SOUMIS PAR
Irmgard

ON
22/05/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Encore plus de jeux



On n'a jamais assez de jeux, alors : en voici d'autres !

25 jeux
Winners podium 1 2 3 disponible en pdf !

1 L'Arche de Noé
2 Poor Donkey
3 Pick Up Relay
4 Eye Kim
5 Baby is Thirsty
6 Blind Postman
7 Get Him !
8 Bottle Dance
9 Bat Catching
10 Opposite
11 Grimacing
12 Little Rabbit Beep !
13 Obstacle Course
14 Lecture de la pomme de terre / Duel
15 Cat and Mouse
16 Cooking Spoon Game
17 Man Stay Serious
18 Music Kim
19 Uncle Jo / What's Uncle Jo Bringing ?
20 Blow fix
21 Salt cutting
22 Cobwebs
23 Straw relay
24 Transformation race
25 Course

1. **L'arche de Noé**
Matériel de jeu : petites cartes ou morceaux de papier avec des images d'animaux ou des noms d'animaux. Les participants sont divisés en deux groupes. De même, divisez les petites cartes en deux groupes. Chaque groupe se tient dans un coin différent. Chaque personne tire une carte. Les lumières

sont maintenant éteintes. La pièce doit être complètement obscure. Les paires essaient de se trouver l'une l'autre en imitant les voix des animaux qu'elles ont tirés au sort.

2. **Pauvre donkey**
Matériel de jeu : feuillets cachés, figure de donkey découpée. Tail extra (queue). Le donkey est épinglé sur le mur. Une personne est pliée en deux. Cette personne doit maintenant essayer d'épingler la queue du donkey au bon endroit avec une épingle.

3. **Relais de ramassage**
Matériel de jeu : épingles à vêtements ou autres petits objets Deux groupes - Le premier joueur de chaque rangée reçoit "une poignée de matériel". Sur commande, il jette tout sur le sol devant la personne qui se trouve derrière lui. Cette personne doit rapidement tout ramasser, se lever, faire demi-tour et tout renvoyer devant les pieds de la personne suivante.

4. **Eye-Kim**
Sur la table se trouvent différents objets mélangés en couleur, recouverts d'un tissu. Devant les yeux de ceux qui sont présents, le tissu est retiré pendant un court moment, et chacun doit se souvenir exactement de ce qu'est le désordre et, si possible, comment il est réparti en détail. Tout le monde quitte la pièce. Le meneur du jeu modifie la position des objets, en fait disparaître certains, en ajoute d'autres et recouvre à nouveau le tout avec la couverture. - Tout le monde revient, le tissu est retiré et tout le monde peut dire à son tour ce qui a changé. Le meilleur observateur est celui qui sait comment rendre compte avec le plus de précision des changements de nombre, de position et de type d'objets.

5. **Bébé a soif**
Matériel de jeu : quelques bouteilles munies d'un bouchon. Les bouteilles sont remplies uniformément de lait ou de jus de fruits. Un groupe est celui des "bébés" Sur ordre, ceux de l'autre groupe tiennent les bouteilles sur la bouche des "bébés". Le "bébé" qui a sucé la bouteille sèche est celui qui gagne le plus rapidement.

6. Facteur aveugle
Matériel de jeu : blindfold Le facteur est plié à l'aveugle. Tous les membres de l'équipe sont assis en cercle autour de lui. Auparavant, chaque joueur a mémorisé le nom d'une ville connue. Le facteur dit maintenant, par exemple : Il y a une lettre à commander de Paris à Ravensburg. Les représentants de ces deux villes doivent maintenant changer de place le plus tranquillement possible. Le facteur, pour sa part, doit essayer d'attraper l'une de ces deux personnes. Celui qui est attrapé fait le facteur.

7. **Attrapez-le !**
Matériel de jeu : Divers objets (balles, noix, canettes ou autres) Les objets sont disposés sur le sol en cercle serré ou sur un tapis. Il doit y avoir un objet de moins que le nombre de participants. La chanson commence. Toutes les personnes font des allers-retours entre les objets posés. Dès que la chanson s'arrête, tout le monde essaie d'attraper un objet. Ceux qui n'attrapent rien sont éliminés.

