

R I R E E T S ' A M U S E R

RA1 LE CONTE

Description:

L'animateur distribue une feuille lignée et un crayon à chaque participant. Chaque joueur écrit une phrase et plie sa feuille de manière à ne laisser paraître qu'une seule ligne de son histoire. Au signal de l'animateur, les participants passent leurs feuilles à la personne de gauche et celle-ci doit continuer l'histoire à partir des mots qu'elle voit. On fait cela environ pour une dizaine de phrases. La première devrait être une phrase comme il était une fois et la dernière une morale. Après une dizaine de phrases, l'animateur invite les participants à lire l'histoire qu'ils ont entre les mains. Mettre les participants en équipes si gros groupe.

Matériel:

-Feuilles et crayons

RA2 LES PETITS PAPIERS

Description:

Les joueurs sont assis en cercle ou autour d'une table et ont chacun une feuille et crayon. Au signal de l'animateur, les participants écrivent le nom d'une personne dans le groupe. Ensuite, il plie son papier et au signal de l'animateur, il le passe à la personne de gauche. Ils écrivent ainsi en suivant un scénario tel:

- Nom d'une personne du groupe
- A rencontré ... (nom d'une personne du groupe)
- Il lui a dit: ...
- Elle lui a répondu: ...
- La morale de cette histoire est: ...

On invite ensuite les participants à lire l'histoire qu'ils ont entre les mains.

Matériel:

-Papiers et crayons

RA3 ET L'HISTOIRE CONTINUE

Description:

Les participants sont tout assis en cercle et l'animateur commence une histoire. À un moment donné, il arrête et lance subitement une balle de linge ou tout autre objet à un participant qui doit continuer l'histoire. Celui-ci peut décider de lancer la balle de linge à quelque d'autre qui doit lui aussi continuer l'histoire.

Matériel:

-Balle de linge ou tout autre objet

R
I
R
E

RA4 À TOUTE QUESTION, IL Y A UNE RÉPONSE

Description:

L'animateur distribue à chaque participants deux feuilles. Sur une feuille, ils écrivent une question et sur l'autre la réponse. Il passe ensuite la question à la personne de gauche et la réponse à la personne de droite. Chaque participant fait ensuite la lecture de la question et la réponse qui n'ont sûrement pas rapport ensemble. Mettre les participants en équipe si un gros groupe.

Matériel:

-Feuilles et crayons

E
T

RA5 LE DICTIONNAIRE

Description:

L'animateur distribue des feuilles et des crayons aux participants. Il donne alors un mot du dictionnaire et les participants doivent écrire le mot comme il pense qu'il s'écrit et une définition du mot. L'animateur pour sa part marque la vraie définition sur un papier. Les participants viennent ensuite porter leurs définitions à l'animateur qui les lira et les participants devront voter sur un bout de papier quelle est la vraie définition. Ne pas oublier de marquer son nom lorsqu'il est le temps de voter.

-1 point est donné pour ceux qui trouve la bonne définition

-1 point pour ceux qui l'on bien écrit

-1 point va au participant pour qui un participant a voté pour sa définition qui est fausse.

On peut divisé en équipe si le groupe est trop gros. Trouver nom d'équipe.

Matériel:

-Papiers et crayons

-dictionnaire

-Tableau de pointage

S
,
A
M
U
S
E
R

RA6 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.

R I R E E T S , A M U S E R

RA7 NI OUI, NI NON

Description:

Les participants forment un cercle. Deux d'entre eux vont se placer au milieu et l'animateur leur donne 10 ou 15 haricots. Les deux participants doivent se poser des questions et ne doivent pas répondre oui ou non sinon ils perdent un haricot. Au bout de 5 minutes, celui qui lui reste le plus d'haricots est le gagnant. Les questions doivent se poser à un rythme rapide.

Matériel:

-Haricots

Variantes:

-Mettre une seule personne au centre qui devra répondre aux questions des autres.

-Sous forme de tournoi: 2 par 2 les participants s'affronteront, les gagnants s'affronteront jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux pour la finale.

