

Jeux de Veillée

PRINCIPES DE LA VEILLÉE

La veillée est la **conclusion** de la journée. Une veillée réussie se mesure à la facilité qu'ont les participants à dormir juste après. C'est pourquoi la veillée ne doit pas être trop longue, ni prendre sur les heures de sommeil. Elle n'est pas non plus un jeu de nuit : on doit pouvoir rester assis.

Pour faciliter le coucher, la veillée suit une **courbe d'excitation** : au début moyenne, elle s'amplifie, puis décroît peu à peu, s'achevant par exemple par un chant calme ou une histoire.

Une belle veillée est une **veillée à thème** : où, d'un bout à l'autre, entre sketches, jeux et chants, on sent l'unité qui a présidé à la conception de la soirée. Et à partir d'un certain âge, 13 ou 14 ans, il est utile de réunir les participants des veillées en équipes qui se poursuivront tout au long du camp, pour un long jeu de veillée à points, dont le thème sera décliné au fil des veillées.

Exemple de thème de veillée : la Coupe du Monde de Football. Chacun prend le nom d'un des joueurs les plus célèbres ; ou bien ils sont réunis en équipes nationales ; ou encore, les jeux de la veillée sont un show télévisé...

Une bonne veillée commence par une **accroche**, un **appel**, sous forme de chant ou de déguisement, qui donne envie aux participants de se joindre à la fête. Elle est **variée**, comprenant chants, jeux et sketches, et faisant appel à la participation du plus grand nombre.

INDEX ALPHABÉTIQUE

Ambassadeurs.....	3
Animal-miroir.....	2
Avaler le sucre.....	7
Ballons de baudruche.....	7
Baptême du feu.....	5
Bombe.....	4
Chef d'orchestre.....	2
Combat à la cuiller.....	4
Couverture.....	2
Créer une équipe.....	2
Crever un œil.....	5

Croisé-décroisé.....	6
Dentifrice.....	5
Dictionnaire.....	6
Dis-nous qui tu aimes.....	5
Énigmes.....	7
Fin de mot fatale.....	2
Fondue.....	2
Football-ping-pong.....	7
Fortes cuisses.....	7
Frédéric-framboise.....	2
Garçon de café (menus).....	6
Heure de vérité (« qui tu aimes »).....	5
Je suis allé au marché.....	5
Joutes oratoires.....	6
Kim.....	5
Maître Étalon.....	6
Maître Pythagore.....	6
Maladie.....	2
Mensonge.....	2
Menus (garçon de café).....	5
Meurtre au clin d'œil.....	2
Mimer un métier.....	3
Mot le plus long.....	7
Momie.....	7
Nain.....	5
Naissance-mariage-mort.....	3
Ôte quelque chose que tu as sur toi.....	4
Ôte tes chaussures et saute par-dessus.....	5
Où est le réveil.....	4
Parachute.....	4
Parcours d'obstacles.....	5
Parcours d'obstacles avec guide.....	7
Patate chaude.....	7
Permis de conduire.....	4
Petit bac.....	6
Petits Lu.....	7
Pétrossian (les runes).....	6
Pierre-Paul.....	4
Pim's (7 fatal).....	2
Portrait.....	6
Portrait chinois.....	2
Présenter le voisin.....	2
Raconter une histoire.....	3
Radio-crochet.....	3
Rêve.....	3
Roméo et Juliette.....	5
Runes et mage Pétrossian.....	6
Sept fatal.....	2
Sifflet caché.....	5
Sigles.....	7
Souffle la bougie.....	4
Sous-marin.....	5
Taureau.....	4
Tribunal.....	3
Trois paroles (naissance-mariage-mort).....	3
Voyelle fatale.....	6

POUR SE CONNAÎTRE OU SE PRÉSENTER

La couverture (10-14 ans)

But : apprendre rapidement les noms de tous. Deux animateurs tiennent une couverture qui sépare en deux l'assistance comme un rideau. De chaque côté, une équipe. Chaque équipe place en son milieu, le nez à la couverture, un participant. Quand la couverture est retirée, à un signal donné, par les animateurs, les deux adversaires se retrouvent littéralement nez à nez. Et c'est au premier qui dira le nom (ou le prénom) de l'autre. On n'a évidemment pas le droit de souffler.

