'une image coupée en deux.

Miroir : Se mettre face à son partenaire et sur une musique lente faire exactement les mêmes gestes que lui. Petit à petit une connivence s'établit, aucun des deux ne sait plus qui conduit quel merveilleux synchronisme Variante : cet exercice peut se faire par quatre (deux couples se reflètent l'un l'autre) ou avec le groupe entier qui devient alors le miroir d'un des participants.

Arche de Noé : Chacun des participants a un bout de papier sur lequel est écrit le nom d'un animal (on distribue deux papiers pour chaque animal); il doit retrouver l'animal semblable en le mimant ou en imitant son cri.

Relevons-nous! Par deux, a~sis dos à dos, les partenaires se relèvent en s'accrochant par les coudes; ou plus difficile encore : ils se redressent sans utiliser ni les mains, ni les coudes, uniquement par la confiance et le dynamisme trouvés dans l'appui des dos.

2. Jeux coopératifs basés sur le dynamisme du groupe

Puzzle en coopération : Le jeu se déroule par groupes de cinq ; l'animateur distribue à chacun des groupes une enveloppe contenant les pièces de cinq puzzles pour reconstituer cinq animaux différents. Il y a par exemple six pièces par animal. A l'intérieur de chaque groupe, les enfants reçoivent chacun le même nombre de pièces qu'ils placent devant eux (la face du dessin est visible). Il s'agit de respecter trois règles personne ne peut parler, personne ne peut prendre une pièce à l'autre, mais chacun peut donner ses pièces à quelqu'un d'autre. Le but du jeu est donc de reconstituer les cinq dessins d'animaux en recevant les pièces de ses voisins et *jamais* en les prenant. Le jeu terminé, il est conseillé d'échanger sur le déroulement du jeu et les sentiments vécus.

Variante pour les petits : diviser les animaux en 3 parties.

Crique dangereuse : Un crabe géant se déplace en oblique, il est prêt à vous attraper quand vous traversez la crique ; Si vous êtes pris, vous vous transformez en crabe géant prêt à saisir tout qui traverse. Les crabes peuvent rester séparés ou dans une variante de ce jeu, ils peuvent former un énorme crabe, se tenir l'un l'autre et avancer en oblique.

Crocodiles mystérieux : Le groupe d'enfants est divisé en deux la moitié représente des troncs, l'autre moitié traverse la rivière à la nage. Dire secrètement aux "troncs" qu'ils sont en fait des crocodiles; ainsi quand un nageur s'agrippe à l'un d'eux, il est dévoré et tous deux deviennent un grand tronc-crocodile à l'affût de leur prochaine victime.

La queue du serpent : Quatre, cinq ou même six enfants forment une file. Chacun serre la taille de celui qui précède. Le premier de la file doit attraper la queue du serpent qui se débat pour lui échapper; s'il y parvient, il devient la queue du serpent et la nouvelle "tête," repart à la chasse. Ce jeu peut aussi se dérouler de la même manière par groupes de trois les enfants forment alors un chameau, l'un la tête, l'autre le corps, le dernier la queue.

L'oiseau silencieux enchanteur : Ce jeu se déroule sans paroles, tous les participants ont les yeux bandés; ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. (En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation). lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau~qui~ne~répond~pas", il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux. Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

Démêlons-nous! : Prendre une boule de grosse laine ou de ficelle et la faire passer dans le groupe; chacun l'enroule autour de soi de façon originale et la passe au suivant. Quand tout le monde est attaché, détricoter!

Atterrissage en douceur : Former un cercle, marcher au rythme de la musique, en posant la main sur les épaules de la personne devant soi. Quand la musique s'arrête, s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi : pour y parvenir, tenir la personne devant par la taille et s'abaisser doucement sur le genoux de la personne derrière. Si le cercle ne croule pas, alors tout le monde a gagné ! Plus difficile encore avancer dans cette position assise!

