

J E U X C A L M E S

C1 BÉBÉ CLIN D'OEIL

Description:

Chacun des participants se place deux par deux et forment un cercle en s'assoiant entre les jambes de leur partenaire. La personne qui est en arrière est le papa ou la maman possessive et la personne d'en avant est le bébé explorateur qui veut partir. S'il reste une personne seule, c'est elle qui ira au milieu, sinon c'est l'animateur. La personne au milieu est un parent qui se cherche un enfant et qui fait des clins d'œil aux bébés pour les attirer. Lorsqu'il fait un clin d'œil à un enfant, celui-ci essaie d'aller toucher le pied de la personne au milieu tandis que son parent essaie de le retenir. Les autres participants compte jusqu'à dix soit le temps maximum que le bébé dispose pour aller toucher à la personne du centre qui n'a pas le droit de bouger. S'il réussit, il change de place avec celui du centre qui devient parent, sinon il remplace son parent qui devient bébé. Pour les plus vieux, on peut changer la mise en scène et le nom pour Cruising Bar.

C2 LE GRELOT

Description:

Tous les participants sont en cercle sauf un qui est dans le milieu et qui a les yeux fermés. Pendant environ 20 secondes, les enfants se passent le grelot derrière le dos et le faisant tinter. Dès que le joueur du centre a fini de compter jusqu'à 20, il ouvre les yeux et doit essayer de deviner où est le grelot. Il a trois essais pour deviner. S'il gagne, il change de place avec la personne qui était en possession du grelot. On peut ajouter des grelots pour permettre à plus de participants d'avoir le grelot et aider le joueur au centre. On peut aussi le jouer avec un ballon que les participants se passent et la personne doit deviner où il est rendu.

Matériel :

-Grelots ou ballon

C3 TIC TAC TOC

Description:

L'animateur divise le groupe en deux équipes égales. Il pose alors des questions ou des défis aux équipes. S'il le réussissent, ils peuvent placer un X ou un O selon l'équipe. La première équipe qui réussie une ligne est la gagnante.

Matériel :

-Questions, épreuves ou autres
-Jeu de Tic Tac Toc si possible tracé sur le sol

C4 LE PASSAGE SILENCIEUX

Description:

Tous les participants sont en cercle sauf une personne qui est au centre et qui a les yeux bandés. On donne des numéros à tous les participants et on demande à la personne du centre de nommer deux numéros. Ceux-ci doivent changer de place sans se faire toucher par la personne qui est au centre. Si l'un d'eux se fait toucher, il changera de place avec lui. On peut mettre deux personnes au milieu ou faire changer trois personnes pour rendre cela plus compliqué.

Matériel :

-Bandeaux

C5 LE PHOTOGRAPHE

Description:

On fait sortir une personne qui jouera le rôle du photographe. Le groupe se place comme s'il allait prendre une photo de famille. On fait rentrer le photographe qui observe bien le groupe (Il prend une photo). Ensuite, on le fait ressortir et les participants en profitent pour changer de place et de position.

Le photographe revient et il doit essayer de reprendre la même photo. Il doit donc replacer tout le monde comme il était.

Variantes :

-Pour les plus jeunes, l'animateur demandera aux participants de bien l'observer. Il se retourneront ensuite et l'animateur changera quelques aspects de son costume. Les jeunes se retournent et doivent essayer de tout replacer comme c'était.

-Un joueur est chargé de regarder tout les autres participants qui sont en ligne. Il regarde la coupe de cheveux, cravate, etc. On lui bande les yeux et tout le monde change de place. On l'apporte face au premier de la rangée et en lui touchant, il doit être capable de le reconnaître ainsi que tous les autres.

-Déplacer les objets d'une pièce et devront les replacer

C6 SEVEN UP

Description:

Tous les enfants se couchent sur le ventre sauf 7 qui restent debout en avant. Les enfants qui sont couchés par terre se ferment les yeux et lèvent le pouce en l'air. Les 7 enfants debout partent alors et vont toucher le pouce d'un jeune et reviennent à leur place. Les enfants qui ont été touchés au pouce le baissent pour ne pas être touchés une autre fois. Lorsque tous les joueurs sont revenus à leur place, ils crient seven-up et ceux qui ont été touchés doivent retrouver la personne qui les a touchés. S'ils la trouvent en deux coups, ils changent de place avec ceux-ci.

