

Liste de jeux

Le requin :

Une personne désignée se trouve sur un papier journal étalé sur le sol, ce qui représente le radeau du naufragé. Les autres sont autour de lui et essaient d'arracher le papier journal sans se faire toucher par le naufragé qui a les yeux bandés. Le but pour le naufragé est donc de rester le plus longtemps sur son radeau, tout cela en étant chronométré.
Jeu d'intérieur d'environ 5' à 10'.

La roquette :

Un groupe de joueurs se dispose le long d'une zone formant une ogive (tel une hémicléptique). Ceux-ci possèdent une ou plusieurs balles. Un autre groupe a pour but de faire le tour (à l'intérieur de l'ogive) en courant sans se faire toucher par les balles. Lorsque ce groupe ne possède plus de participants vivants, la partie est finie.
Jeu d'extérieur d'environ 5' à 10'.

Le petit poisson rouge :

Une personne désignée représente le petit poisson rouge, celle-ci se place au milieu de la zone. Les autres qui se situent dans un côté de cette zone demandent au poisson : « petit poisson puis-je passer la mer rouge » (de l'autre côté en fait), et le petit poisson répond : « oui, à condition d'avoir du (une couleur) sur ses vêtements ». Ceux qui ont la couleur en question la montre au poisson et peuvent passer et les autres doivent essayer de passer à la façon roi et ses chiens si je ne m'abuse. Tout cela jusqu'au dernier survivant.
Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Foulard liégeois :

Formation de 2 groupes de même nombre de participants (à 1 prêt si impaire ;), chaque personne reçoit un numéro de 1 à X (dépend du nombre qu'ils sont). Le but étant d'aller chercher un foulard soigneusement posé au milieu des 2 groupes lorsque le maître de jeu a cité un numéro. Les 2 joueurs possédant le numéro doivent ramener le foulard sans se faire toucher par l'adversaire qui ne peut vous toucher seulement si vous avez le foulard en main. Des variantes sont possibles tel aller à 4 pattes ou lancer 2 numéros différents.
Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Foulard liégeois (2nd version) :

Formation de 2 groupes de même nombre de participants (à 1 prêt si impaire ;), chaque personne reçoit un numéro de 1 à X (dépend du nombre qu'ils sont). Ici les 2 groupes sont côte à côte. Deux foulards sont posés à environ 40m si possible et distincts pour chaque équipe. Le maître de jeu dit un numéro pour l'équipe « A », celui possédant ce numéro court vers son foulard et tente de le ramener jusqu'à son équipe. Quelques secondes après qu'il soit parti chercher le foulard, le maître de jeu donne un coup de sifflet pour que l'autre équipe (toute entière) aille pourchasser l'adversaire, dès que ceux-ci l'ont intercepté en le plaquant au sol ou en le touchant, le joueur de l'équipe « A » reste sur place avec le foulard. Ensuite c'est à un joueur de l'équipe « B » d'aller chercher son foulard après qu'ils soient tous revenus à leur place. Pour que les personnes « congelées » puissent revenir, il faut que celui de son équipe vienne le toucher et prenne le foulard.
Jeu d'extérieur d'environ 15' à 20'.

La centrale électrique :

Tous les joueurs forment un cercle en se tenant la main sauf un qui va quelques instants dans une autre pièce. Le maître de jeu désigne un joueur qui représente la centrale électrique d'où

partira le courant, et d'autre tel une sonnette qui lorsque le courant passe crie un « driiiiing » ou que sait-je. Le courant passe d'une personne à l'autre en se pinçant la main. Le but du joueurs qui était dans une autre pièce est de couper le courant donc de trouver où il est. Une ou plusieurs personnes sont aussi désignées pour pouvoir faire changer le sens du courant. Jeu d'intérieur (ou d'extérieur) d'environ 5' à 10'.

Billes de couleur :

Une série de billes de couleurs disposées sur une table et que le maître de jeu laisse à vue du joueur quelques secondes (le temps qu'il essaye de retenir l'ordre dans lequel elles sont disposées). Après ce laps de temps, le maître de jeu cache les billes et le joueur doit donc essayer de les restituer dans l'ordre.

