Les loups et le petit chevreau

Matériel : un foulard

Un volontaire, yeux bandés, prend place au centre du cercle des « loups » : c'est le petit chevreau.

Un des loups se lève (l'enseignante le désigne), s'approche du petite chevreau, et fait mine de frapper à sa porte.

-Qui est-là ?
- Ouvre la porte, petit chevreau. Ta mère est là et t'a rapporté quelque chose !

Au seul son de sa voix, le petit chevreau doit alors deviner qui fait le loup.

Si le loup est démasqué, il prend la place du petit chevreau.

La fine oreille

Matériel : 1 ou 2 maracas

Placer un cadeau (1 ou 2 maracas) aux pieds du Père Noël tombé endormi. Faire signe à un enfant de s'avancer pour tenter de dérober le cadeau sans se faire entendre. S'il est repéré, le père Noël se réveille et pointe du doigt l'enfant qui retourne à sa place. Le jeu reprend avec d'autres joueurs.

Les crieurs

Matériel : Foulards, feuillets avec illustration d'animaux ou d'objets

Distribuez secrètement un nom d'objet à tous les participants de façon à ce que chaque objet soit donné à quatre ou cinq personnes selon la grosseur du groupe.

Les participants se bandent les yeux.

Au signal convenu, tous font le bruit de l'objet et essaient de trouver ceux qui ont le même objet.

Le groupe qui se croit complet reste sur place et attend le signal pour retirer les bandeaux.

Colin-maillard

Matériel : un foulard

Le joueur désigné pour être colin-maillard a les yeux bandés, on lui fait faire deux ou trois tours sur lui-même pour le désorienter, puis on le laisse aller à la recherche des autres joueurs, à tâtons.

Lorsqu'il arrive à toucher un joueur, celui-ci s'immobilise, et colin-maillard doit s'efforcer de le reconnaître. Pour cela, il a le droit de le tâter de la tête aux pieds, de le faire parler, de le faire chanter.

Le joueur attrapé peut essayer de tromper colin-maillard en se rapetissant, en se haussant sur la pointe des pieds, ou en contrefaisant sa voix.

Le joueur qui a été reconnu prend la place de colin-maillard.

La mouche muette

Matériel : aucun

Tous les joueurs sont à genou, les yeux fermés.

L'animateur choisit la mouche muette en touchant la tête d'un enfant.

Tous les joueurs commencent à se promener à genou, en ayant toujours les yeux fermés. Quand une mouche rencontre une autre mouche, elle dit « bzz, bzz ». Si l'autre répond « bzz, bzz » ce n'est pas la mouche muette et les deux continuent leur chemin. Quand la mouche rencontre la mouche muette, elle devient muette à son tour et se colle à elle.

La mouche muette ne parle pas et ne bouge pas.

Le jeu se termine quand presque tout le groupe est devenu mouches muettes et qu'il reste quelques autres mouches.

Grogne cochon, grogne

Matériel : un bandeau

Tous les cochons sont assis en rond autour du fermier qui a les yeux bandés. Il s'assied sur les genoux d'un cochon et il lui dit : « Grogne cochon, grogne ». L'animal doit répondre par des grognements.

Si le fermier devine de qui il s'agit, le cochon prend la place du fermier.

Les sculpteurs aveugles

Matériel : pâte à modeler, bandeaux

Les participants sont assis, deux par deux, l'un en face de l'autre et les yeux bandés.

Chaque paire dispose d'une boule de pâte à modeler. L'animateur leur demande de sculpter une oeuvre commune.

On peut aussi commencer sans bander les yeux !

A l'aveugle

Matériel : un foulard par élève et différents objets à toucher

Le jeu se déroule en cercle par terre ou autour d'une table.

Avant de se bander les yeux, les élèves touchent et observent attentivement 3 objets.

Une fois ce travail accompli, chaque enfant se bande les yeux.

L'enseignante dispose alors sur la table de nombreux objets, dont les 3 que les élèves ont pu toucher auparavant.

Au signal de départ, il s'agit d'essayer de retrouver les 3 objets parmis les autres.

Remarque : Les 3 objets peuvent être proposés en plusieurs exemplaires selon la grandeur du groupe pour que chaque enfant puisse retrouver un objet !

Parcours à l'aveugle

Matériel : un foulard, quelques obstacles (sans danger) et une clochette

Un parcours est installé dans un endroit plat et sans danger.

Les élèves font une reconnaissance du parcours et de ses différents obstacles sans se bander les yeux. A l'arrivée, ils font tinter la cloche.

Une fois le parcours connu, un enfant après l'autre peut effectuer le parcours, mais, cette fois-ci, à l'aveugle.

Les autres élèves se placent le long du parcours pour s'assurer que le camarade reste bien sur le bon chemin !

Une fois que l'enfant est arrivé à la cloche et l'a faite résoner, il peut enlever son foulard et le donner à quelqu'un d'autre.

La chenille sensorielle

Matériel : un foulard par enfant et une longue corde

Avec la corde, l'enseignante prépare un parcours dans la forêt en s'assurant qu'il n'y a aucun danger pour les élèves.

Les élèves, les yeux bandés, s'accrochent ensuite à la corde l'un derrière l'autre. L'enseignant se place en tête de fil, sans se bander les yeux.

La chenille peut démarrer : on effectue le parcours avec ses sens aux aguets et en silence.

Arrivé au bout de la corde, tout le monde peut enlever son foulard et parler de ce qu'il a entendu, senti, touché.

On peut enseuite refaire le chemin en sens inverse, mais, cette fois-ci, sans se bander les yeux !

Mon arbre, mon ami !

Matériel : un foulard pour deux élèves

Par groupe de deux, un élève se bande les yeux. L'autre enfant est le guide et l'emmène toucher différents arbres.

A un moment, le guide indiquera à l'autre enfant que l'arbre qu'il est en train de toucher est son ami et qu'il devra le retrouver.

La promenade continue un peu, puis tout les groupe reviennent au point de départ.

Les aveugles retirent leur foulard et doivent retrouver leur arbre.

Variante : durant le parcours, le guide fera toucher 3-4 éléments à son camarade, qu'il devra retrouver dans le bon ordre une fois le bandeau enlevé.

Touche et trouve !

Matériel : différents objets, des sacs à toucher.

On récolte dans la classe ou en forêt différents objets.

Les élèves forment des groupes de deux et recoivent un sac à toucher.

Un des élève va choisir discrètement un objet et le placer dans le sac à toucher.
L'autre va toucher l'objet et aller à la recherche de son jumeau.

On inverse les rôles.

Roméo et Juliette

Matériel : un foulard

Le groupe est assis en cercle.

Un enfant a les yeux bandés et doit localiser sa « Juliette » qui l'appelle !

Remarque : on peut également bander les yeux à tout le groupe, puis appeler les élèves depuis un endroit précis

Le prénom chuchoté

Matériel : un foulard

Le groupe est en cercle.

Un élève se met à l'écart et revient avec les yeux bandés.

Pendant ce temps, un élève est designé.

L'élève aux yeux bandé se place au centre du cercle. Chaque élève chuchote son prénom de manière répétée – sauf l'élève désigné, qui chuchotera le prénom de l'enfant placé au centre du cercle.

L'élève qui est au centre doit tenter de retrouver le camarade qui chuchote son prénom.