

Liste de jeux int rieurs

Le jeu du rideau

Constituez deux  quipes  gales. Une personne de chaque  quipe vient se placer de part et d'autre d'un rideau. Quand on ouvre le rideau, le gagnant est celui qui nomme en premier la personne qui lui fait face. Le perdant quitte le jeu. Ils vont finir par connaitre leurs amis et leurs pr noms!!!

Cadavres exquis

(On peut rebaptiser le nom, de sorte qu'il ne soit pas si morbide!)

C'est un petit peu comme l'histoire qui ne finit jamais. On prend une feuille, le 1er  crit un sujet puis plie la feuille de sorte que les autres ne voient pas ce qu'il a  crit ; le second  crit un verbe, puis replie ; le 3e un compl ment d'objet, etc. Et  a donne des po mes  tonnants et des phrases assez loufoques ! Un pourrais bien  crire: Un jour, des tomates et des poux, et un autre  criraient: dansaient la polka, et quelqu'un d'autre: dans un bol de lait.

Le r sultat : Un jour, des tomates et des poux dansaient la polka dans un bol de lait.

Les jeunes aiment bien ce jeu, car il peut devenir plut t comique.

Le dessin exquis

  la mani re d'un cadavre exquis, proposez   vos enfants une activit  de « dessins exquis » : pliez des feuilles de papier en 3. Faites dessiner d'abord un visage sur les feuilles. Pliez ensuite les dessins de fa on   ce que l'on voit juste un bout du cou, et passez-les aux voisins. Proc dez ainsi pour le corps et pour les jambes. D pliez ensuite le dessin, surprises garanties !

Les jeux des rimes

Mettez les enfants en rond autour de vous et posez une question. Par exemple, « que faites-vous ? » Il faut que le premier enfant vous r ponde avec une rime (ex : « je cueille des choux ») ainsi que le second, et ainsi de suite. Quand un des participants s che, il est  limin  du jeu. Vous pouvez alors poser une autre question. Le gagnant est le dernier qui reste.





(Le parler poétique des magiciens des étoiles filantes)

L'assassin

Tout le monde est en cercle, assis par terre. On fait sortir une personne en s'assurant qu'elle ne peut rien entendre. Elle sera le détective chargé de découvrir l'assassin qui sévit dans la pièce... On désigne parmi les joueurs assis en cercle celui qui sera l'assassin. On s'assure que tous ont bien vu de qui il s'agit et on fait revenir le détective.

L'assassin doit tuer ses victimes en leur faisant un clin d'œil. Ceux qui se font tuer doivent alors se coucher par terre. Le but de l'assassin est d'essayer de découvrir le meurtrier avant que celui-ci n'ait fait un carnage.

Le chef d'orchestre

Les joueurs forment un cercle bien fermé.

On nomme un joueur que l'on nommera l'espion, celui-ci sortira de la pièce et, pendant son absence, le reste des joueurs désignent un chef d'orchestre. Au moment où il reviendra, vous serez en train de faire des gestes sous la direction d'un chef d'orchestre. L'espion prendra place au centre et il devra s'efforcer de découvrir qui est ce chef d'orchestre. Ce dernier mimera successivement plusieurs mouvements et ses gestes devront être imités aussitôt par tous les joueurs, mais le plus discrètement possible. L'espion aura droit à trois essais pour trouver le chef d'orchestre. S'il tombe juste, une des trois fois, celui qui était le chef d'orchestre deviendra espion et sortira pendant que les joueurs lui donneront un remplaçant. S'il se trompe trois fois, on désignera une autre personne pour la remplacer.

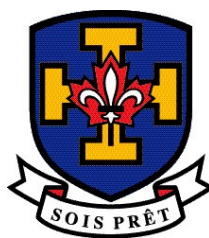
Le duel des équilibristes

Dans le dortoir se trouve plusieurs Q-Tips géant (des bâtons avec des coussins attachés sur les bouts) quel l'on peut utiliser pour jouer à un jeu qui se nomme le duel des équilibristes.

Version 1

Le jeu se déroule de cette façon-ci : On doit choisir deux joueurs, et les placer dans un terrain que l'on a délimité. À l'aide de Q-Tips géant, les jeunes doivent se pousser, sans faire de mal, pour que celui-ci dépasse la limite. Celui à avoir dépassé la limite prédéterminée est le perdant.





Des arbitres sont nécessaires pour ce jeu, car il peut devenir dangereux. Dès que le jeu devient trop énervant, on choisit d'autres participants.

Version 2

Les deux participants sont placés sur des cercles que l'on a dessinés. Le but du jeu est de débalancer le jeune pour qu'il sorte de son cercle. Capiche?

