

ÉPÉE-DOIGT

JEU À DEUX

BUT DU JEU : toucher l'adversaire avec son doigt en premier.e



TENEZ-VOUS
L'UN·E L'AUTRE
PAR LA MAIN
(OU PLÛTÔT PAR
L'ÉPÉE-DOIGT)



INTERDICTION de mettre les doigts dans les narines, et de toucher les parties intimes.

MAIS DIS-DONC
JAMMY, À QUOI
IL SERT CE ?
JEU

Pour gagner en équilibre,
après la naclette !

Pour devenir encore plus
copain·e·s - en toute
coopération... ü

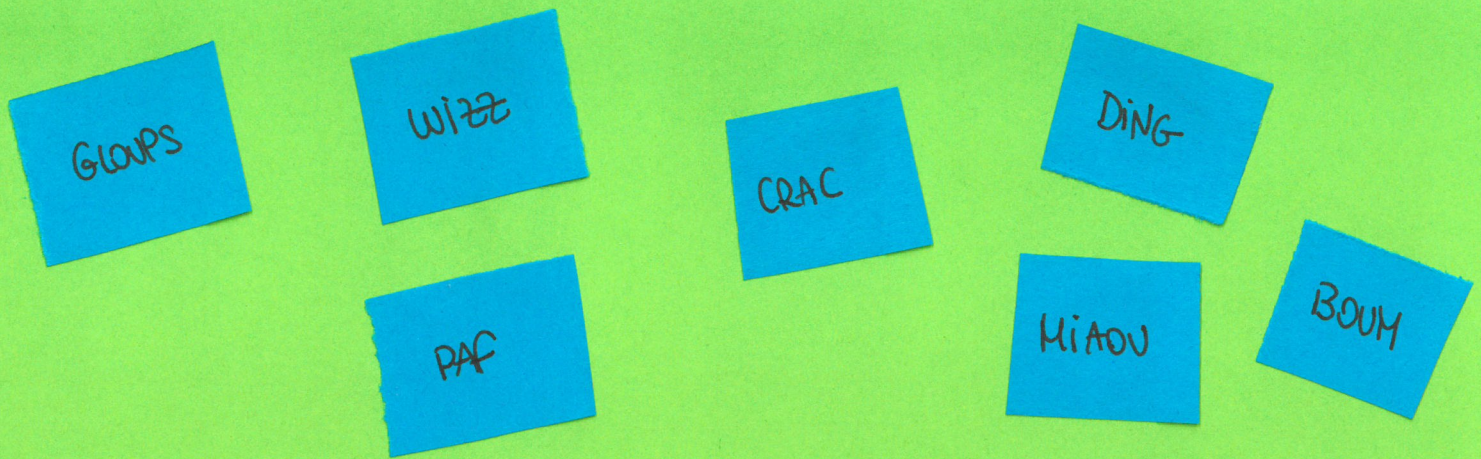
CONSEILS:

AVEC DE L'ESPACE C'EST PLUS
CONFORTABLE ET C'EST MOINS
DANGEREUX

SI T'ES MOINS COSTAUD·E QUE
TON·TA PARTENAIRE, LAISSE-TOI PORTER
ET TROUVE LE BON MOMENT POUR TOUCHER.

ONOMATOPEES

1) ON ÉTALE DES ONOMATOPEES AU SOL ;



2) LES PARTICIPANT.E.S CIRCULENT SUR LES ONOMATOPEES ;

- ILS.EELLES COMMENCENT PAR CHUCHOTER CELLES SUR LESQUELLES ILS.EELLES MARCHENT

- PUIS ILS PEUVENT EN DIRE À HAUTE VOIX

- PUIS, AU SIGNAL DE L'ANIMATEUR.ICE, ILS.EELLES SAUTENT SUR UNE ONOMATOPEE EN LA CRIANT

- - - - - ON PEUT LE REFAIRE PLUSIEURS FOIS - - -

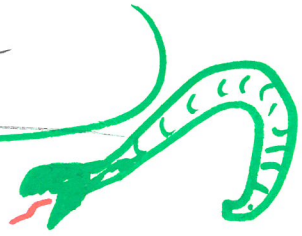
3) - ON SE DIT "COMMENT ÇA VA " EN BINÔME EN INCLUANT L'ONOMATOPEE QU'ON VIENT DE CRIER

" Et wizz wizz
un truc de ding "

" Et Wizz wizz mon
téléphone a sonné "

" j'ai entendu un
podcast sur un CRACH
bouvier "

La Chasse au Serpent



2 équipes asymétriques =

- 3 chasseurs

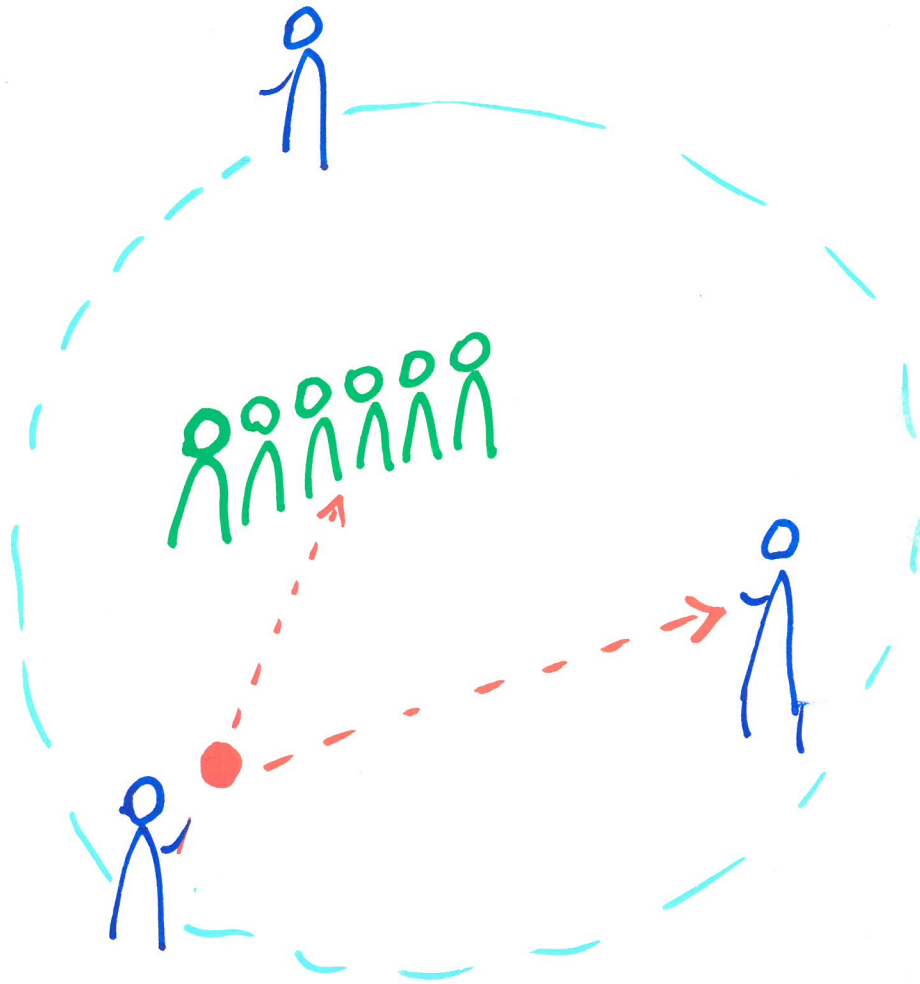
- tous les autres forment un serpent-

Accessoires = 1 ballon mou (qui ne fait pas mal).