C7 CHAISE MUSICALE

Description:

L'animateur place des chaises vers l'extérieur qui forment un cercle. Les participants s'assoient sur une chaise et lorsque la musique part, ils se lèvent et marchent autour des chaises. L'animateur enlève alors une chaise. Lorsque la musique arrête, tous les participants doivent s'asseoir, mais il manque une chaise. Il y a donc une personne qui ne pourra s'asseoir. Cette personne sera éliminée. Le jeu continu jusqu'à temps qu'il n'y ait plus qu'une seule chaise et deux personnes. On peut enlever plusieurs chaises à la fois pour accélérer le jeu.

Matériel :

- Chaises
- Radiocassette

Variantes :

-Le sac musical : On prend un sac de vidange percé par les deux bouts. Les participants doivent le passer par les pieds et le sortir par en la tête et le donner à leur voisin. Lorsque la musique arrête, celui qui est pris avec le sac entre les mains est éliminé. On peut mettre plusieurs sacs pour accélérer le jeu.

-Les tapis musicaux : Les participants se promènent quand la musique s'arrête, une partie de leur corps doit être en contact avec un tapis. On enlève des tapis sans toutefois éliminer des participants. Le jeu devient vite ridicule.

-La pêche en mer : Tous les participants sont assis et se choisissent un animal marin. L'animateur qui est le pêcheur appelle des poissons qu'il pêche (truite, baleine, requin, etc.) Lorsque presque tous les joueurs sont levés, le pêcheur dit le vent se lèvent et tous les participants doivent se trouver une chaise. Celui qui reste debout est le nouveau pêcheur.

-Chaise sardine : Le même principe que la chaise musicale, mais les participants ne sont pas éliminés et doivent s'asseoir sur les genoux des autres. On peut aussi le faire avec des cerceaux ou les joueurs s'empileront.

-La chaise personnalité : Tous les participants sont assis sur une chaise avec un papier et un crayon. Il marque alors leur nom sur la feuille et le place en dessous de la chaise. L'animateur qui est au milieu dit alors une caractéristique (ceux qui ont une boucle d'oreille) et tous les participants qui l'ont changent d'une place. Si l'autre n'a pas changé de place, il doit se mettre sur ses genoux. L'objectif est de revenir à sa place initiale. Les personnes qui sont en dessous ne peuvent pas changer de place tant qu'il y a quelqu'un sur eux. Lorsqu'une personne est revenue à sa chaise, le jeu se termine.

C8 LA SERVIETTE

Description:

Tous les joueurs sont en cercle. Un joueur qui se promène avec une serviette la dépose en arrière d'un joueur. Dès que celui-ci s'en rend compte, il commence à courir après la personne qui a mis la serviette et s'il la rattrape, il peut la battre avec jusqu'à temps qu'elle se soit assise à la sa place.

Matériel :

- Une serviette qui ne fait pas trop mal

C9 LE ROI DU SILENCE

Description:

Tous les participants sont en cercle sauf une personne qui est au centre et qui a les yeux bandés. L'animateur désigne alors une personne qui a pour mission d'aller chercher l'objet qui est devant la personne au centre et de le ramener à sa place. Celle-ci peut pointer dans la direction qu'elle entend du bruit et si elle pointe la personne, celle-ci est éliminée et retourne à sa place. Si la personne réussit à aller chercher l'objet, elle change de place avec le roi du silence. Si la personne est toujours capable d'identifier les personnes, on peut envoyer deux personnes qui essaient de prendre l'objet.

Matériel :

- Objet
- Bandeaux

C10 ROMÉO ET JULIETTE

Description:

Tous les participants sont assis en cercle. L'animateur invite deux personnes dans le milieu (un gars et une fille si possible). Le gars sera Roméo et la fille Juliette. On bande les yeux de l'un ou de l'autre et il doit être capable d'attraper son don juan en environ 30 secondes. Pour s'aider, il peut lancer le nom de Roméo ou Juliette et l'autre devra lui répondre son nom.

