

Ce livret vous est offert par



23 JEUX DE GROUPE  
SANS CONTACT  
ET SANS MATÉRIEL

GRATUIT



RETROUVEZ TOUTES MES IDÉES DE JEUX SUR: [LESIDEESDUSAMEDI.FR](http://LESIDEESDUSAMEDI.FR)

## JEUX DYNAMIQUES

### 1 1-2-3 SOLEIL



Un enfant est le soleil et compte "1-2-3 soleil" contre un mur. Les autres enfants démarrent d'une ligne assez loin et doivent avancer pendant que le soleil est couché. Quand le soleil se lève (l'enfant se retourne), les enfants se figent. Ceux qui bougent sont éliminés. Le gagnant est celui qui arrive au soleil le premier.

### 2 GRAND-MÈRE / GRAND-PÈRE



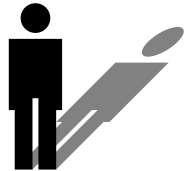
Un joueur joue la grand-mère. Les autres joueurs lui demandent : "Grand-mère combien de pas ? (ou que veux-tu?)" La grand-mère répond: 3 pas de souris, 10 pas de fourmi ou encore 4 pas de géants. Le premier enfant arrivé à la hauteur de la grand-mère a gagné et prend sa place.

### 3 JACQUES A DIT OU JACKADI A DIT



Grand classique à ne pas oublier ! Jacques a dit "Levez les Bras", Jacques a dit "Mettez vous sur un pied". Il faut garder les bras levés, être sur un pied "Baissez les bras"... et ne pas baisser les bras cette fois car il n'y a pas "Jacques a dit". 2 écoles: ceux qui disent simplement "Jacques a dit" et ceux qui disent "Jackadi a dit"

### 4 CHATOMBRE



Jeu du chat mais au lieu de se toucher on marche sur l'ombre de l'enfant à attraper.



## JEUX DYNAMIQUES

5

### LA CHENILLE



Les enfants se mettent l'un derrière l'autre sans se toucher. Ils se déplacent d'abord lentement. L'animateur crie "Une feuille!", la chenille se déplace alors plus vite. L'animateur crie "Un oiseau" la chenille se déplace alors accroupie.

6

### LE TORTILLARD



Un groupe d'enfants, les uns derrière les autres à 1 m de distance. Le premier enfant est le chef du train. Il doit faire un geste (lever la main, taper du pied) en criant TCHOU! et les enfants répètent le geste et le TCHOU l'un après l'autre. Quand le dernier enfant a crié TCHOU, le train se met en marche en slalomant. Les wagons suivent la loco. Puis la loco s'arrête en criant STOP, les autres enfants répètent chacun leur tour. Alors la locomotive change: le premier enfant court se mettre derrière le dernier et le train repart avec une nouvelle loco.

7

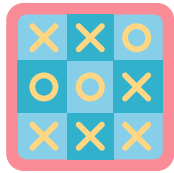
### LA MARELLE



Dessiner une marelle au sol. Demander aux enfants d'apporter chacun leur palet (boîte de cirage remplie de terre, caillou)  
l'enfant lance le palet dans le 1. Il saute sur un pied dans chaque case sauf dans la case qui contient le palet. Il écarte les pieds pour sauter en même temps dans 3-4 et 6-7. Au retour il prend le palet.

8

### MORPION GEANT



On dessine au sol un quadrillage de  $3 \times 3$ . Deux enfants jouent, et 8 autres sont les pions. Il faut aligner 3 enfants de son équipe avant l'autre.

## JEUX DYNAMIQUES

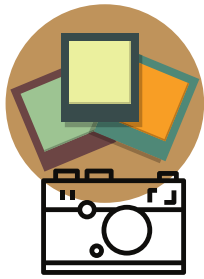
### 9 LA COURSE DES ANIMAUX



Il faut une ligne de départ et d'arrivée. Les enfants font la course par groupe mais en marchant comme un animal : le Chien (à 4 pattes), Le Dromadaire (sur les mains et les pieds), Le Canard (accroupi), Le Crabe (accroupi de côté), Le Lapin (4 pattes sauté), La Grenouille (bond accroupi), Le Kangourou (debout en sautant), Le Cheval (au trot), L'éléphant (debout, buste et bras baissés pour faire la trompe)

### 10 LE RALLYE-PHOTO

(PRÉPARATION NÉCESSAIRE)



L'adulte a préparé à l'avance des photos d'endroits de la cour de l'école, du parc, du centre de loisirs. Il choisit un personnage (héros, animal) qui se cachera dans la dernière cachette.

Disposer les photos dans des endroits un peu visibles mais pas trop.

Le jeu commence: vous racontez que le personnage choisi s'est perdu et qu'il faut le retrouver rapidement. Cela peut aussi être un trésor perdu.

Les enfants partent chacun leur tour à la recherche de la 1ère photo en suivant l'indication que vous leur donnez (une devinette, une charade). La 1ère photo montre une partie de la prochaine cachette. Ils laissent la photo en place et partent à la recherche de la 2e photo. Choisissez un thème et la dernière photo sera le personnage qui s'est caché.

