

# Jeux Calme, Retour au Calme, Attention et Ecoute



Dans cette fiche tu trouveras dans l'ordre:

1. Des petits jeux calmes  
(pour une fin de veillée ou pour animer un temps calme)
2. Des retours au calme pour ta fin de veillée
3. Comment préparer le coucher
4. Attirer l'attention et l'écoute des enfants
5. Epilogue: pour penser



# **1, Petits Jeux calmes**

## **L'OBSERVATEUR**

Les enfants sont couchés au sol. Un enfant (l'observateur) est placé au centre debout. Au signal de l'animateur, les enfants avancent sur le ventre doucement pour tenter de toucher les pieds de l'observateur sans que celui les aperçoit bouger. Si l'observateur voit un enfant bougé, il nomme son nom et ce dernier doit retrouver à sa place de départ pour recommencer.

Variante: les yeux de l'observateur sont fermés et il travaille à l'oreille

## **LE MIROIR**

Les enfants sont placés 2x2 face à face. L'un est le miroir et l'autre fait l'enfant qui se regarde dans le miroir. Ce dernier exécute des gestes simples (danser, se brosser les dents ou les cheveux, chanter, etc.). Alors que l'ami-miroir doit imiter celui devant lui. Ensuite, on échange les rôles.

Variante : - Travailler les émotions

## **LE DISPARU**

Les enfants sont couchés au sol sur le ventre, les yeux cachés. L'animateur choisit un enfant qui ira se cacher. Au signal, les enfants ouvrent les yeux, restent à leur place et doivent tenter de trouver qui est disparu.

Variante : Plus difficile : - Faire disparaître plus d'un ami à la fois

## **LE DÉTECTIVE ET L'ENDORMEUR**

Les enfants sont en cercle, un d'entre eux (le détective) quitte le lieu. Pendant ce temps, l'animateur choisit un enfant pour être l'endormeur. Au retour du détective, l'endormeur commence à faire des clins d'œil aux enfants autour du cercle. L'enfant qui voit l'endormeur lui faire des clins d'œil s'endort en se couchant au sol. Le détective a 2 chances pour tenter de trouver qui est l'endormeur avant que ce dernier endorme tous les amis.

## **LE SCULPTEUR**

Les enfants sont placés 2x2 face à face. L'un est le sculpteur et l'autre la pâte à modeler.

L'animateur nomme un personnage ou un objet (chien, sapin, fantôme) et le sculpteur doit le fabriquer avec sa pâte à modeler. Ce dernier doit être mou et se laisser placer par le sculpteur.

Ensuite, on échange les rôles.

## **7UP!!**

Les enfants sont tous couchés au sol sur le ventre le pouce levé et les yeux bien cachés. 3 d'entre eux sont debout et choisissent chacun un ami en lui baissant le pouce. Au signal «7UP», les enfants s'assoient et ceux qui avaient le pouce baissé doivent se lever. Chacun leur tour, ces derniers auront une chance pour tenter de trouver qui a touché leur pouce parmi les 3 amis. Celui qui trouve le bon ami prend sa place, sinon chacun garde sa place et une autre partie recommence.

Variante : Plus difficile : - Augmenter le nombre d'amis qui touchent les pouces.

## **LE RÉVEILLE-MATIN**

Matériels : Plusieurs objets

Les enfants forment un cercle et au centre plusieurs objets y sont déposés. Un enfant est choisi détective et sort de la classe pendant qu'un autre enfant choisit l'objet qui représente le réveille-matin. Au retour du détective, celui-ci tente de trouver le réveille-matin. Les autres enfants donnent des indices au détective en disant «Tic Tac» de plus en plus fort ou de plus en plus rapide lorsqu'il approche le réveille-matin ou encore de moins en moins fort et de plus en plus lentement si le détective s'éloigne du réveille-matin. Le détective a trois chances pour découvrir quel objet représente le réveille-matin.

Variantes : - Les enfants peuvent taper des mains ou d'un doigt dans leur main lentement si l'objet est loin ou rapidement si le réveille-matin est proche.