Règles.

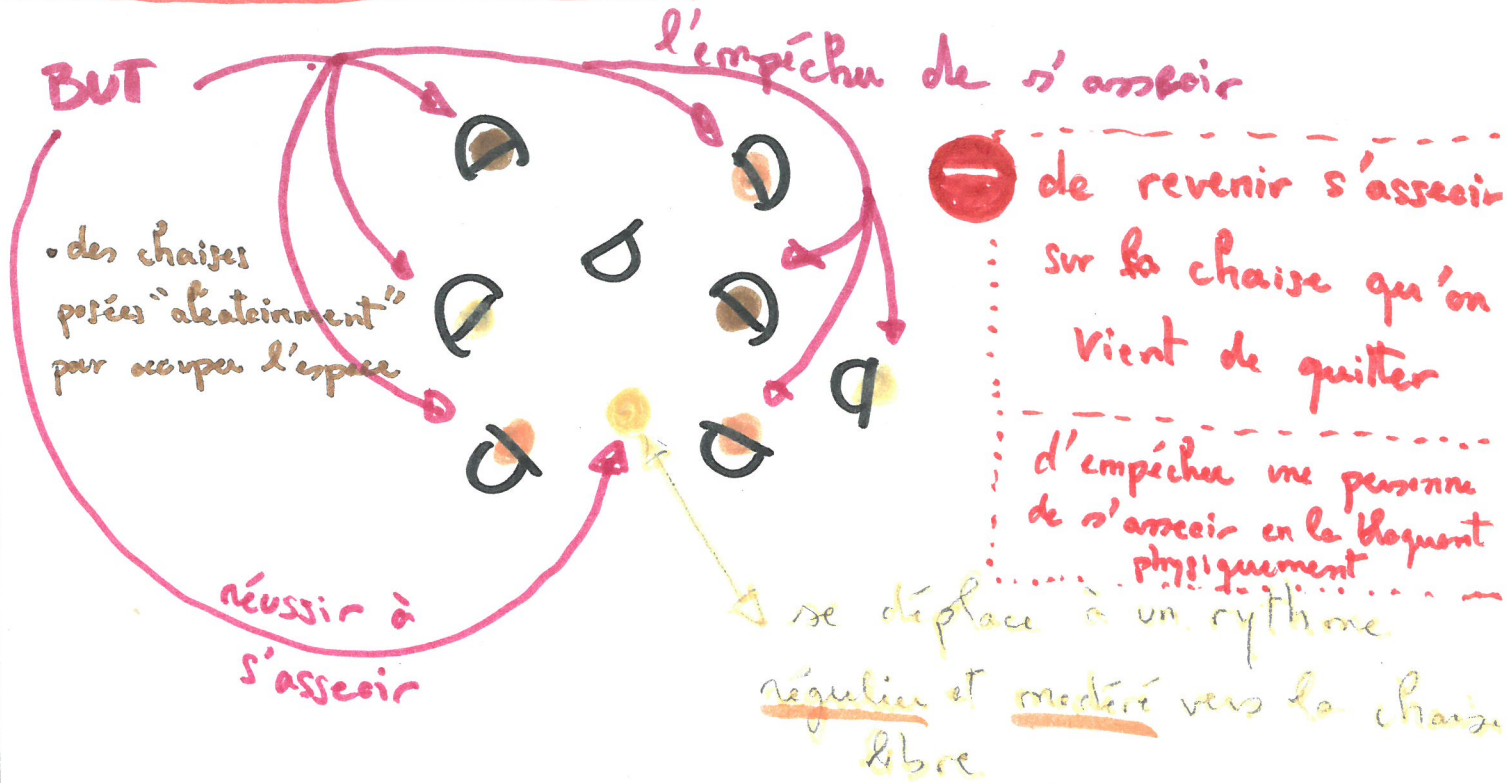
- Les chasseurs se font des passes ou lancent le ballon sur le serpent -
- ~~Interdiction de~~
Si un élément du serpent est touché, il change d'équipe et devient chasseur -
- Toucher la tête ne compte pas : ce n'est pas valable -
- Toucher la tête du serpent (le 1^{er}) n'est pas valable -
- ⇒ La tête du serpent protège son équipe - le serpent s'aligne sur la tête -

- Si la tête du serpent bloque le ballon, le lanceur change de camp et devient serpent.
- Les chasseurs ne peuvent pas avancer, restent sur un cercle



ANARCHAISE

PAC NAN | LE NÉCHANT CAPITALISTE



CONTEXTE D'UTILISATION & CE QUE ÇA MOBILISE

- engagement physique mais possibilité de rester sur sa chaise
- réactivité et anticipation
- s'organiser sans se concerter

VARIANTE: permettre la discussion pour trouver/tester des stratégies

- s'organiser en se concertant

À QUOI ÇA SERT

- dynamiser
- changer de place
- poisser à la prise de décision rapide

DISCUSSION POSSIBLE

- l'action/réaction est "contre intuitive"
- je suis proche mais ce n'est pas à moi de réagir
 - je suis loin mais je dois réagir
 - je suis debout mais je n'accède pas pour m'asseoir pour la personne qui cherche à s'asseoir

DURÉE: COURTE

|| Au moins 7 personnes

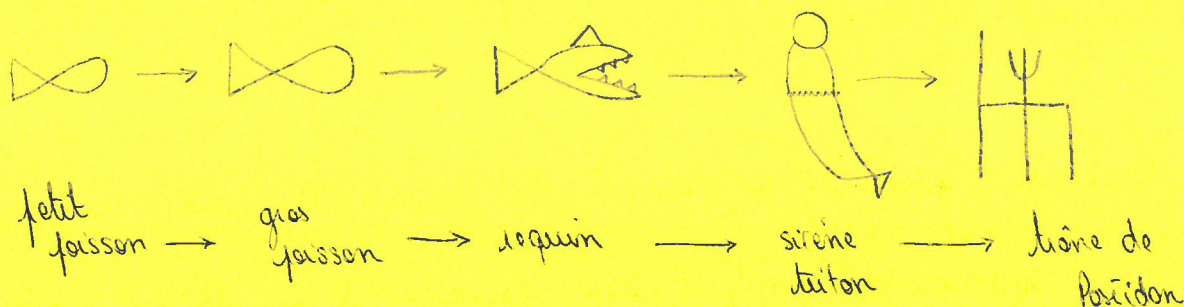
ÉVOLUTION



Mini : 10 personnes

Max : infini

Principe : Finir sur le trône de Poséidon à l'issue du temps imparti en passant par chaque étape d'évolution :



Comment : Tout le monde commence comme "petit poisson" et se balade en faisant une gestuelle de petit poisson + en disant "petit poisson"

Rencontre de 2 petits poissons = battle Shifumi

tu gagnes : ↙
tu montes un niveau d'évolution

↘ tu perds : restes petit poisson

Pour finir : * 2 poissons de l'étape sirène/titon combattent ; le/la gagnant.e gagne le trône.