-Lors d'une soirée, les participants auront des autocollants sur leur gilet et ne peuvent dire ni oui ni non sinon ils peuvent s'en faire voler un. À la fin de la soirée, on proclame un gagnant. Quelqu'un qui n'a plus d'autocollant peut quand même en voler.

RA8 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.

RA9 CHAÎNE DE MOTS

Description:

Les participants sont assis en cercle et partent une chaîne de mots qui doivent se relier.

Ex: Chien, chat, noir, nuit, lune, clair, eau, bain, minuit, etc.

Le temps que les participants prennent n'est pas important, mais plus cela va vite plus c'est excitant. Le jeu peut facilement prendre des tournures inattendues.

R I R E E T S ' A M U S E R

RA9 MON PETIT CHAUDRON

Description:

Les joueurs participants sont assis en cercle. L'un d'eux demande à son voisin de droite: Que m'est t'on dans mon petit chaudron ? Celui-ci doit répondre par un mot qui se termine par "ON" (bonbon, chiffon, etc.) Celui-ci pose la question à la personne suivante et ainsi de suite. Tout joueur qui se trompe ou hésite trop longtemps est éliminé. Le gagnant est celui qui est le dernier à rester en jeu.

RA10 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'emporter cela.
Ex: Martin commence: "Je pars en voyage et j'emmène ma maîtresse"

RA11 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.

R I R E E T S 'A M U S E R

RA12 BIEN HABILÉ, 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.

RA13 TÉLÉPHONE À DRÔLE DE VOIE

Description:

Les joueurs sont assis en cercle sauf l'un d'eux à qui ont bandera les yeux. On le fera tourner sur lui même tandis que tout le monde change de place. L'animateur lui donne alors un bâton et celui-ci part et se dirige jusqu'à temps qu'il touche une personne avec le bâton Il a alors le droit de lui poser 3 questions et celui qui a été touché doit y répondre. Il peut cependant changer sa voix. Le joueur qui a les yeux bandés doit alors deviner qui s'est. S'il réussit, il change de place avec celle-ci.

Matériel:

- Bandeaux
- Bâtons

RA14 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!

R I R E E T S . A M U S E R

RA15 LES CARICATURISTES

Description :

L'animateur remet une feuille à tous les participants. Ceux-ci doivent en quelques lignes décrire une personne du groupe et de marquer en bas qui elle décrivait. (caractéristiques physiques et sociales) L'animateur ramasse ensuite les billets et les lit à voix haute. Celui ou ceux qui se sentent visés par la description se lèvent. Le résultat est assez drôle, car il y a souvent plusieurs personnes qui se lèvent en même temps. Il est bien important de spécifier que la méchanceté n'a pas sa place dans ce jeu.

Matériel :

-Papiers et crayons

RA16 L'ALPHABET

Description :

Les participants sont tout assis en cercle et l'animateur lance un ballon à une personne. Celle-ci doit nommer un mot commençant par la lettre A. Elle lance ensuite le ballon à une autre personne qui doit nommer un mot commençant par la lettre B et ainsi de suite. Une personne qui ne trouve pas de mot ou qui ne sait pas où on est rendu est éliminée. On fait autant de tour de l'alphabet qui en faut pour qu'il ne reste qu'une seule personne.

Matériel :

-Ballon

RA17 LES NOUVEAUX MOTS

Description :

Le jeu est simple, les participants en équipes doivent former le plus possible de mots à partir d'un mot. (Ex : ORANGE—ange, orge, orage, organe, rage, rang, a, on, or, ne, etc.) Les mots au pluriel et les verbes conjugués sont interdits. On donne des points pour chaque mot trouvés ou pour les mots qui diffèrent de ceux des autres équipes.

Matériel :

-Feuilles
-Liste de mots

R I R E E T S , A M U S E R

RA18 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

RA19 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

RA20 LA PRISONNIÈRE

Description:

Vous calez verticalement une allumette dans le tiroir de la boîte d'allumettes. Appuyer au haut de celle-ci une seconde allumette qui prend appui sur une pièce de monnaie posée sur la table. Comment retirer la pièce sans faire tomber l'allumette ? La solution est d'allumez vers son milieu l'allumette placée en oblique. Quand les extrémités s'enflamment, elles se soudent. L'autre extrémité de l'allumette se soulève et libère la pièce.

