

Les rêves merveilleux de Clarisse.

Pour tous , il suffit d'adapter les difficultés des jeux en fonction des participants. Pour les plus grands, pas besoin de lire l'histoire, juste organiser les jeux ;

Une petite fille, brune et bouclée, se prénommant Clarisse, fait de drôles de rêves chaque nuit et les raconte à sa maman tous les matins.

— Cette fois, il y avait une girafe qui tenait une fourchette à la main.

Ou encore :

— J'ai vu un éléphant avec un vase sur la tête !

— Eh bien ! lui répond chaque fois sa maman. Tu ne t'ennuies pas durant la nuit !

Un jour, le réveil de Clarisse sonne et elle se réveille en s'étirant très fort, comme si elle n'avait pas envie de se lever.

— Qu'est-ce qui lui prend de sonner si tôt ? Je n'ai même pas l'impression d'avoir dormi !

Elle se décide pourtant à ouvrir les yeux, et voilà qu'elle pousse un cri !

Elle est bien dans son lit, sa table de nuit à ses côtés, mais les murs de sa chambre ont disparu ! Clarisse se lève et regarde autour d'elle. Elle se trouve dans une forêt, où les arbres ont de magnifiques couleurs vertes, brunes et rousses. Un chemin jaune paille débute au pied de son lit et s'enfonce dans les arbres en serpentant gaiement.

— Je dois encore faire un de ces rêves étranges, se dit-elle en cheminant sur le sentier.

Alors qu'elle avance tout en admirant le merveilleux paysage, elle entend des bruits, comme des grattements, ou de petits craquements. Elle s'arrête pour mieux écouter, puis s'approche d'un arbre d'où semble venir le son. Lorsqu'elle lève la tête, elle voit un petit écureuil qui mange des noisettes. Sur le sol, il y a des tas de coquilles brisées que Clarisse entend craquer sous ses pas.

— Bonjour petit écureuil. Tu n'as pas l'air d'avoir peur, d'habitude les petites bêtes comme toi se sauvent, quand quelqu'un les approche ! lui dit Clarisse, qui trouve ce petit animal très mignon.

Nullement impressionné, le petit habitant de la forêt lui répond :

— Je suis rapide et puis aucun enfant ne m'a jamais fait de mal.

— Tu peux parler ?

— Eh oui ! Bonne journée, lui répond l'écureuil, qui visiblement a envie de finir son repas.

Clarisse poursuit donc son chemin et entend à nouveau un bruit étrange. Cette fois, il s'agit d'un éléphant. Il pleure en se cachant les yeux avec ses larges oreilles.

— Qu'est-ce qui est si triste pour que tu pleures autant ? lui demande la petite fille, en lui proposant le mouchoir qu'elle glisse tous les soirs dans sa manche.

L'éléphanteau redresse la tête pour voir qui peut bien s'intéresser à son cas.

— Je ne peux plus porter mon vase, je l'ai fait tomber et la jolie fleur n'a plus d'eau...

Et il repart à pleurer de plus belle.

— Mais, il n'est pas cassé, dit Clarisse en ramassant le joli petit vase. Tu peux le remplir et remettre ta fleur dedans.

— Avec quoi ? pleurniche le petit pachyderme. Je n'ai pas de mains comme toi. Regarde mes pattes, je ne peux rien attraper.

Clarisse sourit, elle est souvent allée au zoo et sait que les éléphants sont très agiles avec leur trompe.

— Tu n'as jamais pensé à te servir de ta trompe ?

Le jeune animal la regarde, étonné, et se met à réfléchir.

— Tu veux dire que ma trompe ne me servirait pas uniquement à respirer ?

— Essaie, tu verras que tu peux attraper tout ce que tu veux avec ta trompe.

L'éléphanteau se penche, met sa trompe au-dessus du vase et essaie de l'aspirer.

— Non, pas comme ça, sourit Clarisse. Tu peux enrouler ta trompe autour et ensuite le soulever. Entraîne-toi avec un petit bout de bois.

Le petit éléphant essaie donc, soulève facilement un petit bâton, tente avec un autre, plus gros, puis enfin avec son vase. Il parvient à le soulever délicatement et court vite vers un ruisseau pour le remplir.

— Merci, dit-il sans se retourner, je vais chercher de l'eau pour ma fleur.

Puis il disparaît derrière les hautes herbes.

Clarisse est tentée de le suivre, mais elle préfère ne pas s'éloigner du chemin et poursuit sa promenade.

Elle respire le parfum des fleurs qu'elle rencontre, chantonne la dernière chanson apprise à l'école et voilà qu'elle entend à nouveau quelqu'un pleurer !