* Soit le jeu s'achève ici (variante courte)

Soit il se fait challenger par de nouveaux prétendants au trône (des vainqueurs de l'étape sirène/titon)

conseils & trucs en plus

⚠ Se mettre d'accord sur les règles du Chifumi!

(flûts interdites, quel timing pour dévoiler le geste, main derrière le dos ou non...)

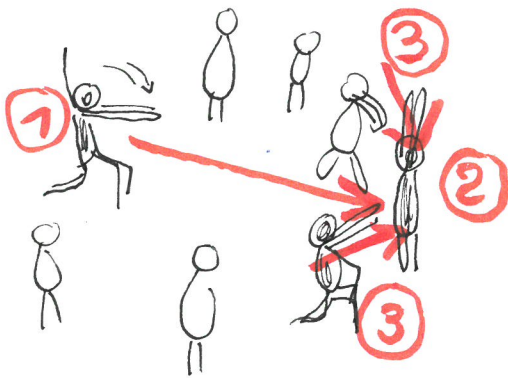
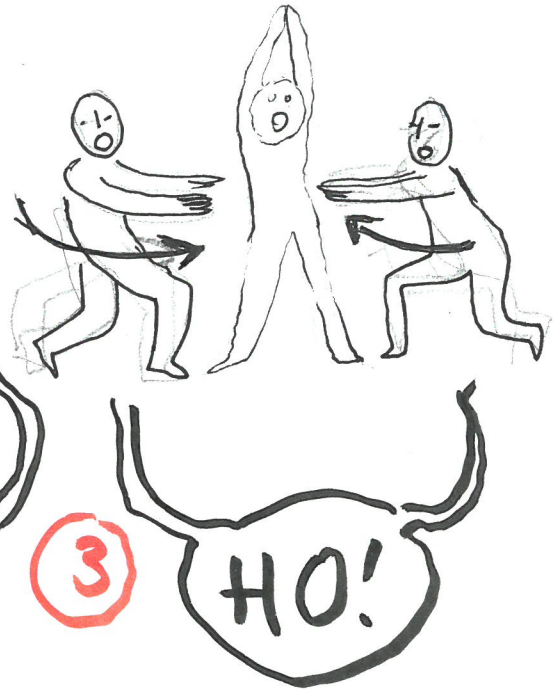
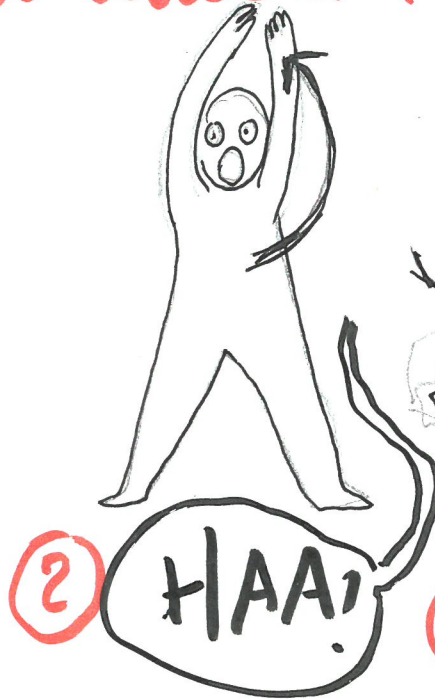
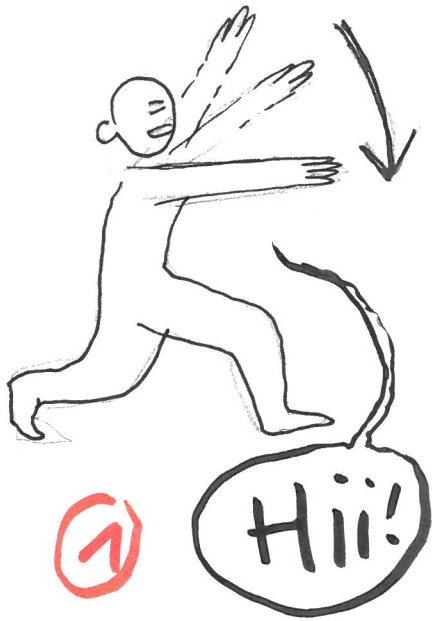
* Variante d'évolution : proche un autre animal (fae et faumin - faule → dinosaure)

* Variante de temps

* Variante "possibilité de gagner" → quand tu perds au dernier stade, tu ne signes pas mais deviens supporter d'un tonton / d'une tante

LE SAMOURAÏ

JEU COLLECTIF (MIN. 3 PERS.)



① Le samouraï vise quelqu'un.e avec ses bras-sabres - Hii!

② La personne visée se défend et lève ses bras-sabres en l'air - HAA!

③ Ses voisin.e de gauche et droite l'attaquent de leurs-bras-sabres vers son ventre - HO!

ÉLIMINATIONS :

- Pas obligatoires mais possibles

→ quand on se trompe de geste

→ quand on se trompe d'onomatopée

} en qu'on oublie hésite

COMPÉTENCES

- Coordination

- Réflexes

- Rapidité

À QUOI ÇA SERT ?

Dynamiser un groupe, se réveiller

Notabiliser la concentration et l'attention

Rires, cohésion

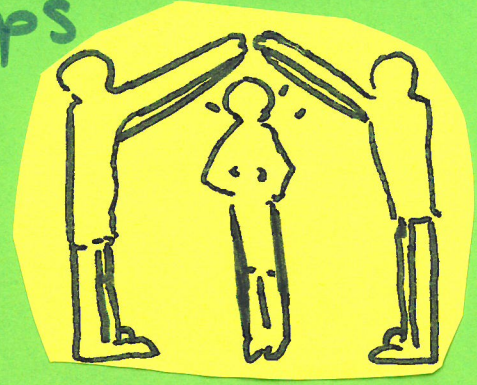
Cabane - écureuil

→ Au moins 10 personnes (nombre pair obligatoire)

→ Pas limité dans le temps

Pour jouer :

→ Former des groupes de 3: →



Deux personnes se mettent face à face les bras tendus pour former une cabane, et la troisième se place sous les bras et devient écureuil.

→ Il reste 1 personne extérieure qui a 3 possibilités pour essayer de trouver 1 place.



• Dire "Écureuil" : tous les écureuils changent de place, ils ne peuvent pas revenir sous la même cabane. ⚠ les cabanes ne changent pas.

• Dire "Cabane" : toutes les cabanes changent de place, elles ne peuvent pas revenir à la même place.

• Dire "Tempête" : tout le monde change de place.

Lorsque l'action est finie, la personne qui n'a pas touché de place annonce une nouvelle action.

TĒKITOI

Matériel : des ^{petites} feuilles et des stylos

Comment ça fonctionne : (sans se faire voir par les autres)

chaque personne doit compléter plusieurs phrases, du type : " Mon jeu favori : ---- "

" Un métier que j'aurais rêvé exercer : ... "

" Ma BD préférée : --- ", etc. → Ces phrases sont les mêmes pour tout le monde.

Chaque phrase correspond à 1 feuille.