Matériel:

- Boîte d'allumettes et allumettes
- Pièce de 25 cents

R I R E E T S - A M U S E R

RA21 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

RA22 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, enfile 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 déballera 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)

RA23 TÉLÉPHONE

Description:

Tous les participants sont assis en cercle et l'animateur part une phrase ou un mot, selon l'âge, en le disant dans l'oreille de son voisin. Celui-ci le dit au suivant et ainsi de suite. Le dernier dit le message qu'il a reçu à haute voix et l'on voit comment il a été déformé. On demande ensuite à un participant de partir un autre message.

R I R E E T S - A M U S E R

RA24 IMPROVISATION

Description :

L'improvisation pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu international est tout simplement que des joueurs, divisés en équipes, doivent créer des mises en scène sans se préparer à partir d'un thème. De là le mot improvisation.

L'animateur doit délimiter un aire de jeu, former deux équipes, recruter un public et rédiger un minimum de 15 sujets.

- Sujets :
 - Un thème
 - Improvisation mixte ou comparée (mixte : les équipes jouent ensemble sur un thème/ comparée : les équipes font chacune une improvisation sur le thème)
 - Une durée
- Déroulement :
 - L'entrée du public
 - Le réchauffement du public (les préparer à voter)
 - L'arrivée des participants avec présentation des joueurs de chaque équipe
 - La présentation de l'arbitre
 - Les improvisations (caucus de 30 secondes par improvisation)avec vote du public (carton de vote selon la couleur des équipes.)
 - Fin de la partie avec score finale
 - Présentation des étoiles de la partie

Matériel :

- Une montre ou un chronomètre
- Cartons de vote pour le public
- Sifflet
- Chandails pour les joueurs
- Chandail pour l'arbitre
- Carton pour les sujets
- Tableau de pointage
- Etc.

Variantes :

-Impro-clap : Deux participants commencent une improvisation sur un sujet qu'il auront décidé ensemble. À un moment donné, quelqu'un du public peut taper des mains et les personnages figent. Celle-ci va alors remplacer la personne qu'elle désire et l'impro continu ou change complètement de sujet.

R I R E E T S - A M U S E R

RA24 PHOTO DE FAMILLE

Description :

L'animateur donne à chaque participant un papier sur lequel il y a un nom de famille dessus. (Grand-Papa Smith, Maman Smith, etc.) Au signal de l'animateur, les participants doivent retrouver leur famille. Quand tous les participants ont retrouvé leur famille, on distribue des vêtements pour se déguiser à chaque famille et on leur laisse du temps pour se préparer. On prendra ensuite une photo de chaque famille et une grande photo avec toutes les familles. Il serait intéressant d'avoir un vrai appareil photo et de leur montrer les photos plus tard.

Matériel :

- Cartons pour les familles
- Vêtements pour se déguiser
- Appareil photo

RA25 LES OMBRES CHINOISES

Description :

Les ombres chinoises se font en utilisant un drap blanc le plus mince possible et une lampe de poche. On peut ainsi créer plusieurs effets spéciaux.

On peut s'en servir en demandant à des groupes de créer une histoire ou tout simplement en faisant défiler les participants en arrière du drap. C'est à vous d'utiliser votre imagination.

Matériel :

- Un drap
- Une lampe de poche
- Un endroit peu éclairé

RA26 FAIS-MOI UN MIME

Description:

On sépare le groupe en deux équipes et on désigne un animateur pour chaque équipe. Les équipes se placent en ligne dos à dos. Au signal des animateurs, le premier joueur de chaque ligne approche de l'animateur qui lui montre quelque chose à mimer. Lorsque son groupe a réussi à deviner, c'est au deuxième à mimer. La première équipe qui a fait passer tous ces participants est la gagnante.

