



Jean dit :

- Assieds-toi
- Tourne en rond
- Saute de haut en bas
- Tape des mains
- Remue les doigts
- Touche à ton nez
- Serre tes lèvres
- Agite tes bras
- Fais des sauts en écart
- Souris
- Fronce les sourcils
- Saute à gauche
- Saute à droite
- Meugle comme une vache
- Cancane comme un canard
- Aboie comme un chien
- Miaule comme un chat
- Tapote ton ventre
- Mets tes deux mains sur ta tête
- Touche à tes oreilles
- Tire la langue
- Mets-toi sur la pointe des pieds
- Cligne de l'œil droit
- Cligne de l'œil gauche
- Tiens-toi sur un pied



JEAN DIT :

ASSOIS-TOI
TOURNE EN ROND
SAUTE SUR PLACE
SAUTE SUR LE PIED DROIT
SAUTE SUR LE PIED GAUCHE
TAPE DES MAINS
TOUCHE TES GENOUX
REMUE TES DOIGTS
LÈVE UN BRAS DANS LES AIRS
BATS DES BRAS COMME UN OISEAU
RAMPE SUR LE SOL COMME UN SERPENT
CACARDE COMME UN CANARD
COURS SUR PLACE
TIENS-TOI SUR UN PIED
METS TES MAINS SUR TES HANCHES
FAIS SEMBLANT QUE TU ES UN CHIEN
MEUGLE COMME UNE VACHE
CLIGNE DE L'ŒIL DROIT
SERRE LES LÈVRES
CHANTE AUSSI FORT QUE TU PEUX
TAPOTE TON VENTRE
METS TES DEUX MAINS SUR TA TÊTE
DIS BONJOUR
LÈVE LES DEUX MAINS DANS LES AIRS
SECOUE TON BRAS DROIT
SECOUE TON BRAS GAUCHE
PRÉTENDS QUE TU DORS

ROULE SUR LE SOL
FAIS UNE CULBUTE
SAUTILLE DANS LA PIÈCE
GALOPE COMME UN CHEVAL
MIAULE COMME UN CHAT
SAUTE VERS LA DROITE
SAUTE VERS LA GAUCHE
FAIS DES CERCLES AVEC TES BRAS
TOUCHE TES OREILLES
TIRE LA LANGUE
FAIS DES SAUTS AVEC ÉCART
FAIS UNE DANSE RIDICULE
FAIS LA ROUE
COUINE COMME UNE SOURIS
MARCHE COMME UN PINGOUIN
ASSIEDS-TOI ET GLISSE À TRAVERS
LA PIÈCE
MARCHE SUR LA POINTE DES PIEDS
FAIS UNE VISAGE TRISTE
FAIS UN VISAGE JOYEUX
FAIS SEMBLANT QUE TU PATINES
FAIS UN REDRESSEMENT ASSIS
PARLE COMME UN ROBOT
FAIS SEMBLANT QUE TU CONDUIS
FAIS DES POMPES
REMUE TES ORTEILS

COMMENT JOUER – Quelle heure est-il Monsieur le Loup ?



Quelle heure est-il, Monsieur le Loup?

Nombre de joueurs et joueuses : 4 ou plus

Matériel nécessaire : craie

Comment jouer :

Une personne du groupe est désignée comme Loup et se place à une extrémité de l'aire de jeu.

Les autres joueurs et joueuses s'alignent à l'autre extrémité, derrière la ligne de départ (tracée à la craie).

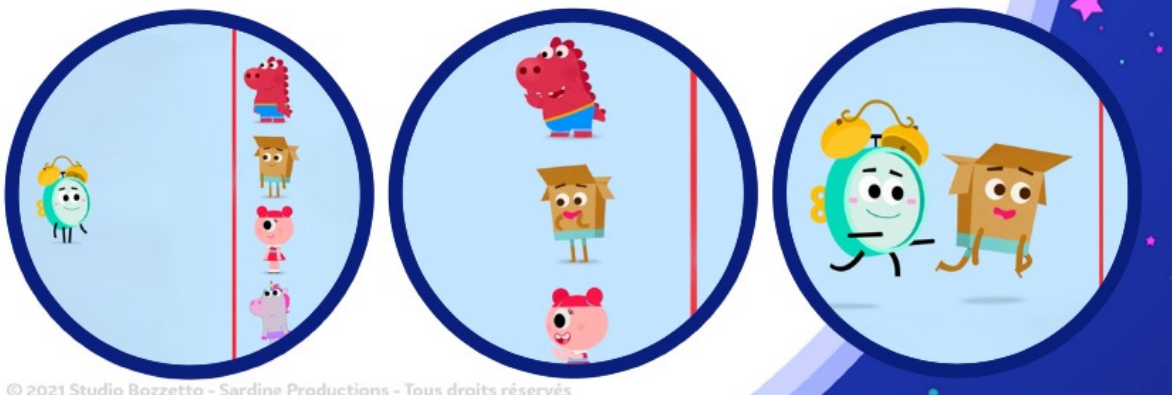
Le Loup leur tourne le dos pour commencer le jeu.

Les joueurs et joueuses demandent : « Quelle heure est-il, Monsieur le Loup? »

Le Loup peut répondre n'importe quelle heure, entre 1 et 12 h. Si, par exemple, il dit qu'il est 6 h, tout le monde devra faire six pas en avant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'heure soit atteinte, en se rapprochant du Loup.

Au fur et à mesure qu'ils avancent, le Loup peut aussi répondre : « C'est l'heure du dîner! », puis se retourner et essayer d'attraper le joueur ou la joueuse le plus proche de lui.

Pour se sauver, les autres joueurs et joueuses doivent courir derrière la ligne de départ. Celle ou celui qui est attrapé devient le nouveau Loup.



© 2021 Studio Bozzetto - Sardine Productions - Tous droits réservés