L'équipe de celui qui gagne a un point, et on peut jouer la partie en 3, 5 ou 7 points, en fonction de la taille du groupe.

Le portrait chinois (à partir de 14 ans)

On se met en cercle, et chacun se présente successivement, en disant son nom, mais en ajoutant : « Si j'étais un animal, je serais... — Si j'étais un peintre, je serais... — Si j'étais un végétal, je serais... » On peut varier, en choisissant comme points de comparaison un minéral, un monument, etc.

Présenter le voisin (à partir de 13 ans)

Chacun est chargé de présenter son voisin de gauche : études, goûts, sports, etc. Cela suppose, bien sûr, une conversation préalable. On peut aussi se mettre en binômes, et chacun présente l'autre membre du binôme. Il faut veiller à ce que les paires ne se connaissent pas à l'avance.

Frédéric-framboise (10-12 ans)

Le premier se présente, en associant à son prénom un autre mot qui commence par la même initiale. Le suivant reprend les deux mots du premier, et se présente à son tour : chacun reprend tous les mots et les prénoms précédents.

Créer une équipe (10-14 ans)

On tire au sort deux chefs d'équipe, par exemple en disant à chacun de piocher des atouts de tarot : on prend les deux atouts les plus élevés ; ces chefs doivent constituer leur équipe, en appelant les membres. L'équipe la plus nombreuse gagne.

Animal-miroir (tout âge)

Chacun écrit sur un papier son nom et l'animal qui le représente le mieux. Le meneur dépouille, et il peut en profiter pour regrouper les gens en équipes, selon ce critère (animaux européens - exotiques - mythiques, par ex.)

La fondue (10-12 ans)

Dans une marmite, chacun pioche un nom et doit, dans les 20 sec., trouver qui c'est. Sinon, gage (cloche-pied, pompes, etc.)

Le mensonge (10-13 ans)

Chacun se présente, en donnant trois affirmations : deux vraies et une fausse, et on vote.

JEUX D'ATTENTION

Le 7 fatal (Pim's) (10-14 ans)

En cercle. Chacun dit un chiffre en ordre croissant. Dès que l'on tombe sur un 7, sur un multiple de 7 ou sur un chiffre se terminant par 7, on ne doit pas dire ce chiffre, mais dire « Pim's » et changer de sens. Toute erreur entraîne l'élimination, et la partie se termine au dernier éliminé. On peut prendre des paris pour soutenir l'attention du public, quand on reste à 3 ou 4.

La fin de mot fatale (12-16 ans)

En cercle. Le premier dit une lettre au hasard. Le second en dit une autre avec l'intention de composer un mot. Les suivants en font autant à leur tour. Celui qui prononce la dernière lettre du mot est éliminé. Les pluriels et les conjuguaisons sont autorisés.

Chef d'orchestre (10-12 ans)

On se place en cercle. Trois participants sortent. En leur absence, on nomme un chef d'orchestre, qui lance la musique : à son initiative, tous doivent imiter son mouvement, qui est normalement celui d'un instrumentaliste (les doigts sur la flûte, la main sur l'archet...). Le mouvement peut et doit changer au cours du jeu. On fait revenir l'un des sortis, et il doit trouver le chef d'orchestre, qui s'amuse à changer fréquemment de mouvement, pour créer le suspense. Quand il l'a trouvé, on appelle le suivant, et on peut comparer les temps.

La maladie (10-12 ans)

Trois invités-cobayes sortent. En rentrant, ils doivent deviner, en nous interrogeant successivement, la maladie que nous avons. Il faut éviter les questions oui-non, car notre maladie est la suivante : chacun de nous répond à la question posée au précédent. Ce qui fait que le seul qui ne doit rien répondre est le premier.