Matériel :

- Cartons de mimes

R I R E E T S , A M U S E R

RA26 QUI EST-CE QUI C'EST MIS LES DOIGTS DANS LE NEZ

Description:

Les joueurs sont assis en cercle et reçoivent un numéro de l'animateur. Le numéro 1 commence en se levant et en disant:

-Qui est ce qui, qui c'est mis les doigts dans le nez, c'est le numéro 4 (s'assoie)

(Le numéro 4 se lève et dit)

-Moi Monsieur ? (s'assoie)

(Le numéro 1 se relève)

-Oui, Monsieur !

(Le numéro 4 se relève et dit)

-Non Monsieur, ce n'est pas moi Monsieur, qui c'est mis les doigts dans le nez Monsieur, c'est le numéro 11. (s'assoie)

Le numéro 11 reprend la réponse du début (Moi, Monsieur ?) et ainsi de suite.

Lorsqu'une personne se trompe dans la phrase ou ne répond pas à un appel, elle va s'asseoir à la queue et devient le nouveau dernier numéro. Ceux qui étaient après lui avancent tous d'une place et changent de numéro. L'objectif est de devenir et de rester numéro 1 tandis que les autres doivent essayer de le détrôner.

Matériel:

-Chaises ou coussins

Variantes :

-L'alphabet : Tous les joueurs ont une lettre de l'alphabet. Si on n'est pas 26, on donne deux lettres aux participants qui sont à partir de A et suivant. L'objectif est de détrôner le A. L'animateur nomme un mot et les participants qui ont une lettre dans ce mot se lèvent à tour de rôle en nommant leur lettre. Si un participant oublie de se lever ou se lève au mauvais moment, il va prendre la place de la dernière lettre.

RA27 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.

R I R E E T S 'A M U S E R

RA28 LES TICS

Description :

Tous les participants sont debout en cercle et se choisissent un tic qu'ils montreront à tour de rôle aux autres participants. Quand tous les tics ont été présentés, l'animateur commence le jeu en faisant son tic et en faisant le tic de la personne qu'il appelle. Celle-ci doit faire son tic et le tic de la personne qu'elle désire appeler. Pour compliquer le jeu, on peut faire le tic de la personne qui nous a appelé, le nôtre et celui de la personne qu'on appelle. Une personne qui se trompe s'assoie ou peut devenir un paquet de nerf qui fait les tics de tout le monde. Les paquets de nerf sont là pour mêler d'avantage le jeu. Un participant qui fait un tic d'une personne assise ou d'un paquet de nerf est elle aussi éliminée.

RA29 NOMMER EN 5

Description :

Les participants sont assis en cercle. L'animateur qui est dans le milieu lance alors un ballon à une personne en nommant une catégorie. La personne qui a reçu le ballon le passe à la personne de droite et ainsi de suite le plus rapidement possible. Pendant ce temps, la personne de gauche de celle qui a reçu le ballon doit énumérer 5 items reliés à la catégorie avant que le ballon ait fait un tour et arrive à la personne à sa gauche. Si elle ne réussit pas, elle ira remplacer la personne au milieu. Pour compliquer le jeu, on peut demander d'en nommer 6-7-8, etc.

Matériel :

-Un ballon

RA30 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.

R I R E E T S 'A M U S E R

RA31 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

RA32 QUI SUIS-JE

Description :

L'animateur rassemble les joueurs en cercle et se place de manière à ce que tout le monde le voit. Il commence alors à imiter un enfant dans le groupe. Celui qui trouve de qui il s'agit est invité à venir imiter quelqu'un à son tour.

RA33 NOTRE HISTOIRE

Description:

Les participants seront invités à créer leur propre livre. L'animateur commence l'histoire en disant une phrase (elle devrait être prête et dessinée d'avance) et l'enfant à sa gauche enchaîne avec une phrase qui rejoint celle de l'animateur. Il la marque alors en haut d'une feuille et la dessine ensuite. Pendant ce temps, on continue à faire dire des phrases jusqu'à ce que tout le monde ait une phrase et puisse l'illustrer. La première phrase devrait être du genre il était une fois et la dernière une morale. On formera ensuite le livre.