Matériel :

- Bandeaux

C11 STRADERIDÉRA

Description:

Les joueurs enlèvent l'un de leur soulier et s'assoit en cercle. On chante alors la chanson « Savez-vous jouer au stadériréra, savez-vous jouer à ceci sans vous tromper. » Tout en suivant le rythme de la chanson, les joueurs se passent les souliers de gauche à droite. À l'avant dernier mouvement, les joueurs doivent passer l'objet, le ramener vers eux et finalement au dernier mouvement le donner normalement à leur voisin de droite.

Matériel :

- Souliers des participants

C12 NE RIEZ PAS, PAUVRE PETIT CHAT, PAUVRE PETIT CHAT.

Description:

Tous les participants sont assis en cercle sauf une personne qui est au centre et qui sera le petit chat. Elle devra se diriger en faisant comme un chat vers une personne et tenter de la faire rire en miaulant, ronronnant, etc. La personne devra tant qu'à elle flatter la tête du petit chat en disant : « Ne riez pas, pauvre petit chat, pauvre petit chat. » Elle doit faire cela sans se tromper et sans rire. Si elle rit, elle devient automatique le petit chat. Si elle résiste, le petit chat doit aller voir une autre personne.

C13 LE COQ ET LA POULE

Description:

L'animateur doit aller cacher préalablement des œufs sur le terrain. On place ensuite les participants par couple. Dans chaque couple, il y aura Madame (poule) et Monsieur (Coq). On rassemble les coqs dans un seul endroit précis et les poules partent à la recherche des œufs. Lorsque la poule trouve un œuf, elle doit pousser un cri de coq pour que son coq la reconnaisse et aille chercher l'œuf. Si le coq part à la recherche d'une poule qui n'est pas sa poule, on le punit en lui enlevant un œuf. Le couple qui a ramené le plus d'œufs est le gagnant.

Matériel :

-Oeufs

C14 LE CHEF D'ORCHESTRE

Description:

Faire asseoir tous les participants en cercle. Envoyer une personne du groupe à l'extérieur de la salle. Vous choisissez une personne qui sera le chef d'orchestre. Celle-ci fera des mouvements et rythmes que le reste du groupe devra suivre sans trop le regarder. On fait rentrer la personne qui doit être capable d'identifier le chef d'orchestre. Elle a deux chances et si elle réussit, le chef d'orchestre la remplace sinon on peut la faire recommencer ou lui donner un gage.

C15 LA TABLE RECOUVERTE.

Description:

Sur une table vous mettez des objets et vous dites aux participants de bien les remarquer. Vous recouvrez ensuite les objets d'une serviette et vous demandez aux participants de se retourner. Vous enlevez alors un objet et vous dites aux participants qu'ils peuvent regarder. Ils doivent alors identifier l'objet qui manque. Vous pouvez enlever plus d'un objet et pour le dernier tour ne pas en enlever du tout.

Matériel :

-Une nappe
-Objets
-Table

C16 LE DISPARU

Description:

Tous les joueurs se placent en cercle sauf un qui est au milieu du cercle. On lui dit de regarder attentivement les gens qui sont présents. On lui bande ensuite les yeux et les joueurs se dispersent sauf un qui quitte la salle. On enlève le bandeau du joueur qui doit être capable de dire qui est le disparu. S'il réussit, il change de place avec lui, sinon il recommence.

Matériel :

-Bandeau

C17 CHIEN ET CHAT

Description:

Tout le monde est assis en cercle qui est le plus petit possible. L'animateur sort alors deux objets. Un qui représentera un chat et l'autre un chien. On commence à passer le chat de main en main sans sauter de personne. Quand le chat a fait un tour complet, on part le chien qui poursuit le chat en le faisant passer de la même manière. Le but du jeu est de faire attraper le chat et le chien à une autre personne que soit. Il est permis de feindre, de ralentir, d'activer la marche des animaux, mais il est important que chaque animal passe entre les mains de tous. Celui qui attrape le chien et le chat en même temps est éliminé.

Matériel :

-Objets pour chat et chien

Variantes :

-Le chien peut se lancer de joueur en joueur et le chat peut changer de direction.