La Salade de fruits : Tous les enfants sont assis en cercle sur des chaises; chacun reçoit un nom de fruit; quelqu'un va au milieu du cercle et crie un ou plusieurs noms de fruits. Tous ces fruits changent de place et la personne au milieu doit trouver une chaise libre. Elle peut aussi crier "salade de fruits"; dans ce dernier cas, tout le monde change de place. Ce jeu n'exclut personne la personne qui reste au milieu a le plaisir de donner la consigne suivante.

Variante : remplacer les fruits par des marques de voitures ou des noms d'animaux. Pour les aînés, choisir par exemple des noms de pays ou de villes.

Chaises musicales : Il existe différentes manières d'éviter les éliminations habituelles du jeu traditionnel

1. Quand la musique s'arrête, chacun s'assied sur une chaise ou sur les genoux de quelqu'un. A chaque tour, enlever une chaise jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une chaise sur laquelle tout le monde est assis. Il est préférable d'ajouter la consigne de s'asseoir jambes tendues pour éviter des poids trop lourds sur les genoux des enfants.

2. Remplacer les chaises par des joueurs placés en deux rangs parallèles. Chacun prend la position suivante : un genou au sol, l'autre servant de siège. Les "chaises" sont orientées alternativement l'une vers un mur, l'autre vers le mur opposé. Veiller à ce qu'il y ait moins de chaises que le nombre de joueurs circulant autour de ces "chaises" (par exemple : pour vingt joueurs, douze tournent et huit sont les chaises). Les joueurs qui au signal ne trouvent pas de chaise libre remplaceront les premières chaises aux tours suivants. Les "chaises" sont remplacées successivement jusqu'à ce que tous aient eu l'occasion de jouer les deux rôles.

3. Marcher debout sur les chaises disposées en cercle; chaque fois que la musique s'arrête, enlever une chaise puis repartir. Le but du jeu n'est pas l'élimination mais la coopération ! Il s'agit de réussir ensemble à rester en équilibre sur ces chaises.

Hoola-Hoop musical : Tous les participants circulent dans la pièce au son de la musique. Quand elle s'arrête, chacun saute dans un des cerceaux disposés sur le sol. Ensuite, le jeu recommence et l'animateur retire à chaque tour un de ces hoola-hoops jusqu'à ce que tous les participants prennent place à l'intérieur du seul hoola-hoop restant ! S'il y a plus de dix participants, conserver les deux derniers hoola-hoops.

Maxi-nœud : Se mettre en cercle (de cinq à douze personnes) bien serré. Fermer les yeux, tendre les bras et les croiser à hauteur des coudes. Avec chaque main, attraper une autre main libre, Si possible de deux personnes différentes. Ensuite, ouvrir les yeux et chercher tous ensemble à défaire lentement les nœuds sans lâcher les mains. Patience et persévérance !

Course de voitures : Une personne du cercle fait vrombir le moteur de sa voiture. Brouououm ! Le bruit est transmis et amplifié par les voisins à travers le cercle. Si quelqu'un crie "Hiiiiii", la voiture doit freiner et repartir dans la direction opposée. A chacun son tour de donner le coup de frein. Pour augmenter la difficulté, faire partir deux bruits de moteurs dans des directions opposées et donner deux coups de freins qui les renvoient vers leurs lieux d'origine.

L'éléphant – palmier : Jeu en cercle par trios (donc le nombre de participant dans le cercle doit être un multiple de trois). Il s'agit de former à trois un éléphant ou un palmier. L'animateur au centre du cercle désigne quelqu'un et dit « éléphant » immédiatement, cette personne se penche en avant se balance les bras tendus vers le bas pour simuler la trompe de l'éléphant. Les deux personnes à droite et à gauche de l'éléphant se rapprochent de lui, s'appuie d'un côté et de l'autre, forment avec le bras ramené vers la tête les deux oreilles de l'éléphant. Si l'animateur dit "palmier", la personne désignée lève les bras en l'air pour former le tronc du palmier tandis que chacun des voisins lève le bras extérieur, la main recourbée pour former le feuillage du palmier agité par vent.

