

Petits jeux en temps mort

La balle au mot

Les joueurs sont en cercle. L'un des joueur lance la balle à un autre en prononçant une syllabe, par exemple : "bâ". Le joueur qui reçoit la balle doit compléter le mot à son idée : ballon, bâton... A son tour, il lance la balle à un autre joueur en disant une nouvelle syllabe. Si un joueur rate la balle, ne trouve pas de mot ou donne un mot déjà utilisé, il est pénalisé de cinq points. A 20 points il est éliminé.

Accroche-décroche

Les joueurs forment un cercle et se donnent le bras par deux. Le joueur 1 va poursuivre le joueur 2 (en tournant autour du cercle) ; ce dernier, pour éviter d'être pris, devra prendre le bras d'un joueur d'un des couples. Aussitôt, le troisième joueur se sauvera pour ne pas être touché par le poursuivant.

Ce jeu peut être réalisé de deux façons : les couples étant soit disposés sur un cercle, soit répartis au hasard sur une surface délimitée. Dans ce dernier cas, le poursuivant doit suivre exactement le même parcours que le poursuivi. Celui-ci ne peut franchir les limites prescrites : s'il le fait, il est pris et devient poursuivant.

Les poursuivis doivent " s'accrocher le plus souvent possible et éviter de courir longtemps.

Chameau-chamois

Le terrain : 30 à 40m de long partagé en 2 parties. Les deux équipes sont placées de part et d'autre de la ligne du milieu en file indienne face au meneur de jeu, un pied sur la ligne. Une équipe est chameau, l'autre chamois.

Le jeu : Le meneur de jeu raconte une histoire improvisée dans laquelle il cite équitablement le nom des équipes (chameau et chamois). A l'annonce du mot "chameau", les chameaux s'enfuient vers la ligne de retraite (le fond du terrain), poursuivis par les chamois qui essaient de les rattraper (et inversement si le mot "chamois" est prononcé). Les joueurs touchés changent de camp.

Béret

Faire deux équipes de dix joueurs (maxi conseillé), séparé de 20m environ. Un béret ou un foulard est disposé au milieu du terrain. Chaque joueur possède un numéro (de un à dix). L'animateur appel un numéro au choix. Les joueurs portant ce numéro (un joueur de chaque équipe) devront rapporter le béret dans son camp sans se faire toucher par le joueur adverse (1 point si le béret est rapporté, 1 point si l'on touche un joueur). La prise du béret doit se faire avec une main dans le dos. Le béret ne peut-être déplacer petit à petit vers son camp. L'animateur peut appeler plusieurs numéros ou tous (salade), mais ils ne peuvent toucher que le joueur qui portent le même numéro que lui. L'équipe gagnante, est celle qui a le plus de points ou qui atteint un nombre définit à l'avance.

Autres

- Pierre appelle Paul
- L'histoire sans fin
- Jeu de connaissance : ceux qui ont un jean, ceux qui portent des lunettes. Puis des questions à se poser entre eux
- Time's up inventé par les jeunes