C18 LA ROSE QUI PIQUE

Description:

On désigne une personne qui sort à l'extérieur de la pièce. Ensuite, on désigne une personne dans le cercle qui sera la rose qui pique. On dit alors à la personne qu'elle peut revenir et toutes les autres personnes commencent à dire : « je suis la rose qui pique, je suis la rose qui pique, etc » en mettant leurs mains en avant et en fermant et ouvrant comme s'il voulait pincer quelqu'un. La personne qui était sorti doit trouver la véritable rose qui pique en présentant ses fesses aux roses qui piquent. Lorsqu'elle tombe sur la vraie rose qui pique, celle-ci lui pince les fesses et c'est elle qui sortira.

Variantes :

-Il faut trouver la bonne fleur parmi les roses qui pique. Toutes les roses piquent sauf la bonne fleur. Souhaitons que tu la trouves au début sinon tu pourrais avoir les fesses rouges.

C19 LE CHASSEUR

Description:

Les enfants assis en cercle sont des lapins. Le chasseur, au milieu, crie « pan » en visant un lapin. Le lapin visé doit aussitôt lever ses oreilles. (Remuer les mains près de la tête) Son voisin de droite et son voisin de gauche doivent lever l'oreille la plus proche du lapin visé. L'enfant qui se trompe ou oublie de lever la main est éliminé. Les derniers lapins qui restent sont les vainqueurs.

Variantes :

-L'original : Le chasseur tire un orignal qui montre son panache des deux mains. Les personnes de droite et de gauche deviennent instantanément les chasseurs qui le ramènent à terre en ramant à l'extérieur du radeau (À l'opposé de l'original) Les orignaux morts s'assoient et ne joue plus. Or, lorsque le chasseur tire un orignal et que la personne de droite est morte, c'est à la suivante de ramer à l'extérieur. On peut parfois sauter 5-6-7-etc personnes.

C20 LA CHAÎNE ÉLECTRIQUE

Description:

Tous les participants sont en cercle sauf une personne qu'on fait sortir. Tous les joueurs se prennent la main et l'animateur part un courant électrique qui se fait e tout simplement en serrant un peu la main d'un autre joueur. On fait entrer la personne et elle doit deviner ou est rendu le courant. Lorsqu'elle a trouvé, elle change de place avec la personne qu'elle a identifiée. L'animateur peut décider à tout moment de partir un 2è courant pour faciliter les choses.

Variantes :

-On divise le groupe en deux équipes qui forment deux lignes une en face de l'autre. Un moniteur est à un bout avec un 25 cents. Il le lance dans les airs et lorsqu'il tombe sur pile, le courant peut partir. Lorsque le courant est arrivé à la dernière personne, elle se lève et va chercher un objet placé d'avance. La première équipe qui va chercher l'objet gagne une place. La dernière personne devient la première. Lorsque toute l'équipe est passée elle est déclarée gagnante. Si une équipe part le courant sur face ou triche, elle perd une place.

C21 L'ANNUAIRE

Description:

Tous les participants se placent en cercle deux par deux. On place au milieu un annuaire sur lequel les participants auront comme défis de se tenir debout par équipe. Lorsqu'on a fait un tour complet, on peut recommencer avec un objet plus petit. Les participants peuvent utiliser n'importe quelle méthode pour arriver à leur but. Il n'y a pas d'élimination dans ce jeu et il serait peut être bon d'avoir plusieurs annuaires si le groupe est gros.

Matériel :

-Annuaire et autres objets

C22 LA NUIT DES MORTS VIVANTS

Description:

Tous les participants sont des morts qui sont étendus sur le sol sauf un savant fou et son assistant qui essaient de les réveiller un à un. Les morts qui se réveillent deviennent des morts vivants qui se promènent comme des zombies, mais lorsqu'un autre mort les touche, ils redeviennent des morts. Ce jeu est une bonne manière de relaxer tout en gardant la créativité dans le décor.

C23 LA CANETTE

Description:

Tous les participants sont assis coller les uns contre les autres avec les jambes allongées et forment une ligne droite. L'animateur met une cannette ou tout autre objet faisant l'affaire sur les jambes de quelqu'un et celui-ci doit le passer à son voisin de droite en balançant ses jambes. La cannette ne doit jamais toucher au sol sinon le joueur est éliminé. Si la cannette tombe entre deux joueurs, les deux sont éliminés. Lorsque la cannette arrive au bout de la ligne, elle repart dans l'autre direction. Si elle sort au bout de la ligne et que le dernier joueur ne lui a pas touché, c'est l'avant dernier qui est mort. On peut partir plusieurs canettes pour mettre plus d'action.