Matériel :

-Feuilles et crayons de couleurs

R I R E E T S . A M U S E R

RA34 LES PHRASES MUSICALES

Description :

Toutes les personnes sont assises sur une des chaises qui sont placées en cercle vers l'extérieur. Ils ont tous un crayon et une feuille et doivent écrire une phrase sur celle-ci et la plier de manière à ce que seulement les derniers mots paraissent. Ensuite, l'animateur part la musique et tous les participants font le tour des chaises. Lorsque la musique arrête, ils s'assoient sur une chaise et continuent l'histoire. On fait cela une dizaine de fois et ensuite on invite les participants à retrouver leur papier du début et à lire leur histoire.

Matériel :

- Chaises
- Feuilles et crayons

RA35 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.

RA36 AU PIED DU MUR

Description:

Faire sortir une personne qui sera l'initié. 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 mur. On le fait recommencer jusqu'à temps qu'il comprenne en lui disant bien que le nom du jeu est au pied du mur.

R I R E E T S . A M U S E R

RA37 LA MONTAGNE SACRÉE

Description :

On fait sortir une personne 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 ont 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.

RA38 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

RA39 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.

R I R E E T S 'A M U S E R

RA39 LES COUPLES

Description:

L'animateur remet à chaque participant un personnage qui fait partie d'un couple qu'une autre personne dans le groupe complète. Le jeu consiste à qu'une personne est dans le milieu du cercle et doit mimer son personnage. Le participant dans le reste du groupe qui croit que son personnage forme un couple avec celui de la personne au centre doit se lever et aller au milieu pour mimer le sien. L'animateur vérifie si le couple fonctionne et on prend une autre personne. Après le jeu, on peut facilement enchaîner avec un autre jeu qui se joue deux par deux.

Exemples de couple :

-chasseur / chien, cavalier / cheval, boxeur / arbitre, chat/ souris

Matériel:

-Papier pour les couples.

RA40 LE PHARE

Description:

Tous les participants se placent deux par deux et se donnent un cri commun. Un des deux participants se bande les yeux avec un foulard et l'autre va se placer dans la salle. Au signal de l'animateur, tous les participants font leur cri pour diriger leur partenaire vers eux. Cela peut devenir très drôle d'entendre tous les cris et de voir les participants aller à gauche et à droite.

Matériel:

-Bandeaux

RA41 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

R I R E E T S - A M U S E R

RA42 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

RA43 MAGIE NOIRE

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

Variante :

- Magie blanche (ou toute autre couleur)

R I R E E T S - A M U S E R

RA45 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.

RA46 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

RA47 SUR LE BOUT DE LA LANGUE

Description:

On invite un participant qui devra faire dire au public un mot. Cependant pour leur faire dire ce mot, il n'aura pas le droit de dire une série de mots tabous (Exemple : Pour le mot train : rails, locomotive, gare, wagon, chemin de fer.) Elle n'a pas non plus le droit d'épeler le mot ni de dire un mot de la même racine (marche, marcher) On lui donne une série de 5 mots et c'est la personne qui prendra le moins de temps qui sera la gagnante. On peut aussi diviser les personnes en équipes.

Matériel:

- Mots

R I R E E T S ' A M U S E R

RA48 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.

RA49 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 ballon plein de crème à barbe. La joke est que la balloune 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
- Balloune

RA50 LA DICTÉE

Description:

Tous les participants se placent deux par deux. Un des deux sera celui qui écrira et l'autre sera le crieur. On donne à chacun des crieurs une dictée et à l'écrivain une feuille et un crayon. Les dictées doivent être différentes pour chaque groupe. Au signal de l'animateur, tous les crieurs disent leurs dictées. Il sera alors très dur pour l'écrivain d'écrire la dictée, car tous les crieurs parlent en même temps. On lit ensuite ce que les écrivains ont écrit.

