

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article874>



# Goofy la chenille

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

Publication date: lundi 10 mars 2014

**Principe du jeu : un joueur ou une joueuse, « Goofy », se déplace discrètement en évitant les autres joueurs, appelés « somnambules » car ils ont les yeux bandés par un foulard. Quand un ou une somnambule identifie Goofy, il ou elle se place immédiatement derrière, enlève son bandeau et s'accroche à Goofy formant ainsi le deuxième élément de la chenille. De proche en proche, tou-te-s les somnambules réussiront à identifier la chenille Goofy et la compléteront.**

**Âge :** à partir de 9 ans

**Durée indicative :** 1/2h

**Effectif :** entre 10 et 20 joueurs et joueuses

**Matériel :** des foulards

### Disposition

Il faut un espace dégagé et suffisamment grand, permettant aux joueurs et joueuses d'évoluer les yeux bandés en toute sécurité.

### Le jeu commence

Tout le monde se bande les yeux à l'aide d'un foulard puis se disperse dans l'air de jeu. L'animateur-ice (ou la personne meneuse de jeu) enlève le bandeau de l'une des personnes, en prenant garde de ne pas attirer l'attention des autres. La personne sans bandeau devient alors la tête de la chenille Goofy. Elle est muette pour toute la durée du jeu et se déplace dans la plus grande discrétion possible, au signal de l'animateur-ice ; les somnambules peuvent alors aussi débiter leur déplacement pour identifier Goofy et commencer l'élaboration de la chenille.

### Le jeu se déroule

- Les somnambules cherchent Goofy en se déplaçant les mains en avant. Quand ils et elles rencontrent une personne, illes vont le retenir pour établir son identité : Goofy ou somnambule.
- Goofy marche discrètement dans la pièce sans courir tout en essayant d'éviter tout contact avec les somnambules.

La première fois que deux joueurs et/ou joueuses se rencontrent, l'un-e, nécessairement somnambule, pose la question : « Goofy ? ». Deux cas peuvent alors se présenter, sachant que Goofy ne parle pas.

- **Premier cas :** « Goofy ? » est la réponse de l'autre joueur ou joueuse. Cela prouve que deux somnambules se sont rencontrés. Ces deux personnes peuvent alors repartir à la recherche de Goofy. Bien entendu, ces deux somnambules auraient pu se questionner simultanément.
- **Deuxième cas :** Il n'y a pas de réponse même si la question est répétée. Le ou la somnambule a donc identifié Goofy. Il ou elle enlève alors son bandeau, se place derrière Goofy et lui pose les mains sur les épaules devenant ainsi le deuxième élément de la chenille. Il ou elle devient aussi muet-te pendant le reste de la partie.

La chenille, composée maintenant de deux personnes, continuera à s'agrandir petit à petit grâce aux identifications successives réalisées par les somnambules selon le même processus.

Toutefois, il va être difficile aux somnambules d'arrêter la chenille pour poser la question à l'une de ces composantes, la tête ne s'en rendant pas forcément compte. Il faudra alors poser la question avec davantage de vigueur afin d'être entendu par toute la chenille.

### **Le jeu s'achève**

La partie s'achève dès que le ou la dernier-e somnambule a ôté son bandeau.

### **Autre manière de jouer**

Se passer de foulards et garder les yeux fermés peut-être un défi pour certain-e-s joueurs et joueuses.

### **Remarques pédagogiques**

- La tâche des somnambules et celles de Goofy peuvent être facilitées ou non par la prise en compte du rapport entre l'effectif et la superficie de l'aire de déplacement autorisée
- Il peut arriver que des joueurs ou joueuses cherchent à rester somnambules afin de conserver leur bandeau le plus longtemps possible. Ce comportement ne correspond peut-être pas à l'esprit initial du jeu.
- Avancer les mains en avant permet de se protéger des éventuels obstacles