

Chasse aux souliers

(1 chaise
par 2 joueurs)

Matériel : un nombre de chaises égal au nombre de souliers divisé par quatre ainsi qu'une montre ou un chronomètre.

Déroulement : Tous les joueurs se déchaussent et mettent leurs souliers au centre du cercle. Placer les chaises en cercle autour des souliers. La suite se joue par sizaine et on chronomètre chaque sizaine. Au signal, les joueurs de la première sizaine cherchent à réunir les souliers par paires et doivent mettre les souliers par paire dans les pattes des chaises. Quand toutes les chaises sont chaussées, on arrête le chronomètre et on marque le temps de cette sizaine. On remélange tous les souliers au centre et on recommence avec la sizaine suivante.

Variante : Les joueurs se déchaussent et mettent leurs souliers pêle-mêle au centre du cercle. Au signal, ils doivent aller retrouver leur paire et se rechausser. Le dernier à la faire est soit éliminé, soit doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). Les chaises dans cette *Variante* servent au confort des joueurs : c'est plus facile de se rechausser assis sur une chaise que par terre.

Le pêcheur

(1 chaise de moins
que de joueurs)

Matériel : une chaise de moins que le nombre de joueurs

Déroulement : Une personne est le pêcheur. Les autres joueurs sont assis et se choisissent dans leur tête un animal marin. Le pêcheur se promène et dit à haute voix des noms d'animaux marins. Si le pêcheur nomme son animal, le joueur doit se lever et se promène avec le pêcheur en disant lui aussi des noms d'animaux marins. Si le pêcheur dit "Le vent se lève", tous les joueurs doivent se lever et aller s'asseoir sur une autre chaise. Celui qui reste sans chaise devient le nouveau pêcheur et le jeu recommence.

**Sous-marin
en plongée**

(*Variante* du
pêcheur pour
l'extérieur)

Matériel : de la craie.

Déroulement : Dessiner sur l'asphalte des cercles en nombre égal à celui des joueurs moins un. Au signal les joueurs marchent ou courent selon les instructions du maître de jeu. Lorsque le maître de jeu dit : "Sous-marin en plongée", les joueurs doivent se placer dans un des cercles. Le joueur qui ne réussit pas à se placer dans un des cercles devra rester dans un des cercles pour les prochains tours, ainsi à chaque tour un joueur est éliminé. Le joueur à occuper le dernier cercle libre est le gagnant.

**La princesse
et le dragon**

(1 chaise)

Matériel : une chaise, des foulards ou des cordes.

Déroulement : On désigne un des joueurs pour être la princesse. Ce joueur s'assoit sur la chaise. Un autre joueur est désigné pour être le dragon. On lui bande les yeux. On attache la princesse à la chaise avec des foulards ou des cordes. Le dragon se déplace autour de la chaise pour toucher les autres joueurs. Au signal, les autres joueurs essaient de défaire les noeuds et ainsi délivrer la princesse sans se faire toucher par le dragon. Si le dragon les touche, ils sont éliminés. Le jeu se termine quand la princesse est délivrée ou lorsque tous les joueurs ont été éliminés. On désigne alors une autre princesse et un autre dragon et on recommence.

Les couleurs
(5 chaises)

Matériel : à l'extérieur : craies de couleur, à l'intérieur : 5 chaises et cartons de couleur.

Déroulement : À l'extérieur : tracer un cercle d'environ 40 cm de diamètre de chacune des couleurs suivantes : rouge, bleu, vert, jaune, brun. À l'intérieur, coller un carton de chacune des couleurs précédentes sur les chaises. Se joue en utilisant les sizaines: chaque jeune porte un numéro de 1 à 6 à l'intérieur de sa sizaine. Puis on dit un objet et un numéro, par exemple saphir 2 et le jeune de chaque sizaine qui porte ce numéro doit tenter de se placer le premier dans le cercle bleu (ou de s'asseoir le premier sur la chaise avec le carton bleu) pour marquer un point pour sa sizaine. Voici des exemples de mots pour chaque couleur :

Rouge : sang, cerise, rubis, tomate

Bleu : ciel, saphir, étincelle électrique, bleuet

Vert : herbe, émeraude, concombre, chemise exploratrice (ou louveteau)

Jaune : citron, pissenlit, soufre, soleil

Brun : terre, patate, cuir, tronc d'arbre

Pour les mélanger, on peut nommer un objet qui n'est pas dans les couleurs, par exemple : citrouille (orange). Si un jeune s'assoit alors sur une chaise, on peut déduire un point à son équipe. On peut aussi varier les couleurs données en exemple.

**La course
des chaises**
(6 à 10 chaises)

Matériel : 2 chaises par joueur

Déroulement : Trois ou quatre joueurs sont alignés sur la ligne de départ. Ils sont debout sur une chaise. Au signal, ils placent leur deuxième chaise devant eux, avancent sur cette chaise, reprennent la chaise en arrière pour la placer devant, et ainsi de suite jusqu'à la ligne d'arrivée.

Questions oui-non
(1 chaise par joueur)

Préparation : imprimer une copie des questions oui-non

Déroulement : Pour jouer à ce jeu, chaque participant doit avoir sa propre chaise et l'ensemble est placé en cercle. Des bancs collectifs ne sont pas adéquats. Chaque participant doit répondre (sans parler) à chaque question. Lorsque la réponse est " oui ", il s'assoit sur la chaise de droite, lorsque la réponse est " non ", il s'assoit sur la chaise de gauche, lorsque la question ne s'applique pas, il reste à sa place. Le participant doit s'exécuter même s'il y a déjà quelqu'un sur la chaise. Tous les participants répondent dans leur tête en même temps à chaque question, et cela fait un méli-mélo de changement de place!

**Allons faire
un tour en voiture**
(1 chaise par joueur)

Préparation : imprimer une copie du texte "Allons faire un tour en voiture".

Déroulement : Le texte suivant est lu à haute voix par une personne. Chaque joueur a une chaise devant lui. Lorsqu'un animal qui vole est nommé, les joueurs doivent se mettre debout sur leur chaise; lorsqu'un animal terrestre est nommé, les joueurs doivent s'asseoir sur leur chaise; enfin, lorsqu'un animal marin est nommé, les joueurs doivent se mettre à genoux sur la chaise.