Matériel :

-Cannettes

C24 LES KIMS

Description:

-Toucher : Placer des objets dans un sac; les enfants doivent leur toucher et dresser une liste des objets

-Vue : Des objets sont placés en dessous d'une nappe. On découvre les objets pendant une minute et les participants devront ensuite faire une liste.

-L'ouïe : Les enfants ont tous les yeux bandés ou le moniteur est bien caché. Le moniteur fait entendre des bruits et les enfants doivent dire c'est quoi.

-L'odorat : Enfants les yeux bandés sentent quelque chose et doivent deviner

-Goût : Enfant yeux bandés et faire goûter

Mémoire : Se souvenir d'une liste de mots lus

C25 L'OBJET VISIBLE

Description:

Tous les participants sortent à l'extérieur de la pièce pendant que l'animateur va cacher un objet de manière à ce qu'il soit visible. Les joueurs entrent et font le tour de la pièce. Après un tour, ceux qui n'ont pas aperçu l'objet vont s'asseoir dans le centre tandis que les autres vont dire au meneur dans l'oreille où est l'objet. On fait sortir ceux qui l'ont trouvés et on continue le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne ou plus personne.

C26 MAMAN VEUX-TU

Description:

Tous les participants se placent derrière une ligne sauf un qu'on place à une autre ligne plus ou moins loin. Celui-ci sera la maman ou le papa et tournera le dos aux participants. À tour de rôle, les participants posent la question suivante : « Maman veux-tu » Si elle dit non, c'est à la personne suivante, mais si elle dit oui, elle lui demande combien grand. La Maman peut répondre plusieurs choix :

- Pas d'éléphant (Grand pas vers en avant)
- Un pas de fourmis : (une semelle par en avant)
- Un pas de sauterelle (Saut à deux pieds joints)
- Pas d'écrevisse (en arrière)
- Etc (à vous de décider)

Le premier qui atteint la ligne va remplacer la maman.

C27 LA TAUPE ET LA SAUTERELLE

Description:

Tous les participations sont en cercle et l'animateur en désigne alors deux qui seront la sauterelle et la taupe. La taupe a les yeux bandés et la sauterelle les pieds joints par un bandeau. La taupe doit attraper la sauterelle. Lorsque la sauterelle est touchée, on change de joueurs.

Matériel :

- Bandeaux

C28 TAPE-MAIN

Description:

Les joueurs se placent à quatre pattes en cercle. Ils placent leur main droite en dessous du bras gauche de leur voisin de droite de manière à ce que les bras de tous les joueurs soient croisés.

L'animateur part le jeu en frappant par terre avec une main. Dans le sens des aiguilles d'une montre la main suivante frappe, puis la suivante, etc. Lorsque quelqu'un frappe deux fois, on change de côté.

Lorsqu'un participant se trompe ou oublie de frapper, il perd la main fautive. Lorsqu'il a perdu les deux mains, il est éliminé.

J
E
U
X

C
A

L
M

E
S

C29 LE POU-POUI

Description:

Tous les participants ont les yeux bandés et se promènent dans la pièce. L'animateur arrête un participant doucement et lui enlève son bandeau. Celui-ci sera la mère Poui-Poui et restera sur place en silence. L'animateur signale donc que le jeu est commencé.. Les participants essaient donc de retrouver leur mère en faisant Poui-Poui lorsqu'il rencontre une personne. Si celle-ci ne répond pas Poui-Poui, c'est qu'elle est leur mère. Il enlève donc son bandeau et reste à côté de sa mère en silence jusqu'à temps que tout le monde ait rejoint le groupe.

Matériel :

-Bandeaux

C30 L'ASSASSIN

Description:

Les participants forment un cercle et se cachent les yeux avec leurs mains. L'animateur pendant ce temps se charge de donner des tapes sur la tête de tous les participants. Lorsqu'il donne 1 tape, cela ne veut rien dire, deux tapes, c'est l'assassin et trois tapes, le détective. Au signal de l'animateur, tous les participants peuvent regarder et l'assassin peut commencer à faire des victimes en faisant des clins d'œil aux autres participants. Le détective doit lui tenter de voir qui fait des clins d'œil et l'accuser. Il a deux chances pour trouver c'est qui l'assassin. Lorsqu'une personne reçoit un clin d'œil de l'assassin, il peut pousser un cri et se couche.

