

PRÉFACE :
180 JEUX EXPRESS 7

Chapitre 1

Jeux rapides 11

INTRODUCTION 12

JEUX DE PAROLES (1) :
PLAISIR DES MOTS 13

Rallonges	13
Virelangues	14
Lui et elle	14

JEUX DE PAROLES (2) :
OBSERVATEURS ATTENTIFS 15

Je pars en Amérique	15
Six roses	16
Tête sur les épaules	16

JEUX DE PAROLES (3) :
MÉMOIRE EN ACTION 17

Super menteur	17
Dans la rue	18
Noms de famille	18
Padi pado	18

JEUX DE PAROLES (4) :
QUI C'EST QUI SAIT ? 19

Portrait dialogué	19
Si c'était, ce serait...	20
Oui ! Non !	20
Je suis un autre	20

JEUX DE VOCABULAIRE (1) :
ÉCRIRE LES MOTS 21

Drôle de cas	21
Télégramme	22
Baratineur	22

JEUX DE VOCABULAIRE (2) :
RIBAMBELLE DE MOTS 23

Énoncer l'alphabet	23
Petit baccalauréat	24

JEUX DE VOCABULAIRE (3) :
AVEC UN DICTIONNAIRE 25

Animaux à mi-mots	25
Dix mots maudits	26
Les mots se suivent	26

JEUX DE VOCABULAIRE (4) :
SUR DES BOUTS DE PAPIER 27

Samaritaine	27
Dessins en morceaux	28
Cadavres exquus	28

JEUX DE RELATIONS (1) :
AVEC LES MAINS 29

Barbichette	29
Pêche aux mains	30
Quilles humaines	30

JEUX DE RELATIONS (2) :
TOUCHER L'AUTRE 31

Toupe casquette	31
Serpent fou	32
Pieuvre	32

JEUX DE RELATIONS (3) :
TERRITOIRES 33

Ours	33
Manchots	34

JEUX DE RELATIONS (4) :
CONNAISSANCES 35

Qui suis-je ?	35
Adorer détester	36
Détective	36

DES CARTES (1) :
DÉCOUVERTES 37

Mistigri	37
Mariage de cartes	38
Bataille	38
Sept familles multiples	38

DES CARTES (2) :
DÉTOURS 39

Sept familles exclusives	39
Famille cœur	40
Solitaire	40



© Goulesque

TOURS DE FICELLE (1) :
BOUCLES 41

Nœud mains attachées	41
Ciseaux prisonniers	42

TOURS DE FICELLE (2) :
DÉTOURS 43

Boucle et boutons	43
Anneau sauteur	44

PLIAGE DE PAPIER (1) :
PRATIQUE 45

Sifflet poisson	45
Gobelet de secours	46
Trio d'hélices	46

PLIAGE DE PAPIER (2) :
ON DÉCOLLE ! 47

Grenouille sauteuse	47
Aile delta	48

PLIAGE DE PAPIER (3) :
ON S'ENVOLE ! 49

Écolier	49
Fléchette	50

PAPIER QUADRILLÉ (1) :	
EN DUO	51
Morpion	51
Morpion super	52
Pipopipette	52

PAPIER QUADRILLÉ (2) :	
VICTOIRE !	53
Deux chemins	53
Prison crayons	54
Formule 1	54

Chapitre 2

Jeux de cour	55
---------------------	-----------

INTRODUCTION	56
---------------------	-----------

CHATS ET SOURIS	57
------------------------	-----------

Jeux de chats	57
Pinocchio	58

RÉACTIONS	59
------------------	-----------

Les mouches	59
Main chaude	60
La mourre	60

EXPRESSIONS	61
--------------------	-----------

Le téléphone arabe	61
Grimaces	62
Dernière nouvelle	62
Sur le banc	62

À QUI LE TOUR ?	63
------------------------	-----------

Le choix aveugle	63
Les sauterelles	64
La courte paille	64
1, 2, 3, c'est toi !	64