Ex. S'il y a 10 personnes et qu'il y a 3 phrases à compléter chacune, il y aura un total de 30 feuilles.

Idéalement, une personne qui ne participe pas au jeu ~~reçoit~~ reçoit les feuilles et les affiche de manière à ce que chacun.e puisse retrouver quelle phrase correspond à quelle personne.

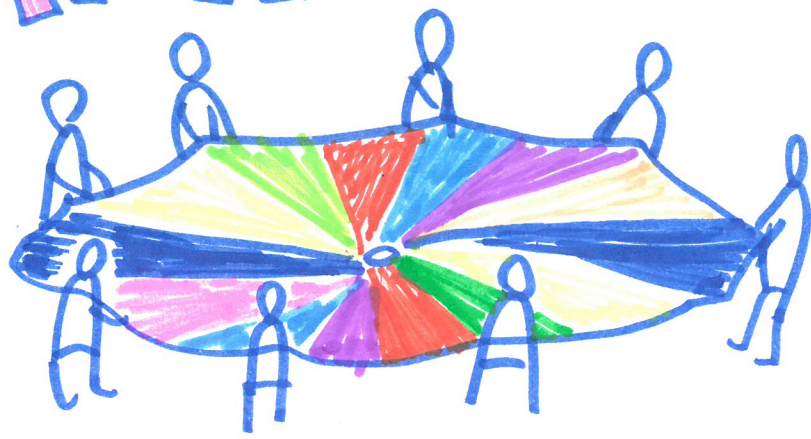
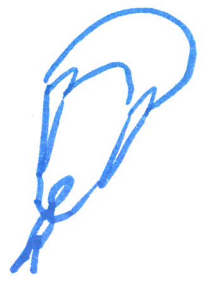
Versions alternatives : ou divise les participant.es en 2

Pour donner de la couleur, les feuilles peuvent être colorées ☺

groupes : 1 groupe se raconte l'état des lieux du jour et l'autre remplit les feuilles. Puis, les groupes s'inversent. Les participant.es

de chaque ~~groupe~~ ^{groupe} doivent identifier les phrases correspondantes aux membres de l'autre groupe.

PARACHUTE



POUR QUI

- x A PARTIR DE 5 ANS
- x DE 6 À 30 JOUEUR·SES

MATÉRIEL

- x PARACHUTE
- x BALLON MOUSSE

INTENTION / BUT

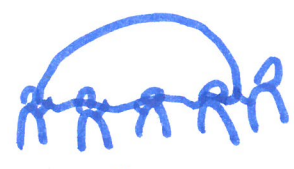
- x EXPERIMENTER LA COOPÉRATION.

CONSEIL

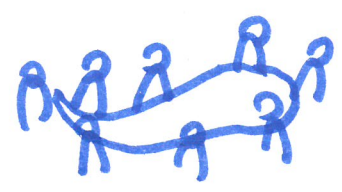
- x POSER LA TOILE AU SOL POUR DIRE LES CONSIGNES
- DANS LE CALME

EXEMPLES DE JEUX

- x CRÉER UN CHAMPIGNON
SE LEVER ET AVANCER



- x VAGUE RÉGULIÈRE



- x IGLOO

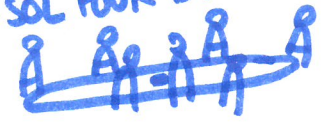
- ① LEVER
- ② SE METTRE À L'INTÉRIEUR
- ③ S'ASSEOIR



DIRE DES SECRET



ESPION

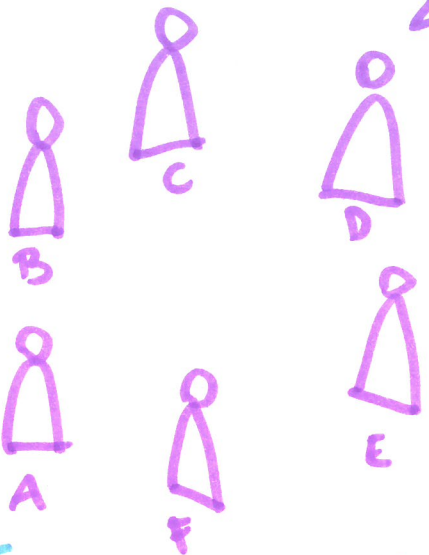


- x BALLON DANS LE TROU

- x BALLON SAUTER
LE + HAUT POSSIBLE

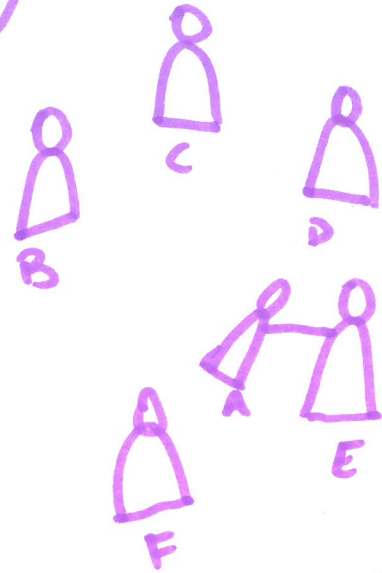
J'APPELLE - SE TOUCHE

1



J'APPELLE A!

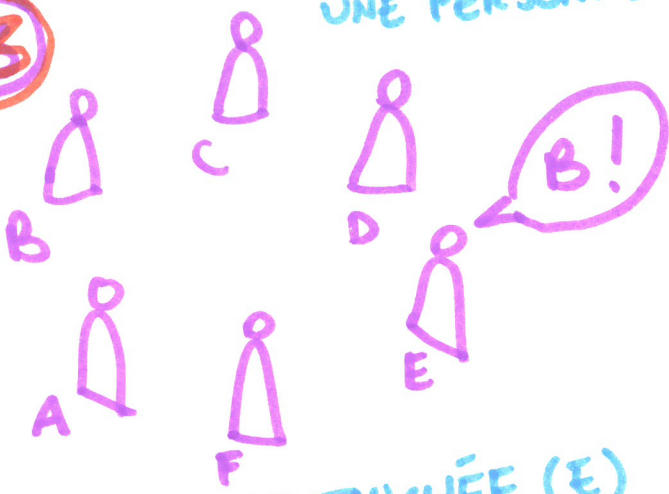
2



DÉBUT: QUELQU'UN·E APPELLE UNE PERSONNE

LA PERSONNE APPELÉ VA TOUCHER L'ÉPAULE DE QUELQU'UN·E. (ici: E)

3



B!

4



LA PERSONNE TOUCHÉE (E) APPELLE UNE NOUVELLE PERSONNE (ici B).

ET ANSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE...

E!

LES CAS D'ÉLIMINATIONS

LES ÉLIMINÉ·E·S DEVIENNENT PARASITES ET PERTURBENT LE JEU!



- EN APPELANT DES GENS
- EN TOUCHANT DES ÉPAULES

5

EX 1: APPELER ALORS QUE TU DOIS TOUCHER

EX 2: TOUCHER ALORS QUE TU DOIS APPELER

SI TU TE TROMPES TU DEVIENS PARASITE!

BUT: NE PAS SE FAIRE PARASITER

Qui a écrit ça ?

