

OUVRIR-FERMER-LANCER-JETER

Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 5

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : Aucun

Public : Tout public

Disposition de l'espace : Tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Dynamiser le groupe.

Résumé de l'animation

L'animateur-riche va prononcer les mots **ouvrir, fermer, lancer, jeter** qui correspondent à des mouvements de pieds. Il faut être attentifs-ves et faire les mouvements correspondant au mot prononcé.

Déroulé de l'animation

Les participant-e-s sont réuni-e-s en cercle puis l'animateur-trice leur explique les consignes suivantes.

Ouvrir : écarter les pieds

Fermer : fermer les pieds

Lancer : lancer le pied gauche en avant

Jeter : lancer le pied droit en arrière

Si le mot est prononcé 2 fois à suite (« ouvre, ouvre encore », les participant-e-s doivent effectuer le mouvement 2 fois.

À son signal, tout le monde bouge au rythme de ce que dit l'animateur-riche :

Amis ouvre, ouvre encore ! Ferme, ferme encore ! Lance, lance encore ! Jette, jette encore !

L'animateur-riche est par la suite libre de changer l'ordre des mouvements. Le but du jeu est d'arriver à suivre sans se tromper !