JEUX POUR LES PETITS

1-2-3- Soleil !

Un joueur se met face au mur, les autres sur une ligne parallèle, à l'autre bout du terrain.
Ils doivent avancer pendant que leur copain crie « 1-2-3- Soleil ! » en tapant sur le mur, mais quand il se retourne, ils doivent être rigoureusement immobiles, sinon ils sont éliminés. Le premier qui arrive au mur a gagné et prend la place de l'autre.

Pigeon vole

Le meneur annonce « Pigeon vole », « avion vole » « vache vole »… Si ça vole, les enfants doivent lever le doigt, sinon, ils ont perdu. Si ça ne vole pas, ils ne doivent pas bouger.

Jacques a dit…

Le meneur donne des ordres. S'il les fait précéder de « Jacques a dit…(de fermer les yeux, lever le pied…), l'enfant obéit. Si ce n'est pas Jacques qui l'a dit, il ne faut pas le faire. Ce qui est important, c'est la vitesse et les gestes répétitifs.

La clé de St Georges

On chante : « je porte, je porte, la clé de St Georges, quand j'l'aurai assez portée, je la laisserai tomber au pied d'un rocher ».
Les enfants sont assis par terre en cercle. L'un porte un foulard qu'il laisse tomber dans le dos d'un copain quand on chante : « ne regardez pas le renard qui passe mais regardez le quand il est passé. » Celui qui a le foulard doit le ramasser et courir après celui qui lui a mis avant qu'il n'ait fait le tour et pris la place restée libre. S'il ne s'aperçoit pas que le foulard est dans son dos, il fait la chandelle au milieu.

Le chef d'orchestre

Un joueur sort. Les autres choisissent un chant et un chef d'orchestre qui dirigera les gestes et les mimes d'instruments. Le premier rentre quand ils ont commencé à chanter et doit découvrir qui dirige.

Pauvre petit chat malade

Il faut faire rire quelqu'un en miaulant devant lui pour qu'il ne puisse pas dire, trois fois et sans sourire : « pauvre petit chat malade » en caressant la tête du « chat ».

Chameau- chamois

Le meneur du jeu raconte une sombre histoire où se rencontrent des chameaux, des chamois, des chalets, chats, chaussures, châteaux…Quand il dit « chameau », il faut s'accroupir et se lever pour « chamois » mais il ne faut pas bouger pour tout le reste. Le meneur doit joindre le geste à la parole mais en se trompant volontairement pour égarer les joueurs. Il faut aller très vite, que ce soit absurde et répéter plusieurs fois de suite les mêmes mots.

JEUX POUR LES PETITS

J'ai vu un chat !

Les joueurs sont assis en cercle. Soit, les joueurs A, B, C, D qui sont assis côte à côte.
Le joueur A est le point central du jeu.
A dit à B : j'ai vu un chat !
B A : un quoi ?
B C : j'ai vu un chat !
C B : un quoi ?
B A : un quoi ?
A B : un chat !
B C : un chat !
C D : j'ai vu un chat !
D C : un quoi ?
C B : un quoi ?
B A : un quoi ?
A B : un chat …
Quand le jeu est compris et bien parti d'un côté du cercle, on augmente la difficulté en faisant partir un chien de l'autre côté.

Le relais des forçats

On fait un relais mais au lieu de coureurs individuels, on attache les joueurs deux par deux en liant la jambe gauche de l'un à la jambe droite de l'autre. Il faut beaucoup de patience pour aller jusqu'au bout de la course sans tomber ni se fâcher avec son co - équipier.

Les chaises

Jeu classique où un nombre de joueurs tourne autour d'une rangée de chaises en sachant très bien que quand la musique s'arrêtera, signal de s'asseoir, il manquera une chaise. Le joueur resté debout est éliminé et on enlève une chaise pour qu'il y en ait toujours une de moins. Le dernier joueur assis est gagnant.

La course à l'eau

A un bout du terrain, deux équipes égales ont chacune une bassine d'eau propre et un verre. Au signal, le premier joueur de chaque équipe prend le contenu d'un verre dans sa bouche et court au bout du terrain le vider dans le pot de son équipe. Dès qu'il a craché, le joueur suivant peut commencer à courir. Le but du jeu est de remplir le pot le plus vite possible. Les joueurs inoccupés essayent de faire rire ceux qui courent en faisant des grimaces.

JEUX POUR LES PETITS

La paille

Pour les groupes mixtes et pourquoi pas les autres…

Chaque équipe se met en colonne et prend une paille. Les joueurs se font passer la paille le plus vite possible de lèvres en lèvres et au bout de la colonne, le meneur de jeu coupe la paille en deux. Le jeu dure jusqu'à ce qu'une équipe obtienne une paille de un cm de long.

Danse du spaghetti

Avant un slow langoureux, on distribue des spaghettis. Chaque couple danse avec un spaghetti qui les relie entre leurs lèvres. Chaque fois que le meneur du jeu arrête la musique, ils doivent en croquer tous les deux un bout. A la fin du slow, le couple dont le spaghetti est le plus long a gagné.