Jeu d'intérieur d'environ 1'14''.

Bois d'allumettes :

Une série d'environ 20 allumettes sont disposées sur une table, les 2 joueurs qui y participent doivent retirer chacun leur tour 1, 2 ou 3 allumettes max. Le but étant de ne pas prendre la dernière. Vraiment cool comme jeu... (on y joue même en famille).

Jeu d'intérieur d'environ 2'.

Pol appelle Pierre :

Tout le monde se trouve derrière une table. « Pol appelle Pierre » puis « Pierre appelle monsieur X » et ainsi de suite. Jeu de rapidité et de mémoire. (j'ai pas tout capté aux règles, enfin si vous connaissez, bon amusement).

Jeu d'intérieur d'apparemment 10' à 15'.

L'ours mal léché :

Une personne désignée (l'ours mal léché) se met au milieu de la zone en tournant le dos au reste du groupe. Le groupe se rapproche de l'ours en criant « ours mal léché, ours mal léché, ... » et lorsque l'ours sent que le groupe est assez proche de lui, il se retourne et court en toucher le plus possible. Le but étant qu'il n'en reste qu'un.

Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Course relais :

Tout est dans le titre je pense, avec variante dans les déplacements (cuillère dans la bouche avec un œuf dessus, ...) et/ou lors du départ (cumulet, ...).

Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Mort à ... vie à... :

Le groupe est divisé en 2 équipes, il faut au moyen d'une balle tuer les joueurs de l'équipe adverse en lançant la balle en cloche et en criant mort à X (nom d'un adversaire). La balle doit toucher le sol pour que la personne meurt. Mais son équipe peut la réscuiciter en criant vie à X. Le but étant qu'il n'y aie plus d'adversaire.

Jeu d'extérieur d'environ 15' à 20'.

Bingo :

Chaque joueur possède une grille avec des numéros. Une personne tire dans une boîte des numéros et les dit à haute voix, les joueurs barrent le numéro tiré jusqu'à ce que tous leurs numéros aient été cités. Le premier ayant réussi cette prouesse crie un bon gros BINGO de façon à rendre sourd son voisin et gagne la partie.

Jeu d'intérieur d'environ 15' à 20'.

Cavalier en selle :

Les joueurs doivent former des groupes de 2. Ensuite ils se répartissent en cercle en restant en groupe de 2. Le maître de jeu positionne au milieu du cercle le nombre de foulard qu'il y a de groupe diminué de un (comme pour la chaise musicale). Les 2 joueurs de chaque équipe sont l'un derrière l'autre. Lorsque le maître de jeu siffle un coup, les joueurs qui sont derrière montent sur le dos de leur coéquipier. Le maître de jeu indique la direction à prendre pour faire le tour du cercle (peut s'effectuer des 2 sens en désignant alors qui doit aller dans un sens et qui dans l'autre). Au 2^{ème} coup de sifflet, les loups portant leur coéquipier vont dans la direction indiquée, ils doivent effectuer un tour le plus vite possible. Arrivé à leur place, le joueur qui portait l'autre lâche son coéquipier et écarte les jambes et l'autre passe entre les jambes pour aller chercher un foulard se trouvant au milieu du cercle. Vu qu'il y a chaque fois un foulard en moins au milieu (à retirer après chaque manche), une équipe est chaque fois éliminée. La dernière équipe en lice a bien entendu gagné.

Jeu d'extérieur d'environ 15' à 20'.

Les 10 passes :

Les joueurs sont réparti en 2 équipes. Chaque équipe doit se faire 10 passes consécutives sans que la balle ne soit touchée ou interceptée par un joueur de l'équipe adverse ainsi que de tomber à terre si l'on veut corser le jeu. Si c'est le cas, la balle est donnée à l'équipe adverse et le compteur de l'équipe retombe à 0.

Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Jeu de l'évolution :

Au début du jeu tous les joueurs sont au « stade » d'œuf et prennent la forme de celui-ci. Pour pouvoir évoluer vers un autre stade, ils doivent rencontrer quelqu'un de leur niveau et combattre au « pierre, papier, ciseaux ». Le gagnant évolue donc au niveau supérieur. Les différents stades d'évolution sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

Par exemple : œuf < poule < crocodile < superman < jack sparrow < Baden Powell < Moi.

Bien entendu il faut trouver alors une forme particulière caractérisant chacun de ces stades d'évolution.

Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Jeu de la carotte :

Les carottes (représentées par les joueurs) doivent rester le plus longtemps enfoncées dans la terre. En fait les joueurs se tiennent entre eux et le jardinier (autre joueur ou maître de jeu) doit les déterrer. Dès qu'il les a toutes déterrées, le chronomètre s'arrête.

Jeu d'extérieur d'environ 5' à 10'.

Le jeu des chaussures :

Tous les joueurs enlèvent une chaussure et font un tas avec au milieu de la pièce. Au coup de sifflet, les joueurs doivent récupérer leur chaussure, la remettre et retourner à leur place le plus vite possible.

Jeu d'intérieur d'environ 5'.

Pauvre petit chat :

Un joueur est sélectionné pour être le pauvre petit chat. Celui-ci se déplace auprès de ses compères à 4 pattes. Dès qu'il arrive près d'un compère, celui-ci caresse le petit chat en répétant : « pauvre petit chat, pauvre petit chat ». Le but du petit chat est de faire rire son compère avant 30 secondes. Si il n'y arrive pas, il va essayer chez un autre. Si il y arrive, le joueur qui aura donc ri prend la place du pauvre petit chat.

Jeu d'intérieur d'environ 10' à 15'.

Le jeu des canettes :

Les joueurs forment un cercle en se tenant la main. Les maîtres de jeu disposent des canettes ou bouteilles en plastique au centre du cercle. Le but des joueurs est de tirer, pousser les autres joueurs afin qu'ils fassent tomber une ou plusieurs canettes (tout en se tenant la main). Celui qui fait tomber une canette meurt et par conséquent le cercle rétrécit. Le dernier en vie à gagner. (une bonne façon de redonner vie aux bonnes canettes du goûter).
Jeu d'intérieur d'environ 10' à 15'.

Balle chasseur :

Un joueur est désigné pour être le chasseur, par conséquent les autres sont des chassés. L'arme du chasseur est une balle. Ce chasseur doit lancer la balle sur les chassés, quand un chassé est touché, le chasseur devient chassé et le chassé touché devient chasseur. Peut se jouer avec plusieurs chasseurs.
Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Air, terre, mer :

On délimite 3 zones en traçant 2 lignes parallèles sur le sol. La zone du milieu est la terre, à droite la mer et à gauche l'air. Les joueurs se placent sur une file et au commandement du maître de jeu qui aura défini à quel endroit il faudra aller, les joueurs vont se placer sur la terre, la mer ou dans l'air. Celui qui se loupe est éliminé ou on lui donne un gage. Le dernier survivant gagne ou celui qui aura eu le moins de gages.
Jeu d'intérieur ou d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Colin Maillard :

On désigne un joueur qui sera le fameux Colin, celui-ci aura les yeux bandés de façon à ne rien voir. Ensuite le maître de jeu le fait tourner dans tous les sens. Colin devra alors se diriger vers un autre joueur pour le dévisager en palpant son visage, le joueur se faisant palper ne doit évidemment rien dire ainsi que les autres joueurs. Si il reconnaît la personne, Colin gagne et est remplacé par celui qui s'est fait repéré.
Jeu d'intérieur ou d'extérieur d'environ 5' à 10'.

Jeu des théières :

Les joueurs forment des groupes de 2 de façon à former une théière (ils se tiennent par le bras, le bras libre de celui de gauche forme une anse et celui de celui de droite forme le bec verseur). 2 autres joueurs qui auront préalablement été désignés seront le chat et la souris. La souris pour ne pas se faire attraper par le chat devra s'accrocher à une théière (à la anse) et celui qui faisait le bec verseur de la théière devient la nouvelle souris car une théière est composée de maximum 2 personnes.
Jeu d'extérieur d'environ 10' à 15'.