Les mains courantes

Les joueurs se mettent autour d'une table. Chacun croise sa main droite avec la main gauche de son voisin de droite, et sa main gauche avec la main droite de son voisin de gauche. Le jeu commence : quelqu'un frappe une fois avec l'une de ses mains. La main d'à côté doit frapper une fois (On définit le sens de parcours pour le départ). La main suivante doit frapper une fois, et ainsi de suite. On peut aussi frapper deux fois rapidement avec la même main. C'est alors la main précédente (changement de sens) qui doit réagir. On a donc chaque fois le choix entre frapper une ou deux fois. Le premier joueur qui a une hésitation trop longue ou frappe alors que ce n'était pas son tour doit enlever la main qui a fait l'erreur. Une fois les deux mains éliminées, le joueur est éliminé.

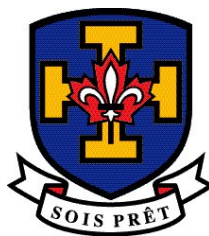
Course de chevaux

Les joueurs se mettent autour d'une table. Ils frappent avec les mains sur la table, imitant ainsi le bruit de la course de chevaux. Puis le meneur crie quelque chose (ex : Un saut, les applaudissements de la foule, le galop, un virage (à droite, à gauche), etc). Par exemple, lorsque le meneur cris «un saut!», tous les joueurs doivent se lever et imiter le saut (du point de vue du cavalier), avec les effets sonores, puis ils recommencent à frapper sur la table en imitant le galop du cheval.

Le meneur doit avant de commencer le jeu bien expliquer les gestes. Le virage crié, tous les jeunes doivent se pencher du côté dont ils tournent. Pour les applaudissements, les jeunes arrêtent d'imiter le son du galop et applaudissent. On peut laisser travailler notre imagination et inventer d'autres choses.

Lorsque le jeu devient trop simple, on augmente la cadence.





Pauvre petit chat malade

Les joueurs assis sur le sol forment un cercle. Un joueur imite un chat (miaulement, démarche, etc.). Il vient se faire caresser par un autre joueur. Celui-ci doit le caresser et répéter trois fois : “Pauvre petit chat malade” sans rire. S’il rit, il prend la place du chat. S’il ne rit pas, le chat doit aller vers quelqu’un d’autre. C’est au chat de se débrouiller en faisant assez de mimiques pour faire rire quelqu’un. La personne au milieu peut imiter l’animal désiré, pourvu qu’il fasse rire!

Mot passepartout

Un joueur est désigné pour sortir de la pièce. Pendant ce temps là, les autres choisissent un homonyme (ver, verre, vert, vair, foi, fois, foie, balai, balais, ballet, cerf, serre, sert, voie, vois, voit, voix, saut, sceau, seau, sot, chair, chaire, cher, chère, etc.) et un mot pour le remplacer. Lorsque le joueur qui était sorti revient, les autres doivent dire des phrases utilisant l’homonyme choisi, mais en le remplaçant par le mot passepartout choisi. Le joueur qui ne connaît pas l’homonyme doit essayer de le deviner. Lorsqu’il a deviné, c’est le joueur qui a parlé le dernier qui doit sortir à son tour.

Exemple : J’ai bu un *gloups* de jus d’orange. Les arbres sont tous *gloups* en été.

Le noeud humain

8 à 15 personnes (au-dessus, cela devient compliqué) se regroupent. Puis chacun prend la main d’un autre participant, si possible pas celui à côté de lui. Quand on s’est assuré que toutes les mains en ont trouvé une autre, le groupe essaie de se démêler sans lâcher les mains. À la fin, il peut ne rester qu’une chaîne, mais souvent, plusieurs chaînes seront formées.

Course aux Cornflakes

Le but est d’amener un Cornflake qu’on aspire à l’aide d’une paille d’un bout à l’autre d’un trajet déterminé. Le gagnant est celui qui a transporté le plus de Cornflakes dans un temps donné. Le jeu est plus drôle si on ajoute quelques obstacles sur le parcours.





Hippo, hipopo

Les animateurs ont choisi deux objets, que l'on nommera l'un d'eux hippo, et l'autre hipopo. Tous les joueurs devront s'asseoir en cercle sur le sol, alors qu'un animateur passe l'hippo a son joueur de gauche et lui disant ceci est un hipo, le joueur qui re oit l'hippo doit dire «un quoi?» et l'animateur devra r pondre «un hipopo». L'animateur fera la m me chose avec l'hipopo et le recevant devra demander les m mes questions. Les objets seront pass s d'un joueur   l'autre et les participants devront tous poser les questions. Ce jeu deviendra vite m lant.