Meurtre au clin d'œil (10-14 ans)

On partage le groupe en deux. Dans l'une des équipes, on nomme un meurtrier. On met les deux équipes face à face, sur deux rangs. Les participants peuvent se déplacer, mais en restant dans leurs rangs respectifs.

Le meurtrier tue par clin d'œil : celui qui reçoit le clin d'œil n'a le droit de rien dire, il s'écroule. Ceux de l'équipe adverse doivent deviner très rapidement qui est le meurtrier, avant qu'il n'ait tué tout le monde. Le silence est de règle.

Une fois le meurtrier trouvé, on inverse les équipes ; la partie se comptabilise au nombre de morts.

JEUX DE CRÉATIVITÉ

Le rêve (à partir de 10 ans)

On fait sortir deux participants, et on annonce aux autres : « Nous allons leur dire que, pendant leur absence, nous avons fait un rêve collectif. Et ils auront le droit de nous interroger, avec des questions par oui ou par non, pour savoir de quel rêve il s'agit. Mais en réalité, nous n'avons pas fait de rêve, et c'est eux qui vont le créer par leurs questions. La règle, qu'ils ne connaîtront pas, sera la suivante : À toute question se terminant par un e, un é ou un s, on répondra OUI. Et à toute autre, NON. »

On fait revenir les deux participants ensemble, et par leurs questions, auxquelles nous répondons avec un bel ensemble, ils créent le rêve. À la fin, s'ils n'ont pas trouvé l'astuce, nous leur faisons faire le résumé de leur rêve, et nous leur expliquons le procédé.

Les trois paroles (à partir de 10 ans)

On fait sortir trois participants plutôt bavards. En leur absence, on nomme un greffier, auquel on donne un crayon, du papier et éventuellement une lampe. Et on donne au public la consigne suivante : « Ne rien dire. Les trois paroles que vont prononcer les cobayes qui reviendront successivement seront celles qu'ils diront, respectivement, le jour de leur naissance, le jour de leur mariage et le jour de leur mort. » Puis on fait revenir l'un des participants. On ne lui dit rien et, quand il a prononcé ses trois paroles dûment consignées par le greffier, on le fait asseoir, sans expliquer. On fait venir le suivant, de même ; puis le troisième... Ce n'est qu'après que le troisième aura joué son rôle qu'on expliquera le fin mot de l'affaire, en relisant les paroles consignées par le greffier.

Raconter une histoire (14-18 ans)

L'histoire commence ainsi : « Monsieur Hulot, en ouvrant son armoire, n'a pas trouvé son chapeau melon... » Chacun, à tour de rôle, la poursuit avec une phrase, et l'histoire est notée par un greffier.

Radio-crochet (10-12 ans, 15-17 ans, quand on peut chanter).

Chacun de ceux qui sont désignés par le meneur doit se lancer avec une chanson. S'il ne trouve pas, ou s'il reprend une chanson déjà choisie, il est éliminé.

Mimer un métier (10-13 ans)

On donne les initiales du métier, et on le mime devant les autres. Celui qui trouve mime à son tour un métier pour les autres.

Ambassadeurs (tout âge)

Une liste de mots à mimer est établie au départ. Un animateur sur deux en possède un exemplaire (l'ordre des mots peut ne pas être le même dans les différentes listes). L'autre animateur contrôle le bon déroulement du jeu dans l'équipe.

Chaque équipe envoie un ambassadeur à son « moniteur-liste ». Le moniteur lui souffle un mot à mimer (personnage, phrase, titre de film, fable de La Fontaine). Celui de l'équipe qui a trouvé le premier le mot, revient vers le moniteur-liste pour demander le suivant. Le jeu se termine quand l'équipe la plus lente a terminé la liste, ou quand le temps est écoulé, selon ce qui est convenu au départ. Pour bien différencier les scores, les moniteurs-listes peuvent ajouter des mots de leur cru, quand la liste officielle est terminée.