## **LE CHIEN DE GARDE**

Matériels : 1 bandeau 1 objet

Matériels alternatifs : Un objet qui peut cacher les yeux d'un enfant (un chandail, une tuque) 1 objet  
Description : Un enfant est choisit pour être le chien de garde. Celui-ci s'assoit sur une chaise les yeux bandés à l'extrémité du local. Sous sa chaise se trouve un objet (l'os). L'animateur est placé debout derrière le chien de garde. Les autres enfants sont à l'autre du local sur une ligne. Au signal de l'animateur, les enfants avancent en silence pour tenter de voler l'os du chien et de le ramener sur la ligne de départ. Attention il y a plusieurs risques : • Si le chien t'entend : il pointe vers le son. À ce moment l'animateur dit «statue» et tous doivent s'arrêter. Si tu es pointé par le chien, tu dois recommencer à la ligne. Si tu possèdes l'os tu le remets au chien. • Au son «statue» : si tu bouges, tu retournes à la ligne de départ. • Si tu fais trop de bruit : l'animateur dit «statue» et tu devras recommencer. Après chaque «statue», le jeu se poursuit, jusqu'à ce qu'un enfant réussit à ramener l'os.

Variantes : - Choisir plus qu'un chien de garde - Mettre des obstacles dans le local pour augmenter les risques de bruits - Donner un nombre limité de droit de pointer au chien par manche pour le restreindre à pointer seulement lorsqu'il est bien certain d'avoir entendu du bruit.

## **Les prénoms (type "Pierre appelle Paul" en début de séjour)**

1ère phase: Assis en cercle, un enfant est désigné. Il commence le jeu en disant : "Je m'appelle Jeremy". Puis passe le ballon à quelqu'un d'autre, jusqu'à ce que tout le monde ait au moins pu dire une fois son prénom.

2ème phase: Jeremy a le ballon et l'envoi à quelqu'un et dit son prénom: "Jeremy appelle Léa", au tour de Léa d'envoyer la balle à quelqu'un de son choix en donnant son prénom etc...

3ème phase: Jérémy a le ballon, l'envoi à Léa et dit "Léa appelle Paul". Léa doit envoyer le ballon à Paul en disant à Paul d'appeler quelqu'un d'autre

Variante: A la place des prénoms, on peut aussi choisir chacun un chiffre, une couleur, un nom d'animal, etc...

## **La ronde des prénoms:**

L'anim demande à un enfant assis à coté de lui de donner son prénom. "Paul".

L'anim reprends: Je m'appelle Loïc et je suis assis à coté de Paul

C'est au tour de l'autre voisin de l'anim: "Je m'appelle Pierre, je suis assis à coté de Loïc et de Paul" etc

Vous serez surpris de la capacité de mémorisation et d'attention des enfants

## **Les clefs du tracteur**

Les enfants sont assis en cercle. Au centre du cercle un chaise, l'anim assis sur le chaise yeux fermés. Sous la chaise un objet qui fait du bruit dans on le bouge, par exemple un trousseau de clef. Un enfant à la fois peu se lever, approcher du centre et tenter de prendre l'objet. L'anim à l'oreille, pointe du doigt dans la direction dans laquelle il pense avoir entendu un enfant se déplacé. Si l'enfant est pointé du doigt, il doit retourner s'assoit, un autre peut alors tenter sa chance.

## **Le miroir:**

Les enfants sont par 2, face à face, l'un bouge de façon lente et ample, l'autre tente de reproduire ses mouvement tel son image dans un miroir

### **Jeux d'écriture sensoriel:**

Ecrire une lettre ou un chiffre, à l'aide d'un doigt ou d'une balle, sur le dos d'un partenaire. Lorsque l'écriture est terminée, le partenaire indique ce qui a été écrit. S'il a la bonne réponse, on inverse les rôles. Sinon, l'enfant écrivain recommence.