SOLIDARITÉS	65
--------------------	-----------

Trône royal	65
Quadrige	66
Vase porté	66

PEU DE PAROLES	67
-----------------------	-----------

Quatre coins	67
Clin d'œil	68
La lettre à la poste	68

EN CONNAISSANCE	69	AVEC LES MAINS	81
Un, deux, trois... Soleil !	69	La pile de mains	81
Maman, veux-tu ?	70	Le pouce chinois	82
Qui a bougé ?	70	Le bon doigt	82
JEUX ACTIFS	71	PAR TRADITION	83
Saute-mouton	71	Gendarmes et voleurs	83
Course à saute-mouton	72	Le loup et l'agneau	84
La gresse	72	L'épervier	84
À LA RONDE	73	EN PARTENAIRES	85
La chandelle	73	La bûche	85
Le chat et la souris en rond	74	Les petits paquets	85
Qui va à la chasse ?	74	Dans la mare	86
AVEC DES BALLEs	75	AU HASARD	87
La balle aux questions	75	Bons réflexes	87
Lapins chasseurs	76	Minorité	88
Les passes immobiles	76	Pair ou impair	88
EN OBSERVATIONS	77	S'ATTRAPER	89
Ouvrir l'œil	77	La chasse aux ombres	89
D'ici je vois...	78	Bras dessus, bras dessous	89
L'assassin	78	Le mille-pattes	90
BIEN RIGOLER	79	TRANQUILLEMENT	91
Le petit zoo	79	Hier, j'ai vu...	91
Le miroir	80	Du coq à l'âne	92
Pauvre petit chat malade	80	Épeler la cour	92



PORTEURS 93

Les cruches	93
Le mur chinois	94
Cloche-pied encerclé	94
Le bzzz	94

PAR RÉACTIONS 95

L'imitation	95
Cercle silencieux	96
Trousseau de clés	96

DYNAMIQUE ! 97

La diligence	97
Cache-tampon	98
Le grand nœud	98

Chapitre 3

Jeux de jardin 99

INTRODUCTION 100

TOUS À L'EAU 101

Course de porteurs d'eau	101
Ballon de baudruche	102
Le toboggan mouillé	102

AVEC D'AUTRES 103

La statue	103
Mr Frigo	104
Le funambule	104

CALMEMENT 105

Les mots en vrac	105
Contre-courant	106
Sur ou sous la terre	106

EN MUSIQUE ! 107

Le chef d'orchestre	107
Le chef aveugle	108
Le garçon de café	108

VIE DE GROUPE 109

Le chasseur et les hérons	109
Gare à l'orange	110
Passez à l'orange	110



À MA PLACE 111

Bonjour Martin	111
Salut, toi !	112
Comment ça va ?	112

NOM ET PRÉNOM 113

Bonjour Madame	113
Citron, citron, citron	114
Zip Zap	114

MOT À MOT 115

Tenue correcte	115
Dans mes bagages	116
Tipoter	116

TOUCHE-TOUCHE 117

Touche pas à mon arbre	117
L'abeille, le moineau et le chasseur	118
Touche-touche couleur	118

À LA COURSE 119

Le petit train des enfants	119
Les écrevisses	120
La chaise humaine	120

MESDEMOISELLES 121

Les mariages	121
Les éventails	122
Le trou du lapin	122

TAUPE NIVEAU 123

Le jardinier	123
La taupe	124
La bonimenteuse	124

ATTENTIVES ! 125

C'est mon nez	125
Air, eau, terre	126
Buzz	126

ASSISES 127

Tabouret et souris	127
La ronde des animaux	128
Le furet	128

ÉTAT DE SIÈGE 129

Tabourets numérotés	129
Neuf tabourets	130
À l'œil	130

EN BANDES 131

Le béret	131
L'oie et le renard	132
Dans le sac, sur la rive	132

BIEN RÉGLÉ 133

Duo sur trois pieds	133
Touche-touche éléphant	134
Assis, debout, chapeau	134
Bonjour voisin !	134

