



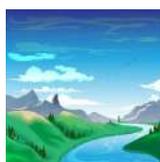
L'oreiller



Nombre : 6 à 24



5 ans et +



Intérieur - Extérieur



10 min



Feuilles à la place des plumes. Le tout est de respecter le principe



Règles et Déroulement

1- Il manque un oreiller pour la princesse et le prince voudrait lui en offrir un. Pour cela, il suffit d'aller voir le marchand d'oie. Le marchand d'oie explique qu'il mettra une plume dans un sac, pour pouvoir fabriquer l'oreiller, chaque fois qu'un prénom lui sera donné.

2- Le marchand d'oie commence par un tour où chacun donne son prénom mais cela fait bien peu de plumes. Alors le second tour, le 1^{er} donne son prénom, le deuxième celui du 1^{er} et le sien. Le troisième celui du 1^{er}, du 2^{ème} et le sien. Ainsi de suite. Si un enfant se trompe, rien de grave, les prénoms qu'il a cités sont pris en compte, puis passez au suivant.

Variables : Le bouffon du roi intervient et demande d'ajouter un geste en plus du prénom et le même scénario reprend.

But du jeu : Donner un maximum de prénoms pour remplir le sac de plumes permettant de broder l'oreiller de la princesse.



Vous ici un jeu plutôt banal. Pourtant très puissant en cohésion de groupe.

1 = Il vous permet à vous et aux enfants de connaître tous les prénoms.

2 = Laissez les souffleries se faire, leur but est de faire un oreiller à la princesse, vous permettant de faire une mise en scène plutôt sympa.

3= Un groupe ayant réussi quelque chose ensemble sera beaucoup plus soudé = départ canon qu'il faudra continuer d'alimenter.

4 = Vous vous entraînez à la mise en scène et vous fendez la poire !!

Jeux en vidéo en [cliquant ici](#)

LUDI-ANIM



Schéma 1

Il y a Léo, Anna, Maxence, Justine, Théo, à toi

Pour le prochain, en tenant sur une jambe hihhi !!

Pour vous, ma princesse

Jamais contente !!

Ho, merci mon Prince (qu'il est moche)

Jeux en vidéo en [cliquant ici](#)
LUDI-ANIM