Variante : les trois ours. Il s'agit de former le trio familiale de gauche à droite : Ourson, Ours et Grand-Ours.

L'animateur dans le cercle désigne quelqu'un et lui par exemple : "ourson". Immédiatement, ses deux voisins de droite savent qu'ils forment ensemble le trio. A eux d'adapter chacun leur taille pour représenter da l'ordre Ourson, Ours et Grand-Ours.

Ballet de ballons : Ensemble, parvenir à maintenir en l'air un ballon gonflable; en ajouter un second, puis un troisième (même de grandeurs différentes). Cela suppose entraide et réflexes rapides au sein du groupe.

Variante plus difficile : utiliser des ballons normaux.

Positions-surprises ! : Le groupe se met d'accord sur le choix de 2 positions (par exemple : jambes croisées et mains aux hanches). Chacun choisit une des deux positions en silence. Le groupe se déplace dans la salle ; sur un premier signal de l'animateur, ils se retrouvent par deux. Très vite, quand toutes les paires sont constituées, sur un second signal (coup de tambourin), chacun prend la position qu'il a décidé.

Si, par chance, ils se retrouvent tous deux dans la même position, ils crient "hourra"; sinon ce sera peut-être pour un prochain tour ! L'intérêt du jeu est que les enfants choisissent une position et la gardent sans être influencés par l'autre.

Variantes: a) Même jeu par groupe de trois. b) Varier les positions : elles deviennent de plus en plus complexes. c) Ajouter des sons.

Une cachette pour des sardines! Jeu de cache-cache : une personne se cache et les autres partent à sa recherche. La personne cachée invite alors tout qui la découvre à la rejoindre dans sa tanière jusqu'à ce que tous les participants s'y retrouvent serrés comme des sardines

Lion, dors-tu? Tous les enfants sont des lions endormis tout à fait immobiles sauf un d'entre eux qui joue le rôle du dompteur. Il marche parmi les lions et observe Si les lions bougent. S'il en voit un remuer, il le lui dit et ce lion se joint au dompteur. Ce jeu amuse particulièrement les petits (il est permis de taquiner les autres, mais pas de les toucher). Il se termine quand il n'y a plus de lions endormis!

Construisons notre nid : Pour ce jeu il convient de disposer d'autant de chaises qu'il y a de participants. La première personne prend une chaise solide et se met debout sur celle-ci. La suivante donne sa chaise à la première qui la place à côté de la sienne. La deuxième monte sur la chaise de la première pour rejoindre la sienne. La troisième donne sa chaise à la première qui la passe à la deuxième qui la place à côté d'elle. Vous suivez toujours...? La troisième monte sur la chaise de la première, passe sur celle de la deuxième, arrive ensuite sur sa propre chaise et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun soit debout sur sa propre chaise et forme un cercle.

Les jeunes enfants peuvent utiliser leurs petites chaises ou alors le jeu se déroule sans déplacer de chaises; dans ce cas, l'animateur les dispose en cercle avant le début du jeu.

Bulles en cascade : Tous les enfants sont assis en cercle autour d'une immense feuille de papier. Quelqu'un écrit un mot au centre, l'entoure d'une bulle. A quoi ce mot fait-il penser? Un autre enfant écrit le premier mot qui lui vient à l'esprit dans une autre bulle et la relie à la première. Ensuite chacun spontanément fait de même en créant des associations soit à partir du mot de base, soit à partir d'un autres cercles... Ce jeu tout simple est passionnant : vous vivrez défoulement, détente, surprise et connivence.