AU REVOIR 135

Pigeon vole	135
La mer est en colère	136
En silence	136

ENSEMBLE 137

Pile ou face	137
La tablette de chocolat	138

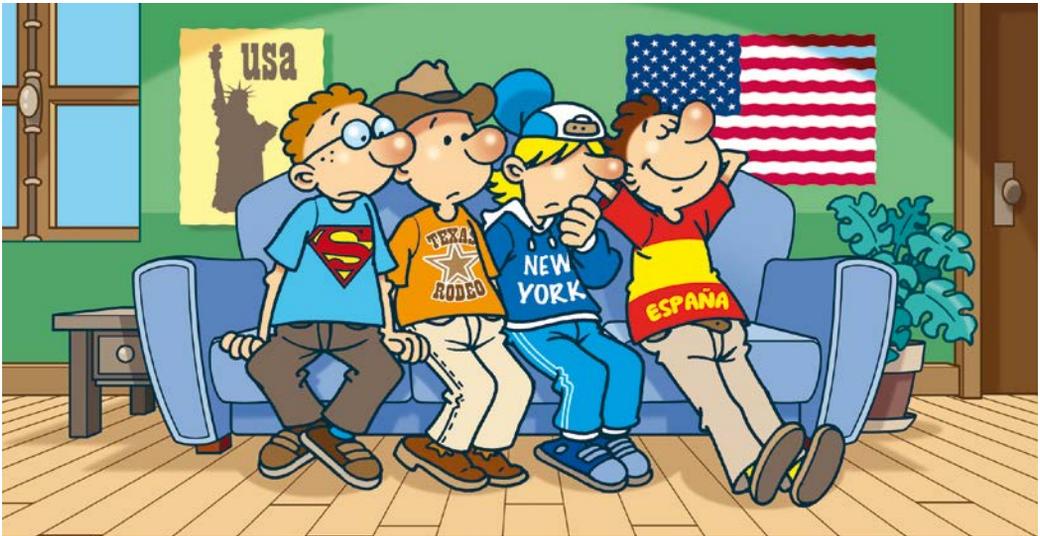
UN, DEUX, TROIS 139

Par 1, par 2, par 3	139
Tap, tap, tap !	140
Les bavards	140

BIBLIOGRAPHIE 141

INDEX 143

Jeux de paroles (2) : observateurs attentifs



© Goulesque

Il n'est pas évident de prendre la parole dans un groupe. Contrairement à ce que l'on croit, plus le groupe est grand, plus c'est facile ! Il suffit que quelqu'un vous introduise : « Je vous demande un peu d'attention, et vous présente... » Voici des jeux pour nous aider : des paroles soutenues par le geste, le toucher et le déplacement.

Je pars en Amérique

Joueurs et matériel

- 6 joueurs au minimum, à partir de 6 ans.
- Aucun matériel.

Objectif

- Il s'agit de deviner les codes vestimentaires du meneur.

Déroulement

- Les joueurs sont assis en cercle autour du meneur. Celui-ci annonce qu'il va partir en Amérique et qu'il a déjà choisi ses vêtements : « Pour être à l'aise partout, je porterai un jean et parce que cette couleur me plaît, je mettrai un gros pull rouge. Qui veut venir avec moi. Toi ? Mais comment vas-tu t'habiller ? »
- En fonction de la tenue décrite par le joueur, le meneur indiquera si celui-là part ou non avec lui en Amérique. Chaque joueur fait une proposition d'habillement... jusqu'à ce que l'un d'eux ait compris le « truc » du meneur et le prouve oralement.
- Le truc pour gagner : le meneur décrit le « bas » de son voisin de droite et le « haut » de son voisin de gauche. Le jeu est plus compliqué pour le garçon dont la voisine de droite porte une robe ou une jupe. Avec de la fantaisie,

on justifie tout ! On peut compliquer le jeu en changeant de place au cours de la partie, ou en décrivant la tenue du deuxième voisin de chaque côté.

Six roses

Joueurs et matériel

- De 10 à 20 joueurs, à partir de 9 ans.
- Aucun matériel.

Objectif

- Le jeu consiste à retenir une formule dans laquelle intervient un chiffre.

Déroulement

- Les joueurs forment un cercle, le meneur est le « jardinier ».
- Les joueurs prennent chacun un chiffre différent qu'ils garderont pendant toute la durée du jeu.
- Le meneur commence en disant : « *J'ai 6 roses dans mon jardin.* » Le numéro 6 se lève et répond : « *Pardon ! Il n'y en a que 4.* » Puis il se rassied. Le numéro 4 se lève alors et dit : « *Pardon, il y en a 10 !* » Et on continue sur la lancée.
- Chaque fois que l'on donne un nombre supérieur, on emploie la formule : « *Pardon, il y en a...* » Chaque fois que l'on donne un nombre inférieur, on emploie la formule : « *Pardon, il n'y en a que...* » Chaque fois qu'un joueur se trompe, il est éliminé. Le jardinier propose alors une nouvelle fleur.

Tête sur les épaules

Joueurs et matériel

- De 3 à 20 joueurs, à partir de 9 ans.
- Aucun matériel.

Objectif

- Le jeu consiste à transmettre par une série de tapes un nombre à 3 chiffres à son voisin de devant.

Déroulement

- Voici un jeu idéal lorsqu'on fait la queue, lorsqu'on patiente avant de visiter une exposition, de se rendre à un spectacle, une manifestation, à une séance de cinéma... Il est d'autant plus drôle et intéressant que les joueurs doivent être parfaitement silencieux, à l'exception de celui qui annonce à haute voix le nombre transmis.
- Les joueurs sont debout, en file indienne, chacun voit donc le dos de celui qui le précède.



