

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1008>



Piperlet

- Activités - Jeux - Jeux pouvant se jouer à l'intérieur -

Date de mise en ligne : dimanche 15 février 2015

Principe général :

Les joueurs sont installés en cercle (de préférence assis).

La personne qui mène le jeu demande à chacun-e de fermer les mains et de garder l'index tendu. Elle frappe alternativement ses genoux de ses index en disant Â« Piperlet... Piperlet... Piperlet... Â» (le nombre de « Piperlet peu varier).

Les joueurs et joueuses l'imitent et doivent être à l'écoute de ses paroles.

La personne qui mène annonce ensuite les différentes règles :

- Lorsqu'elle annonce « plat » après le Â« Piperlet... Piperlet... Piperlet... Â», les joueurs et joueuses doivent immédiatement poser les mains à plat sur les genoux.
- Lorsqu'elle annonce « dos » après le Â« Piperlet... Piperlet... Piperlet... Â», les joueurs et joueuses doivent immédiatement poser le dos de leurs mains sur les genoux.
- Lorsqu'elle annonce « pamof » après le Â« Piperlet... Piperlet... Piperlet... Â», les joueurs doivent immédiatement lever les mains au niveau des épaules.

La personne qui mène, lorsqu'elle repère un-e joueur-euse s'étant trompé-e, lui passe la main et donc le rôle de mener.

Modalités :

- Il est important que la personne qui mène articule bien et qu'il ai une voix clair et audible durant le jeu.
- Il est intéressant d'amener les différentes règles au fur et à mesure afin que les joueurs et joueuses aient le temps de les assimiler.
- Lorsque le jeu se joue bien et que peu de joueur-euses se trompent, il est intéressant de les amener à regarder la personne qui mène, celle-ci peut alors effectuer des gestes ne correspondant pas à ce qu'elle a annoncé et de ce fait permettre une nouvelle dynamique de ce jeu.
- Il est également possible d'amener de nouvelles règles, associés à de nouveaux mouvement afin de rendre le jeu un peu plus difficile.