

- **Ça touche et ça ne touche pas** : Le jeu est possible à partir de 5 joueurs et ne nécessite pas de matériel.

L'objectif : Le but du jeu est de comprendre l'astuce.

« Ça touche » ça touche pas mais « Ça touche pas » ça touche. Ceci est un jeu d'intrigue. Dans celui-ci il faut comprendre pourquoi certain mot touche et d'autre pas sur la bouche.

Les enfants forment un cercle et chaque joueur propose tout à tour son mot pour essayer de comprendre l'énigme ou juste essayer de trouver des mots qui ne touchent pas. Au fur et à mesure du jeu, pour aider les enfants qui n'ont toujours pas trouvé, ou quand ils commencent à dire que ce sont les mots composés de « p », de « b », et de « m » qui touchent, on leur pose la question évidente : Qu'est ce qui touche ?

Réponse : « ça touche » quand les lèvres se touchent quand on dit un mot, « ça touche pas » quand les lèvres ne se touchent pas. C'est pourquoi les mots contenant des « p » des « b » et des « m » touchent.

- **Dans ma valise il y a** : Le jeu est possible à partir de 5 joueurs et ne nécessite pas de matériel.

L'objectif : mémorisation de l'ensemble des objets

Le premier joueur annonce : « je pars en voyage et je mets dans ma valise... un pyjama. Le joueur suivant répète cette phrase et ajoute autre chose, par exemple : « je pars en voyage et je mets dans ma valise... un pyjama et une robe ».

Chacun à leur tour, les joueurs répètent la phrase depuis le début dans l'ordre, en ajoutant à chaque fois quelque chose. Quand un joueur se trompe, il est éliminé. Le gagnant est celui qui reste le dernier en jeu !

Variante du jeu :

« Je suis allé au marché et je mets dans mon panier... une belle tomate, du fromage de chèvre, des bananes... »

- **Super cot'cot'** : Le jeu est possible à partir de 8 enfants et ne nécessite pas de matériel.

L'objectif :

Le but du jeu est de devenir une poule via différents niveaux et mutations. Chaque enfant commence le jeu en étant un œuf. Chaque œuf, s'il veut se transformer en poussin, doit trouver un autre œuf et jouer avec lui à pierre-feuille-papier-ciseaux en 1 manche, le gagnant du petit jeu devient alors un poussin. Il doit alors chercher un autre poussin dans le groupe pour le défier lui aussi à pierre-feuille-papier-ciseaux s'il veut continuer à muter jusqu'à devenir une poule via d'autres étapes. Les deux premiers à devenir poule s'affrontent et celui qui perd devient supporter de l'autre, à chaque fois qu'il affrontera une personne et qu'il gagne et récupère tous ses supporters.

Les étapes :

- œuf, faire un arrondi avec les bras au-dessus de la tête « œuf œuf »
- poussin, battre des ailes « cui cui »
- poulet, imiter une crête avec la main posée sur le front « cocorico »
- poule, mettre les deux bras sur les hanches et osciller la tête en imitant une poule en train de picorer « cot cot cot »

- **T'as gébou vas t'chékou** :

Matériel :

- salle dans la pénombre, personne ne bouge ni ne parle

L'objectif :

L'adulte désigne ceux qui bougent et ceux-ci doivent aller se coucher. D'autres adultes les réceptionnent et assurent le coucher. Astuce : Faire monter 1 enfant par chambre à la fois + pour les derniers vu qu'il fait noir et qu'ils s'endorment souvent leur dire qu'ils ont bougé et les faire monter.

- **Les cadeaux du Tsar** : Le jeu est possible à partir de 5 joueurs et ne nécessite pas de matériel.

L'objectif : Les joueurs doivent essayer de trouver pourquoi le Tsar accepte ou refuse les cadeaux.

Dans ce jeu, une personne prend la place du Tsar et doit accepter ou non les cadeaux des autres, en disant oui ou non. Le principe du jeu est assez simple, **Chaque joueur va dire le nom du cadeau qu'il offre au Tsar** ("je t'offre une montre"). Lorsqu'un joueur "offre" un cadeau commençant par la même lettre de son prénom, celui-ci est accepté, sinon le cadeau est refusé. Les offreurs doivent essayer de trouver pourquoi le Tsar

a

c

c

e

p

t

e

o

u

r

e

f

u

s

e

l

e

s

c

a

d

e

a

u

x