Matériel:

- Dictée
- Feuilles et crayons

R I R E E T S , A M U S E R

RA51 LE VOCABULAIRE GESTUEL

Description:

Tous les joueurs se mettent en face du meneur. Ce dernier associe un geste à un mot (lever le bras : orange). Il constitue ainsi un vocabulaire gestuel qu'il apprend aux participants. Quand ils les ont appris, le meneur dit le mot dont ils doivent reproduire le geste, mais lui il fait un autre geste. Ce n'est pas simple de ne pas se faire influencer par le meneur. On augmente petit à petit la vitesse du jeu. L'animateur peut aussi faire le bon geste de temps en temps.

RA52 LA COUVERTURE

Description:

On fait sortir 3-4 joueurs puis on en fait rentrer un. Ensuite, on lui raconte une histoire qu'il est dans le désert et il y a une tempête de sable violente. Pour te protéger, tu entres dans ta tente (couverture). Mais il y fait malheureusement extrêmement chaud. Le meneur de jeu dit qu'il pense à quelque chose qui tient au chaud le joueur. Si les joueurs se trompent, il enlève ce qu'il a nommé. Le jeu se termine quand le joueur a pensé à enlever la couverture ou quand la morale de l'animateur le pousse à révéler la réponse.

Matériel:

-Couverture

RA53 LES NAINS

Description:

On désigne 4 joueurs. Deux qui s'assoient à table et enfilent un pull large mais n'enfile pas les manches. Les deux autres personnes se mettent en arrière et enfile les manches en s'installant de manière à ne pas voir. On met ensuite devant la personne de devant un plat de crème glacée avec une cuillère que la personne de derrière devra lui faire manger.

Matériel:

-Cuillère et crème glacée

R I R E E T S - A M U S E R

RA55 LE BÂTON MAGIQUE

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 ne finit toujours pas émettre un son. Le magicien et son complice de demandent s'ils sont prêts (s'il 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 choisis, celui qui a parlé. Le magicien revient dans la foule et à l'aide de son bâton magique, pinte le jeune choisis

RA56 LES QUATRES CHAISES

Description:

On place 4 chaises en face de l'assistance. Le magicien fait sortir son médium (complice) Il invite un enfant à s'asseoir sur une des 4 chaises et à retourner s'asseoir à sa place. Le médium, revient et s'assoit sur la même chaise. Comment??? Le magicien et son médium se sont mis d'accord pour numéroter mentalement les chaises à partir de la gauche. Aun moment ou il l'appelle, le magicien prononcera 1,2,3 ou 4 mots ce qui correspondera à la chaise choisis.

Exemple :

1 mot : entre!

2 mots : Viens, médium!

3 mots : Vous pouvez entrer!

4 mots : Venez choisir la chaise!

Variantes :

Le faire avec des paniers, l'enfant choisis un des 4 paniers placés un à côté de l'autre.

RA57 LE SORTILÈGE

Description:

Le magicien fait sortir son complice. Il dit alors à l'assistance qu'il va changer son complice en animal (le mot doit avoir 2 syllabes) ex : cheval. Il fait revenir son complice et lui jette un sort en lui prononçant une longue formule magique cohérente ou non qui commence par CHE et qui finit par VAL (CHEVAL). Exemple : Chemin passant, boisé et rempli de fleur, soleil, chauve souris et carnaval... puis, si tout va bien, le complice se transforme en cheval (action et bruit).

R I R E E T S - A M U S E R

RA58 LES BOUTS DE PAPIER

Description:

À la manière de twister. Les jeunes sont en équipe de 2 ou plus. À tour de rôle ils pigent une partie du corps qu'ils doivent coller à celle pigée par leur partenaire. Ils en pigent autant qu'ils le peuvent (avant de tomber!)

Notes : Attention au choix des mots et ne pas avoir les équipes de gars et filles.

Matériel : Des papiers indiquant des parties du corps (main, tête, joue, oreille...)

RA59 LE JEU DES SIGNES

Description:

Les jeunes assis en cercle. Chaque enfant se choisit un signe particulier à lui. Un rythme est produit par le moniteur (deux coups sur les cuisses et un clap dans ses mains). Les enfants doivent s'appeler les uns les autres en suivant le rythme produit. Mais ils ne peuvent pas prononcer les noms, ils doivent appeler les autres enfants en faisant leur signe. Ce qui fait qu'au premier coup sur les cuisses on fait son signe, au deuxième on dit : Appel et quand on clap dans ses mains on fait le signe de l'ami qu'on veut appeler.