8. **Danse de la bouteille**
Matériel de jeu : Quelques bouteilles, des morceaux de bois ou similaires. Des bouteilles, des gobelets inversés ou autres sont posés sur le sol, à intervalles d'un pas chacun. Tous ceux qui ne connaissent pas encore la blague sont envoyés à l'extérieur de la porte puis appelés un par un. Chacun doit d'abord franchir les obstacles avec les yeux ouverts, puis faire de même comme un aveugle. Cependant, alors qu'il est aveuglé, toutes les bouteilles sont silencieusement nettoyées. - C'est hilarant de voir comment le cochon aveugle se tient soigneusement au-dessus des bouteilles supposées !

9. **Bat Catch**
Matériel de jeu : blindfold Un joueur est aveuglé. Tous ses coéquipiers sont assis en cercle autour de lui. Un siège est vide. Tous les joueurs qui se sont précédemment attribués des noms d'animaux changent de place de sorte que l'attrapeur ne sait plus où ils sont assis. Il appelle maintenant un animal, par exemple le bat. L'enfant portant ce nom d'animal doit maintenant se lever le plus

silencieusement possible de son siège et se diriger vers le siège vide sans se faire attraper par le catcheur. Il crie alors : "Arrive !" Mais si le catcheur réussit à attraper l'enfant appelé, il doit maintenant aller au centre. C'est encore plus excitant lorsque le catcheur appelle deux animaux qui doivent échanger leurs places. Ici, aucune chaise en trop ne peut être placée dans le cercle.

10. **Opposite**
Tous les participants doivent faire l'opposé de ce que le meneur de jeu démontre. Exemple : le meneur de jeu se tient debout - tout le monde s'assied vers le bas. Le meneur de jeu regarde à droite - tout le monde regarde à gauche Le meneur de jeu rit - tout le monde crie. Le jeu est plus dur que vous ne le pensez !

11. **Grimacing**
Matériel de jeu : anneaux en caoutchouc fins et pas trop serrés Tous les participants tirent un anneau en caoutchouc par-dessus leur nez et leur cou de manière à ce qu'il se trouve directement sur le bout de leur nez. Sur l'ordre "go", l'anneau en caoutchouc doit être transmis au cou sans l'aide de la main en grimaçant et en passant par-dessus la bouche et le menton.

12. **Hansel beep !**
Un enfant est plié à l'aveugle, tous les autres sont assis sur des chaises en cercle. Le cow-boy aveugle est filé quelques fois, puis il s'assied sur un tabouret et chuchote : "Hansel, beep !" La vache aveugle doit deviner avec qui elle s'est couchée. Celui qui est reconnu doit jouer le cow-boy aveugle lui-même.

13. **Parcours d'obstacles**
Matériel de jeu : balles ou papiers peints Deux personnes ou groupes font la course sur une piste d'environ 3 mètres. Une petite balle est coincée entre les pieds, qui doivent rouler, ou un journal est coincé entre les genoux, qui ne doivent pas tomber.

14. **lecture de la pomme de terre**
Matériel de jeu : 2 x 7 pommes de terre, 2 cuillères, 2 bols. 7 pommes de terre sont regroupées en cercle ou en ligne l'une derrière l'autre. Deux personnes doivent remplir les pommes de terre dans un bol à l'aide d'une cuillère parisienne. Les doigts ne peuvent pas être utilisés. Duel : 4 louches, 2 pommes de terre Deux personnes se font face, séparées par une ligne sur le sol qui ne doit pas être croisée. Chaque personne tient un gobelet dans chaque main. La pomme de terre est placée sur l'une des deux poignées de table. Tâche : Avec la cuillère vide, vous devez écarter la pomme de terre de l'adversaire. Vous pouvez cacher la pomme de terre dans la cuillère derrière votre dos, mais vous ne devez pas la tenir avec vos doigts, ni la serrer contre votre corps.

Jeu 15 - 25 voir fichier PDF joint

Encore plus de jeux
Podium des gagnants_1_2_3

Référence de la source :
unknown

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux
Règles du jeu
Groupe de jeunes
Match de la phase de poules
Idées

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Aucun

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/encore-plus-de-jeux