- L'idée est d'inviter le dernier de la file à transmettre par une série de tapes de la main un nombre de 3 chiffres à son voisin de devant. Lui-même le transmettra à son voisin de devant, et ainsi de suite... jusqu'à ce qu'il parvienne au premier de la file qui annonce à haute voix le nombre choisi. Avec justesse ou pas !
- Par exemple, si 123 est le nombre à transmettre : on commence par taper 1 fois sur l'épaule gauche du camarade suivant, puis 2 fois sur sa tête, et enfin 3 fois sur son épaule droite. Le joueur enregistre le nombre choisi et le transmet de la même façon à celui qui le précède. ▶

Bonus

Plus on est nombreux, plus le jeu est intéressant. À partir d'une dizaine de joueurs, deux équipes peuvent être formées et jouer en parallèle avec le même nombre. Dans ce cas, il faut tout à la fois être rapide et ne pas commettre d'erreur, telles sont les conditions de la victoire.

Dans un premier temps, le zéro n'est pas utilisé. On peut l'introduire avec un nouveau code, comme une caresse dans le cou ou un petit bisou sonore.

Chats et souris



© Goulesque

La meilleure façon de tester un jeu est d'y jouer d'abord entre adultes, avec la règle à proximité. À vous ensuite de saisir l'opportunité pour le lancer « spontanément » avec les enfants. Prévoyez dès le départ quatre ou cinq petits jeux bien maîtrisés. Si le premier ne prend pas, n'insistez pas, passez à un autre. Il reviendra pointer le bout de son nez une autre fois ! Et si les enfants se l'approprient avec ou sans vous, c'est que la partie est gagnée !

Jeux de chats

Joueurs et matériel

- Entre 6 et 15 joueurs à partir de 8 ans.
- Aucun matériel

But

- Un joueur, le chat, doit en attraper d'autres, les souris.

Déroulement

Chat et souris

- Le chat est désigné par le sort. Les autres joueurs sont les souris. Elles se sauvent et le chat les poursuit. La première touchée devient chat à son tour et la partie reprend.

Chat double

- Le jeu est le même, mais deux souris se tiennent par la main et sont poursuivies par deux chats se tenant de la même façon.

Bonus

L'animateur lance le jeu en désignant le chat et en prenant le rôle de l'une des souris. Cela ne l'empêche pas d'observer comment le chat choisit ses victimes. Ce jeu peut tout à fait réjouir des groupes d'adolescents !

Chat coupé

• Si un autre joueur passe entre poursuivant et poursuivi, le chat doit courir après celui qui a coupé.

Chat blessé

• Lorsque le chat touche un joueur, celui-ci devenu à son tour chat, doit courir, en tenant d'une main l'endroit où il a été touché.

Chat perché

• Le chat ne peut toucher les souris qui ont le temps de se poser sur une surface qu'il vient d'annoncer : « *Chat perché sur de l'herbe, du bois, du rouge...* ». Si toutes les souris sont perchées, le chat annonce : « *La maison brûle !* », et toutes les souris doivent échanger leurs places.

Chat ombré

• S'il fait plein soleil, le chat attrape une souris en marchant sur son ombre.



© Goulesque

Pinocchio

Joueurs et matériel

- Entre 6 et 20 joueurs à partir de 6 ans.
- Une balle ou un bout de tissu roulé en boule.

But

- Écraser le pied de son voisin.

Déroulement

- L'animateur est un joueur au même titre que les autres, mais il est aussi celui qui veillera à ce que le jeu ne dérive pas vers la violence sournoise !
- Chaque joueur est debout dans un espace délimité. Chacun se déplace à son tour sur le rythme « *pi-no-cchio* ». À « *cchio* » et en respectant le rythme, il cherche à écraser le pied de son voisin le plus proche ; celui-ci, bien entendu, essaie d'éviter l'attaque.



© Goulesque

Variante

- On utilise souvent cette variante pour départager deux joueurs, notamment lorsqu'il s'agit de capitaines d'équipes et qu'il faut déterminer qui commencera la partie.
- Les deux joueurs se tiennent la main droite, tirent et se lâchent en se séparant vivement.
- De la distance ainsi obtenue, ils avancent l'un vers l'autre, chacun son tour par pied, semelle ou pointe, chaque pas touchant le précédent. Celui qui recouvre le premier la chaussure de son adversaire l'emporte. Si les deux pieds arrivent bout à bout, les deux joueurs recommencent.
- On peut aussi déterminer auparavant que le gagnant est celui qui a le pied dessous. ▶

Bonus

Dans le lancement et la menée d'un jeu tout est question de bon esprit. Selon l'état d'esprit des joueurs, les rapports de force qu'ils ont entre eux et les chaussures qu'ils portent (ou ne portent pas du tout !), ce jeu très amusant peut dégénérer. Le meneur montrera alors son vrai rôle de pédagogue.