Variantes :

-Murder Party : Les participants pigent une carte et celui qui est le valet de pique est l'assassin et le roi de carreau est l'assassin. Avoir autant de cartes que de participants. L'animateur ferme les lumières et les participants se déplacent dans la salle à leur gré. L'assassin a alors tout son temps pour tuer une personne en lui prenant les épaules par en arrière. La victime fait alors 5 pas et pousse un cri et tombe. L'animateur attend alors 5 secondes et ouvre les lumières. C'est alors que le détective sort sa carte et commence son enquête en posant des questions. Les participants doivent toujours dire la vérité sauf l'assassin qui a le droit de mentir. Le détective accuse la personne qu'il croit coupable et celui-ci montre sa carte. Le détective peut avoir plusieurs chances.

-Le tueur :Même principe que Murder Party sauf que les joueurs se promènent et l'assassin peut tuer en faisant un clin d'œil. Tout participant qui croit connaître le coupable lève la main. Il n'y a donc pas de détective. Le jeu arrête et il doit être appuyé par au moins 2 personnes. Ces personnes au signal de l'animateur pointent alors la personne qu'ils croient être l'assassin. Si les personnes ne pointent pas la même personne, elles meurent automatiquement. On joue jusqu'à temps que le tueur soit trouvé ou que tout le monde soit mort.

C31 BALLON RÉFLEXE

Description:

Tous les participants sont debout en cercle avec les bras croisés. Une personne est au centre avec un ballon. Elle a deux choix; soit lancer le ballon à un participant qui doit l'attraper ou feindre de le lancer et la personne ne doit pas décroiser les bras. Si une personne échappe le ballon ou décroise les bras, elle s'assoit. Si la personne se fait reprendre à nouveau, elle est éliminée ou elle devient la personne au milieu.

Matériel :

-Ballon

C32 LES TABOURETS INSTABLES

Description:

Tous les participants sont assis en cercle. Au milieu du cercle, on place deux tabourets. On désigne deux participants qui iront s'asseoir sur les tabourets et on leur donnera une ficelle qu'ils tiendront. Au signal de l'animateur, les participants doivent tirer sur la ficelle pour faire tomber l'autre du tabouret.

Matériel :

-Tabouret
-Ficelle

C33 HANDS UP, HANDS DOWN

Description:

Autour d'une table rectangulaire (pas obligatoire), on assoit 2 équipes face à face et on donne un 25 cents à une des deux équipes qui va se le passer sous la table sans que les adversaires sachent qui a la pièce de monnaie. Lorsque l'équipe n'ayant pas la pièce de monnaie crie : « Hands up, hands down », les joueurs ayant la pièce de monnaie doivent lever les bras et les rabattent sur la table. L'équipe adverse a trois chances pour trouver sous quelle main se trouve le 25 cents.

Matériel :

-25 cents

C34 LES MIROIRS

Description:

Tous les participants se mettent deux par deux et face à face. Un sera le joueur A et l'autre le B. L'animateur nomme une des deux lettres et celui-ci sera le meneur. L'autre personne devra comme dans un miroir faire pareil que lui. En tout moment l'animateur peut changer de lettre. On peut grossir les groupe pour qu'il y ait plus de lettres.

C35 NOUVELLES EN DÉSORDRE

Description:

On divise le groupe équipes de 4 ou 5 personnes. Chaque équipe possède un journal. L'animateur demande des mots ou des images et la première équipe qui lui rapporte l'indice demandé reçoit 1 point.

Matériel :

-Journaux identiques

C36 LE COLPORTEUR

Une personne étrangère au groupe est mandatée pour se déguiser, au moment convenu, elle se présente dans la salle de rencontre et essaie de vendre divers produits au responsable. Le responsable refuse toutes les offres et après un certain temps le colporteur se retire. Durant toutes les discussions les joueurs observent ce qui se passe, après le départ du colporteur ils doivent répondre à une série de question sur ce qui s'est passé. Les questions sont de la nature suivante : Quels objets étaient à vendre? Quelles couleurs avaient les objets? Quels arguments le colporteur a utilisés pour vendre les objets? Quel était le prix des objets? Comment était habillé le colporteur? Toutes autres questions sur l'événement qui vient de se produire.

