

Jeux de ronde

Lucky Luke

Les joueurs sont debout en cercle. Le meneur - Lucky Luke - se positionne au centre. Il vise tour à tour l'un des participants avec son doigt en prononçant: "Pan !".



Le joueur désigné se baisse aussitôt. Ses deux voisins (droite et gauche) s'affrontent alors dans un terrible duel: ils doivent au plus vite prononcer le prénom de l'autre pour s'en sortir!

Le dernier des deux à prononcer le prénom de son adversaire est éliminé et s'assois.

Lors du dernier duel, les deux survivants se mettent dos à dos. Ils avancent chacun de 3 pas dans la direction opposée. Au top du meneur, le premier qui prononce le prénom de l'autre, est déclaré grand vainqueur.

Les 4 éléments

Les joueurs sont assis en cercle. Le ballon passe alternativement du meneur de jeu - au centre - à un joueur du cercle.

Lorsque le meneur de jeu lance le ballon, il dit : « Terre », « air » ou « mer ». Le joueur qui le reçoit doit le rattraper correctement et dire un nom en rapport avec l'élément cité (par exemple, pour « mer » : requin, pirate...), puis il renvoie le ballon au meneur de jeu.



Si le joueur ne rattrape pas le ballon correctement, ne dit rien, donne une mauvaise réponse ou une réponse déjà donnée, il fait une tâche annexe.. (plutôt qu'il est éliminé !)

Sherlock Homes



Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur désigne parmi eux un inspecteur, qui s'éloigne suffisamment pour ne plus voir ni entendre le reste du groupe. Pendant ce temps, les joueurs restants décident - discrètement - qui parmi eux sera le : tueur au clin d'œil.

L'inspecteur est alors invité à rejoindre le centre du cercle. Il est informé qu'un assassin tue les personnes présentes, une à une, en leur adressant un clin d'oeil meurtrier. Les victimes du tueur doivent s'allonger sur le sol et se taire.

Lorsqu'il pense avoir démasqué le tueur, l'inspecteur le désigne. Il a le droit au maximum à 3 accusations. Si l'assassin parvient à tuer tous les joueurs sans se faire démasquer, il remporte la manche.

Variante : le chef d'orchestre

Jeux de ronde

Jacques a dit ...

Les joueurs sont debout et forment un cercle dont l'intérieur représente une mare, l'extérieur la rive.

Lorsque le meneur - au centre - prononce "dans la mare", tout le monde saute d'un pas en avant vers l'intérieur du cercle. Lorsqu'il prononce "sur la rive" tout le monde retourne sur la rive en sautant d'un pas en arrière. Une fois ces deux règles comprises, le meneur va tenter d'induire en erreur les joueurs afin de les éliminer jusqu'au dernier.



Si les joueurs sont déjà "dans la mare" et que le meneur prononce "dans la mare", ils ne devront pas bouger. De même s'il prononce "sur la rive" alors qu'ils y sont déjà. Les joueurs ne doivent pas non plus réagir aux ordres "sur la mare" ou "dans la rive".

Tai chi



Debout en cercle. L' "énergie" est envoyée d'un joueur à l'autre en tapant les mains l'une contre l'autre et en établissant le contact visuel avec le destinataire.

La fabrique

Construire une machine qui bouge et qui fait du bruit.

Le meneur du jeu appelle chaque enfant l'un après l'autre. Chacun exécute un mouvement simple et répétitif accompagné d'un son. Le suivant doit compléter ce premier geste et ce premier son.