Variante: les enfants sont assis en file les uns derrière les autres, le message part du fond jusqu'à l'avant de la file

L'écrivain écrit 2 ou 3 lettres sur le dos de son partenaire. Ce dernier, après avoir identifié ces 2 ou 3 lettres, doit proposer, à haute voix, un mot contenant ces 2 ou 3 lettres. Si c'est une bonne réponse, on inverse les rôles. Sinon, l'enfant écrivain recommence.

L'écrivain écrit une opération mathématiques sur le dos de son partenaire. Ce dernier, après avoir identifié l'opération, doit annoncer, à haute voix, le résultat de celle-ci. S'il donne le bon résultat, on inverse les rôles. Sinon, l'enfant écrivain recommence.

### **Jeu du miroir :**

Par équipe de 2, les enfants sont assis, face à face. L'un fait des gestes lents et calmes que l'autre doit reproduire. Les rôles s'inversent quand les enfants le veulent.

### **Jeu du qui est-ce ? :**

L'anim dit « J'ai choisi un enfant (ou un objet). Vous pouvez me poser des questions pour trouver de qui (quoi) il s'agit. Pour cela, il vous suffit de lever la main. Je ne peux répondre que par oui ou par non ». Quand l'enfant a un oui, il rejoue. Celui qui trouve prend la place de l'anim.

### **Jeu de détective (jeu de Kim) :**

Par petits groupes (4 ou 5 enfants par groupe), désigner 1 enfant « meneur du jeu ».

Au début du jeu, le meneur de jeu prend des objets dans un cerceau puis les dépose entre lui et les détectives (= les autres joueurs). Dès qu'il a fini de les déposer, il laisse 30 secondes aux détectives pour observer le positionnement de tous les objets. Ensuite, les détectives se retournent (= dos aux objets). Aussitôt, le meneur du jeu déplace ou enlève un ou des objets puis les cachent dans un carton. Ensuite, il indique aux détectives le nombre d'objets qu'il a enlevés ou déplacés. A ces mots, les détectives se retournent et cherchent quels sont les objets qui ont été déplacés ou enlevés. Dès qu'un détective pense avoir trouvé, il se lève calmement et vient donner sa réponse à l'oreille du meneur du jeu. Chaque détective ne peut formuler qu'une réponse.

Le 1er détective qui donne la bonne réponse prend la place du meneur de jeu (ce dernier devient détective). Si aucun détective n'a trouvé la bonne réponse, le meneur du jeu dévoile les objets enlevés (contenus dans le carton) ou déplacés, puis le jeu recommence avec le même meneur.

Matériel : 1 cerceau contenant différents objets / 1 carton pour cacher les objets.

Variante: Sans objets, c'est le meneur qui modifie quelque chose sur lui (vêtement, coiffure, bracelet etc...)

### **Jeu du chef d'orchestre :**

But du jeu : pour le détective : trouver qui est le chef d'orchestre. Pour le chef d'orchestre : faire jouer ses musiciens sans que le détective ne découvre qui il est. Pour les musiciens : imiter discrètement le chef d'orchestre.

Avant de jouer : désigner 1 meneur du jeu et 1 détective (qui s'isole) ; tous les autres joueurs jouent le rôle de musiciens (ils font une ronde. Puis, ils s'assoient.

Enfin, ils désignent parmi eux leur chef d'orchestre). Déroulement du jeu : Dès que le meneur du jeu dit « Chef d'orchestre, jouez ! », le chef d'orchestre mime des instruments de musique. Il est aussitôt imité par son groupe de musiciens, assis en ronde. Dès que tous les musiciens imitent le chef d'orchestre, le meneur du jeu crie « détective – détective ». Aussitôt, le détective s'approche de

la ronde. Il se déplace autour et essaie de découvrir qui est le chef d'orchestre. Durant un temps limité (ex : 2 minutes), il peut faire 3 propositions.