Matériel : Une petite valise avec de petits objets à vendre.

C37 BONJOUR M. DUPOND

Déroulement : Les joueurs se déplacent en cercle autour de M. Durand qui à les yeux bandés. Lorsqu'il le souhaite M. Durand frappe sur le sol avec son bâton alors les joueurs arrêtent de marcher. M. Durand pointe son bâton en direction des joueurs du cercle et dit : "Bonjour M. Dupond", le joueur pointé répond sans changer sa voix : "Bonjour M. Durand". M. Durand essaie d'identifier M. Dupond, s'il réussit les deux joueurs changent de rôle.

Matériel : Un bâton de marche ou un manche à balais.

C38 BIZZ-BUZZ

Description:

Les participants sont tout placés en cercle et chacun son tour dit un numéro. Sauf qu'ils n'ont pas le droit de nommer les chiffres qui contiennent un 5 (bizz) et ceux qui contiennent un 7 (buzz).

Variantes:

- Seven-up: pour les plus jeunes, seulement les chiffres qui contiennent un sept ils doivent dire 7-up.
- On peut rendre le jeu plus difficile en interdisant de dire les multiples de 5 et 7.

C39 BINE HABILLÉ, MAL INFORMÉ

Description :

Les participants sont tout placés en cercle et l'animateur qui est au milieu pointe une personne en lui demandant une caractéristique de son habillement. Celui-ci doit répondre sans regarder. S'il n'est pas capable il doit enlever une chaussure. Une deuxième mauvaise réponse entraîne la perte d'une autre chaussure et une troisième l'élimination. Avec des adultes, on peut pousser ce jeu très loin.

C40 LE SAC D'ÉPICERIE

Description :

Tous les participants sont en cercle. L'animateur place au milieu sac d'épicerie en papier que les participants doivent aller chercher à l'aide de leur bouche sans toucher par terre. (il écarte les jambes, se penche et va chercher le sac avec sa bouche. Quand tout le monde a passé, on coupe la hauteur du sac et on refait un tour. On le coupe jusqu'à temps qu'une seule personne soit capable d'aller le chercher ou plus personne. On peut mettre deux sacs si on a un gros groupe.

Matériel :

- Sac d'épicerie en papier
- Ciseaux

C41 UN QUOI !

Description :

Les participants sont tout assis en cercle et l'animateur part d'un côté un objet en disant :

- Je te passe un crayon ! (L'autre répond)
- Un quoi ! (L'animateur répond)
- Un crayon

La personne prend ensuite le crayon et dit à la personne suivante : « je te passe un crayon .» Celle-ci lui répond aussi « Un quoi ! » et la première personne se revire vers l'animateur en disant « Un quoi ! » L'animateur lui répond un crayon. Celle-ci dit alors à l'autre « Un crayon .» On poursuit ainsi jusqu'à ce que l'objet ait fait le tour du cercle. Pour compliquer le jeu, on peut partir un autre objet dans l'autre sens et bonne chance pour la personne qui aura les deux objets en même temps.

Matériel :

- Deux objets

C42 À QUI PENSES-TU

Description :

Tous les joueurs se place en cercle sauf une qui se place dans le milieu. Celle-ci choisie alors une personne autour du cercle. Les personnes dans le cercle doivent poser des questions qui peuvent être répondues que par oui ou par non. Chaque personne a droit de poser une question. Si les joueurs réussissent à trouver à qui la personne pense, on change celle-ci, sinon elle demeure pour un autre tour en pensant à une autre personne.

C43 LE CADEAU DE NOËL

Description :

Tous les participants sont assis en cercle et au milieu il y a un cadeau emballé solidement avec trois ou quatre emballages un par-dessus l'autre. On place aussi au milieu un chapeau, un foulard et des mitaines de four épaisses pour que les participants aient de la difficulté à ouvrir le cadeau. On part alors un dé et le premier joueur qui a un 6 part, met le chapeau et le foulard, enfle les mitaines et essaie d'ouvrir le cadeau avec ses mains. Le dé pendant ce temps continu de tourner et toute autre personne qui a un 6 va remplacer la personne du centre. Le cadeau se débarrera par petits bouts et celui qui est le dernier à le déballer le gardera.

