

**C'est un chat,
c'est un chien**

Matériel : deux objets quelconques

Déroulement : Tous les joueurs sont en cercle. Une personne a deux objets quelconques qui seront le "chat" et le "chien". Cette personne, le joueur A donne le chat à la personne à sa gauche (le joueur B) en lui disant "Ceci est un chat". B demande "Un quoi?", A répond : "un chat". B donne le chat au joueur C à sa gauche en lui disant "Ceci est un chat". C demande à B "Un quoi?", B demande à A "Un quoi?". Le joueur A répond "Un chat" et B peut alors répondre à C : "Un chat". Le joueur C donne alors au joueur D à sa gauche l'objet en lui disant "Ceci est un chat". D demande à C : "Un quoi?", C demande à B: "Un quoi?" B demande à A : "Un quoi?". Le joueur A répond à B "un chat". B répond à C : "un chat", C répond à D : "un chat", et ainsi de suite. Le joueur A fait la même chose de l'autre côté avec le "chien". Confusion et rires garantis quand le chien et le chat se croisent...

Variante 1 : prendre 2 objets quelconques en rapport par exemple avec le thème d'un camp. Choisir des mots d'une seule syllabe si possible afin de conserver la rapidité du jeu. Ou mélanger le nom de deux animaux, par exemple, c'est un crocodile et un hippopotame.

Variante 2 : La personne qui reçoit les objets de chaque côté (donc celle où les objets se croisent) peut changer le nom des deux objets quand elle les donne à ses voisins.

Variante 3 : Le pont de Québec et le bâton de Maurice Richard : Les questions et réponses sont : "Ceci est le pont de Québec ", " de où?", "de Québec" et "Ceci est le bâton de Maurice Richard", "de qui?", "de Maurice Richard".

Bonjour M. Dupond

Matériel : Un bâton de marche ou un manche à balai.

Déroulement : Les joueurs se déplacent en cercle autour de M. Durand qui a les yeux bandés. Lorsqu'il le souhaite M. Durand frappe sur le sol avec son bâton alors les joueurs arrêtent de marcher. M. Durand pointe son bâton en direction des joueurs du cercle et dit : "Bonjour M. Dupond", le joueur pointé répond sans changer sa voix : "Bonjour M. Durand". M. Durand essaie d'identifier M. Dupond, s'il réussit les deux joueurs changent de rôle.

Ha! Ha! Ha!

Placer les joueurs en cercle, au signal un des joueurs fait Ha!, le deuxième fait Ha! Ha!, le troisième fait Ha! Ha! Ha! et ainsi de suite en augmentant d'un Ha! à chaque joueur. Le joueur qui rit en faisant ses Ha! est éliminé. Le joueur qui garde son sérieux le plus longtemps gagne.

Variante : les joueurs peuvent aussi être couchés, chacun ayant la tête sur le ventre de son voisin.

Devine qui

Asseoir les joueurs en cercle, en choisir un, lui bander les yeux, l'emmener au centre du cercle et le tourner sur lui-même trois fois. Pendant ce temps les autres joueurs changent de place. Le joueur aux yeux bandés va toucher un des joueurs qui est assis et dit : "Devine qui"? Le joueur touché répète trois fois en déguisant sa voix : "Devine qui"? Si le joueur aux yeux bandés devine qui il a touché, le joueur touché prend sa place, sinon il touche un autre joueur.

La vache sans tache

Matériel : crayon de maquillage partant à l'eau et au savon ou pâte dentifrice.
Déroulement : donner un numéro unique à chaque joueur. Le premier joueur dit : La vache sans tache numéro (il dit son numéro) appelle la vache sans tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur). Ce nouveau joueur dit la même phrase en donnant son numéro en premier et en donnant le numéro d'un troisième joueur. Si un joueur se trompe, on lui fait une tache avec le crayon de maquillage. On doit alors changer la phrase. Si c'est le joueur taché qui dit la phrase, il doit dire : La vache avec tache numéro (il dit son numéro) appelle la vache sans tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur non taché), ou s'il appelle un autre joueur taché, il doit dire : la vache avec tache numéro (il dit son numéro) appelle la vache avec tache numéro (il dit le numéro de l'autre joueur taché).

Variante de la phrase pour appeler un joueur : je suis la vache qui tache sans(avec) tache No x et j'appelle la vache qui tache sans(avec) tache No y.

Le prince de Galles

Toute l'assemblée est numérotée, dans l'ordre. Seul, debout au milieu, le "maître de cérémonie" (MDC) annonce: "Le Prince de Galles a perdu son cheval. C'est le numéro x qui l'a retrouvé!". Celui qui porte le numéro x se lève et dit : "Moi, Monsieur?"; MDC : "Oui, Monsieur!"; x : "Non, Monsieur!"; MDC : "Mais qui donc, alors, Monsieur?"; x : "Le numéro y, Monsieur!". Le MDC devient alors arbitre... y se lève: "Moi, Monsieur?"; x : "Oui, Monsieur!"; y : "Non, Monsieur!", etc. (y appelle un autre numéro, et on enchaîne...). En cas d'erreur, même "sanction" que pour "Pierre et Paul": le fautif prend la place et le numéro du dernier, et tous ceux entre le fautif et la dernière place augmentent leur position d'une unité. La faute la plus courante : après un "Non, Monsieur", on a souvent tendance à dire "Si, Monsieur", au lieu de "Mais qui...". Pour que ça soit marrant, le but, tout en respectant les phrases mot pour mot, est de mettre beaucoup d'intonation: crier, allonger les mots, rigoler, etc.