S'il n'a pas deviné qui est le chef d'orchestre, après la 3ème proposition (ou à l'issue du temps imparti), il reste détective. Le meneur du jeu désigne 1 nouveau meneur du jeu parmi les musiciens et prend ainsi sa place dans la ronde. 1 nouvelle partie commence avec 1 nouveau chef d'orchestre. A l'issue de la 2ème partie, si le détective échoue encore dans sa recherche du chef d'orchestre, il désigne un nouveau détective pour la partie suivante et intègre ainsi la ronde (1 détective ne peut pas rester détective plus de 2 parties de suite !).

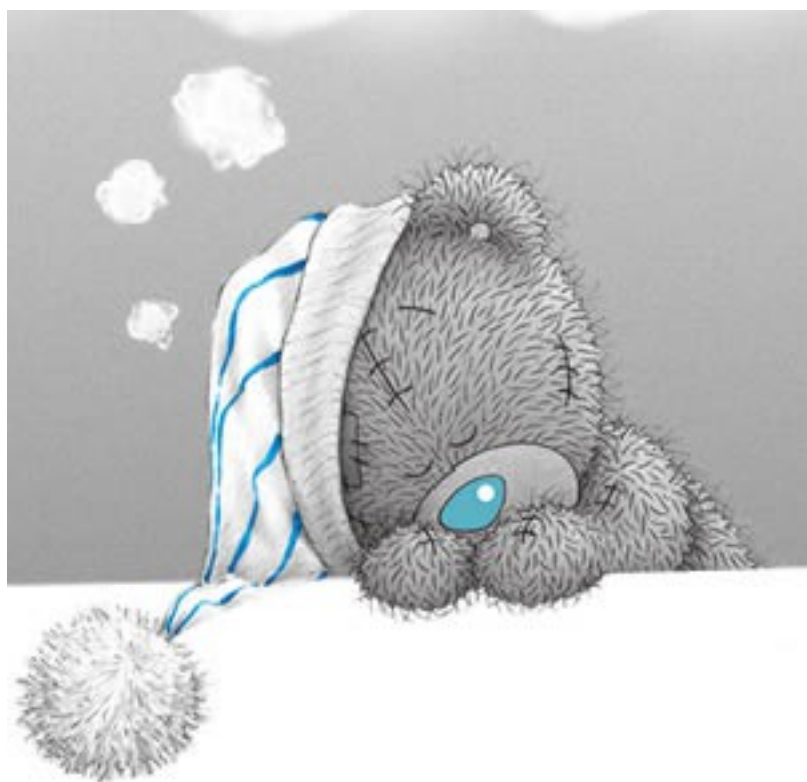
S'il a deviné qui est le chef d'orchestre, il s'assoit dans la ronde ; le chef d'orchestre devient meneur de jeu et le meneur de jeu devient détective. Important : le chef d'orchestre doit changer régulièrement de mime pour donner une chance au détective de le démasquer !

### **Jeu du massacreur (même base que le jeu du Chef d'orchestre) :**

Désigner un meneur de jeu et un détective (qui part se cacher). Ensuite, l'enseignant fait des croix, avec le doigt, sur le dos de chaque enfant sauf sur l'un d'entre eux (il fait un rond). Ce dernier sera le massacreur. Les enfants sont en ronde. Dès lors, le détective revient et doit trouver le massacreur. Le massacreur tue les joueurs de la ronde en leur faisant des clins d'œil.

Chaque joueur tué doit s'allonger. Le détective a le droit à 3 propositions pour trouver le tueur !

Important : le détective aura automatiquement échoué, dès qu'il ne restera plus que 3 joueurs en vie.



## **2, Retours au calme**

### **Le ballon imaginaire**

Assis au sol, mains près de la bouche souffler plusieurs fois fortement pour gonfler un ballon imaginaire entre les mains (elles s'écartent de plus en plus de la bouche). Lorsqu'il est très gros, souffler le plus lentement possible et le plus longtemps possible pour dégonfler le ballon

### **Les bougies**

Poing fermé près de la bouche, dire : « je souffle la bougie des un an, je souffle les bougies des 2 ans... » Sortir les doigts et souffler. Lorsque les 5 doigts sont sortis, souffler rapidement sur chacun (souffle saccadé) puis longuement sur tous les doigts à la fois (expiration maximale).