JEUX

Les gardiens de phare (un nombre pair d'au moins 8 joueurs)
Dans un cercle, debouts, les enfants se mettent par deux, un devant qui est le phare et l'autre derrière le phare qui est le gardien. Les phares, quand ils se font un clin d'œil, échangent leurs places avant que leurs gardiens, trois pas derrière et les mains dans le dos, ne les rattrapent. Quand un phare a changé de place, il devient gardien à son tour et le gardien devient son phare en passant devant lui.

La louche musicale
Une louche circule dans le cercle sur une musique. Quand la musique s'arrête, celui qui la possède a perdu. On joue jusqu'au dernier joueur.

Le couvercle ou le balai
Un joueur lâche un balai debout ou un couvercle qui tourne au milieu du cercle et appelle un autre joueur qui doit l'attraper avant qu'il ne tombe.

Le béret
Deux équipes égales se donnent des numéros. Les numéros appelés doivent ramasser un béret sans se faire toucher par le joueur de l'autre équipe et le ramener derrière la ligne de leur camp.

Le combat de coqs
Même disposition que le jeu du béret mais les joueurs, accroupis, s'avancent face à face, les mains dans le dos et essaient de se renverser en se donnant des coups d'épaule.
Bien garder le contrôle du jeu.

L'épervier
D'un côté du terrain, un épervier. De l'autre, plein de petits moineaux.
Les moineaux : « épervier, es-tu près ? »
L'épervier : « j'arrive ! »
Les moineaux attrapés pendant qu'on change de côté deviennent éperviers et forment une chaîne qui ne doit pas se casser pour pouvoir attraper d'autres moineaux.

Roméo et Juliette
Roméo a les yeux bandés et Juliette les pieds liés. Au milieu de cercle, elle essaye de lui échapper en sautillant sans faire de bruit mais elle est obligée de répondre quand Roméo l'appelle.

JEUX

Le trésor du roi
Jeu à faire dans le silence.
Le roi seul dans un coin de la pièce a les yeux bandés et son trésor (choisir des objets métalliques qui font du bruit) devant lui, et attire un voleur qui doit venir le chercher sans bruit. Si le roi l'entend, il peut le neutraliser en tendant son doigt dans sa direction exacte.

La princesse et le dragon
La princesse est ligotée sur une chaise. Un dragon aux yeux bandés et qui n'a pas le droit de la toucher la surveille. Le prince doit la délivrer sans faire de bruit et sans se laisser toucher par le dragon.

Le téléphone arabe
On se dit une phrase à l'oreille et on observe la transformation quand le dernier joueur à l'entendre la répète tout haut.

Le disparu
Dans un espace limité, tous les joueurs sauf le meneur marchent au hasard les yeux fermés. Le meneur est chargé de vérifier qu'ils ne trichent pas et de faire sortir un joueur. Au signal, ceux qui restent ouvrent les yeux et doivent dire, le plus vite possible, qui est parti.

Les quatre coins
Il y a un coin (arbre, poteau, tabouret, croix à la craie) de moins que de joueurs et celui qui est en trop doit essayer de prendre une place, pendant que les autres échangent leurs coins.

Saute mouton
Le berger saute par-dessus toute une rangée de moutons et devient mouton à son tour, tandis que le premier mouton devient berger.

Colin Mayard
Un joueur, les yeux bandés, essaye d'attraper ceux qui se trouvent autour de lui.

Cache- cache

Tu gèles, tu brûles !
Une partie des joueurs cherche un objet caché par les autres grâce à leurs indications, car plus il fait chaud, plus on se rapproche.

JEUX

La ficelle
Deux équipes égales ont chacune une pelote de ficelle qui doit passer dans les vêtements de tous les joueurs (manches, jambes…) jusqu'à que l'équipe la plus rapide soit entièrement enfilée sur la ficelle.

Le jeu des métiers
Par groupe de deux, les enfants miment un métier que les autres doivent découvrir.

Le crayon dans la bouteille
Chaque joueur a un crayon qui pend, à la hauteur de ses genoux au bout d'une ficelle passée dans sa ceinture et doit mettre ce crayon dans une bouteille posée à ses pieds.

La patate
Même dispositif mais on remplace crayon et bouteille par deux patates ou galets. Il faut pousser celle qui est à terre avec celle de la ficelle.

Le fil et le sucre
On a préparé des sucres attachés au bout de fils de 40 cm de long. Les joueurs prennent le bout du fil dans la bouche et doivent aspirer la ficelle pour pouvoir manger le sucre. Si le sucre tombe, on a perdu.

Le papier cigarette
Chaque équipe a une feuille de papier cigarette qu'elle se passe de membre en membre en l'aspirant par le nez. L'équipe la plus rapide a gagné.

Réponses- questions
Les joueurs qui veulent poser une question lèvent le doigt, et ceux qui ont préparé des réponses, le pied. Le meneur désigne d'abord une réponse, puis, très vite, une question. Questions et réponses n'ont souvent aucun rapport mais c'est souvent très drôle.