— Version pour grande salle : un seul ambassadeur mime pour les trois équipes, et gagne le point pour la sienne.

Tribunal

On peut organiser une soirée procès sur le thème d'un anniversaire :

— Êtes-vous assez mûr pour accéder à la majorité, au permis de conduire ?

Cela peut être une sorte de « conseil de classe » : le passage en Quatrième.

— Qui est le propriétaire de cette gamelle, trouvée sur les lieux du crime ?

— Qui a perdu son sac de tente, volé un maillet, mangé du nutella, etc ?

Dans tous les cas de figure, il faudra un président, un greffier, un avocat de la défense, un avocat général, et un jury.

JEUX POUR S'EXCITER

La bombe

Âge : 10-12 ans. Matériel : ballon, sifflet

Le ballon circule dans le cercle. À chaque fois que l'animateur siffle, il explose, et celui qui le tient dans ses mains est éliminé : il s'assoit au centre.

Où est le réveil ?

Âge : 10-12 ans. Matériel : bandeaux, réveil

Chaque équipe envoie une représentant. Tous trois ont les yeux bandés, et c'est au premier qui trouve le réveil, au nom de son équipe.

Souffle la bougie

Âge : 10-12 ans. Matériel : bougie, foulard, bol, chocolat en poudre, eau.

Le cobaye a les yeux bandés. Il doit souffler pour éteindre une bougie. On lui mouille le visage pour éviter qu'il ne se brûle, ou pour une autre raison. Il souffle de plus en plus fort, car l'allumette ne s'éteint pas. À la troisième fois, il est en train de souffler, sans le savoir, dans un bol plein de chocolat en poudre, et il s'en couvre la figure, qui est pleine d'eau.

Le parachute (10-12 ans)

Matériel : planche solide, sac à dos, foulard.

Le cobaye a les yeux bandés. Il est invité à sauté en parachute (un sac à dos), d'une planche qui est placée, pour les essais, à moyenne hauteur. Mais pour le « grand » saut, elle est placée tout près du sol, ce qui est pour lui une surprise.

Le permis de conduire (10-12 ans)

Matériel : une éponge mouillée.

Le professeur de conduite se place sur la banquette de droite (dans l'herbe, bien sûr). Le candidat au permis, sur celle de gauche. Derrière, il y a un inspecteur. Le candidat doit faire exactement les mêmes gestes que le professeur : quand on tourne à gauche, ils se penchent vers la droite, et vice-versa ; en cas de freinage brusque, les deux sont projetés en avant... Justement, au moment du freinage brusque, l'inspecteur glisse l'éponge mouillée à l'endroit où va se rasseoir le candidat.

Combat à la cuiller (10-12 ans)

Matériel : deux cuillers, deux tasses, du chocolat en poudre, deux K-ways.

Deux candidats se battent avec une cuiller dans la bouche, et du chocolat en poudre. Prendre soin de protéger les vêtements par ex. avec un K-way.

Le taureau (10-13 ans)

On fait sortir deux participants qui savent crier. En leur absence, on explique le jeu : Nous sommes tous des vaches, mais celui qui sera rappelé en premier, c'est le taureau. Il ne le sait pas, bien sûr. Quand nous le ferons venir, nous lui expliquerons qu'il doit trouver le taureau, c'est-à-dire celui qui, dans le concert de nos voix, mugit le plus fort, et il aura droit à trois essais. Il ne trouvera pas, et nous l'inviterons à s'asseoir parmi nous et à mugir avec nous pour le suivant.

Il est convenu à l'avance que, quand le suivant viendra, au troisième essai, nous nous tairons tous, laissant mugir seul celui qui ne sait pas.