### **La chanson**

On les fait s'asseoir en rond et on leur apprend une chanson calme.

### **Allongé par terre**

Très efficace en veillée, ça consiste à faire allonger tout le monde, leur faire fermer les yeux et mettre une musique douce.

Une fois que tout le monde est calme, l'animateur passe entre eux (discretement) et touche le front de l'enfant lorsqu'il juge qu'il peut y aller.

Ainsi ils se dirigent vers le refectoire, leurs chambres, ou autre...

### **Le voyage du papillon.**

Les enfants sont couchés sur le sol, les yeux fermés. On fait appel à leur imagination. Leur raconter la vie d'un petit papillon qui se promène, dans un jardin et qui se pose de fleurs en fleurs puis qui vient effleurer les enfants : "il se pose sur le bout du nez de Tom, puis il se promène sur le ventre de Laura"... Possibilité de joindre le geste à la parole. L'anim joue le rôle du petit papillon, qui lorsqu'il se pose sur un enfant, ce dernier peut aller repartir dans le calme

### **Les Ninja**

Partir de la base: enfants allongés, yeux fermés. L'anim circule entre les enfants. Lorsqu'il touche le front d'un enfant. Celui-ci se relève et quitte le lieu en secret. Le but annoncé et que les voisins allongés yeux fermés ne doivent pas arriver à entendre ceux qui se lèvent et repartent

### **La fin de l'histoire**

raconter la fin d'une histoire qui a servi de dramatisation (de thème) à mon activité,

### **Chanter**

une chanson en decrescendo,

### **Jouer de la musique**

si tu joues d'un instrument: une musique douce,

### **Un texte**

Lire un petit texte: un recit, un conte, de la poésie

### **Observer le ciel**

l'observation d'un ciel étoilé,

## **Respirations**

Les respirations que l'on apprend en cours de yoga ont un effet très rapide.

\* Inspirer par le nez (sans bruit), souffler par le nez puis bloquer les poumons à vide (surtout pas à plein, vous obtiendriez l'effet inverse).

\* Inspirer, bloquer à plein, souffler, bloquer à vide. On peut mettre en place un comptage pour la durée de l'inspiration, de l'expiration (de même durée) et celle du blocage (plus long pour les premiers, plus court pour le second)

## **Je me déplisse:**

Les enfants sont assis (au sol ou sur une chaise), mains sur les cuisses. Ils ont le dos bien droit.

Ceux qui le souhaitent peuvent fermer les yeux. L'animateur les guide en effectuant les gestes :

- On bâille en ouvrant bien la bouche. On ne met pas ses mains devant la bouche et on a le droit de faire du bruit en bâillant, mais sans crier.
- Avec ses doigts, on déplisse son front du haut vers le bas. (Lisser la peau en partant de la plante des cheveux et en descendant jusqu'aux sourcils.) et du milieu vers l'extérieur. (Lisser la peau en partant du milieu du front jusqu'aux tempes.)
- On gonfle ses joues et on les dégonfle en soufflant doucement avec la bouche. (Plusieurs fois.)
- On tourne doucement sa tête à droite (ou vers la fenêtre, la bibliothèque, le radiateur, etc. – toute chose située à droite). On tourne doucement sa tête à gauche. On replace sa tête de face.
- On fait des ronds très lentement avec sa tête.

## **Je me dégonfle**

• On souffle doucement et lentement, comme si on soufflait sur une bougie. • On lève les épaules en rentrant le cou. On baisse les épaules, très bas, de plus en plus bas (3 fois). • On étire tout son corps en bâillant.

## **Moment-bulle**

Lire quelques lignes de poésie. Dans une écoute vraie, intense, immobile, les yeux fermés ou non, centrée sur les mots qui s'égrènent.

