

Le chef d'orchestre



Les joueurs sont assis dispersés. Un enquêteur est désigné et s'éloigne pour ne plus voir ni entendre le reste du groupe. Pendant ce temps, les autres joueurs décident qui parmi eux sera le chef d'orchestre.

L'enquêteur rejoint le groupe. Dès lors, le chef d'orchestre mime successivement différentes actions ou instruments actions et ses gestes sont aussitôt imités par les autres joueurs.

L'enquêteur doit démasquer le chef d'orchestre et le désigne. Il a le droit à 3 essais max.

Les statues



- Faire deviner quelque chose en faisant une statue

OU

- Faire la même statue que le meneur de jeu

Jacques a dit

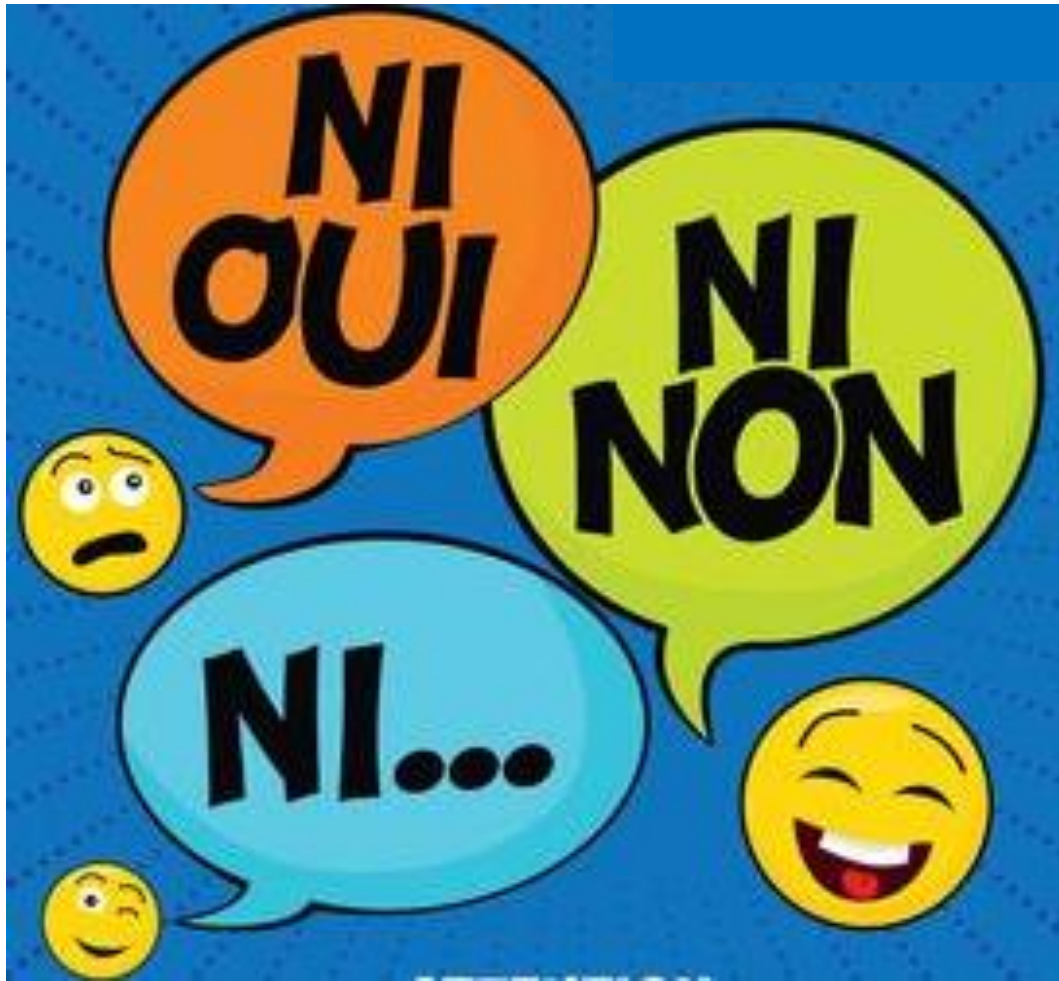


Le meneur du jeu donne les instructions à coup de « Jacques à dit... ». Les autres doivent réagir le plus vite possible afin d'éviter l'élimination.

Attention! Le meneur du jeu va essayer de tromper les joueurs en donnant des ordres sans dire « Jacques à dit ». Par exemple : « Je vous demande de fermer les yeux ».

Un joueur qui exécute un ordre non précédé de la formule « Jacques à dit » est éliminé. De plus, si un joueur n'exécute pas un ordre précédé par le « Jacques à dit » il est également éliminé.

Ni oui, ni non



Les joueurs discutent comme à l'habitude. Mais attention! Ils ne doivent pas répondre par oui ou par non aux questions qui leur sont posées.

1, 2, 3 soleil



Pensez à mettre une distance de 1m entre chaque joueur.

C'est moi le chef



Chacun à votre tour, vous devez copier tous les gestes du meneur de jeu sans en oublier aucun.

On commence par 3, puis à chaque tour on en ajoute un. Le joueur qui se trompe est éliminé. Le dernier imitateur restant remporte la partie.

Suggestions:

Se gratter la tête, sauter à cloche-pied, faire semblant de tomber...

Jeux de course

La course des dos ronds :

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Les joueurs, pliés en deux, essaient d'avancer le plus vite possible en se tenant les chevilles.



La course dansée :

Les poings posés sur les hanches, accroupis, les joueurs doivent se dandiner jusqu'au but en faisant un tour sur eux-mêmes tous les six pas.

Celui qui tombe doit retourner au départ.



Jeux d'équilibre

Pas d'écart:

Garder l'équilibre en suivant le tracé d'une ligne en marchant talon contre pointe. Tous les joueurs à tour de rôle doivent parcourir la ligne en gardant l'équilibre. Celui qui tombe est éliminé.



Les serpentes:

Tracer au sol deux lignes parallèles sinueuses. Veiller à bien les espacer. Deux concurrents font alors la course suivant ce parcours. Le premier arrivé au bout de la ligne sans chuter est le gagnant.



Au feu



Tirer au sort « un pauvre sans maison ».

Les autres joueurs choisissent chacun un recoin de la cour qui sera sa maison.

Lorsque le pauvre sans maison s'écrie « Au feu ! », tous les joueurs doivent échanger leur maison. Le pauvre, lui, doit s'arranger pour piquer la maison de quelqu'un.

Le joueur qui reste sans maison se met au centre et c'est à son tour de crier « au feu »

A vos ordres



Même organisation que pour 1, 2, 3 soleil.

En déguisant sa voix, chacun, à tour de rôle, demande au meneur « Combien de pas m'offres-tu pour arriver à ton château? »

Le meneur peut répondre un nombre de pas

de fourmi = petit pas (5 cm),

de géant = grand pas (le plus grand possible)

de sauterelle = petit saut

de kangourou = grand saut à deux pieds,

d'écrevisse = pas en arrière

de parapluie = tourner sur soi-même en avançant

Pas de tricherie sinon retour à la ligne de départ.