Les étiquettes
Chacun reçoit, sans la lire, une étiquette dans son dos. On y a inscrit le nom d'un animal. Les joueurs sont en deux colonnes. Le deuxième joueur mime l'animal inscrit dans le dos du premier. Quand le premier a deviné, c'est le troisième qui mime pour le second, et ainsi de suite. Il faut choisir les animaux suivant l'âge des joueurs. (lombric, girafe, papillon)

JEUX POUR LES PETITS

Le jeu de kim
On montre ensemble une douzaine d'objets puis, quand les joueurs se retournent, on en ôte quatre et il faut trouver lesquels.

L'assassin
On distribue autant de cartes que de joueurs. Les joueurs gardent leur carte secrète, sauf celui qui possède le roi de cœur qui sort car il sera le détective. Tous les joueurs restent debout et on fait l'obscurité dans la pièce. Le joueur qui a le valet de pique déambule comme les autres et donne deux coups sur l'épaule de quelqu'un qui s'écroule en hurlant. Le détective entre alors, on rallume et il doit trouver qui est l'assassin en posant dix questions au maximum.

L'assassin clin d'œil
Les joueurs se mettent en cercle avec comme seule lumière une ou deux bougies au centre. L'assassin, le valet de pique, tue d'un simple clin d'œil. Les joueurs doivent se regarder dans les yeux et il est interdit de parler. Quand on reçoit un clin d'œil, on retourne sa carte pour signifier qu'on est mort. Les morts ne peuvent dire qui est l'assassin mais si un vivant le découvre, il peut le dénoncer. Et s'il se trompe, il est éliminé.
Variante : on peut introduire plusieurs assassins.

Les chaises marchent
On forme des équipes de trois joueurs avec deux chaises par équipe. On définit une distance à parcourir et les équipes avancent, trois personnes debout sur deux chaises, en ne mettant jamais pied à terre et en déplaçant les chaises. Suivant l'âge, on peut jouer à seulement deux pour deux chaises.

Croisés-décroisés
On s'assied en cercle et trois joueurs qui connaissent le truc se répartissent parmi les autres. L'un d'eux prend deux crayons et les montre bien comme s'ils contenaient à eux seuls un mystère. Il dit « je les ai eus croisés (s'il a les jambes croisées) et je les passe décroisés (si son voisin, à qui il les passe, a les jambes décroisées). Bien sûr, sa phrase change, suivant la position des jambes de chacun. Cependant, il passe les crayons en les croisant ou pas, pour dérouter les autres joueurs. Il faut très souvent très longtemps pour s'apercevoir que se sont les mots et les jambes qui comptent, et non pas les crayons qui font diversion.

Danse du chapeau
Tout le monde danse. Un chapeau circule de tête en tête et le but du jeu est de ne pas l'avoir quand la musique s'arrête.

JEUX

La ville de Padi-Pado

On propose de faire le marché à Padi- Pado. Pour chaque joueur, il faut choisir trois achats qui correspondent à ce que l'on trouve dans ce marché. Il faut insister lourdement sur le nom de cette ville pour faire comprendre aux joueurs de ne pas choisir des mots qui contiennent des « i » ou des « o ».

Un cadeau pour la reine

Les courtisans offrent un objet accessible pendant le jeu à la reine ou au roi, mais il ne doit l'accepter que si aucune des lettres de son prénom n'est contenue dans le nom de cet objet. Par déduction, les joueurs doivent trouver le truc.

Le costume folklorique

Le meneur du jeu choisit une capitale (+ ou – célèbre, suivant l'âge des joueurs) et garde son choix secret. Les joueurs doivent deviner le nom de cette ville en proposant des éléments pour un costume folklorique, sachant que ces éléments sont refusés s'ils ont des lettres communes avec cette ville. On élimine peu à peu les lettres de l'alphabet.
Ex. : le meneur a choisi Paris. On lui propose « bonnet », il accepte. On sait donc que la capitale choisie ne contient aucune de ces lettres.
Ce jeu s'adresse à des enfants patients.

Ane comme…

On choisit une lettre et chacun à son tour doit citer le nom d'un animal commençant par cette lettre jusqu'à ce qu'on ne trouve plus. Le premier qui sèche a perdu.

Nord-Sud Est-Ouest

Les enfants sont debouts dans la pièce et on leur indique des points cardinaux. Puis, le meneur crie des points et les enfants doivent se tourner immédiatement du bon côté, sans tenir compte du meneur qui fait exprès de se tromper. Ceux qui se trompent quittent le jeu. Il faut aller très vite pour tourner la tète, même aux plus coriaces.

Les chaises mal chaussées

Quatre joueurs, quatre chaises, six paires de chaussures. On bande les yeux des joueurs, on leur donne une chaise et ils doivent trouver les chaussures éparpillées dans la pièce pour chausser les quatre pieds de leur chaise. Tous les coups sont permis mais il faut faire vite car il n'y a pas de chaussure pour tous les pieds.