Pierre-Paul (10-14 ans)

Le premier s'appellera Pierre, le second Paul, le troisième 1, le quatrième 2, et ainsi de suite. Pierre dit : « Pierre appelle Paul. » Paul : « Paul, 3 (ou un autre numéro, ou Pierre). » Le numéro appelé doit appeler un autre numéro, ou Pierre, ou Paul. Celui qui se trompe va au bout, et tous ceux qui le suivaient gagnent une rangée et un numéro.

Le jeu ainsi conçu est infini, mais on peut décider de l'arrêter si quelqu'un perd trois fois, par exemple.

Les variantes sont nombreuses, comme celle qui consiste à frapper sur les cuisses, dans ses mains et à mettre les pouces sur les épaules pour accompagner les paroles (pour les plus petits). On peut aussi transformer les numéros en noms de joueurs d'une équipe de foot, rangés aussi par numéros (il faut une liste de référence).

Le sifflet caché (10-14 ans)

On se place en cercle. Trois sortent. Le maître du jeu se place à l'intérieur de la circonférence, avec un sifflet dans son dos, accroché à la ceinture. Le soleil doit déjà être couché. Chacun met les mains derrière le dos. Quand il fait revenir le premier, il lui explique qu'un sifflet circule dans l'assistance, mais qu'il faut le prendre des mains.

Les assistants s'amusent, quand l'invité a le dos tourné, à utiliser le sifflet qui est au dos du maître du jeu. Quand l'invité a compris où se trouve le sifflet, ou qu'il a réussi à le prendre, on appelle le suivant.

« Ôte quelque chose que tu as sur toi. »

(10-14 ans) L'invité-cobaye est recouvert d'une couverture, et on lui dit : « Ôte quelque chose que tu as sur toi. » Il croit que c'est sa casquette, ou sa chemise, et il peut ôter beaucoup de choses, jusqu'à ce qu'il comprenne que ce qu'il fallait ôter, c'était la couverture.

« Ôte tes chaussures et saute par-dessus. »

(10-14 ans) On dit à l'invité-cobaye : « Mets-toi devant le feu. Puis ôte tes chaussures et saute par-dessus. » Tant qu'il saute par-dessus le feu, ce n'est pas bon : c'est par-dessus ses chaussures qu'il doit sauter.

« Dis-nous qui tu aimes. » (L'heure de vérité) (13-15 ans)

On dit à l'invité-cobaye : « Dis-nous qui tu aimes. » Et il doit dire : « qui tu aimes ».

Le sous-marin (10-14 ans)

Matériel : K-way, verre d'eau.

On met à l'invité-cobaye le K-way, sans enfiler les bras, et sans faire sortir la tête, qui reste cachée, avec un orifice au-dessus d'elle, et on lui annonce : « Tu es dans un sous-marin. À chaque fois qu'on te dira quelque chose, tu répondras : J'm'en fous ! » On prononce les phrases suivantes : « Le sous-marin entre en plongée. — On sort le périscope. — Sous-marin soviétique à l'horizon. — On rentre le périscope. — Missile à 200 mètres. — Notre moteur tombe en panne. — Le missile

Jeux de veillée

approche. — C'est l'explosion ! »... et on vide le verre dans l'orifice du K-way (humour contestable).

Roméo et Juliette (10-15 ans)

Matériel : entraves pour les pieds, bandeau.

Juliette a les yeux bandés, et elle doit éviter de se faire embrasser. Roméo la poursuit, il veut l'atteindre, et il a les pieds entravés. Ils ont simplement le droit de crier : Juliette ! Roméo ! Quand Roméo atteint Juliette, le jeu s'arrête.

Le nain

Âge : 10-12 ans. Matériel : K-way, tablette, pantalon, couverture, pot de yaourt et cuiller.

L'invité-cobaye est un nain. Il est à quatre pattes, ses mains sont enfilées dans un pantalon et dans des chaussures. On lui a mis un K-way, mais les bras du K-way sont occupés par un enfant, qui va essayer de faire manger le yaourt au nain, qui lui donne des indications, pour la grande joie du public.