Variante: faire une carte du lieu avec numéros et demander aux enfants de suivre l'ordre indiqué. (pour éviter que les enfants ne se croisent)

### 11 ARC-EN-CIEL

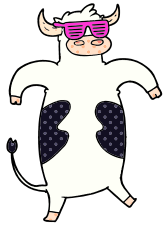


Un enfant est l'arc-en-ciel. Les gouttes de pluie courent autour de lui. L'arc-en-ciel choisit une couleur et la crie bien fort. ("VERT!") Toutes les gouttes qui portent cette couleur doivent se figer. Le chat choisit une deuxième couleur et doit la crier bien fort avec la 1ère. ("VERT-BLEU"). S'il oublie de redire la première couleur, les gouttes colorées de vert sont libérées. Quand il n'y a plus de pluie ou de couleurs, l'arc-en-ciel est remplacé.

## JEUX STATIQUES

12

### LA VACHE SANS TACHE



Chaque enfant reçoit un N°. Il devient la vache sans tache N°x. Le 1er enfant appelle "Je suis la vache sans tache N°1, et j'appelle la vache sans tache N°2". Le 2nd continue, "Je suis la vache sans tache N°2 et j'appelle la vache sans tache N°3". Quand l'enfant se trompe, il reçoit une tache (une gommette collée sur son tshirt par exemple, ou un point de feutre sur la main). Il devient la vache avec une tache, etc.

13

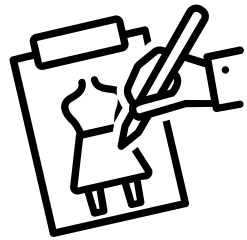
### LES DETECTIVES



L'Agence de Détectives Sherlock vient recruter de nouveaux détectives. Pour sélectionner les nouveaux détectives, elle va tester les capacités d'observation et de déduction des enfants. L'Agent (adulte pour commencer) a choisi secrètement un enfant dans l'assistance. Les enfants doivent trouver de qui il s'agit en posant des questions auxquelles l'Agent répond par oui ou non. (version du jeu de qui est ce grandeur nature et sans papier). Celui qui trouve prend la place de l'adulte.

14

### PICTIONNARY



L'adulte commence à dessiner au tableau ou par terre, et les enfants doivent deviner de quoi il s'agit. Variante: faire deux équipes (en cas de distanciation, prévoir un crayon par enfant)

15

### KIDALPHA



Chaque enfant représente une lettre. (son initiale par exemple). Un enfant compose un mot en demandant aux enfants de se placer dans l'ordre (à 1 m de distance). Les autres doivent alors deviner le mot.



## JEUX STATIQUES

16

### LE TELEPATHE



Un enfant ou l'animateur choisit secrètement un objet présent dans la pièce "dans sa tête", il va devoir le faire deviner aux autres. Il peut aussi écrire sur un morceau de papier qu'il met dans sa poche. Les autres enfants doivent poser des questions auxquelles il répondra par oui ou par non pour faire deviner l'objet choisi. Le gagnant est celui qui trouve l'objet inscrit sur le papier. Il devient alors le télépathe.

*Variante:* pour les plus grands, choisir un personnage public, une ville ou un lieu.

17

### LES MIMES



Un enfant est désigné Mime. Il choisit un animal, une profession ou un dessin aimé simplement avec des gestes.

*Variante:* On peut aussi demander de ne faire aucun geste simplement le bruit.

18

### ZIP-ZAP-ZOUP



Un enfant est le meneur de jeu. Les autres lui font face. Le meneur crie toute à tour Zip, Zap ou Zoup ou plusieurs mots.

ZIP, les enfants frottent leurs mains - ZAP: les enfants tapent des mains - ZOUP: ils tapent des pieds. Celui qui se trompe est éliminé et rejoint l'enfant meneur de jeu.

19

### PIGEON VOLE



Grand classique ! Les enfants sont assis par terre à 1 m de distance les uns des autres. L'adulte associe des animaux (ou des personnes, objets) au verbe "vole". Les enfants doivent se lever si l'animal vole (exemple Pigeon Vole, ils se lèvent) sinon ils restent assis (exemple Chien Vole). il faut aller vite et parfois dire des noms d'animaux peu connus ou des pièges. (Autruche qui ne vole pas par ex)

Si vous avez de la place, espacez plus les enfants et demandez leur d'être debout. Dans ce cas, ils écartent les bras pour faire des ailes.

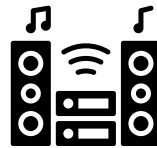
*Variante :* Poisson Nage, Kangourou Saute



## JEUX MUSICAUX

20

## STATUE MUSICALE



Danse pendant le temps de la musique. Quand la musique s'arrête, se figer dans la position. Celui qui bouge rejoint le juge.

*Variante:* avec un thème, choisir une pose en forme de lettre, de monument célèbre ou de statue grecque pour les plus grands.

21

## LA CHOREGRAPHIE



L'adulte est le chorégraphe. Les enfants sont face à lui espacés de 1 m. Ils doivent répéter les mouvements de l'adulte avec la musique. Choisir des musiques rythmées qu'ils connaissent.

22

## LE CHANTEUR AMNÉSIQUE



Un enfant chante une chanson connue en utilisant uniquement "lalalalala". Les autres doivent reconnaître la chanson. Celui qui trouve devient le chanteur.

*Variante :* Mimer la chanson. Celui qui pense avoir trouvé doit chanter la chanson.

23

## QUELLE EST LA SUITE ?



Un enfant commence une chanson connue et s'interrompt. Les autres doivent continuer tous ensemble. Celui qui se trompe est éliminé.

*Variante :* Les enfants qui pensent connaître la suite lèvent la main et attendent d'être nommés pour chanter la suite.