

Jeu d'attrape et d'observation

Note importante : Tous ceux qui seraient les victimes aux jeux d'attrapes et pour certains jeux d'observation, devraient être à un autre endroit (autre pièce) lorsque l'épreuve (attrape) sera expliquée aux autres. S'il y a plus d'une victime pour une attrape, il faudra qu'un animateur reste avec les autres victimes à un endroit où l'on ne peut pas entendre le jeu qui se fait. Cet animateur verra à envoyer les jeunes un à la fois lorsque le moment sera venu.

But : S'amuser au dépend des autres, pour mettre de la joie au sein du groupe, mais le tout sainement. Tous ces jeux se jouent avec des volontaires qui ignorent le jeu en question.

A-1 JE PARS EN VOYAGE

Description:

Tous les participants s'assoient en cercle et l'animateur dit: je pars en voyage et j'apporte... La personne doit apporter un objet qui commence par la première lettre de son nom sinon on lui dit qu'elle ne peut pas l'emmener cela.

Ex: Martin commence: "Je pars en voyage et j'emmène ma maîtresse"

A-2 LES CISEAUX

Description:

Assis en cercle, l'animateur donne les ciseaux à son voisin de gauche en lui disant: "je te passe les ciseaux croisés ou décroisés."

L'animateur attire ainsi l'attention des participants sur les ciseaux, mais le tout se passe selon la position des jambes. Si l'animateur a les jambes croisés, il passe les ciseaux croisés et décroisés s'il a les jambes décroisés. Celui qui reçoit les ciseaux les donne à son voisin en disant: " je reçoit les ciseaux croisés ou décroisés et je te les passe croisé ou décroisés selon si ses jambes sont croisés ou décroisés. Lorsque quequ'un se trompe on lui dit tout simplement et le jeu continu. Les joueurs doivent essayer de trouver quel est le truc.

Matériel:

-Une paire de ciseau.

A-3 LE HUM HUM

Description:

L'animateur prend un bâton et récite la phrase suivante:

"Hum Hum! Ma grand-mère est morte hier soir, mais qu'est-ce que je peux dire, mais qu'est-ce que je peux faire, suis-je donc membre."

Le secret est dans le Hum Hum! du début. L'animateur invite ensuite les autres participants à essayer de devenir membre de ... Pour être membre, il faut faire le Hum! Hum! du départ.

Matériel:

-Un bâton

Variantes:

-Mettre ses souliers en envers à place du hum! hum!

A-4 AU MARCHÉ PADI-PADO

Description:

Les participants sont assis en cercle. L'animateur pose la question suivante :

-Monsieur le curé s'en va au marché Padi-Pado ? Que rapporte-t-il ?

Les participants donnent à tour de rôle quelque chose que le curé ramène. Ces objets ne doivent pas comporter ni de I ni de O. De là le nom pas d'I pas d'O. Lorsque les joueurs nomment leurs objets, on leur dit si le curé peut ramener cela ou si l'église ne lui permet pas cet objet. À la fin, on révèle le truc pour ceux qui n ont pas compris.

A-5 INITIATION POUR DEVENIR PAPOU

Description :

On fait sortir des personnes qui seront initiées à devenir Papou. Au reste du groupe, on explique le fonctionnement du jeu.

On amène alors la personne qui doit être initiée. Le maître de cérémonie se présente comme le chef des Papou (déguisé si possible) et lui dit qu'elle sera initiée Papou. Il fait alors asseoir la personne sur une chaise et lui dit qu'avant de commencer, il faut qu'elle prête serment. Il fait placer la personne, le genou gauche et la main droite au sol et lui fait répéter après lui : « Je promets de ne jamais dévoiler le secret des Papous.

Après que le futur Papou ait fait cela, le maître lui dit de bien réfléchir. Il lui dit qu'il sera le seul à pouvoir faire une chose que les autres Papous ne pourront pas faire en même temps que lui. La fameuse chose est de s'asseoir sur la chaise. Après le maître ne dit plus rien et c'est là que le plaisir commence car l'initié voudra en savoir plus long et parlera. Tous les geste, les paroles, etc, seront imités par le reste des membres Papou. Le jeu se termine quand l'initié s'assoit sur la fameuse chaise et il est maintenant un membre Papou. On fait ensuite entrer un autre futur membre et on recommence.