Crever un œil (10-12 ans)

Matériel : un morceau de beurre de la taille d'un œil, bandeau, moutarde.

Le candidat doit, les yeux bandés, donner de la moutarde à l'organisateur. Celui-ci est allongé de côté, le morceau de beurre dans l'oreille. Il approche un doigt plein de moutarde, l'organisateur le dirige, et quand il a le doigt dans le beurre, il lui fait croire qu'il l'a mis dans son œil. Assez drôle à voir.

Le dentifrice (10-12 ans)

Matériel : brosse à dents, dentifrice, bandeau.

Un des candidats, les yeux bandés, brosse les dents à l'autre.

Parcours d'obstacles

Âge : 10-12 ans. Matériel : bandeau, obstacles divers (sacs, casseroles...).

Le candidat est placé devant un parcours d'obstacles qu'il devra parcourir les yeux bandés, en faisant le moins de bruit possible (il perd un point par toucher). On lui fait faire le parcours sans le bandeau, à l'essai. Quand on lui met le bandeau, on enlève discrètement tous les obstacles (on peut l'éloigner). Il est très drôle de le voir faire, avec grande précaution, un parcours vierge de toute difficulté.

Le baptême du feu (12-14 ans)

Le candidat a les yeux bandés. On approche la braise de son visage, et quand on l'approche trop, on lui jette un verre d'eau.

JEUX DE MÉMOIRE

Les menus (10-18 ans)

Matériel : pour 20, 20 feuilles et 4 stylos.

On se divise en 5 équipes de 4. Quatre équipes s'installent comme à des tables de restaurant, et ceux de

la cinquième équipe se répartissent, chacun à une table, comme garçons. Chacun commande au garçon un menu, comprenant une entrée, un plat principal et un dessert. Le garçon n'a pas le droit d'écrire, mais doit retenir les commandes. Une fois que toutes les commandes sont passées, les garçons se rendent en cuisine et essaient de les reconstituer par écrit. Toute erreur peut donner lieu à une réprimande en règle.

Je suis allé au marché et j'ai acheté... (10-12 ans, parfois au-delà)

Le premier commence ainsi : « Je suis allé au marché et j'ai acheté... », en ajoutant ce qu'il a acheté. Le second reprend la phrase, en reprenant l'achat du premier et en y ajoutant le sien. Et ainsi de suite. Le premier qui se trompe est éliminé.

Kim (10-12 ans)

Le maître du jeu sort d'un sac douze objets, puis il les remet dans le sac. L'équipe doit en reconstituer la liste. Variante : reconstituer la liste dans l'ordre.

JEUX D'ASTUCE

Joutes oratoires (14-18 ans)

Deux personnes sont nommées par le maître du jeu. Elles doivent vanter les bienfaits de tel ou tel produit : la ceinture contre les bretelles, le rasoir électrique contre le rasoir métallique, le papier hygiénique en feuilles ou en rouleau, Paris contre Londres, le mocassin ou les lacets, le nœud papillon ou la cravate, les lunettes ou les lentilles, le diesel ou l'essence, moto ou scooter, etc. Ils peuvent parler en même temps. Le public élit le meilleur.

Au tour suivant, on en prend deux autres.

Les runes et le mage Pétrossian (11-14)

Matériel : cinq petits cartons marqués de lettres, ou cartes à jouer, et bâton ; et déguisement pour le mage Pétrossian.

Le comparse du mage pense très fort à une des 5 cartes, qui sont disposées en rectangle, avec la cinquième au centre. Le public doit deviner laquelle. S'il ne trouve pas, le mage Pétrossian devinera facilement : « C'était écrit dans les Runes. »

L'astuce est la suivante : quand il pose la question : « À quelle carte suis-je en train de penser ? À celle-ci ? À celle-là ? », le comparse pose la pointe de son bâton sur un point précis de l'une des cartes : soit l'un des angles, soit le centre. C'est ce point qui désigne la position de la carte à trouver.