Parés pour la photo! Une ou deux personnes sortent du groupe. Les autres décident quelle position lui (leur) faire adopter en vue de prendre une photo amusante (par exemple s'ils sont deux: assis dos à dos ou à genoux). Quand ils reviennent, ils cherchent à reproduire la position choisie par le groupe. Les autres leur donnent des indices selon un code fixé auparavant : pouces en haut, pouces en bas, - c'est froid, ça chauffe, ça brûle - ou ils tapent dans les mains ou plus fort ou moins fort selon que les personnes en scène se rapprochent ou s'éloignent de la position choisie.

Au secours ! Le groupe est subdivisé en chasseurs et chassés. Si quelqu'un est touché, il reste immobile jusqu'à ce qu'il soit délivré par un autre joueur qui passe entre ses jambes.

Variante : chacun tient en équilibre sur la tête un petit coussin, un sachet de fèves ou un bol (pour les plus petits un chapeau confectionné en papier suffira). Si un joueur le laisse tomber, il reste sur place jusqu'à ce qu'un autre réussisse à replacer l'objet sur sa tête sans perdre le sien naturellement ! Sinon, il attend également l'aide d'un troisième joueur.

Deux c'est assez, trois c'est trop! Les participants forment un cercle et se groupent deux par deux; en dehors du cercle l'animateur désigne un chasseur (le renard) et la personne qu'il va poursuivre (le canard); ils courent ensuite tous les deux autour du cercle. Quand le canard vient se placer à côté d'un groupe de deux (ils sont alors trois), la personne à l'autre extrémité du groupe se sauve et devient le canard. Quand celui-ci est touché, les rôles sont inversés. Le canard devient chasseur et ils repartent dans la direction opposée. Le chasseur peut lui aussi se reposer en se plaçant à côté d'un groupe de deux; alors, la personne à l'autre extrémité du groupe devient chasseur.

Pour la clarté du jeu, il est important de toujours courir à l'extérieur du cercle.

Dessin animé, grandeur nature : Les participants sont alignés, le premier se place à l'avant et crée un mouvement précis (par exemple : il forme un cercle avec les bras). Le second joueur s'approche et invente un autre mouvement (par exemple, il saute à cloche-pied autour du premier joueur qui poursuit son geste); ainsi de suite pour le troisième jusqu'à ce que tous aient ainsi leur place dans un grand tableau vivant.

Variante : y ajouter des sons!

Tu montes dans le train? Ce jeu convient plus particulièrement pour les petits dans le but de faire connaissance et d'apprendre les prénoms de chacun. Quelqu'un est la locomotive, il s'arrête devant un autre et lui demande : "comment t'appelles-tu?" - L'enfant répond et le premier reprend trois fois le salut d'une voix forte "bonjour Nicolas" -L'enfant devient alors un wagon du train et ils repartent en chantant "Le petit train descend de la montagne..." Ils vont alors chercher un autre enfant avec le même rituel et ainsi de suite.

Clins d'œil : Une personne choisie dans un cercle fait un clin d'œil à quelqu'un d'autre; après quoi, tous deux échangent leur place; une fois que tout le monde est familiarisé avec cette technique, un joueur se place au milieu du cercle et doit occuper une place laissée vide avant que le joueur à qui s'adressait le clin d'œil ne s'y installe. Si le joueur (du centre) y parvient, le jeu se poursuit et à lui de faire un clin d'œil ; sinon, c'est au tour de celui à qui s'adressait le clin d'œil et qui y a répondu en changeant plus rapidement de place.

A la rencontre des couleurs ! Les enfants circulent dans la pièce au son d'une musique douce. Chacun spontanément se dirige vers le tambourin, frappe un coup et donne une consigne. (par exemple : "touchez du bleu, du cuir, ou une matière argentée sur une autre personne"). Si on ajoute la consigne : "très doucement", cet exercice développe encore plus le sens du respect dans le toucher.

Variante Pour les plus grands, ajouter une consigne précisant la manière de se déplacer (exemple "sautez à cloche-pied, une main sur la tête et puis touchez du vert").