Matériel :

-Chaise

A-6 LE DOCTEUR

Description :

Pour ce jeu, il faut avoir un volontaire qu'on fait sortir. Pendant ce temps, l'animateur explique le jeu aux autres participants. Le volontaire revient et on lui dit que les participants souffrent tous de la même maladie et qu'il doit trouver c'est quoi pour pouvoir les guérir. Cette maladie c'est que les participants répondent tous à la question qui a été posé au joueur d'avant. La personne est invitée à poser des questions aux participants pour trouver la maladie. La première personne répond n'importe quoi, mais les suivantes répondent à la question précédente. Si après un tour elle n'a pas trouvé, l'animateur lui dit alors de poser des questions dont elle est sûre des réponses. Si elle n'a pas encore trouvé, lui donner la réponse.

Variantes :

-Le psychiatre : Trouver la maladie mentale de chacun qui se prennent pour leur voisin de gauche.
Ex : si le voisin est une fille, le participant est un fille.

A-7 AU PIED DU MUR

Description:

Faire sortir une personne qui sera l'initiée. On explique alors le jeu aux autres participants. La personne rentre et on la place au pied du mur en lui disant que pour retourner rejoindre ses amis, elle devra répondre à une question très simple. L'animateur lui dit alors de faire trois pas de ... (ballerine, souris, géant, etc.) Ensuite, il lui demande de quel pied il est parti. Celui-ci va sûrement dire du gauche ou du droit, mais ce n'est pas cela. Il est en fait parti du pied du mûr. On le fait recommencer jusqu'à temps qu'il comprenne en lui disant bien que le nom du jeu est au pied du mûr.

A-8 LA MONTAGNE SACRÉE

Description :

On fait sortir une ou plusieurs personnes qui sera l'initier. On explique le jeu aux autres participants en leur disant qu'ils sont des membres de la tribu des apaches qui tiennent beaucoup à leur ressources naturelles. De ce fait, ils ont une montagne sacrée sur laquelle personne ne doit monter sinon il crie. La montagne sacrée sera représentée par une chaise. On fait rentrer la personne et on lui explique que pour devenir un apache qui respecte la nature, il devra faire ce que les apaches lui disent de faire. Les apaches commencent alors à dire indéfiniment :

« enlève tes souliers et montent dessus »

En général, les participants on le réflexe d'enlever leurs souliers et de monter sur la chaise. Alors, les apaches se mettent à crier tant qu'il n'est pas redescendu. Ce que le participant a à faire est d'enlever ses souliers et de monter sur ses souliers.

A-9 LA POULE

Description:

On fait sortir une personne de la salle pendant qu'on explique aux autres le fonctionnement du jeu. Il y a quatre enveloppes. Une enveloppe de jokes, de chansons, de mimes et une de choix. Dans l'enveloppe de choix, il n'y a que des mimes. Donc la personne pigera automatiquement un mime. Dans l'enveloppe de mime, il n'y a que des poules. La personne pigera devra donc mimer une poule. Toutes les personnes dans la salle le savent et diront tout sauf le mot poule. Niaisier la personne le plus longtemps possible sans la faire frustrer et finir le jeu en demandant au monde ce qu'elle mimait et là, ils diront tous une poule.

Matériel:

-Enveloppes

A-10 TÉLÉPATHIE

Description:

On invite quelques personnes à sortir. Par terre dans la salle, il y a une chiffrier de 1 à 9 comme sur un téléphone (Pas de 0). L'animateur explique à ceux qui sont sorties le truc. Les participants de la pièce choisiront un numéro et le diront à l'animateur. On fait rentrer une personne qui devra deviner le numéro de l'assistance en nommant des numéros.

Le truc est fort simple : si l'assistance a choisi le numéro 3, l'animateur à l'aide d'un bâton pointera sur le numéro dit par la personne (disons 9), mais de manière à ce qu'il pointe la direction du chiffre choisi par l'assistance. Ici, il pointera donc dans le haut du neuf et un plein milieu. Si ensuite elle dit 7, il pointera donc dans le coin supérieur droit qui pointe en direction du 3. Après trois ou quatre coups, le participant sachant le truc devrait deviner le chiffre. On passe quelques personnes qui savent le truc et l'assistance doit trouver le truc.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Matériel:

-Carton pour le chiffrier
-Bâton

A-11 MAGIE NOIRE ou MAGIE BLANCHE

Description:

On doit choisir une personne dans la salle qui connaît le jeu ou à qui on lui expliquera. L'animateur sera le magicien et la personne sera son assistant qui comprend la magie de son magicien. Le truc est que l'animateur nomme des objets en disant toujours la couleur. Lorsqu'il nomme un objet noir, le suivant sera le bon. L'assistance devra trouver le truc.

