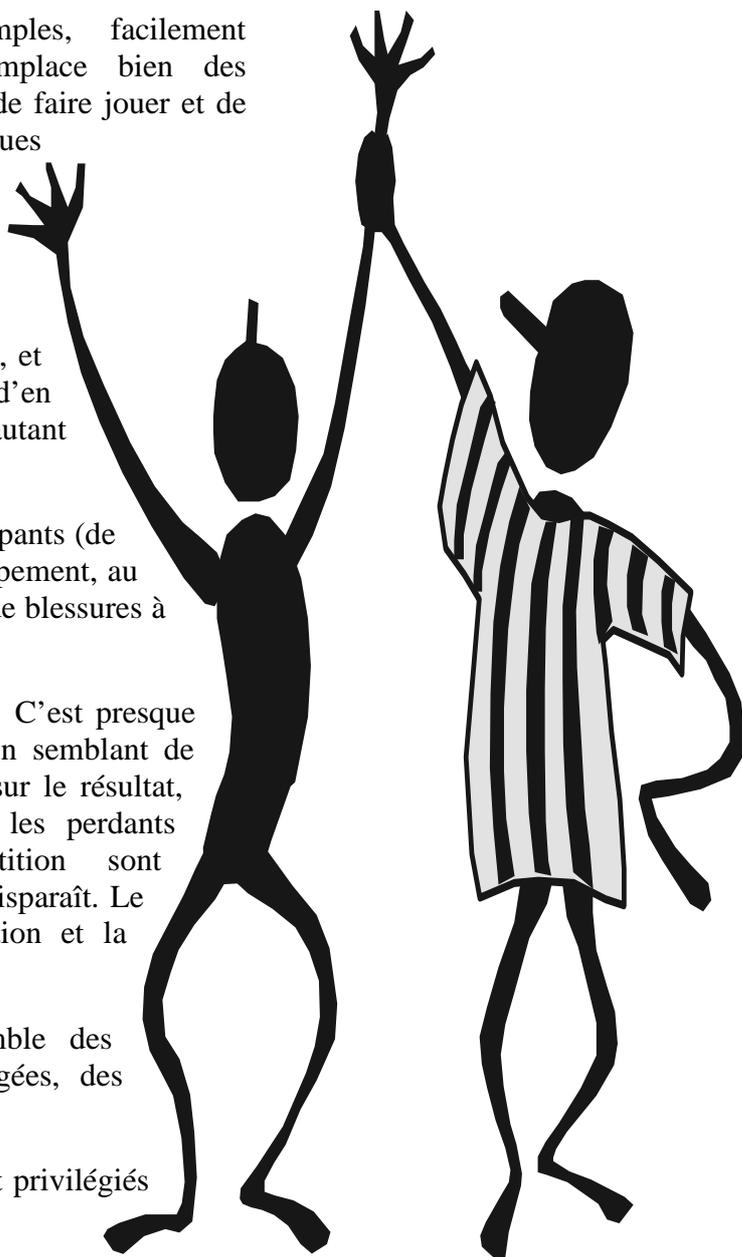




Les New Games

Quelques spécificités des New Games :

- Les règles sont extrêmement simples, facilement modifiables et la démonstration remplace bien des explications, ce qui permet notamment de faire jouer et de jouer avec des personnes de langues différentes. Les explications très courtes et les démonstrations (démarche active) maintiennent le rythme des jeux et l'intérêt des joueurs.
- Les jeux sont généralement assez courts, et il est souvent possible d'y entrer ou d'en sortir selon ses désirs, sans pour autant perturber le jeu.
- Peu de limites dues au nombre de participants (de deux à deux mille), au matériel, à l'équipement, au terrain, peu de problèmes de sécurité et de blessures à craindre.
- On dit les New Games non-compétitifs. C'est presque vrai, car si dans certains jeux il y a un semblant de compétition, l'accent n'est jamais mis sur le résultat, les gagnants ne sont pas décorés et les perdants moqués. Les conditions de la compétition sont fortement altérées et la peur de perdre disparaît. Le principe de ces jeux est la collaboration et la solidarité.
- Il est possible de faire jouer ensemble des enfants, des adultes, des personnes âgées, des handicapés, etc.
- Les contacts physiques, les regards, sont privilégiés et favorisent les relations.



Tiré du Cahier CEMEA :

*Basé sur la non-compétition et la collaboration :
Les New Games*



Par groupe de 4

L'écriture

Au sol : écrire une lettre, un chiffre. Pour les plus petits : une forme, un dessin (une maison, un arbre, etc.).

La mue du serpent

Se placer en colonne, les uns derrière les autres, et en passant entre les jambes, donner une main au partenaire de devant et l'autre au partenaire de derrière.

Sans jamais lâcher les mains, le dernier de la colonne se couche sur le dos obligeant ainsi la colonne à reculer. Les personnes couchées sont donc entre les jambes des personnes qui reculent. Lorsque tous les participants sont couchés, on peut refaire le jeu dans l'autre sens, c'est-à-dire en se relevant.