Croisé-décroisé (Âge : 10-12 ans)

Trois invités sortent. Le maître du jeu explique la règle : Voici une fourchette et un couteau. Chacun les passera à son voisin en disant : Ce couteau et cette fourchette, je te les passe croisés (ou décroisés). Mais la position des couverts correspondra rarement à la phrase. En fait, ce sont les genoux qui seront réellement croisés ou décroisés. Les invités reviennent ensemble, et chacun, dès qu'il trouve l'astuce, va la dire à voix basse au maître du jeu.

Portrait (tout âge)

On se divise en plusieurs équipes. Chacune d'entre elles nomme un porte-parole, qui doit, à son tour de jeu, poser une question oui-non au maître du jeu pour deviner à quel personnage il pense. L'équipe peut également décider de proposer un nom, mais cela remplace une question. L'équipe qui trouve la première le nom du personnage a gagné, et ses points peuvent être majorés par sa rapidité, et par le peu de noms qu'elle a proposés.

Dictionnaire (15-18 ans)

Matériel : dictionnaire, crayon, et papiers identiques pour chaque équipe.

Le maître du jeu doit avoir préparé à l'avance des mots difficiles, dont il aura écrit la définition sur un papier semblable à ceux utilisés par les équipes. À chaque mot, un tour a lieu. Chaque équipe propose par écrit une définition. Elles sont rassemblées. Le maître du jeu les mélange, et lit, sans préciser leurs origines, chacune des définitions, y compris celle du dictionnaire. Il les numérote, par oral et par écrit. On vote.

L'équipe qui vote pour la bonne définition gagne un point. Si une autre équipe vote pour sa définition à elle, elle gagne deux points.

Petit bac (10-15 ans)

Matériel : chacun a de quoi écrire.

Sur les feuilles, des colonnes : Prénom - métier - couleur - fruit - légume - fleur - insecte - sport - hobby - personnage historique - animal - divinité mythologique - arbre - artiste - ville - pays.

Le meneur de jeu donne une lettre, et chacun doit remplir toutes les colonnes. Puis on lit le résultat. Quand on tombe sur deux mots identiques, le point n'est pas compté pour les personnes correspondantes.

Maître Étalon (10-15 ans)

Matériel : papier et crayon par équipe.

Maître Étalon demande à chaque équipe dix noms : de capitales africaines, de présidents de la République, de films français sortis ces douze derniers mois, d'épices, de marques de lessives, de batailles de Napoléon, de présentateurs télé, de chansons de Dorothée (par exemple). On peut compter deux points quand aucune équipe n'a trouvé le même nom que nous, et un point dans l'autre cas.

La voyelle fatale (13-15 ans)

On divise les participants en équipes, et on leur pose des questions pour lesquelles certaines voyelles sont interdites. Exemple : — *Répondre sans O à* : « *Qui a écrit les Misérables ?* » On peut chiffrer les scores à la brièveté des réponses, au nombre de mots utilisés.

Maître Pythagore (11-13 ans)

Maître Pythagore est assis en tailleur, en position de concentration. Il pense à un chiffre entre 1 et 10, convenu avec le public, et son comparse, qu'on avait pourtant fait sortir, le devine facilement. L'explication est simple : avec ses mains posées sur les genoux, le maître indique le chiffre (doigts rabattus, etc.).

JEUX DE COMPÉTITIVITÉ

Les petits Lu (tout âge)

On prend deux candidats qu'on met face à face, ou deux représentants de deux équipes opposées. Le but est de manger, le plus rapidement possible, trois petits Lu. On peut chronométrer, mais le plus simple est de les mettre face à face.

Les ballons de baudruche (tout âge)

Matériel : un ballon gonflable par personne, et de la ficelle (un brin de 40 cm par personne)
Chacun gonfle un ballon de baudruche et se l'accroche à la cheville. Au signal donné, chacun doit crever tous les ballons des autres. Le dernier qui reste avec son ballon en bon état a gagné.