Matériel :

- Un cadeau bien emballé
- Mitaine de four, foulard et chapeau
- Un dé (le plus gros possible)

C44 LA BOUTEILLE

Description :

Tous les participants sont assis en cercle et on place une bouteille au milieu. L'animateur tourne donc la bouteille et lorsque celle-ci s'arrête, la personne qui est pointé par le bout de la bouteille aura alors un gage. Ces gages peuvent être décidés d'avance par l'animateur et écrit sur des bout de papier ou décidés par le participant qui a tourné la bouteille. Avec les plus vieux on peut jouer avec une vérité ou une conséquence. Celui qui a réalisé un gage est le suivant à tourner la bouteille.

Matériel :

- Un bouteille
- Des gages écrits si nécessaire

C45 JEU DES BISCUITS

Description :

Tous les participants sont assis en cercle au milieu de celui-ci, une boîte de biscuits. On fait circuler un dé et à chaque fois qu'un joueur obtient un six, il se dirige au milieu et mange autant de biscuits qu'il peut avant qu'un autre ait un six. Ce jeu est très bon pour des récompenses. Vérifier les allergies.

Matériel :

- Boîte de biscuit
- Dés

J
E
U
X

C
A
L
M
E
S

C46 C'EST MON NEZ

Description:

Les joueurs sont tous assis en cercle et l'un d'eux commence le jeu en regardant sa personne de droite en touchant une partie de son corps et en lui en disant une autre.

Ex : Pierre touche son pied et dit« C'est mon nez »

La personne de droite lui répond en faisant l'inverse. Ensuite, celle-ci se retourne vers la personne suivante et recommence le même rituel avec une nouvelle partie du corps. Celui qui hésite ou se trompe est automatiquement éliminé ou devra subir un gage décidé par la personne qui l'a piégé.

C47 JEU DES LÉGUMES

Description :

Tous les participants sont assis en cercle et choisissent un légume en le nommant tout haut. Deux personnes ne peuvent avoir les mêmes légumes. Lorsque tout le monde a un légume, l'animateur part le jeu en nommant un légume trois fois. (chou, cou, chou) Si la personne qui est un chou n'a pas le temps de dire chou avant les trois fois, il prend la place du meneur. S'il réussit, le meneur recommence et dit un autre légume.

C48 LE MOUCHOIR

Description:

Tous les participants sont assis en cercle et l'animateur se promène à l'extérieur avec un mouchoir.(foulard) Il le dépose en arrière d'un participant qui devra le prendre et courir après l'animateur. L'animateur doit réussir à s'asseoir à sa place avant que celui-ci l'ait rattrapé. Dans ce cas, il deviendra la nouvelle personne à déposer le mouchoir. Cependant, si l'animateur se fait toucher, il deviendra une patate et ira dans le milieu du cercle. Une personne devra faire trois tours pour le délivrer.

Matériel:

-Foulard

C49 SUIVEZ LA CORDE

Description:

À L'aide d'une corde, l'animateur établit un parcours qui traverse toutes sortes d'environnements pas trop dangeureux mais qui constituent quand même des défis. Les participants devront à tour de rôle les yeux bandés suivre la corde pour faire le trajet. Quelques recommandations de prudence sont nécessaires; marcher toujours du même côté de la corde, marcher lentement et s'assurer de chaque pas avant de lever l'autre pied et mettre des parties plus faciles dans le parcours afin de laisser souffler un peu les participants. Si on joue avec de plus jeunes, on peut les mettre deux par deux.

Matériel :

-Corde

-Bandeaux

C50 L'ARBRE AMI

Description:

Les participants se regroupent en paires. L'un devra mettre un bandeau et sera l'aveugle. L'autre personne sera le guide. Le guide amène l'aveugle à un arbre. L'aveugle touche l'arbre jusqu'à ce qu'il juge l'avoir bien imaginé. Le guide l'amène ensuite un peu plus loin, lui fait faire trois tours sur lui-même et lui enlève son bandeau. Celui-ci doit retrouver l'arbre. Si elle ne le trouve pas, le guide peut lui donner des indices et à la fin lui dire. On inverse ensuite les rôles.

Matériel :

-Bandeaux

J
E
U
X

C
A
L
M
E
S