— Tout le monde est malheureux dans ces bois !

Clarisse cherche d'où viennent les sanglots et lève la tête pour mieux les entendre. C'est bien d'en haut qu'ils viennent et la petite fille cherche dans l'arbre voisin, quel animal peut bien pleurer ainsi.

— Je suis juste au-dessus de toi, lui dit une pauvre voix. N'avance pas plus, tu vas te cogner dans mes jambes.

La petite fille regarde à nouveau vers le haut et ne voit plus le soleil, elle se trouve sous le ventre d'une girafe ! Elle recule un peu pour voir le mammifère de profil.

— Pourquoi est-ce que tu pleures ?

— Je me sens seule, répond la girafe. Personne ne joue jamais avec moi. Tout le monde est trop petit !

Clarisse a encore une idée.

— Et si je te présente quelqu'un qui peut te parler, sans que tu aies à te baisser, cela te fera plaisir ?

— Tu ferais ça pour moi ? Je n'ai jamais réussi à me faire d'ami, tout le monde fatigue à lever la tête. Rétorque la girafe avec espoir.

Clarisse lui demande de la suivre et retourne sur ses pas. Lorsqu'elle entend à nouveau les petits bruits de l'écureuil décortiquant ses noisettes, elle s'en approche et lui demande s'il accepterait de discuter avec une nouvelle amie, tout en restant dans son arbre.

La girafe s'approche et met sa tête toute souriante à la hauteur du petit animal.

— Ça alors, s'exclame-t-il, c'est la première fois que je vois quelqu'un de si près, sans qu'il soit monté sur mon arbre ! Si tu ne manges pas mes noisettes, sois la bienvenue. Je m'appelle Pitot. Et les voilà qui se mettent à discuter comme si Clarisse n'existait pas.

La petite fille, heureuse d'avoir rendu service, décide de retourner vers son lit. Elle s'y assoie et attend que le réveil la ramène à la réalité.

— C'est bien gentil tout ça, mais c'est la première fois que j'ai faim dans un rêve moi !

À ces mots, une voix se fait entendre derrière sa tête.

— Si tu as faim, viens avec moi, je suis le chef Pic, je t'ai préparé un excellent repas.

Clarisse se retourne et découvre une fourchette, en équilibre sur le bois de son lit. Elle saute sur le sol et progresse par petits bonds sur un chemin rouge brique, que la petite fille n'avait pas remarqué et qui part à l'opposé du jaune.

— Viens, dit la fourchette en se retournant de temps en temps.

Voilà notre héroïne qui avance à la suite de la fourchette Pic, sans savoir où cette dernière va l'emmener.

Elles arrivent dans une clairière où des dizaines de convives semblent les attendre, autour d'une table dressée au beau milieu des fleurs de prairie.

— Pourquoi nous regardent-ils tous comme ça ? demande Clarisse un peu inquiète.

Des enfants, tous en pyjama, sont attablés et semblent attendre pour pouvoir manger.

— Ils attendent que je leur serve le repas, ils adorent ce que je fais. Assieds-toi là et tu vas goûter à tout ce que je vais ramener, tu m'en diras des nouvelles.

Clarisse s'installe sur la chaise que lui a indiquée le chef, à côté d'une petite fille toute blonde.

— Bonjour...

Clarisse passe un merveilleux moment. Elle se fait beaucoup d'amis autour de la table et se régale de tout ce que la fourchette lui fait goûter.

Enfin, tous les enfants quittent leur place et repartent, chacun par un chemin différent. La clairière devient déserte et Clarisse reprend, elle aussi, le chemin qui la ramène à son lit.

Elle s'allonge, s'endort aussitôt et entend à nouveau la sonnerie de son réveil.

— Voilà qu'il me faut me lever, alors que je viens de me coucher !

Clarisse ouvre les yeux et se trouve, stupéfaite, dans sa chambre.

— Quel rêve étrange encore ! s'apprête à dire la petite fille à haute voix.

Mais elle entend un petit bruit qui lui semble familier. Elle cherche d'où il peut provenir et s'approche de sa fenêtre dont les rideaux sont tirés. Elle soulève le tissu... et aperçoit un petit écureuil sur son appui de fenêtre.

— Est-ce que tu étais dans mon rêve ?

Et l'écureuil de répondre :

— Était-ce bien un rêve ? Qui sait ? En tous les cas, tu as tout compris :

On peut être différent et trouver des amis.

Puis il descend du rebord de la fenêtre et disparaît dans le petit bois derrière chez Clarisse.