Les enfants doivent comprendre qu'il s'agit d'un moment "à part". Le secret, c'est d'être soi-même passionné de poésie et de leur lire de la "vraie" poésie, celle des poètes de toutes les époques, de tous les genres et de tous les pays, celle qui pose ces mêmes questions qu'ils se posent parfois sans même le savoir, celle qui joue avec la langue, en la détournant, la transgressant quelquefois. Vous lisez peu à peu tout ou partie d'un recueil pour entrer dans l'univers du poète, ou en "picorant" dans différents recueils ou anthologies. Vous serez sans doute surpris du résultat.

## **Observation / Ecoute de la nature**

l'observation de la nature et ou de ses bruits (à éviter en ville avec le vacarme des véhicules à moteur... lol), etc etc...

## **La cloche**

Assis, jambes pliées, genoux ouverts, plantes de pieds jointes :

Sur une inspiration profonde, élever les bras au dessus de la tête, mains jointes (la cloche est accrochée), en respirant normalement se balancer de droite à gauche.

Au bruit DUNG ! expirer fortement en tombant au sol (la cloche se décroche), respirer tranquillement puis recommencer.

### **La valse des bruits**

"J'entends le bruit de l'eau (= claquements de langue des enfants), le vent (ils soufflent sur leurs mains), un serpent (sifflements - on peut associer le geste avec les plus petits), l'abeille (bzzz), le train qui démarre, qui accélère, qui ralentit et qui s'arrête... etc etc". On peut finir par: "J'entends... le silence".

### **Marcher comme les indiens**

Montrer comment marcher: en posant d'abord l'avant du pied, puis la plante et enfin le talon.  
Repartir sans faire de bruit, de pas ou de froissement de vêtements

### **Détente**

Bailler, masser le visage, gonfler les joues, puis souffler, tourner la tête, souffler doucement le plus longtemps, levé et baissé d'épaules

### **La toilette de la petite souris.**

La petite souris se réveille. Après son petit déjeuner, elle va faire sa toilette. Elle se frotte les mains l'une contre l'autre pour mettre de la poudre grise. Puis elle passe ses mains sur tout son visage, son front, ses yeux, ses joues, son nez, ses oreilles, ses lèvres, son menton, son cou et ses cheveux (massage du visage). Avec son doigt, elle prend du gris pour en passer au-dessus de ses yeux et sous ses yeux (massage des yeux et des paupières). Elle prend, ensuite, de la crème grise toujours avec son doigt, et se fait une, deux, trois moustaches à droite ; une, deux, trois moustaches à gauche (moustaches du nez vers l'extérieur du visage). La souris n'oublie pas le plus important : le bout du nez... Nous sommes tous des petites souris, montrez-moi un peu (détente du visage en bougeant le nez et la bouche).

### **Massage collectif**

pour un groupe qui se connaît déjà, on peut faire un cercle d'enfants assis les uns derrière les autres

### **Pizzaiolo**

Une petite séance de massage emballée dans un carton à pizza: Un cuisinier prépare une pizza sur le dos d'un camarade couché sur le ventre. Il effectue le rituel suivant: D'abord, il nettoie le plan de travail, puis il pétrit la pâte avant de l'étaler.

Il ajoute ensuite la garniture et enclenche le four (frotter les mains l'une contre l'autre et les poser sur le dos pour diffuser la chaleur). Lorsque la pizza est cuite, le cuisinier la coupe en tranches. A la fin, il n'oublie pas de nettoyer à nouveau le plan de travail

### **L'écho**

L'anim prononce une phrase, les enfants la répète, puis une autre phrase de moins en moins fort. SI on est malin pour choisir qu'elles phrases ça peut donner un truc pas mal





### **3. Préparer les chambres avant la fin de la veillée**

#### **Aérer la pièce**

Pour renouveler l'air, apporter un peu de fraîcheur (plus difficile en été! En été, fermer les fenêtres et le volets la journée. Ouvrir et aérer juste le matin, puis en fin de journée après la douche). Penser à bien fermer les volets avant le retour de veillée

#### **Lumière douce**

Une lumière tamisée aide à sécréter de la mélatonine, hormone du sommeil. Allumez des petites lampes à la place d'un grand éclairage plafonnier,

#### **Musique douce**

Il existe des musiques douces destinées à la détente. Les instruments et les notes sont étudiés pour apporter un effet apaisant et de bien-être.