Le chef d'orchestre :

Le maître de jeu désigne un détective qui ira quelques instants dans une autre pièce. Cela étant fait, les autres joueurs se disposent en cercle. Le maître de jeu redésigne parmi ceux-ci un chef d'orchestre. Celui-ci devra pendant la partie, lorsque le détective sera revenu, jouer (imiter) un instrument de musique alors que tous les autres joueurs devront l'imiter. Le chef d'orchestre change d'instrument toutes les 20 secondes à peu près et son but est de ne pas se faire repérer par le détective. Le détective a par conséquent la tâche de découvrir qui est le chef d'orchestre.
Jeu d'intérieur d'environ 5' à 10'.

Le Tsâa :

Le groupe forme un cercle. Le but du jeu est de passer le Tsâa qui est une boule d'énergie imaginaire (celui qui l'a fait une sphère avec ses mains comme pour retenir la boule).

Il y a différentes façons de se passer le Tsâa : - Tsâa : on passe le Tsâa à son voisin en criant « Tsâa ». Le Tsâa progresse toujours dans le même sens (bien entendu on le passe en faisant le geste).

- Get down : fait changer le sens du Tsâa en criant « get down » (le geste : légère flexion des genoux, du bassin et des coudes vers le bas).

- Powershot : passe le Tsâa à quelqu'un en face en criant « powershot » et tendant les bras vers la personne à qui on le passe en ayant les mains l'une sur l'autre.

- Get back : renvoie un powershot à son lanceur en criant « get back » et croisant les bras devant son visage tel un geste protecteur.

- Kiwi : passe le Tsâa dans le sens normal mais en sautant une personne tout en disant « kiwi » et mimant des lunettes avec ses mains.

Les différents pouvoirs du Tsâa : Quelqu'un qui possède le Tsâa peut utiliser un de ses pouvoirs (en disant son nom) avant de le passer. Voici les différents noms et leur effet :

- Freak out ! : le groupe se disperse et se mélange en hurlant et mimant une peur, une panique avant de reformer le cercle en ayant changé de place.

- Micro-ondes : Chacun fait un tours sur soi-même en faisant « zzzzzzz... ding » tel un micro-onde en fait, et en levant les index vers le haut et les avants bras vers le haut à angle droit (toute une technique).

- Matrix : chacun évite des balles imaginaires au ralenti à la Néo sur le building dans Matrix.

- Montgolfière : Le groupe se rapproche vers le centre en levant les bras et en disant « Oooooooh ! » puis baissent les bras et reculent à leur place en faisant un bruit de ballon qui se dégonfle.

- Rio ! : Le groupe se rapproche en dansant et chantant « tututu tutututu ... » et en pointant les index au ciel l'un après l'autre.

Il est bien sûr possible d'ajouter d'autres pouvoirs ou de les mixer entre eux. Après avoir utilisé un pouvoir, celui qui l'a fait doit passer le Tsâa.

Jeu d'extérieur d'environ 15' à 20'.

Autres jeux :

-schtroumpf noir

- 4 camps

- roi et ses chiens

- jacques a dit

- zoum zoum

- l'assassin

- téléphone sans fil

- combats de coq, crocodile, ...

- le renard qui passe

- piccolo

- la titi popo

- 1, 2, 3 piano

- tir à la corde

- chaise musicale

- le tram du riréro (si j'ai bien lu)

- dessiner c'est gagner

- le juste prix

- quiz musical

- mimes

- bras de fer

- brûle papier

- enfoncer un clou

- approche du cerf

- kim (goût, toucher, vue, ...)

- cache-cache

- ...

Bien entendu la durée et les endroits des jeux sont fortement variable et laissés à l'appréciation des animateurs. (Je n'ai pas non plus joué à tous ces jeux donc si il y en a qui sont mal expliqués, vous pouvez les « modifier » ou m'envoyer vos réclamations par mail).