- Proposer des questions.
- Les écrire sur une feuille et photocopier une pour chacun.
- Inviter chacun à compléter individuellement la feuille.
- Découper les réponses et les rendre visibles pour tous (par ex les scotcher aux murs)
- Demander aux participants de communiquer pour découvrir "Qui a écrit ça".
- Si l'autre valide, écrire son prénom sur la feuille et l'enlever.

A quoi ça sert ?

Brise-glace

Etablir un premier contact

Ouvrir des thèmes de discussion pour la suite.

Conseils Le faire avec des gens à l'aise avec l'écrit et la langue. Tout le monde utilise le même outil d'écriture.

Variante =

- Sans parole - Poser les questions
Avec des mimes -

Wizz

But Présenter

Jeu en cercle / Se faire des signes
Energisant - Collectif -
Sans matériel - Debout, sur place.

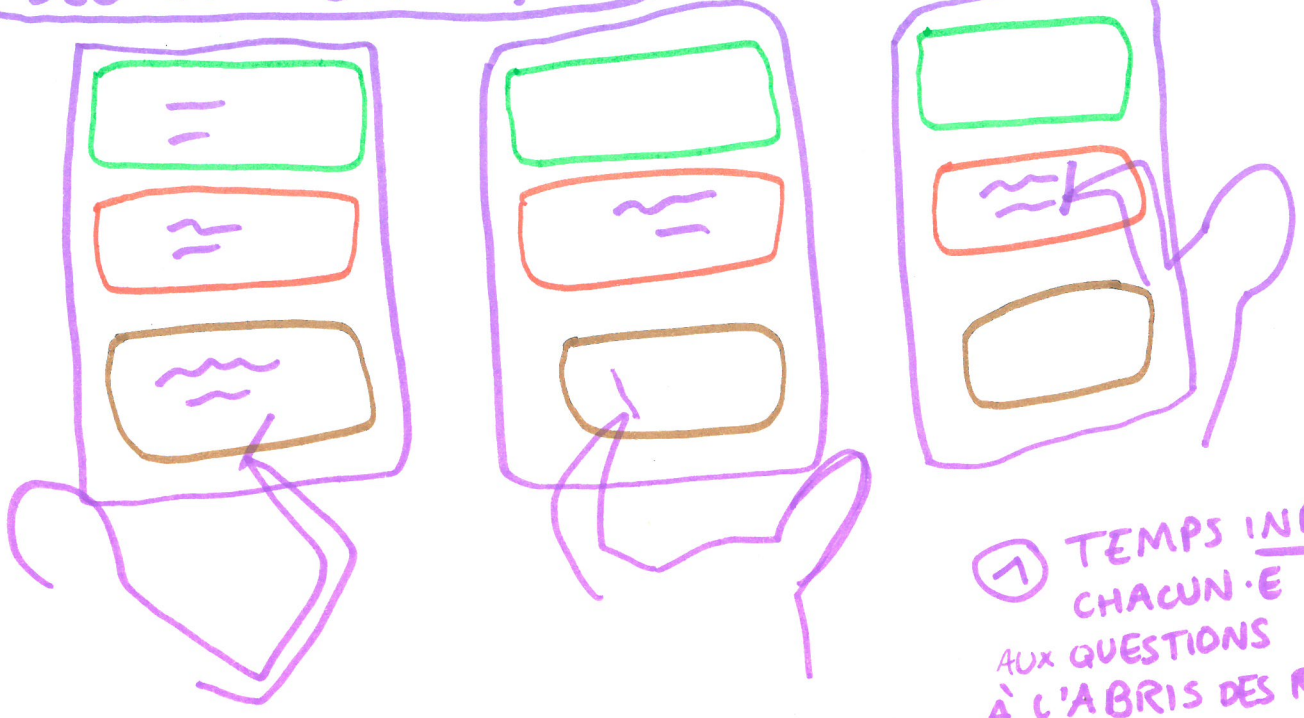
Règles et but

Lancer une énergie imaginaire
qui va circuler.

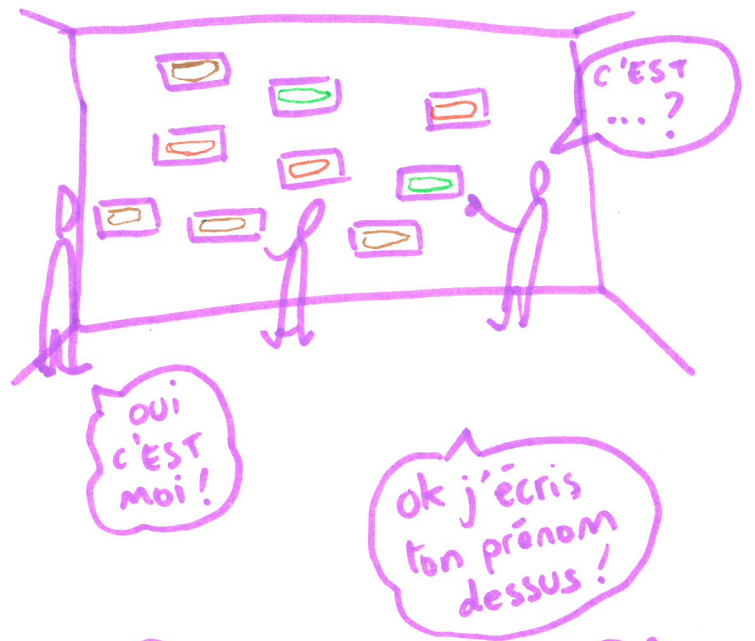
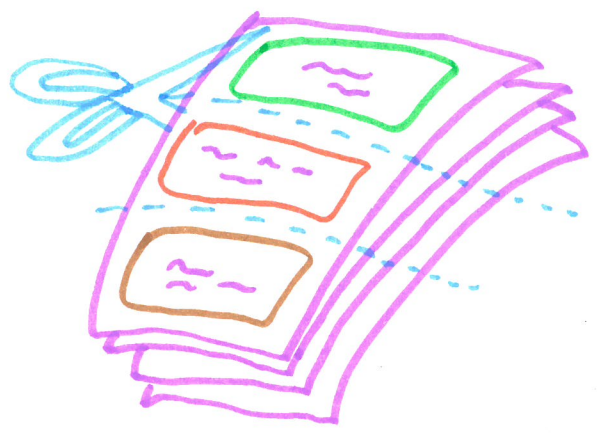
1. Une personne A dit ~~W~~ Wizz à un
de ses voisin-e-s^(B) en se frottant
vers la personne B
2. La personne B a le choix entre
 - continuer dans le même sens vers C
avec Wizz
 - ou lever les 2 bras, poings fermés
en disant BANG, ce qui fait
circuler l'énergie dans l'autre sens.
3. On peut n'importe quand, à son
tour pointer le doigt vers n'importe
quel joueur en disant PAN.
4. On peut aussi s'accroupir en
disant WOUSH et l'énergie continue
dans la même direction.

- Possibilité d'élimination, ou pas
- Conseil : Présenter la règle 1 et l'exercer, puis progressivement ajouter les autres -

JEU QUI A ECRIT ÇA ? ?