Ex : Est-ce le plafond gris Non!
Est-ce la lampe noire Non!
Est-ce la bouteille bleu Oui!

Matériel:

-Déguisement si possible

A-12 LE SIFFLET

Description:

Le public s'assied en cercle sur des chaises. On fait sortir 2 à 5 personnes puis on explique le jeu au public qui ne sera pas inactif dans tout cela. La personne qui rentrera devra deviner qui a le sifflet. Mais ce n'est pas le public qui l'a. C'est l'animateur qui l'a attaché à une ficelle derrière son dos. Discrètement, l'animateur s'approche du public pendant que la personne cherche et une personne du public siffle dans le sifflet. On dit à la personne que le sifflet peut se passer de personne en personne pendant qu'il cherche. On peut aussi vraiment donner le sifflet à quelqu'un du public.

Matériel:

-Sifflet
-Chaise

A-13 LE RASOIR

Description:

On fait sortir des personnes et les autres seront le public. On fait entrer une personne qui se couche sur le sol. On lui remet donc un rasoir et celle-ci devra raser un ballonne pleine de crème à barbe. La joke est que la ballonne est pleine d'eau. Va-t'elle à péter ? Si vous voulez vraiment qu'elle soit mouillée, vous pouvez la crever vous-même discrètement avec une aiguille ou autre.

Matériel:

-Rasoir et crème à barbe
-Ballonne

J E U X

A-14 LA COUVERTURE

On demande à un volontaire de s'asseoir et on place une couverture sur lui. Puis on lui dit : « Tu es dans le désert, où il fait une température insupportable. Il fait très chaud et tu dois enlever quelque chose pour avoir un peu moins chaud... » On lui demande ensuite ce qu'il a enlevé, et on lui dit qu'il fait encore trop chaud et qu'il doit enlever quelque chose d'autre. Le jeu fini lorsque le volontaire n'a plus rien à enlever, alors on laisse la couverture et on lui dit le truc, ou encore lorsque le volontaire, ayant réalisé dans quel pétrin il s'est foutu, répond : «la couverture». Et bien là, il gagne et on appelle le volontaire suivant.

Matériel :
Une couverture.

A-15 LE BATEAU

On fait asseoir 5 à 6 personnes en file indienne. Le dernier de la file est le volontaire qu'on a fait sortir pendant qu'on a expliqué le jeu aux autres. Le premier est le capitaine du bateau. C'est donc lui qui dirige le bateau. Le capitaine dit donc la direction aux matelots qui sont en arrière. Le deuxième matelot le répète au troisième et ainsi de suite jusqu'à notre volontaire. Tous mime donc les ordres du capitaine. Voici des exemple d'ordres :

- à tribord (on penche à droite)
- à babord (on penche à gauche)
- Une vague (on fait la vague)

Le capitaine va dire encore quelques ordres puis va lancer la phrase cruciale : «On coule». Alors la phrase se répète comme d'habitude jusqu'à l'avant dernier matelot. Mais celui-ci a un verre d'eau, caché entre ses jambes, qu'il projette à la figure de notre volontaire. Alors tout le monde est joyeux, et le volontaire est mouillé.

Matériel :
un verre d'eau.

A-16 LES CORN FLAKE

On fait sortir une personne pendant qu'on prépare la pièce et qu'on explique aux autres. Ce jeu est déconseillé avec les petits. La personne entrent, enlève ses soulier et on lui dit que pour être membre de..., il doit passé l'épreuve de la résistance. Pour cela, il devra marché à travers le chemin de vitre cassé qu'on lui présente. On bande alors les yeux du participant et on le fait tourner sur lui même en l'approchant non pas de la vitre, mais de céréale corn flake qu'on avait caché sous une couverte. Le participant aura l'impression qu'il marche sur la vitre. Certains peuvent être craintifs, ne les obligé pas à le faire.

Matériel :
-Vitre cassée
-Corn flake
-Couverture

D , A T T R A P E S

J E U X

D A T T R A P E S

A-17 L'INDIEN

Une personne est appelée à imiter le meneur de jeu qui peut être costumé en prêtre par exemple. On explique à la personne qu'elle devra pour être initié imité en tout temps le prêtre et le regarder droit dans les yeux en tout temps. Chacun on une assiette d'aluminium sur la tête qu'il tienne avec une main. Celle du meneur de jeu est vide tandis que l'autre est recouverte de suie qu'on aura faite à l'aide d'un briquet avant que le participant entre dans la pièce. Le meneur de jeu fait différents gestes et le participant doit faire exactement les mêmes. Un des gestes le plus courant sera de passer un doigt dans l'assiette et par la suite le passer dans le visage. Le meneur de jeu devra faire des mouvements (gestes) où les mains ne doivent pas passer près des yeux pour que le participant ne découvre pas tout de suite au début qu'il est en train de se barbouiller le visage. Au bout d'un certain temps, le meneur de jeu s'arrange pour faire un geste au niveau du nez ou des yeux pour que le participant se rende compte qu'il est noir.

