

**Passer la carotte**(carotte, règle  
ou chandelle)*Matériel* : carotte, règle ou chandelle; plus difficile : ballon*Déroulement* : Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur met la carotte (la règle, la chandelle ou le ballon) entre ses genoux et doit le passer entre les genoux du joueur suivant sans l'échapper. S'il échoue, il est soit éliminé, soit il doit faire un gage (choisir une des deux façons pour toute la partie). S'il réussit, c'est au tour de celui qui a l'objet de le passer au suivant.*Variante* : passe l'orange Le premier joueur coince une orange entre son menton et sa poitrine ou entre son épaule et sa tête et doit la passer au suivant qui la coince lui aussi dans son cou, devant ou de côté, selon ce qu'il trouve le plus pratique!**Kim**(Plusieurs  
objets divers)*Matériel* : de 10 à 20 petits objets divers*Jeu classique* : Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu et on en enlève un. On ôte le foulard et le premier joueur qui nomme l'objet manquant marque un point pour sa sizaïne. On peut varier en enlevant plusieurs objets.*Variante 1* : Les petits objets sont mis dans un sac. Le joueur a les yeux bandés et met sa main dans le sac. Il saisit un objet et doit deviner de quel objet il s'agit seulement en le touchant. Il le dit en chuchotant à l'oreille de la personne qui tient le sac afin que les autres joueurs ne sachent pas quels objets sont dans le sac. On peut accorder un point par objet correctement deviné et la sizaïne avec le plus de points gagne.*Variante 2* : *Matériel supplémentaire* : un papier et un crayon par sizaïne. Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu. On accorde ensuite 2-3 minutes pour que chaque sizaïne écrive la liste des objets sur un papier. La sizaïne qui a le plus d'objets corrects gagne.**Association**(Plusieurs  
objets divers)*Matériel* : Une douzaine de petits objets, papier et crayons.*Déroulement* : Le maître du jeu expose les objets à la vue des joueurs et mentionne un objet qui est associé à l'un de ceux qui sont exposés. Par exemple, il mentionne "lettre" s'il y a un timbre. Les joueurs dessinent alors un timbre sur leur papier.*Variante 1* : Même façon de jouer sauf que les objets sont cachés après quelques minutes d'observation.*Variante 2* : Même façon de jouer, mais cette fois le maître du jeu mentionne une action en relation avec les objets. Par exemple, il mentionne "ouvrir" s'il y a une clef. Les joueurs dessinent une clef sur leur papier.**Maman-animal  
chasseresse**(Plusieurs petits  
objets pareils)*Matériel* : cacahuètes (ou pièces de monnaie)*Déroulement* : Chaque sizaïne choisit un animal et désigne une personne qui sera la maman. On éparpille à terre un sac de cacahuètes. Seule la maman peut ramasser les cacahuètes. Les bébés doivent faire leur cri pour dire à leur maman les endroits où sont les cacahuètes.

<p><b>Cherche des yeux</b> (Plusieurs objets divers)</p>	<p><i>Matériel</i> : une vingtaine de petits objets divers  <i>Déroulement</i> : on montre aux joueurs les objets. Puis ils doivent bien se fermer les yeux pendant que les animateurs vont disperser ces objets dans la salle. Ils doivent rester visibles au moins partiellement. Quand tous les objets sont placés, les joueurs peuvent ouvrir les yeux, et doivent les chercher des yeux sans bouger. Ils peuvent seulement pivoter sur eux-mêmes. Quand ils en voient un, ils lèvent la main, nomment l'objet et marquent ainsi un point pour leur sizaïne.</p> <hr/>
<p><b>L'objet camouflé</b> (Un petit objet)</p>	<p><i>Matériel</i> : Un petit objet.  <i>Déroulement</i> : Demander aux joueurs de sortir de la salle de jeu. Prendre un petit objet tel que : un trombone, une pièce de monnaie, un petit anneau, etc. et le placer dans un endroit où il est parfaitement visible, mais où il ne peut facilement être remarqué. Faire entrer les joueurs et leur demander de trouver l'objet. Quand un joueur a trouvé l'objet, il va s'asseoir sans indiquer où il est camouflé. Après un certain temps, demander à ceux qui ont trouvé l'objet d'indiquer dans quelle direction il est afin de s'assurer qu'ils l'ont bien vu. Un objet difficile à trouver est un morceau de pellicule plastique (genre Saran wrap) que l'on colle sur une fenêtre.</p> <hr/>
<p><b>Contrebandiers et douaniers</b> (Boîte de cure-dents)</p>	<p><i>Matériel</i> : paquet de cure-dents  <i>Déroulement</i> : Les jeunes sont divisés en deux groupes : les contrebandiers et les douaniers. On donne 10 cure-dents à chaque contrebandier, qui doivent les cacher sur eux de façon à ce que les cure-dents soient partiellement visibles. Les contrebandiers sont placés en file et les douaniers défilent lentement devant eux et prennent les cure-dents qu'ils voient. Ils ne peuvent pas s'arrêter. Le douanier gagnant est celui qui a le plus de cure-dents.</p> <hr/>
<p><b>C'est ma maison</b> (Craie)</p>	<p><i>Matériel</i> : de la craie.  <i>Déroulement</i> : Dessiner sur l'asphalte des cercles en nombre égal à celui des joueurs moins deux. Ce sont les maisons. Les joueurs prennent place dans leur maison (cercles). Un des deux joueurs qui n'ont pas de maison est le riche et l'autre le policier. Le riche se promène parmi les maisons et dit à son propriétaire : "C'est ma maison", le propriétaire doit lui laisser sa maison. Il devient alors le riche et part à la recherche d'une nouvelle maison. Pendant ce temps le policier essaie d'attraper le riche qui se promène en achetant des maisons, lorsqu'il réussit, les rôles sont inversés.</p> <hr/>
<p><b>Ni oui, ni non, ni blanc, ni noir</b> (Plusieurs pinces à linge)</p>	<p><i>Matériel</i> : un nombre égal de pinces à linge par joueur (1 à 5 par joueur)  <i>Déroulement</i> : Ce jeu se joue pendant une autre activité, par exemple pendant un repas. Chaque joueur met à son col ses pinces à linge. Si au cours de la conversation, il dit un des mots : oui, non, blanc ou noir, le premier joueur qui l'entend dire ce mot lui prend sa pince à linge et la met à son col. Le gagnant est celui qui accumule le plus de pinces à linge.  <i>Variante</i> : On peut aussi se limiter seulement aux mots oui et non.</p>