

La chaise musicale classique

(1 chaise de moins que de joueurs)

Matériel : une chaise de moins que le nombre de joueurs, une radio ou un mini système de son.

Déroulement : Disposer les chaises en cercle, les dossiers vers l'intérieur du cercle. Les joueurs tournent autour des chaises tant que la musique joue. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir, mais comme il y a une chaise en moins, il restera une personne debout. Cette personne est éliminée, puis on enlève une chaise, et on recommence. Quand il ne reste plus qu'une chaise et 2 personnes, c'est la personne qui réussit à s'asseoir sur la chaise qui est la gagnante.

La chaise musicale pesante

(Variante de la chaise classique)
(1 chaise de moins que de joueurs)

Matériel : une chaise de moins que le nombre de joueurs, une radio ou un mini système de son.

Déroulement : Disposer les chaises en cercle, les dossiers vers l'intérieur du cercle. Les joueurs tournent autour des chaises tant que la musique joue. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir, mais comme il y a une chaise en moins, il restera une personne debout. Appelons là A. On enlève une chaise et la musique recommence. Tous les joueurs sauf A tournent autour des chaises. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir et une personne sera debout (appelons là B). A va s'asseoir sur les genoux d'un des joueurs assis, puis B va s'asseoir sur les genoux de A. On enlève de nouveau une chaise et la musique recommence. Tous les joueurs sauf A et B tournent autour des chaises. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir et une personne sera debout (appelons là C). A va s'asseoir sur les genoux d'un des joueurs assis, puis B va s'asseoir sur les genoux de A, et C sur les genoux de B. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une chaise et 2 personnes qui tournent autour. Le gagnant est celui qui réussira à s'asseoir sur cette dernière chaise, mais il ressentira dans ses genoux le poids de la victoire!

Attention à ta chaise

(1 chaise par joueur)

Matériel : Une chaise par joueur.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. Un des joueurs est désigné pour se tenir au centre du cercle. Quand il le décide, le joueur du centre dit : " À droite ". Le joueur qui a la chaise vide à sa droite s'y assoit et les autres à sa suite, pendant ce temps le joueur du centre essaie de prendre une chaise vide. S'il réussit, le joueur qui devait prendre la chaise libre va au centre. Le joueur du centre peut augmenter ses chances de prendre une chaise libre en choisissant à sa convenance le moment du déplacement et si le déplacement se fera à gauche ou à droite.

Le tour complet
(1 chaise par joueur)

Matériel : une chaise par joueur, un jeu de cartes (deux s'il y a beaucoup de joueurs)

Déroulement : Les chaises sont placées en cercle et chaque joueur est assis sur sa chaise. Une personne mélange le paquet de cartes et donne une carte à chaque joueur. Puis elle dit à voix haute la sorte des cartes restantes, une à la fois. (Par exemple, coeur) Chaque personne qui a une carte de la même sorte que celle dite à voix haute doit aller sur la chaise à sa droite, sur les genoux de la personne si la chaise à droite est occupée (dans l'exemple, seules les personnes qui ont une carte de coeur se déplacent). Quand il y a plusieurs personnes sur une chaise, seule celle qui n'a personne sur les genoux se déplace quand sa sorte est nommée. Le jeu se finit lorsqu'une personne revient à sa chaise de départ, qu'elle soit libre ou non. Si la personne qui donne la sorte de carte épuise son paquet avant que quelqu'un soit retourné à sa chaise de départ, elle remélange simplement son paquet de cartes restantes et continue à les dire à voix haute.

Variante : après avoir distribué les cartes aux joueurs, on met dans le paquet restant les jokers. Quand on dit "Joker" à voix haute, sur les chaises où il y a plusieurs personnes, celui qui est assis et celui qui n'a personne sur ses genoux interchangent leur place.

Les fusées
(1 chaise par équipe)

Matériel : Une chaise par équipe.

Déroulement : Les équipes sont en ligne derrière une chaise, c'est l'aire de lancement. Le premier joueur de chaque équipe est sur la chaise, c'est une fusée prête à être lancée. Le maître du jeu fait le décompte de 10 à 0, à zéro les joueurs sur les chaises sautent par terre et vont à la course toucher les quatre murs de la pièce avant de revenir à la chaise de leur équipe et donner le signal de lancement de la prochaine fusée (décompte de 10 à 0 pour le joueur sur la chaise) . La première équipe à lancer toutes ses fusées gagne.