Lève-toi et l'autre t'aidera

Deux personnes s'asseyent dos contre dos. En se tenant «les coudes liés » et en s'entraînant, elles doivent arriver à se lever, puis à se rasseoir.

Inviter une troisième personne, puis une quatrième, puis...

Ce jeu peut réussir avec un nombre important de personnes.

Variante : assis face à face, les mains paume contre paume. Se lever et se rasseoir sans que les mains se séparent. A deux, c'est possible, à trois, essayez !

Le mille-pattes

Les joueurs se placent dos à dos, sur deux lignes, puis une ligne se déplace sur la gauche, d'un pas. Chacun se penche en avant, passe ses bras entre ses jambes, et attrape les mains des deux joueurs placés derrière lui.

Dans cette position, on peut soit se déplacer latéralement, soit une ligne avance et essaye d'entraîner l'autre. On peut aussi faire une course entre deux mille-pattes.

L'ombre (extérieur)

On n'attrape pas les joueurs, mais seulement leur ombre, en marchant dessus.

La queue du dragon

Les joueurs se mettent en colonne et se tiennent solidement par la taille. La dernière personne de la colonne a accroché un foulard à sa ceinture, derrière lui – c'est la queue du dragon. La tête, donc la première personne de la colonne, essaye d'attraper la queue, et la queue essaye d'éviter la tête, mais en aucun cas le dragon ne doit se casser.

Il est préférable de choisir un terrain de sable ou d'herbe.

Variante : deux dragons. La tête de l'un devant manger la queue de l'autre, et réciproquement. (3/3 : se tenir par la main).



Par demi-classe (ou classe entière)

Le nœud (mise en train)

En cercle, se tenant par la main. Sans lâcher les mains, en se tournant, se retournant, en passant sous les bras et entre les jambes... Faire un nœud très serré. Personne ne doit pour bouger.

Puis redéfaire le nœud, toujours sans lâcher les mains.

Variante : on forme un cercle, épaule contre épaule. On met les mains en avant, et on choisit deux mains parmi celles proposées (de deux personnes différentes, et pas celles des voisins). Ensuite on essaie, si possible, de défaire ce sac de nœuds.

Variante : on demande à un joueur resté extérieur au nœud de le défaire.

Le surf (mise en train)

Se coucher sur le ventre, côte à côte et assez serrés les uns contre les autres, les bras allongés en avant. Les joueurs au sol roulent et font ainsi surfer les joueurs allongés dessus, perpendiculairement.

On my knees please !

Debout, en cercle, épaule contre épaule. Chacun fait alors un quart de tour à gauche et veille à ce que la distance avec la personne qui le précède et celle qui le suit ne soit pas trop grande.

Aux mots magiques, à dire bien haut tous en chœur : « ON MY KNEES PLEASE ! » chacun s'assoit sur les genoux de la personne de derrière, le plus confortablement possible. Essayer ensuite de faire quelques pas ; cela sera plus facile si le meneur scande quelques gauche-droite... »

Le soleil

Un grand cercle, on se tient par la main. Les bras sont plus ou moins tendus en fonction des possibilités du groupe.

Se numéroter 1-2-1-2-1-... Au signal, tous les numéros 1 se laissent tomber en avant et tous les numéros 2 se laissent tomber en arrière. Si les poids sont bien répartis, si la synchronisation est bonne, il n'y a plus de raison d'appeler ce jeu le soleil.

Le coureur aveugle

Les joueurs se placent côte à côte sur deux lignes, face à face, à environ 1m50 ou 2m. En ligne droite d'abord, puis en faisant quelques virages ou même un circuit plus compliqué.

Un participant, yeux bandés ou fermés, doit courir le plus rapidement possible entre les deux haies. Les joueurs des haies, avec leurs mains, se contentent de maintenir le coureur dans le bon chemin.



Les chaises musicales

Placer une rangée de chaises avec une chaise de moins que le nombre de joueurs. Une personne ne joue pas mais chante ou s'occupe de la musique.

Les joueurs tournent autour des chaises tant qu'il y a de la musique. Mais dès qu'elle s'arrête, chacun doit s'asseoir sur une chaise... ou sur les genoux d'un partenaire. A chaque fois on retire une chaise, sans éliminer personne. Seules les personnes assises directement sur les chaises peuvent avoir les pieds au sol. Les autres grimpent.

Le but du jeu est de faire tenir le maximum de personnes sur le moins de chaises possibles.

Iles

Un jeu qui peut être compétitif ou non.

Les joueurs forment un grand cercle, au centre on place un frisbee, une bouée, une couverture (en fonction du nombre de joueurs, on choisit un objet plus ou moins grand). Au signal du meneur, les joueurs doivent aller toucher l'objet, mais sans jamais toucher les autres joueurs. Si deux joueurs se touchent, ils sont éliminés. Si un joueur ne parvient pas à toucher l'objet, il est éliminé. S'il touche un joueur qui déjà touche l'objet, il est éliminé.

Si le nombre de joueurs est important, on peut prévoir deux ou trois objets.

Les joueurs qui touchent l'objet peuvent aussi le soulever de manière à offrir de meilleures possibilités à ceux qui n'ont pas réussi à approcher l'objet.