① TEMPS INDIVIDUEL
CHACUN·E RÉPOND
AUX QUESTIONS
À L'ABRIS DES REGARDS



② L'ANIM
DÉCOUPE et MÉLANGE puis
AFFICHE INDIVIDUELLEMENT
LES QUESTIONS
AU MUR

③ LES PARTICIPANT·E·S
ESSAYENT DE DEVINER
QUI A ECRIT ÇA .
UNE FOIS TROUVÉ
IEL ÉCRIT LE
PRÉNOM SUR LA
QUESTION .

LE JEU DU 6

Comment on y joue?

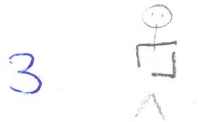
On se met en cercle, et on compte jusqu'à 6.

Une personne donne un chiffre, et on tourne dans un sens ou l'autre.

En comptant, il y a des gestes à faire.



1 2 4 5 - on fait passer le chiffre, on peut choisir la direction avec 1 geste vers l'épaule



3 6 - on fait deux lignes parallèles avec les bras



6 → on peut choisir de pointer et envoyer vers une autre personne dans le cercle

→ On recommence à 1 et on continue!

* Quand une personne se trompe, elle doit faire un tour du cercle et reprendre sa place.



Si le cercle se referme quand une place est vide, la personne qui a fermé part pour un tour.

La Si Do Ré Mi mer

jeu de mimes

le joueur, la joueuse, l'équipe fait deviner une chanson (connue) aux autres personnes.

QUIZZ : fait appel à une culture générale partagée

difficultés potentielles

- ≠ âges
- ≠ nationalités

1, 2, 3 FOURCHETTE

Ce jeu est une variante du 1, 2, 3 soleil.

Une personne est au bout du terrain, ~~de~~ dos, et compte 1, 2, 3 puis se retourne et dit un mot de son choix (un autre à chaque fois).

Les ^{autres} ~~joueurs~~ joueur.euses démarrent au poulailler, à l'autre bout du terrain. Elles doivent arriver de l'autre côté ~~sans qu'on~~ en avançant quand la personne de dos ne les voit pas. Lorsque le mot est prononcé,

il faut le mimer en prenant le pose-

ARRIVER Si la personne qui compte vous voit
bouger, elle peut vous renvoyer au poulailler.

← celle/celui qui compte
1, 2, 3 FOURCHETTE / SERPENT / SAUVISSE / ...

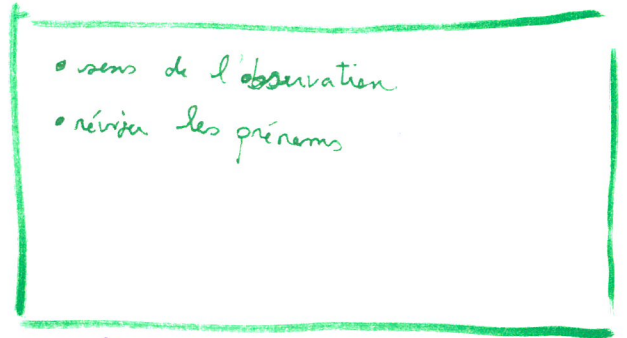
↑
But: arriver le 1^{er} à l'arrivée sans se faire renvoyer au poulailler et en prenant de belles poses.

POULAILLER (départ)

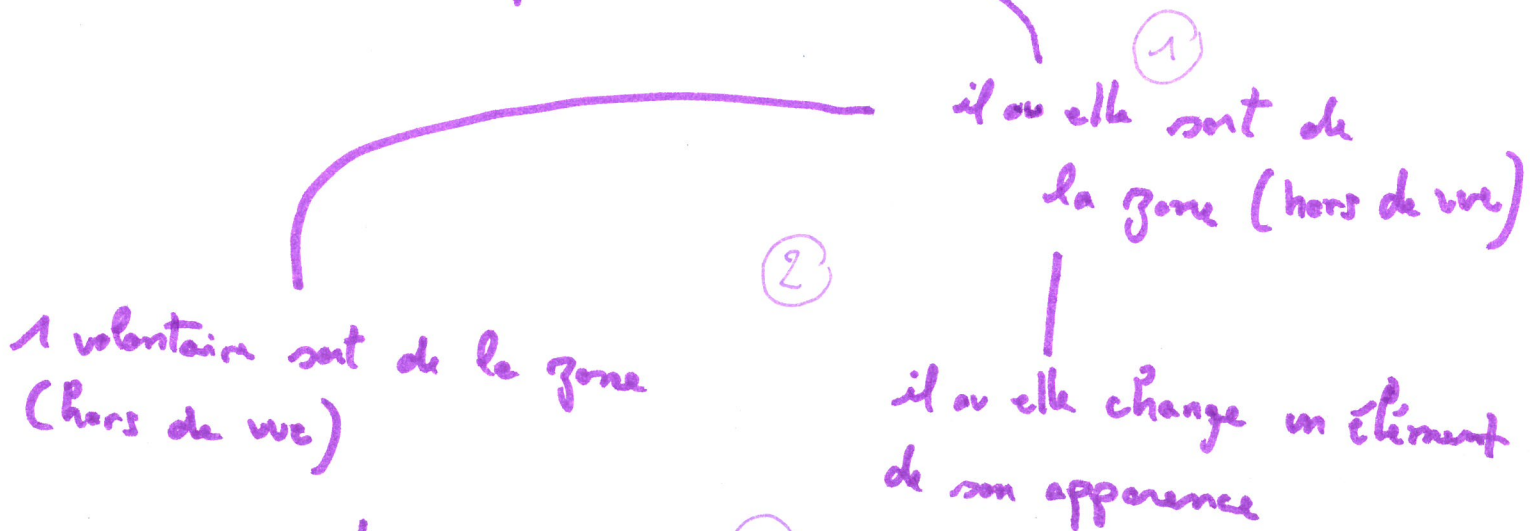


QUI EST-CE QUI MANQUE QU'AS-TU CHANGÉ ?

- * Au moins 8 personnes (Et il y a de monde plus il est simple de savoir qui manque)
- * 3 zones
- * 2 minutes par partie
- * connaître les prénoms