## **4. Attirer l'attention, avoir l'écoute des enfants**

### **Les gimicks:**

l'anim prononce un gimick qui est soit repris par les enfants qui l'ont entendu, soit répondent par un gimick convenu.

Par exemple: "Allo Allo? - J'écoute", "Si je puis me permettre? - Nous sommes tout ouïe!" etc...

### **Le body-rythme:**

Produire des rythmes en tapant dans ses mains, et sur son corps pour faire un rythme simple à reproduire. Les enfants se mettent à imiter ce rythme.

### **Instrument nature:**

Educateur à l'environnement, je sais fabriquer des instruments de musique avec des plantes ou choses trouvée dans la nature, j'ai aussi des appeaux (que ça soit d'oiseau ou même de mammifères). Je fais de la musique avec un brin d'herbe, mes mains, un tige de pissenlit, j'imité le chant d'un oiseau.... etc

### **Pantomime:**

Faire des gestes que les enfants doivent imiter. sans rien dire. On se met devant le groupe et on lève les bras ( cela interpelle les premiers), on commence alors les gestes à imiter. Peu à peu ils se mettent à imiter spontanément l'anim ... bref ce qu'on veut jusqu'à ce que tout le groupe fasse les gestes .Pas besoin de parler, ni crier, ni de faire du bruit tout est visuel. Martine

### **La chansonnette**

Se mettre à chanter une chanson, que les enfants qui ont percuté reprennent:

Par exemple répétée trois fois et accompagnée d'une gestuelle, une fois fort, une fois en chuchotant et une fois en bougeant les lèvres.

### Un exemple

" Un, deux, trois, venez avec moi ! quatre, cinq, six, il faut que je vous dise, sept, huit, neuf, quelque chose de neuf, dix, onze, douze, mais plus rien ne bouge ! chut ! (poser le doigt sur la bouche : les enfants savent que vous allez leur annoncer quelque chose,

### **Une langage de sourd**

Mettre en place des codes gestuels avec les enfants pour différentes actions: se regrouper, s'asseoir, se ranger, écouter, ne plus bouger.

Rien que le simple "Freeze" où chacun prend la pause, comme pour une photo ou comme s'il était une statue marche pour plein de chose... et ça peut être aussi il fil rouge rigolo à balancer de façon impromptue.

### **Impliquer le groupe, baisser le volume sonore, attendre:**

dès la prise en main du groupe expliquer comment vous fonctionnez: pour ma part que je ne crie jamais pour avoir du silence (contradiction+violence), que je ne parle que pour leur dire une chose importante qui peut les aider (je ne parle pas pour rien), que j'attends le bon moment (moi je ne suis pas disponible H24 pour écouter quelqu'un qui a une chose à dire, pourquoi les enfants le seraient?), et que je suis tout seul... à eux aussi de m'aider -> ils peuvent dire (avec bienveillance) à leur voisin qui parlent d'écouter car il/elle n'entend pas ce que je raconte

Parlez de moins en moins fort, ce qui force l'écoute et la participation des enfants qui sont attentif et demande à ce qui parle de cesser.

Attendez. Vous n'avez pas forcément pris la parole au bon moment aussi, vous aviez 40 individus

qui vivaient leur vie, et en un instant vous exigez d'eux qu'ils cessent pour que vous puissiez être le centre de leur monde.... Attendez parfois un peu, et par le simple fait que le groupe se rend compte que vous vouliez prendre la parole, que vous aviez commencé mais que vous faites silence... alors l'écoute viendra plus facilement

### **Impliquer les bavards**

Ceux qui ne tiennent pas en place ni leur langue, donnez leur des choses à faire: besoin d'un exemple ou d'un cobaye. Choisissez un des bavards pour mimer ce que vous dites, vous aider à donner l'exemple etc....

