

LES JEUX DE PELAGIE

La rivière ensorcelée



Matérialisez une bande au sol de 1m50 de large avec la craie, coupant la salle en deux par le milieu. Ce sera la rivière. Tous les enfants se trouvent d'un côté de la forêt ensorcelée, ils font les apprentis sorciers, sauf deux ou trois, selon le nombre d'enfants qui se trouvent dans la rivière, et qui font les diables. Les apprentis sorciers vont alors traverser tous ensemble la rivière ensorcelée, et les diables vont essayer de les attraper. Les apprentis sorciers attrapés sont alors prisonniers, ils se mettent en boule au sol et deviennent des rochers, créant ainsi des obstacles pour les apprentis sorciers restants. Le dernier apprenti sorcier à rester libre sera proclamé sorcier confirmé.

La queue du diable



Un joueur fait le diable, les autres seront des apprentis sorciers. Faites une queue assez longue dans le dos du diable avec le foulard.

Le but du jeu est :

- pour le diable, de toucher tous les apprentis sorciers. Un apprenti sorcier touché est éliminé.
- Pour les apprentis sorciers, d'attraper la queue du diable. L'apprenti sorcier victorieux du démon devient alors le grand sorcier. A ce moment là, les apprentis sorciers éliminés peuvent rentrer de nouveau dans le jeu. Le vainqueur sera le grand sorcier qui aura éliminé tous les apprentis sorciers sans se faire tirer la queue...



Le balai de Pélagie

Les sorciers forment un cercle.
Un sorcier reste au milieu avec un balai.

Il tourne alors autour du balai et lorsqu'il le désire, en même temps qu'il lâche le balai, il appelle quelqu'un par son prénom.

Le sorcier appelé doit alors se précipiter au centre et attraper le balai avant que celui-ci ne tombe.

Si elle échoue, le sorcier qui était au centre va s'asseoir à la place de l'autre.

Si elle réussit, Le sorcier qui était au centre y reste et recommence.

Le chat de Pélagie dans son panier en cage



Grouper les enfants par trois, deux se tiennent par les mains pour former le panier et le troisième, à l'intérieur du panier, est le chat de pélagie.

Il y a un Chat de plus que de paniers disponibles.

Au signal de Pélagie, les enfants qui forment le panier lèvent les bras au ciel et libèrent leur chat.

Il faut qu'au deuxième signal, les chats rentrent dans un des paniers reformés. Il doit toujours en rester un sans panier.

Argimère la vieille sorcière



Les apprentis sorciers, formant un cercle assis, sur une croix matérialisée sur le sol sauf la vieille sorcière Argimère qui se trouve au centre.

Celle-ci est une vieille sorcière ; lentement, le dos voûté, elle se promène un bâton à la main et vient en frappant le sol devant certains apprentis sorciers.

Les sorciers ainsi appelés la suivent en procession.

Au moment où Argimère jette son balai, tous se précipitent pour chercher une place.

Celui qui n'en trouve pas devient à son tour Argimère.

Ouvrons l'œil et le bon

Exercice de concentration. Permet de ramener le calme.

Observez en silence plusieurs objets de sorcières posés sur une table.

Essayez d'en mémoriser un maximum.

Les objets de sorcières sont ensuite recouverts d'un morceau de tissu.

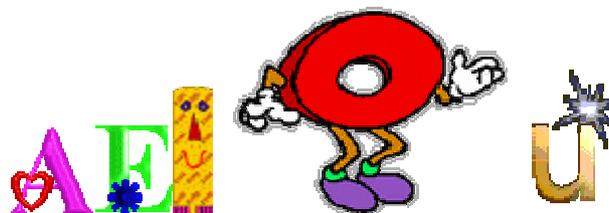
Citez, à tour de rôle, les objets vus sur la table.

Le jeu se termine lorsque tous les objets ont été mentionnés.



Les mots de Pélagie à partir de 7 ans

Un apprenti sorcier annonce un mot, par exemple « stylo », et le suivant doit trouver un mot qui commence par la dernière lettre, « o » comme « ordinateur ». Celui qui ne trouve plus de mot est éliminé du jeu.





Le détail qui change

Les jeunes sorciers forment un cercle.

L'un d'entre eux se met au milieu pour montrer son habillement.

Puis, il sort et change un détail.

Il retourne dans la pièce: ce sont les autres sorciers qui doivent découvrir quel est le détail qui a changé.

Celui qui a trouvé se met au milieu et le jeu continu.



Le sorcier disparu

Un des sorciers se place au milieu de la pièce, les yeux bandés.

Tous les autres se dispersent dans la pièce sauf un qui la quitte.

On enlève le bandeau; il a une minute pour nommer le sorcier disparu.

Autrement, il remet son bandeau et le jeu recommence.