

# L'oiseau et son perchoir

## Informations pratiques

**Durée de l'animation** : 10 à 15 minutes

**Nombre de participant-e-s** : à partir de 10 participant-e-s

**Nombre d'animateurs-trices** : 1 animateur-riche

**Matériel** : Aucun

**Public** : Tout public

**Disposition de l'espace** : Tout type d'espace

## Objectifs de l'animation

Dynamiser les participant-e-s

Briser la glace avec humour

Créer de la cohésion de groupe

## Résumé de l'animation

Les oiseaux sauront-ils retrouver leur perchoir le plus rapidement possible ?

## Déroulé de l'animation

L'animateur-trice demande aux participant-e-s de former un cercle et donne à chaque participant-e en alternance le nombre 1 ou 2.

Les numéros 1 restent en cercle. Les numéros 2 avancent d'un pas pour former un cercle intérieur.

Les numéros 1 sont les perchoirs et les numéros 2 les oiseaux. L'oiseau doit reconnaître son perchoir (qui est le numéro 1 qui était à ses côtés au début du jeu) et le perchoir son oiseau (qui est le numéro 2 qui était à ses côtés au début du jeu).

Les numéros 1 marchent en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les numéros 2 marchent en cercle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Au signal de l'animateur-trice (taper dans les mains, arrêter la musique, crier « oiseau sur son perchoir » ...), chaque oiseau doit retrouver son perchoir (et chaque perchoir son oiseau) et se percher dessus le plus vite possible. Aucune partie du corps de l'oiseau ne doit toucher le sol. Le dernier couple perché a perdu et sort du jeu. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un couple oiseau-perchoir gagnant.

Au fur et à mesure du jeu, l'animateur-riche demande aux oiseaux et aux perchoirs de former des cercles de plus en plus ouverts et grands, afin de complexifier les retrouvailles des oiseaux et des perchoirs !