### **Qui est où?**

Expliquer que vous avez des choses à expliquer... Puis dites aux bavards congénitaux, de se mettre ailleurs que juste à côté de celui/celle avec qui il/elle parle toujours. Juste à 2m, qu'ils puissent être attentif sans être tenté de parler.

Où sont vos collègues anims? A côté de vous? Sur le côté? Au fond du groupe? Apprenez leur à se placer au sein du groupe d'enfant de façon stratégique, à côté des bavards ou des excités par exemple. Une simple main posée sur une épaule d'un bavard sert à lui signifié qu'on a besoin de son attention. Quand à "l'hyper-actif" du groupe, un anim assis avec lui, pas loin, voir en mode "calin", calme et focalise bien plus que n'importe quoi d'autre

### **Donner leur envie de vous écouter**

Vous prenez la parole pour ne rien dire, vous les coupez dans leur jeux/activité/discussion/vie, vous êtes un criard, un geulard, vous jouez à l'agent de police, vous dites des menaces, des punitions.... ne vous étonnez pas que le groupe ne vous écoute pas ou pas longtemps, je serais le premier à faire de même.

Soyez bienveillant, prenez la parole à bon escient, chantez de jolies chansons, proposer de bons jeux, soyez souriant, faites les rire, félicitez les quand ils font de belles choses, faites ddes compliments. Soyez un rayons de soleil pour les enfants et vous verrez les oreilles et les yeux s'ouvrir en grand quand vous aurez une chose à dire.

On recoit ce que l'on donne.



## **5. Et pour les repas et le bruit aux repas?**

### **Le bâton de pluie**

Il y a un bâton de pluie dans la salle que chacun enfant comme adulte a le droit d'utiliser quand il estime qu'il y a trop de bruit.

Je le mets en place non pas pour que les adultes fassent la "police" pour dire aux enfants qu'il y a trop de bruit, mais pour que LES ENFANTS qui SUBISSENT le bruit aient un moyen simple de le signifier à l'ensemble du groupe

### Pour tout le reste:

Un adulte par table, mange avec les enfants, discute, parle de la journée, de ce qu'on a dans l'assiette, gère son groupe et le volume sonore

Manger dehors le plus possible (l'été)

Pourquoi ne pas faire un jeu calme ou de relaxation juste avant le passage à table.

Ne tardez pas trop à table en fin de repas

Un repas bruyant = des enfants fatigués (t'as remarqué que les dîners sont plus bruyant que les déjeuners), donc c'est un bon indicateur de l'état du groupe. Aux adultes d'être vigilant et de prendre en compte le rythme et les besoins du groupe d'enfants (est ce que la journée n'a pas été un peu trop trash? Est ce que ça vaut pas mieux de remettre la veillée "qui bouge" prévue à demain et de partir sur de la veillée cool, avec des petits jeux calmes?... lesquels.... et bien il y en a 10 pages avant celle ci)

## **Epilogue**

### **Principes et Valeurs**

**Ces propositions de jeux et d'organisation ont pour principe **l'éducation positive, l'éducation à la paix et à la non-violence**, on y trouvera donc **aucun exemple basé sur l'autoritarisme: d'anim qui sifflerait, crierait, taperait des mains, menacerait, sur l'injustice: de jeux avec des perdants, des éliminés, des mis sur la touche, des qui doivent partir les premiers parce qu'ils ont gagné/perdu, ni sur la menace ou la coercition: silence imposé, feux-rouge en salle à manger, tête dans les coudes, bonus/malus... etc...****

Les jeux auxquels tu les fais jouer, ton positionnement d'adulte envers eux enfants, la façon dont tu leur parle, ton rapport à l'autorité (des uns) et à la soumission (des autres).... ce que tu dis et ce que tu fais porte... tout porte...

Quels sont en premier lieux tes principes?

Ensuite tu trouveras les moyens de tes valeurs. Tel que tu souhaiterais que les choses soient.

Tes principes, tes propos, tes actes... tes valeurs: tout est politique.

(politique = ce que tu choisis comme modèles de relations entre les uns et les autres)