

**Cruche
(chat et souris)**

Les joueurs sont placés deux par deux et se tiennent les mains sur les hanches pour faire comme les anses d'une cruche. Les bras au milieu sont croisés pour que les deux joueurs se tiennent ensemble. Deux autres joueurs sont le chat et la souris. Le chat court derrière la souris. Si le chat réussit à toucher la souris, les rôles sont inversés, c.-à-d. la souris devient le chat et le chat devient la souris. Le chat peut s'accrocher à une anse formée par un couple de joueurs. Le joueur opposé de cette cruche est alors libéré et devient le nouveau chat.

Note : On peut jouer aussi que c'est la souris qui s'accroche, mais alors on risque que le chat doive courir trop longtemps et se fatigue trop. Quand c'est le chat qui s'accroche, si la souris est trop fatiguée, elle peut se laisser toucher par le chat, alors elle devient le chat et peut s'accrocher.

**Le lapin
dans son trou
(Variante de la
cruche)**

Les joueurs sont dispersés, par équipe de deux, sur l'aire de jeu. Les deux joueurs de chaque équipe sont face à face, ont les bras levés et se tiennent par les mains de façon à former des arches. Symboliquement, chaque équipe de deux forme un arbre avec un trou en dessous. Deux joueurs ne forment pas d'arbre : ils seront le chasseur et le lapin. Au signal, le chasseur se met à la poursuite du lapin, ce dernier court autour des arbres et pour éviter d'être attrapé il peut se réfugier dans un trou (s'accroupir sous une des arches formées par deux joueurs). Quand le lapin est sous une arche, il se tourne le dos vers un des joueurs qui forment l'arche, celui-ci devient le lapin et l'ancien lapin forme l'arche. Lorsque le chasseur réussit à toucher le lapin, les rôles sont inversés.

**Le chat et la souris
(autre règle)**

Aligner les joueurs sauf deux, sur quatre ou cinq lignes, leurs bras levés (à hauteur des épaules) se touchant. Un des deux joueurs non alignés sera la souris qui sera poursuivie par le chat dans les lignes formées par les autres joueurs. Quand le maître de jeu siffle, les joueurs alignés tournent de 90 degrés de façon à former des lignes dans l'autre sens. Le maître de jeu siffle de façon à ce que les lignes, en changeant, rendent difficile pour le chat d'attraper la souris. Lorsque le chat réussit à toucher la souris, les joueurs sont changés.

4 coins

Les joueurs sont par groupes de cinq et chaque groupe se délimite un carré d'environ 2 à 3 m. Quatre joueurs se tiennent sur chaque coin du carré et le cinquième est au centre. Les joueurs sur les coins se font des signes pour changer de place avec un autre joueur de coin. Quand ils se déplacent pour changer de place, celui du centre essaie de se mettre sur un des coins. S'il réussit, c'est un des deux joueurs de coins qui prend sa place au centre, et le jeu recommence.

Saute-mouton	Quelques personnes sont placées courbées en se mettant les mains sur les genoux et en rentrant le menton sur la poitrine. Les autres joueurs prennent un élan et sautent en appuyant leur main sur le dos de la personne courbée, puis celui qui a sauté va se placer plus loin en se courbant. Celui qui était courbé peut à son tour sauter.
Mur chinois	On trace deux lignes. Tous les joueurs sauf un sont placés sur une des lignes. Un joueur se place entre les 2 lignes. Lorsque le joueur au centre dit "Mur chinois", tous les joueurs sur la ligne courent pour aller sur l'autre ligne. S'ils se font toucher par le joueur du centre, ils forment le mur au centre, c'est-à-dire qu'ils se placent au milieu, jambes écartées et bras tendus. Ils doivent rester sur place. Ils peuvent simplement pivoter sur eux-mêmes pour toujours faire face aux joueurs qui traversent. On peut jouer que c'est seulement le joueur du centre qui "tague" ou que les joueurs du mur aussi peuvent "taguer". La partie est alors plus courte. Le joueur du centre dit "Mur chinois" tant qu'il reste des joueurs pour traverser d'une ligne à l'autre.
Le chasseur et ses chiens (Variante du Mur chinois)	Tous les joueurs sont à une extrémité de l'aire de jeu, sauf un : le chasseur qui se tient au centre. Au signal du maître de jeu, les joueurs essaient de changer de côté de l'aire de jeu, le chasseur tente d'en toucher le plus possible. Les joueurs touchés deviennent les chiens du chasseur, ils ne peuvent toucher les joueurs pour les transformer en chiens, cependant ils peuvent aider le chasseur en capturant et en retenant les joueurs pour que le chasseur les touche. Un chien ne peut retenir qu'un seul joueur. Le jeu se termine quand tous les joueurs sont devenus des chiens.
La rivière du danger (Variante du Mur chinois)	À chaque extrémité de la salle, se trouve une ligne à trois mètres du mur, ces parties sont les refuges des aventuriers. Le reste de la salle est la rivière. Tous les joueurs se trouvent d'un côté de la salle, ils sont les aventuriers, sauf deux joueurs (ou trois, selon le nombre de participants) qui se trouvent dans la rivière, et qui sont les crocodiles. Au signal du meneur du jeu, les aventuriers doivent alors traverser tous ensemble la rivière, et les crocodiles doivent essayer de les attraper. Les aventuriers attrapés sont alors prisonniers, ils se mettent en boule au sol et deviennent des rochers, créant ainsi des obstacles pour les aventuriers restants. Le dernier aventurier à rester libre sera proclamé vainqueur.
Les sardines	Un joueur est désigné pour se cacher, lorsque c'est fait, les autres se mettent à sa recherche et s'ils le trouvent, ils s'entassent avec lui dans la même cachette. Le jeu prend fin quand tous les joueurs sont dans la cachette.