Ex : Coup 1 : signe Coup 2 : appel Coup 3 : signe de l'ami

VARIANTE : pour rendre le jeu plus difficile on peut ne pas prononcer le mot appel et simplement faire le signe d'appeler.

RA60 LA VACHE QUI TACHE

Description:

Mettre les enfants en cercle et leur attribuer un numéro. Un enfant se présente et appelle un autre de son choix en disant la phrase suivante : « Je suis la vache qui tache sans tache # x, et j'appelle la vache qui tache sans tache sans tache # x » et ainsi de suite; Mis lorsqu'un enfant se trompe dans la phrase ou le nombre de tache, on lui fait une tache sur la figure (ou autre) avec du maquillage. Pendant la partie la phrase peut donner ceci : « je suis la vache qui tache à deux taches # 7, et j'appelle la vache qui tache à 5 taches # 14. »

RA61 DRING TÛT

Description:

Ceci est un jeu éducatif donc mme le faites aps 12 fois durant l'été. Également, faite attention aux enfants qui présente des troubles à comprendre et soyez là pour les aider. Assis en cercle, on les fait compter un après l'autre à partir de 1. Arrivé à 5 ou à tout multiple de 5 l'enfant doit dire « Dring » et à 7 ou tout multiple de 7 l'enfant doit dire « Tût ». Si c'est trop difficile, commencer juste avec le 5. Alors: 1,2,3,4, Dring, 6, Tût, 8, 9, dring, 11,12,13, Tût...

R I R E E T S . A M U S E R

RA62 WIZZ

Description:

Les enfants sont en cercle. L'animateur est au centre et joue le rôle de maître des sortilèges. Lorsque le maître des sortilèges envoi un Wizz à un sorcier celui-ci doit se baisse. Les deux sorciers qui sont de chaque côté de celui doivent faire un duel. C'est celui qui envoi le WIZZ le plus vite possible qui remporte le duel et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 personne. Lorsque qu'il n'en reste plus que deux, on les amène au centre du cercle et ceux-ci doivent se mettre dos à dos, le maître des sortilèges compte les 5 pas et puis cri : Duel. Les deux sorciers doivent se retourner et se lancer un Wizz le plus rapidement possible. C'est celui qui dit Wizz avant l'autre qui remporte la partie et il devient le maître des sortilèges.

VARIANTE : (expliqué avec une thématique)

Déroulement :

Les enfants sont en cercle. L'animateur est au centre et joue le rôle de maître des sortilèges. Lorsque le maître des sortilèges envoi le sortilège de l'IMPERIO à un sorcier celui-ci doit se baisser. Les deux sorciers qui sont de chaque côté de celui qui à subit le sort de l'imperium, doivent faire un duel. C'est celui qui envoi le sortilège de l'EXPELLIARMUS le plus vite possible qui remporte le duel et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 personne. Lorsque qu'il n'en reste plus que deux, on les amène au

Centre du cercle et ceux-ci doivent se mettre dos à dos, le maître des sortilèges compte les 5 pas et puis cri : Duel

Les sorciers peuvent soit :

Se protéger en disant : PROTEGO (lorsque l'autre lance un sort)

Attaqué en disant : REDUCTO ou STUPEFY (en pointant sa main vers l'autre sorcier)

C'est le sorcier qui réussi à atteindre l'autre le plus vite possible avant que celui ci ne se protège qui gagne. Si c'est nul. On recommence.

RA63 SCULPTEUR AVEUGLE

Description:

Les enfants se placent en équipes de 3. L'aveugle, le sculpteur et la pâte. Le sculpteur se place comme il veut et l'aveugle doit en touchant la sculpture, placer la pâte exactement comme la sculpture. Quand il a fini, il peut ouvrir ses yeux et voir si les deux se ressemblent.

Variantes :

Former des équipes d'aveugles et leur donner une lettre de l'alphabet qu'ils devront reproduire avec leur corps (couché au sol ou debout)