**Activité en classe**

**Jeu d’animation**

**« Le bon vouloir du roi ou de la reine»**

* Les enfants sont alignés sur une ligne de départ, le premier qui franchira la ligne d’arrivée sera le gagnant.
* Un des joueurs est désigné Roi ou Reine du jeu, et il prend place sur la ligne d’arrivée. Tous les autres joueurs prennent place sur la ligne de départ.
* Les joueurs à tour de rôle demandent au Roi de combien de pas et de quel type de pas ils peuvent avancer.
* Les joueurs peuvent avancer avec différents types de pas :

Des pas de géant : le joueur fait le plus grand pas possible.

Des pas de fourmis : le joueur fait des pas sur la pointe des pieds.

Des pas de souris : le joueur fait des petits pas.

Des pas normaux : le joueur fait des pas comme s’il marchait normalement.

* Chaque joueur avance en fonction des instructions qui lui ont été données par le Roi.
* Les autres joueurs peuvent toujours tenter d’avancer en cachette du Roi, mais attention, car celui qui sera pris, devra repartir derrière la ligne de départ.

Une variante du jeu « Le bon vouloir du Roi ou de la Reine »

* Avant d’avancer le joueur doit demander la confirmation au Roi avec la phrase magique ´ Roi, puis-je m’avancer ? . Le Roi peut lui répondre oui ou non. Il a le droit de changer d’avis et de finalement refuser au joueur le droit d’avancer.
* Si un joueur avance sans en demander l’autorisation au Roi, il est renvoyé sur la ligne de départ.

**Jeu n°2**

Les participants sont assis, par terre, et forment un large cercle. On bande les yeux d’un joueur – le Roi du Silence – qui est assis sur une chaise au milieu du cercle. On dispose sous la chaise un objet quelconque : carte, dé, clef, …

L’animateur désigne du doigt un joueur. Celui-ci doit s’approcher sans faire le moindre bruit jusqu’à récupérer l’objet placé sous la chaise. Si le Roi du Silence entend un bruit, il en indique la direction. Si celle-ci correspond au joueur qui approche (et si le bruit entendu est réel !), celui-ci retourne à sa place et un autre joueur est désigné.

Si un joueur arrive a saisir l’objet placé sous la chaise du Roi du Silence sans être repéré, il devient à son tour Roi du Silence.

**Variantes.**

Pour rendre le jeu plus difficile, une variante consiste à placer sous la chaise un objet susceptible de faire du bruit lorsqu’on le manipule : sachet de riz, bâton de pluie, etc… Le joueur doit alors prendre l’objet et le rapporter jusqu’à sa place sans se faire entendre.