PUBLIC
À partir
de 8 ans

En musique !

Il est des petits jeux que tout le monde croit connaître, et c'est souvent pour ceux-là qu'il faut bien vérifier que chacun part sur les mêmes consignes que son camarade. Durant la première partie, l'animateur sera un meneur directif qui fera reformuler la règle. Plus tard, il pourra tester d'autres variantes !

© Goulesque



Le chef d'orchestre

Joueurs et matériel

- 8 joueurs ou plus, à partir de 8 ans.
- Aucun matériel.
- Si le jardin public que vous fréquentez est doté d'un kiosque à musique, profitez de son abri protecteur pour y organiser ce jeu !

Déroulement

- Tirer au sort un joueur qui devra s'éloigner du groupe quelques instants. Pendant ce temps, les autres joueurs forment un cercle.
- Les joueurs choisissent, à voix basse, celle ou celui qui devient le chef d'orchestre pour la partie. Le chef, qui reste à sa place dans la ronde, doit faire semblant de jouer d'un instrument, puis d'un autre, ses camarades l'imitant en le regardant discrètement.
- Le joueur mis à l'écart revient dans la partie, alors que l'orchestre s'agite déjà, aux ordres de son chef. Le but pour lui est alors de distinguer lequel ou laquelle de ses camarades est le chef d'orchestre, pour lui prendre sa place.

Bonus

Ce jeu doit être bien mené. La partie peut commencer en mimant les gestes des différents instruments. Le lancement du jeu sera un vrai moment d'expression collective avec du style et en silence...

Le chef aveugle

Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs, à partir de 8 ans.
- 1 bandeau et une baguette.

Déroulement

- Les joueurs se promènent en cercle. Au milieu se tient le chef d'orchestre, qui a les yeux bandés. Avec sa baguette, il indique la direction que les joueurs doivent emprunter, vers la droite ou vers la gauche.
- Soudain le chef pointe sa baguette en direction du ciel : les joueurs restent alors immobiles et bien droits.
- Il pointe alors sa baguette en direction d'un joueur. Celui-ci doit chanter en changeant sa voix pour ne pas être reconnu par le chef. Si celui-ci parvient tout de même à l'identifier après trois essais au maximum, ils intervertissent leurs rôles. Si le chef ne reconnaît pas le joueur interrogé, il conserve son rôle et le jeu recommence.

Le garçon de café

Joueurs et matériel

- 6 joueurs, à partir de 8 ans
- papier, crayon.

Déroulement

- La mémoire est un peu comme un muscle qu'il faut sans arrêt faire fonctionner, ce petit jeu va nous le prouver. Il est toujours étonnant de voir comment un garçon de café est capable d'enregistrer plusieurs commandes au milieu de différentes conversations.
- Un joueur tiré au sort va prendre le rôle du garçon de café. Les autres s'installent autour d'une table et commencent à converser autour d'un sujet qui les passionne, comme le dernier film qu'ils ont aimé ou leurs prochaines vacances.
- Le garçon de café va maintenant, sans que la conversation ne s'arrête complètement, prendre les consommations. S'il y a beaucoup de monde, il peut s'aider de papier et de crayon, uniquement après que les clients aient tous donné leurs commandes et pour vérifier.
- Chaque joueur apporte des variantes comme : un grand verre de Coca avec des glaçons, une menthe à l'eau avec une paille, une limonade avec une rondelle de citron, un panaché blanc avec très peu de bière mais beaucoup de limonade, un café avec une petite carafe d'eau chaude...
- Une fois toutes les commandes prises, le garçon énonce le contenu devant le groupe, et tente de se rappeler qui a commandé quoi. Le but est bien de ne faire aucune erreur. Chaque réponse correcte rapporte un point. ▶

© Goulesque



Bonus

Ce jeu peut se transformer en chorale, on choisira alors une chanson que tous les participants connaissent et auront à cœur de chanter bien ensemble et doucement. Le joueur désigné chantera alors en déformant sa voix, et un peu plus fort que les autres.