Jeu n°1 Le vase et la fleur

Accessoires :

- Une bouteille par participant de jus d'orange ou autre, à large goulot. La faire décorer par l'enfant en collant des morceaux de papier dessus, avec de la colle ou du scotch, afin qu'il reconnaisse quelle est sa bouteille.
- Des gros confettis réalisés avec des feuilles, des revues ou des feuilles d'arbre. Coupez de carrés de deux sur deux avec les enfants. Et si c'est trop long, prenez du papier journal, il y a toujours un sens où il s'arrache facilement en rubans. Ensuite, vous pouvez couper des carrés dans ces bandes. Il faut une bonne bassine de confettis.
- Cinq fleurs par participant. Dessiner de grandes fleurs sur du papier ou du carton et les découper, les colorier avec plein de couleurs gaies.
- Deux ustensiles à grand manche par enfant. Louches, cuillères en bois...

Déroulement

Vous devez cacher les fleurs (dans la maison, dans le jardin, dans des tiroirs... c'est suivant la limite du jeu que vous aurez définie.)

- Le pauvre éléphant du rêve de Clarisse n'arrive pas à porter son vase et à le remplir d'eau. Serez-vous plus habile que lui ?

- Les participants doivent partir d'un bout de la pièce, alors que les vases sont à côté d'eux. Il faut se dépêcher, les fleurs vont faner ! Les enfants courent vers la bassine et attrapent des confettis avec les embouts de leurs ustensiles et courent les mettent dans le vase. Ils ont droit d'utiliser leur mains seulement pour mettre les morceaux qui tom-bent par terre dans la vase ;

- Lorsque la bassine est vide, les vases sont prêts, les fleurs peuvent être cherchées, une par une. Les enfants, lorsqu'ils trouvent une fleur, doivent venir la mettre dans leur vase.

Dès que les fleurs sont toutes trouvées, il suffit de compter les fleurs dans les vases de chacun pour voir qui a gagné.

Jeu n°2 La girafe n'a pas d'ami

Accessoires :

- Une chaise par enfant, qui représentera la girafe.
- Des bonnets, casquettes, chapeaux en tous genres, trois par participant.
- Des dessins de noisettes de toutes tailles, au moins 5 par participant, si possible sur du carton.
- De la ficelle ou du scotch pur faire tenir les chapeaux sur le dossier de chaque chaise
- Des pinces à linge , une par noisette.

Déroulement

Placer les couvre-chefs un peu partout , visibles dans la pièce,

La girafe aimerait avoir plein d'amis écureuils pour discuter dans les arbres avec elle. Elle place donc plein de noisettes et de glands à sa hauteur pour les attirer .

Les enfants doivent commencer à quatre pattes.

Ils passent sous la chaise, vont chercher un chapeau, repassent sous la chaise et accrochent le chapeau sur le dossier de la chaise avec ficelle ou scotch, ce que vous leur donnerez. Le chapeau doit pouvoir contenir les noisettes. Vous pouvez les aider .

Les enfants repassent par-dessous la chaise pour aller chercher un autre couvre-chef , jusqu'à en avoir accroché trois chacun.

Les noisettes sont toutes accrochées à une pince à linge et posées à côté des enfants , à une distance des chaises que vous aurez définie en fonction de l'âge.

Il faut que les enfants lancent les noisettes sur l'assise de leur chaise. Chaque fois qu'ils réussissent, il met la noisette dans un des chapeaux. Et repartent derrière la limite, pour lancer une nouvelle noisette ou gland.

Celui qui a réussi le premier à mettre toutes ses noisettes dans les chapeaux (à hauteur de la tête de la girafe) a gagné.

Jeu n°3 La fourchette cuisinière

Accessoires :

- Une fourchette par enfant (adaptée à leur âge)
- Des pâtes séchées cannellonis ou coquillettes crues à colorier, chaque enfant a sa couleur.
- Une gamelle
- Une chaise par enfant avec son nom écrit dessus.

Déroulement

Les chaises sont alignées, les unes en face des autres, pour faire une barrière aux enfants, mais que chacun ait accès à l'assise de sa chaise, sur laquelle vous aurez placé les pâtes de sa couleur. Avec les chaises alignées, c'est comme si chacun a son petit stand de tir.

Chaque enfant se muni de sa fourchette, il doit récupérer quatre des nouilles de sa couleur posées devant lui, mettre une pâte sur chaque pic de fourchette et lancer les pâtes vers la gamelle posée au sol derrière la barrière de chaises.

Une fois que tous les enfants auront lancé leurs pâtes, vous allez compter celles qui sont bien tombées dans la gamelle. Celui qui a le plus de pâtes de sa couleur dans la gamelle a gagné.

ERB

<http://contesenerb.fr/>