Matériel :

- 2 assiettes
- Briquet

A-18 LE FRAPPEUR SOUS LES COUVERTURES

On couche 2 personnes par terre, un à côté de l'autre, mais de sens inversé. On les recouvre d'une ou de 2 couvertures. On donne une brosse à celui qui doit frapper l'autre à qui on aura expliqué le jeu auparavant. On prend le soin de dire au participant que lui et la personne qui doit le frapper, font le jeu et que les deux doivent trouver qui les ont frappé. On ne frappe que sur les cuisses. Le frappeur sous la couverture doit en tassant sa couverture donné un coup à son voisin. À ce moment, celui qui vient d'être frappé doit, en enlevant une partie de sa couverture trouver qui l'a frappé. Tous les spectateurs ont les mains dans le dos et la personne qui vient d'être frappée a 3 chances pour découvrir qui vient de la frapper. On lui dit qu'il doit trouver celui qui l'a frappé sinon le jeu continu. Le frappeur peut simuler qu'il a été frappé pour distraire son voisin. Le jeu prend fin lorsque le participant se rend compte que c'est son voisin qui le frappe ou lorsqu'on finit par lui dire.

Matériel :

- 1 brosse et 2 couvertures

A-19 LES TROIS MALADES

But : Guérir 3 malades, un qui est sourd, un qui est muet et finalement un qui est aveugle.

Règlements : On choisit 3 personnes pour être les malades. Ces 3 malades doivent mimer devant eux le docteur leur maladie. Le docteur est donc le joueur. Le docteur doit, en posant des questions et en faisant des gestes, trouver la façon de guérir la maladie dont souffre son patient. Une fois qu'il croit avoir identifié la maladie, il essaie ou doit essayer de la guérir. Tous les moyens sont bons, mais c'est seulement lorsqu'il touchera la partie malade de son patient qu'il sera guéri. À ce moment, son patient le remercie mais ne lui dit pas de quelle façon il l'a guéri. Le docteur doit s'apercevoir qu'il a le pouvoir de guérir par le simple toucher. Il doit de cette façon guérir ses trois malades. Si le docteur a de la difficulté à guérir ses patients, on peut l'aider en lui donnant quelques indices. Ce qui est amusant dans ce jeu, c'est de voir toutes les méthodes que le docteur peut prendre pour guérir son patient.

A-20 L'HIPPOPOTAME

Règlements : On donne à chacun des participants un nom d'animal, qu'il doit garder secret. Il peut y avoir un nom d'animal pour 5 participants. Tous les joueurs doivent former un cercle et se tenir fortement après les épaules de leurs voisins. Il ne doit pas y avoir 2 animaux semblables voisins. Lorsqu'un nom d'animal est nommé, tous ceux qui portent ce nom doivent se décoller de terre et se suspendre aux épaules de leurs voisins. On fait cela quelques fois et on peut établir un court système de points. Par la suite, on rappelle tous les joueurs et on leur donne un autre nom qu'ils doivent garder secret, mais cette fois-ci, on donne à tous le monde le même nom : HIPPOPOTAME et tout le monde vient pour se retenir les uns sur les autres et... ils se retrouvent par terre.

A-21 LA VACHE

Deux personnes sont choisies pour faire la vache. Celle des deux qui fait le derrière de la vache a un verre d'eau dans les mains. On camoufle ces deux personnes avec une ou plusieurs couvertures. Le meneur du jeu montre au joueur (qui est couché sur le dos) toutes les prouesses que peut faire sa vache. Il la fait par exemple avancer, reculer, tourner... Il dit par la suite que sa vache est capable de passer par-dessus lui sans lui faire aucun mal. Lorsque ceux qui font la vache sont rendus environ au niveau de la tête, celui qui fait le derrière laisse couler l'eau lentement sur la tête du joueur comme si elle...

Matériel :

- Verre d'eau,
- 2 couvertures.

