

**Pauvre petit chat**

Tous les joueurs sont assis en cercle sauf un qui fera le petit chat. Le petit chat se place à 4 pattes devant un joueur et miaule désespérément et grimace tant qu'il peut. Le joueur doit dire 3 fois de suite sans rire " Pauvre petit chat". S'il pouffe en le disant, il devient le petit chat et le jeu recommence.

*Variante 1* : avec un autre animal : vache, cochon, etc. ou on peut laisser aussi le choix de l'animal au joueur au centre. Le joueur dans le cercle doit alors dire la bonne phrase correspondant à l'animal.

*Variante 2* : Placer les joueurs en cercle avec un joueur au centre les yeux bandés. Les joueurs du cercle marchent silencieusement en rond. Le joueur aux yeux bandés s'approche du cercle et capture un joueur. Le joueur capturé en déguisant sa voix dit : " Pauvre petit chat" et imite la voix du chat "miaou". Le joueur aux yeux bandés essaie de deviner qui il a capturé, s'il réussit il change de place avec le joueur capturé.

*Variante 3* : Veux-tu m'épouser? Cette variante est bien populaire dans les groupes mixtes... Un joueur va se mettre devant un des autres joueurs du cercle et lui demande : "Chéri(e), chéri(e), veux-tu m'épouser?" L'autre joueur doit répondre sans rire : "Je t'aime bien, mais je ne peux pas". S'il rit, il devient le joueur qui pose la question. S'il réussit à garder son sérieux, le premier joueur doit faire la grande demande à quelqu'un d'autre.

**Barbichette**

Les joueurs sont deux par deux et tiennent le menton de l'autre avec une main. On chante alors la chanson : "Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier de nous deux qui rira aura la tapette." Le premier qui rit reçoit une petite tape sur l'épaule de la part du gagnant.

**Gestes**

Tous les joueurs sont assis en cercle et choisissent un geste unique. On fait un tour du cercle pour voir le geste de chacun. Le joueur qui démarre le jeu fait son propre geste puis celui d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement faire son propre geste, puis celui d'un autre joueur. Exemples de geste : se gratter le nez, replacer des lunettes imaginaires sur le nez, se croiser les bras, remuer le pied, toucher son oreille, tirer la langue, mettre un doigt sur une joue, etc.

**Une couleur,  
un objet**

Les joueurs sont assis en cercle et le maître du jeu est au centre, il pointe un des joueurs et énonce une couleur. Le joueur pointé doit nommer un objet qui est de la couleur énoncée par le maître du jeu, exemple : rouge = tomate, avant que celui-ci ait compté jusqu'à dix. Le même objet ne peut être nommé deux fois. Un joueur qui ne peut nommer un objet avant le compte de dix recule de deux pas en dehors du cercle.

**Chansons scandées**

Une personne tape dans ses mains selon le rythme d'une chanson connue et les autres doivent deviner de quelle chanson il s'agit.

**Concentration**

Tous les joueurs sont assis en cercle et portent un numéro unique. Le joueur qui démarre le jeu dit le mot concentration, puis son propre numéro, et enfin le numéro d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement dire le mot concentration, suivi de son propre numéro, puis le numéro d'un autre joueur. Exemple : le joueur no 1 dit "Concentration, 1, 5". Le joueur numéro 5 doit alors dire immédiatement : "concentration, 5, 13". Le joueur numéro 13 doit dire tout de suite : "concentration, 13, 2", etc.

**Pierre et Paul**  
(Variante de concentration)

Tous en cercle, on désigne un "Pierre", un "Paul" assis à côté de lui, puis un "1" à côté de Paul; un "2" à côté de "1", et on numérote comme ça tout le cercle. Tous ensemble, on adopte le rythme suivant: taper sur les genoux, taper dans les mains, et pointer les deux pouces derrière soi, par-dessus son épaule (puis on reprend: taper sur les genoux, etc.). Le tout, pas trop rapide... En gardant la cadence, Pierre dit alors "Pierre appelle Paul", chacun de ces 3 mots respectivement sur chacun des trois temps du rythme établi. Donc, Pierre dit: "Paul" avec les pouces par-dessus ses épaules, et dès le début du rythme suivant (donc dès qu'on retape sur les genoux), Paul doit enchaîner: "Paul appelle x", où x est un numéro (ou Pierre..). Le numéro en question enchaîne alors: "x appelle y", etc. Pour faciliter le jeu, on peut, au début, laisser une séquence genoux-mains-pouces entre deux phrases, pour laisser le temps au numéro appelé de se "concentrer"... S'il y a erreur, quelle qu'elle soit: phrase pas commencée au bon moment, ou pas en rythme, ou pas du tout (si on oublie son numéro), ou en disant un mauvais numéro (soit le sien, soit celui qu'on appelle, qui n'existe pas, etc.) : celui qui s'est trompé va s'asseoir à côté de Pierre et prend donc le dernier numéro. Par exemple: le 12 se trompe: il se lève, va s'asseoir à côté de Pierre et prend le numéro 20. L'ex-20 devient alors 19; l'ex-19 devient le 18, etc., jusqu'à l'ex-13 qui devient le 12. (Les autres ne changent évidemment pas...). Pierre est toujours obligé d'appeler Paul, lequel peut, lui, appeler n'importe qui. (Et tout le monde peut appeler Pierre ou Paul!) Le but est d'avoir le plus petit numéro (ou devenir Pierre ou Paul s'il se trompe...). Pour modifier la difficulté (dans un sens ou dans l'autre) : modifier le rythme!

**Fizz et buzz**

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur dit un nombre successivement pour compter. La difficulté vient que les multiples de cinq doivent être remplacés par le mot "fizz" et les nombres contenant sept doivent être remplacés par "buzz". Le premier joueur dit "1", le deuxième "2", ..., le cinquième "fizz", le sixième, "6", le septième, "buzz", ..., le dixième, "fizz", le onzième, "11", etc. À noter : soixante-dix doit être remplacé par "fizz-buzz" puisqu'il répond aux 2 règles. Tous les nombres entre soixante et onze et soixante-dix-neuf doivent être remplacés par "buzz", sauf soixante-dix-sept qui doit être "buzz-buzz" puisqu'il contient deux "7". Variante pour les plus jeunes : choisir un des 2 seulement, soit le fizz, soit le buzz.