En version non compétitive, essayer que le plus grand nombre possible de joueurs parvient à toucher l'objet, sans bien entendu toucher d'autres joueurs. Il ne s'agit donc plus de se ruer sur l'objet, mais de s'organiser pour trouver la solution optimale.

Touche couleur

On se promène. Le meneur crie la couleur que tous les participants doivent immédiatement toucher sur un autre joueur. Celui qui est attrapé avant d'avoir réussi à toucher la couleur demandée devient le meneur.

On peut compliquer le jeu en nommant plusieurs couleurs à la fois.

Lapin sauté

Un premier poursuivant et premier poursuivi sont désignés. Tous les autres joueurs sont assis par terre, les jambes allongées. Le poursuivi peut sauter par-dessus les jambes d'un joueur assis et s'asseoir à côté. Le joueur assis devient alors le gibier. Il n'y a donc, toujours, que deux personnes qui courent.



Les intouchables

Une personne désignée essaye d'attraper les autres. Mais le poursuivi peut se réfugier auprès d'un camarade et lui prendre la main. Les deux personnes qui se tiennent sont alors intouchables pendant 3 secondes. Ce temps passé, elles doivent obligatoirement se séparer et deviennent à nouveau vulnérables.

Il est possible, tout en respectant la règle des 3 secondes de s'accrocher à plusieurs.

Eléphant-palmier-singe

En cercle, avec le meneur au milieu qui s'adresse à un participant en disant :

« Eléphant ! » - la personne désignée mime la trompe de l'éléphant, et ses deux voisins font les oreilles. Ou :

« Palmier ! » - la personne désignée et ses deux voisins lèvent les bras et les ondulent de manière à faire le vent dans les branches.

Ou :

« Singe » - la personne désignée se bouche les yeux, le voisin de gauche se bouche la bouche, et le voisin de droite se bouche les oreilles.

Celui qui se trompe (même si ce n'est pas l'éléphant) va au milieu.

(Adapter à l'âge des élèves)

Flipper humain

Former un cercle en écartant les jambes assez largement. Les pieds de chaque joueur doivent toucher les pieds des voisins. Lancer un ballon dans le cercle que les joueurs, en gardant les jambes écartées et tendues, vont boxer et faire en sorte que jamais le ballon ne passe entre leurs jambes. Mais ça arrive ! Le joueur qui a laissé filer le ballon entre ses jambes se retourne et continue le jeu les fesses dans le cercle, en regardant entre ses jambes ce qui se passe.

Quand il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas failli (ou éventuellement deux joueurs s'ils sont très forts), celui-ci va se placer dans le cercle. Le but de jeu devient alors de le toucher avec le ballon. Dès ce moment, on peut lancer le ballon entre ses jambes, plutôt que le boxer. Lorsque le joueur du centre est touché, il échange sa place avec le tireur qui l'a atteint.



La passe

En cercle, on se passe un ballon (lancé ou roulé, selon le niveau des élèves), le plus rapidement possible et toujours dans le même sens. C'est-à-dire que Paul reçoit toujours le ballon de Pierre et l'envoie toujours à Jean, que Jean le reçoit toujours de Pierre et l'envoie toujours à Jacques, etc. (éviter de passer le ballon à son voisin).

Le dernier joueur retourne le ballon au premier.

Quand le circuit est bien au point, introduire un deuxième ballon, puis un troisième...

Deuxième partie, en gardant le même circuit : après avoir lancé le ballon, le suivre et aller prendre la place de celui qui le reçoit : Paul lance à Jean et va prendre la place de Jean, Jean lance à Jacques et va prendre la place de Jacques, etc. Donc on reçoit toujours de la même personne et on envoie toujours à la même personne, mais ces personnes ne sont jamais à la même place. Pour cette partie du jeu aussi, commencer avec un ballon, puis deux, puis trois.

Ho ! et Ha ! (retour au calme)

Se mettre en cercle et se tenir par les mains. Le meneur de jeu A se tourne vers son voisin de droite B et, en exerçant une pression de la main lui dit Ho ! B fait de même avec C, et ainsi de suite. Le son fait alors le tour du cercle.

Ensuite A fait de même sur sa gauche avec le son Ha ! qui fait le tour du cercle dans le sens inverse.

Quand Ho ! Dans un sens et Ha ! Dans l'autre sens sont bien compris, lancer en même temps les deux sons. On peut également faire la course entre Ho ! Et Ha !

La chaîne des beaux yeux

(Retour tranquille aux vestiaires)

Il suffit de constituer une chaîne en plaçant à une extrémité la personne ayant les yeux (cheveux, chaussettes, etc.) les plus clairs et à l'autre extrémité la personne ayant les yeux (...) les plus foncés.

Le meneur propose simplement cette démarche, il n'est pas juge-arbitre. Le jeu se termine lorsque chacun est (ou croit être) à sa juste place dans la chaîne. Un joueur peut être sollicité pour vérifier et rectifier au besoin.

Le meneur demandera de ne pas parler pendant ce jeu.