1 volontaire se met au centre du cercle pour que tout le monde puisse l'observer

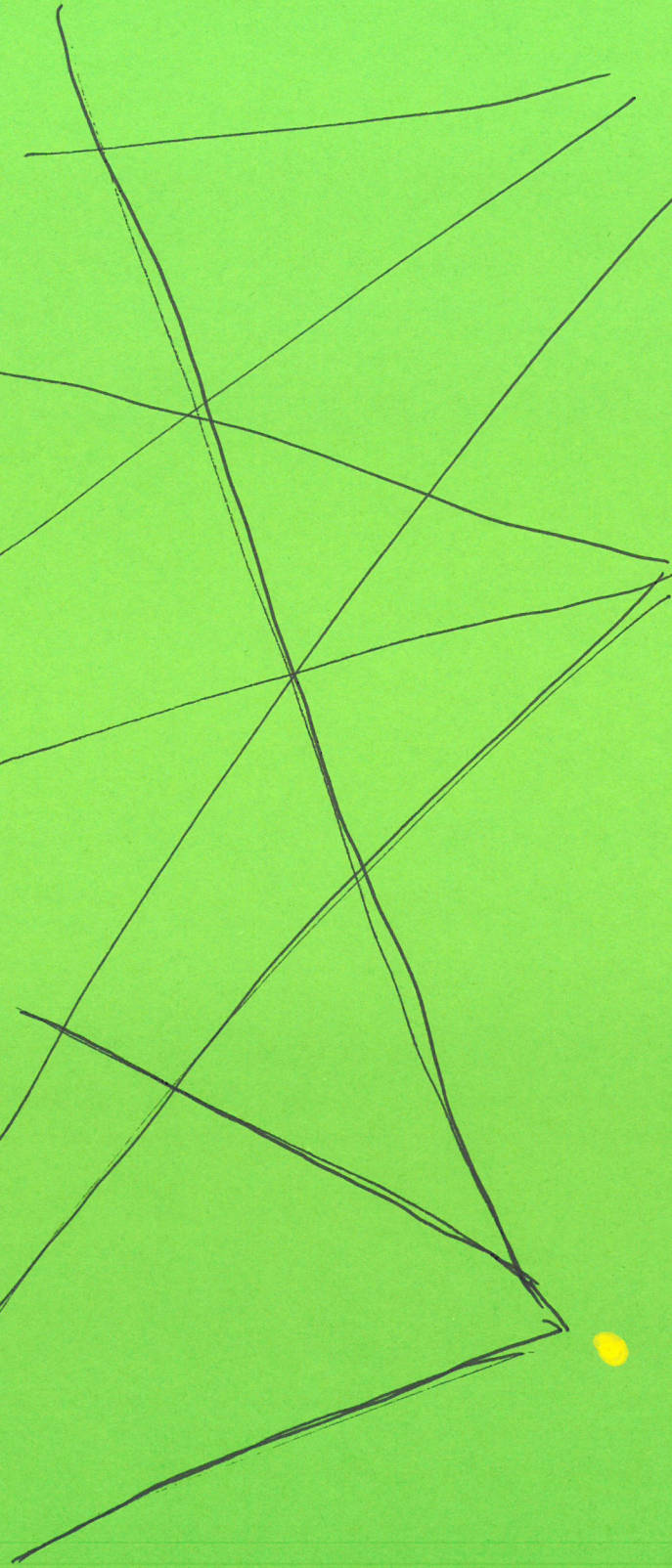


le groupe doit trouver l'élément qui a changé avant qu'il ou elle ait trouvé qui manque dans le groupe

Les gommettes

Intentions : faire des groupes

1. coller gommettes
sur front



2. demander aux participant.es de constituer
des groupe de couleur de gommettes
SANS se parler, les mains dans le dos

Jeu = Bidon d'eau

Type = Jeu de langue

Matériel = Aucun

Durée = Rapide - Quelques minutes.

But = Mémoriser une séquence rythmée, parlée, ^{ou chantée} et la répéter.

Mode d'emploi = Règle du jeu :

1) ~~Une~~ L'animateur dit la séquence sonore sur mélod

1 bidon 2 bidons 3 bidons d'eau
4 bidons d'eau 5 bidons d'eau
6 bidons 7 bidons 8 bidons d'eau
9 et 10 bidons d'eau.

2) Un participant la répète

3) Chacun son tour la répète,
de plus en plus vite

La chaîne des points communs

Ça se joue en groupe : minimum 5 pour que ce soit sympa.

Description : une personne se met au centre de l'espace et désigne une autre personne en fonction d'un point commun qu'elles auraient toutes les 2. Si la personne désignée a ce point en commun, elle va serrer la main à la personne au centre de l'espace. Si elle considère ^{pas} ne pas avoir ce point en commun, alors elle ne bouge et l'autre doit réessayer avec une autre personne.

Une fois qu'une personne vient donner la main, c'est à son tour de trouver un autre point commun avec qqun, et cela continue jusqu'à ce que la chaîne soit constituée avec tout le monde *

Buts différents selon le contexte :

- soit apprendre à se connaître, soit rendre visible que des rencontres se sont faites pour de vrai.

* N.B. il faut fermer la chaîne, c'est-à-dire la dernière personne doit trouver un point en commun avec la première.

la chasse au papillons.

But du jeu : être le dernier papillon.

Une personne se met au centre de la pièce les yeux fermés, elle tend sa main devant, la paume vers le ciel. Elle devient une plante carnivore.

Les autres se déplacent dans la pièce et quand elles le veulent, elles s'approchent et viennent toucher avec leur doigt l'intérieur de la paume de la plante carnivore, comme un papillon qui se pose et s'envole instantanément.

Le but de la plante carnivore est d'attraper le doigt du papillon pour qu'il devienne plante carnivore.

Si la personne se fait attraper elle se positionne dans la pièce les yeux fermés, la main tendue et essaye à son tour d'attraper les autres papillons.

△ il faut se mettre d'accord au début de la partie sur le degré de toucher pour que la personne devienne plante carnivore. (effleurer, attraper etc...)

c'est un jeu de sensibilité et d'oeuil.

Le tournoi des plats

But: élire le meilleur des plats

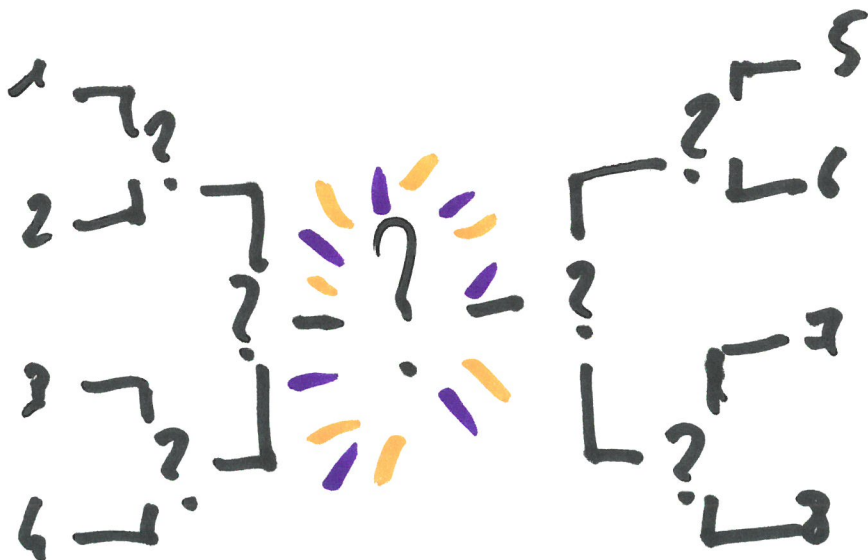
Règles: on choisit un nb de plats supérieur à 8 (ou 16 ou 32)
On les numérote au hasard de 1 à N.
On organise des matchs 1 plat contre un autre.

À 3, les joueuses.e.s se positionnent sur 1 plat. Celui qui l'emporte est qualifié.

