

Le pouvoir de la fée

Objectif

- Etablir un contact entre les membres du groupe et avec l'animateur

Déroulement

Les membres du groupe se déplacent librement dans l'aire de jeu et se laissent danser, portés par la musique. A l'arrêt de la musique, les participants s'immobilisent en conservant chacun leur position. L'animateur s'approche d'un enfant, le frôle à l'aide d'un coup de baguette magique et murmure une recommandation.

A la reprise de la musique, ce dernier évolue selon les indications de l'animateur. Ses camarades continuent librement jusqu'au nouvel arrêt. Puis une personne choisie reçoit une nouvelle proposition et ainsi de suite. Le jeu compris, il est souhaitable de donner la même consigne à plusieurs membres du groupe...

Exemples :

Une grand-mère fait des courses.

Un arbre plie sous le vent.

Un voleur entre et se déplace dans une bijouterie.

Un voyageur pressé se hâte vers la gare.

Le roi fait son entrée dans la salle du palais.

Un passant promène son chien qui tire sur la laisse.

Une mère pore délicatement son bébé.

Le chercheur d'or travaille sous le soleil.

Réponses envisagées/interventions

Peu d'imagination → Recherche collective de scènes possibles

Trop d'agitation → Une même consigne pour plusieurs personnes

Bon fonctionnement → Evoluer en deux groupes qui se complètent

Evaluation

- Réaction précise des participants
- Indications respectées
- Adaptation rapide des membres du groupe à chaque nouvelle proposition