A-22 LA MOMIE

Je vais maintenant vous montrer une attrape frappante et très amusante, après avoir demandé des volontaires et les avoir amenés ailleurs. Deux personnes vont se coucher sur le sol de manière à ce que les jambes de l'un arrivent en dessous des bras de l'autre pour qu'il ne semble y avoir qu'une personne couchée. Nos deux compagnons ont la tête dans le sens opposé. Celui qui jouera le rôle de la tête aura la couverture qui lui arrêtera au niveau du cou. Pour l'autre, la couverture lui dissimulera la tête ainsi que son arme, une épée de mousse. Alors on fait venir un volontaire. Puis, le troisième complice explique à notre ami qu'il a été en Égypte et qu'il a ramené cette momie. Nous n'écrivons pas ici tous les dangers auxquels notre complice a dû faire face pour réussir à ramener la momie. Mais, mettez-en. Et il lui explique comment elle peut parler. Alors notre aventurier fait une démonstration à notre volontaire. Il se place au-dessus de la momie, jambes écartées à la hauteur de la poitrine du cadavre. Puis, en inclinant le buste en avant et en faisant des cercles avec ses bras tendus, il prononce les mots magiques : «MOMIE DIS-MOI OUI ! » et répète cette phrase trois fois. Alors la momie dit : «OUI». L'explorateur très satisfait se redresse et invite notre volontaire à faire de même. La position est très importante. Quand notre téméraire ami prononcera pour la troisième fois l'incantation le complice de derrière se redressera et frappera les fesses du volontaire dans un élan imaginatif. Prévoir un signal entre la momie de «tête» et de «pied» pour que ce deuxième sache quand frapper si le volontaire est un peu méfiant.

Matériel :

- une couverture
- une épée de mousse

A-23 CHIFFRE RAPIDE

Description:

On présente à quelqu'un une main (ou les deux), avec un certain nombre de doigts levés. Puis on annonce un chiffre entre 0 et 10. Lorsqu'on annonce un chiffre, on annonce le nombre de doigts de la personne précédente. Le nombre de doigts n'a pas vraiment rapport. La première personne dit évidemment n'importe quel chiffre. Il est important que quelques personnes connaissent le truc. Les joueurs doivent trouver le truc.

A-24 QU'EST CE QUE TU PRÉFÈRES

Description:

On demande 5 volontaires pour venir faire le jeu. Les autres seront le public. Parmi les volontaires, on demande à une personne de regarder les quatre autres et d'identifier dans leurs visages ce qu'elle aime le plus. Elle devra ensuite embrasser qu'est-ce qu'elle a identifié.

A-25 RESTAURANT SANTÉ

Description:

Les participants sont assis en cercle. L'animateur pose la question suivante :

-Au restaurant santé, j'aime bien manger ... (nommé un plat qui ne contient pas la lettre « T »)

Les participants donnent à tour de rôle quelque chose qu'il pourrait manger. Ces aliments ne doivent pas comporter la lettre « T ». Lorsque les joueurs nomment leurs aliments, on leur dit s'il peuvent le manger ou non. À la fin, on révèle le truc pour ceux qui n'ont pas compris.

A-26 LE PHOTOGRAPHE

Description:

On choisit un photographe parmi les enfants. Les autres enfants en groupes se placent pour prendre une photo. Quand la pause est choisie, on dit au photographe qu'il peut prendre la photo donc il a environ une minute pour bien examiner comment les jeunes sont placés. Il se retourne et l'animateur choisit un seul jeune qui change une chose de la pause (tourne sa casquette, s'assoit, change sa main de place...) Le photographe revient proche du groupe et a trois chances pour trouver qui a changé et qu'est-ce qu'il a changé.

Variantes :

En équipe de deux, un en face de l'autre, un observe et l'autre fait une pause.

L'observateur se retourne et celui qui a fait la pause change trois choses sur lui (enlève sa montre, détache son soulier, sort sa langue...). L'observateur doit trouver ces trois choses.

J E U X D' A T T R A P E S

A-27 LE BÂTON TÉLÉPHATIQUE

Description:

Très spectaculaire parce que très difficile à découvrir... Le magicien et son complice tiennent le même bâton bout à bout. C'est un bâton télépathique. Le magicien demande le silence. Un enfant finit toujours par émettre un son. Le magicien et son complice se demandent s'ils sont prêts (s'ils ont bel et bien entendu qui a parlé.) Le magicien sort de la salle et son complice annoncent à la foule quel enfant ils ont choisi, celui qui a parlé. Le magicien revient dans la foule et à l'aide de son bâton magique, pointe le jeune choisi