Les énigmes (tout âge)

On prépare cinq énigmes que l'on propose, l'une après l'autre, aux équipes. À chaque fois, l'équipe qui trouve le plus vite la solution gagne un point.

Les fortes cuisses (tout âge)

Les représentants des équipes se mettent les jambes en équerre, dos à une paroi. Ceux qui tiennent le plus longtemps ont gagné.

Les sigles (tout âge)

On donne une liste de sigles très connus. Chaque équipe a de quoi écrire. L'équipe qui trouve le sens du plus grand nombre de sigles a gagné.

Parcours d'obstacles avec guide (tout âge)

On a dressé un parcours d'obstacles (voir p. 5). Pour chaque équipe, il y a un guideur sans bandeau, et un guidé aveugle. Le guideur parle, le guidé agit. Les autres doivent se taire.

La momie (tout âge)

Avec un rouleau de papier toilettes, recouvrir le plus vite possible un autre membre de son équipe.

Avaler le sucre (tout âge)

Un sucre est attaché à une ficelle. Les mains dans le dos, un bout de la ficelle à la bouche, on doit croquer le sucre le plus rapidement possible.

Football-ping-pong (tout âge)

Un terrain de foot est figuré sur le sol, ou sur une table, à la craie. En soufflant sur une balle de ping-pong, on doit la faire avancer vers les buts adverses. On peut y jouer avec plusieurs balles.

Le mot le plus long (tout âge)

Une liste de lettres étant donnée, il s'agit de trouver le mot le plus long possible. Par équipes.

Faites passer la patate chaude (tout âge)

Chacun a dans sa bouche une petite cuiller, et les équipes sont disposées en rangs de même nombre. Une patate est mise dans la cuiller du premier de l'équipe, et elle doit parvenir au dernier en un minimum de temps.

On peut aussi faire jouer la compétitivité avec :

La couverture - Meurtre au clin d'œil - Radio-crochet - Mimer un métier - Ambassadeurs - Où est le réveil ? - Parcours d'obstacles - Menus - Kim - Dictionnaire - Petit bac - Maître Étalon - Voyelle fatale - ou des épreuves de calcul mental.



TABLE DES MATIÈRES

Jeux pour se connaître ou se présenter : La couverture - Le portrait chinois - Présenter le voisin - Frédéric-framboise - Créer une équipe - Animal-miroir - La fondue - Le mensonge 2

Jeux d'attention : Le 7 fatal (Pim's) - La fin de mot fatale - Chef d'orchestre - La maladie - Meurtre au clin d'œil 2

Jeux de créativité : Le rêve - raconter une histoire - Radio-crochet - Mimer un métier - Ambassadeurs - Tribunal 3

Jeux pour s'exciter : La bombe - Où est le réveil ? - Souffle la bougie - Le parachute - Le permis de conduire - Combat à la cuiller - Le taureau - Pierre-Paul - Le sifflet caché - « Ôte quelque chose que tu as sur toi » . 4

« Ôte tes chaussures et saute par-dessus » - Le sous-marin - Roméo et Juliette - Le nain - Crever un œil - Le dentifrice- Parcours d'obstacles - Le baptême du feu .. 5

Jeux de mémoire : Menus (garçon de café) - Je suis allé au marché et j'ai acheté - Kim 5

Jeux d'astuce : Joutes oratoires - Les runes et le mage Pétroussian - Croisé-décroisé - Portrait - Dictionnaire - Petit bac - Maître Étalon - La voyelle fatale - Maître Pythagore 6

Jeux de compétitivité 7

MATÉRIEL VALISE DE JEUX

Dictionnaire, objets pour Kim, ballons de baudruche, ficelle, feutres effaçables, papier brouillon et crayons pour chacun, petits Lu, écharpes ou foulards, jeu de cartes, 2 rouleaux de papier toilettes, morceaux de sucre, balles de ping-pong, sifflets, craie, bougie.