Durée ≈ 10 min

Nb joueuses
3 à ∞

Exemple pour 8 plats:



Jeu de langue

Objet : redire une phrase ayant du sens, mais difficile à comprendre quand elle est dite rapidement :

Phrase : - Tes laitues naissent-elles!
- Oui mes laitues naissent
- Si tes laitues naissent,
mes laitues $\&$ naîtront

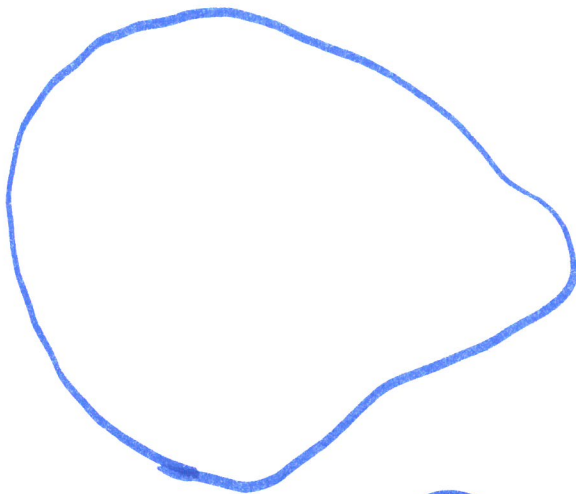
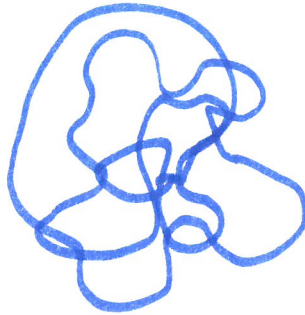
Le roeud humain

un peu engageant physiquement
(contact)

- au \ominus 8 personnes jusqu'à ∞
- \emptyset matériel

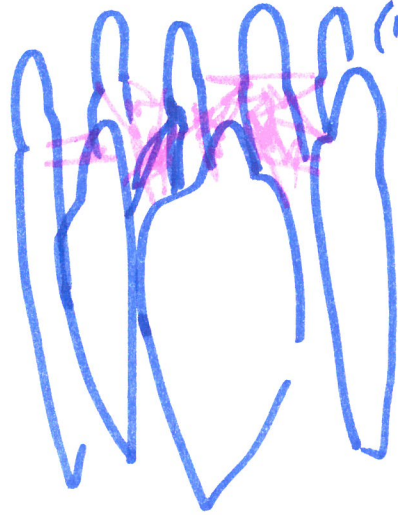


④ BRAVO!



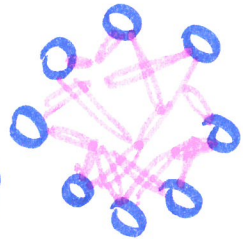
①

tout le monde se sent
et s'attrape les mains
(1 main dans
1 main)



②

Tout le monde est
emmêlé.



③

On se démêle
sans se lâcher les mains

(Il faut s'organiser, se baisser, passer
au dessus, en dessous...)

ESKISSÉ

Présentation du jeu :

Le principe du jeu, c'est de faire deviner des titres avec des dessins et inversement. C'est un "téléphone cassé" en dessin. À partir de 5 personnes et de 7 ans.

Matériel :

- feuilles de papier
- stylos, feutres, crayons...

But du jeu :

Il n'y a pas vraiment de façon de gagner. Le but du jeu est d'observer l'évolution des dessins et des phrases.

Mécaniques / Règles :

- Choisir un nombre de feuilles vierges identique pour chaque joueur.euse.s, inférieur au nombre de participant.e.s.
- Chaque personne commence par inscrire un titre / une phrase / une action dessinable
- Le paquet est passé à son voisin / sa voisine, qui en prend connaissance et dessine la phrase sur la feuille suivante, puis le passe à son voisin / sa voisine, jusqu'à épuisement des feuilles.

⚠ Les participant.e.s ne doivent pas voir les phrases et dessins précédents ceux de leur voisin.e direct.

Variantes :

- commencer par un dessin
- faire que dessiner
- ajouter un chrono (par exemple 1 min 30 / tour)


MIMES EN FILE

BUT: RIGOLER EN VOYANT UN MESSAGE (en MIME) SE DEFORMER

COMMENT ON JOUE ?

oui → 2 FILES 

+ DE 9 JOUEUR.SES ?

→ 1 FILE 

PAIRE ? oui

2 PERSONNES INITIENT LE MIME 

non

1 PERSONNE = = 

LANCEMENT

LE ILES 1er A JOUEUR.SES ("INITIE") EN BOUT DE FILE

DOIVENT VOIR TOUS LES AUTRES DE DOS .

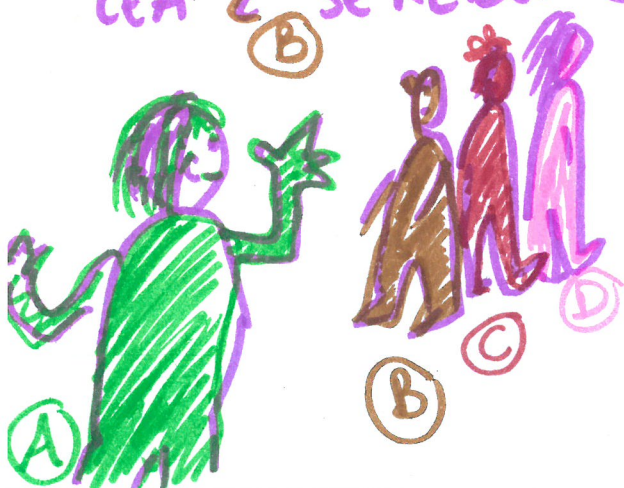
LE A 2^e SE RETOURNE X REGARDE A FAIRE SON MIME .

PUIS B INVITE C A SE RETOURNER
ET B LUI REPRODUIT LE +

FIDELLEMENT POSSIBLE LE MIME DE A

PUIS C INVITE D etc...

À LA FIN PROFITEZ DU SPECTACLE!



Jeu d'extérieur
Fouiste contre
un.e

1, 2, 3 Contre bande !

➤ Au moins 3 joueuses, mais mieux si on est plein de gens.

Objet: 1 objet. ➤ du moins 5 minutes

Règles: les même qu' "1, 2, 3 Soleil" MAIS...

Les joueuses qui démarrent au fond du terrain jouent ensemble contre la joueuse qui fait le «1, 2, 3 Soleil». Elles doivent passer l'objet jusqu'à ce joueuse sans qu'elle puisse deviner qui c'a. L'objet doit changer de personne à chaque fois.



WOW !!! UNE POPSTAR !!!



- 6 joueuse.s minimum, pas de maximum!

- 1 animateur.ice

Variante sans animateur.ice ;
Définir une carte popstar et tirer aléatoirement dans le jeu (tout le monde tire au hasard)

① Les participant.e.s se baladent en se servant la main quand ils/elles se voient.

② L'animateur.ice désigne le/la popstar en lui servant plus fortement la main, tout en ne laissant rien paraître. Tout le monde continue à se servir la main.

③ La popstar peut à présent éliminer les joueuse.s en leur faisant un clin d'œil discret au moment où elle se sert une main.

④ La personne éliminée compte environ 15 secondes puis s'arrête en criant "WOW! UNE POPSTAR", figée par cette rencontre extraordinaire!

⑤ Les autres joueuse.s peuvent désigner à voix haute une présumée popstar.
↳ si c'est juste, elle gagne, la partie est finie
↳ si non, elle se fige

⑥ La popstar gagne si (variante) 1. Il ne reste plus qu'une personne à éliminer (débutants)
2. Elle arrive à éliminer tout le monde (experts)