

-
- L'assassin** Une personne sort de la pièce; elle sera le détective. Les autres personnes sont debout en cercle et choisissent une personne qui sera l'assassin. L'assassin choisit un geste discret qu'il utilisera pour "tuer" les personnes, par exemple, un clin d'oeil ou tirer la langue et dit aux autres quel sera son geste. On rappelle le détective et il se place au centre du cercle. Son but est de deviner qui est l'assassin. Pour tuer quelqu'un, l'assassin doit regarder la personne dans les yeux et faire son geste. La personne tuée s'assoit. Si une personne voit l'assassin faire son geste, mais que l'assassin regardait quelqu'un d'autre, elle ne doit pas s'asseoir. Quand le détective a deviné qui est l'assassin, il prend la place de celui-ci, qui sort, et le jeu recommence. On peut laisser deux ou trois chances au détective.
-
- Le chef d'orchestre** Une personne sort de la pièce; elle sera le détective. Les autres personnes sont assises en cercle et choisissent une personne qui sera le chef d'orchestre. Le chef d'orchestre fera des gestes qui seront imités par les autres (par ex.: se gratter le nez, taper sur les cuisses, tambouriner à terre, se croiser les bars, grimacer, etc.). On rappelle le détective et il se place au centre du cercle. Son but est de deviner qui est le chef d'orchestre. Celui-ci profite du moment où le détective lui tourne le dos pour changer de geste, qui sera imité le plus rapidement possible par tous les autres. Quand le détective a deviné qui est le chef d'orchestre, il prend la place de celui-ci, qui sort, et le jeu recommence. On peut laisser deux ou trois chances au détective.
-
- Le psychologue** Le psychologue sélectionné se retire de la pièce et on choisit un ou plusieurs patients qui ont un "problème" ou un tic et le psychologue à son retour doit interroger le groupe et observer afin de trouver le ou les patients. Exemples de tics (clin d'oeil fréquent, pied qui bouge, tourner une boucle de cheveux, timide à l'excès, rire à l'excès (plus évident, mais pas si on prend un jeune qui rit toujours ...). Quand le psychologue pose un diagnostic correct, le patient devient le nouveau psychologue.
-
- Qui suis-je ?** Les joueurs s'assoient en cercle sauf un qui quitte la salle. Pendant son absence, les joueurs décident qui il sera, par exemple un policier. Le joueur absent est rappelé et il commence à demander aux joueurs du cercle ce qu'il doit acheter pour trouver qui il est, dans le cas présent du policier, un joueur dira des bottes noires, l'autre un sifflet, ou encore une lampe de poche et ainsi de suite. À partir de ces éléments, le joueur essaie de deviner qui il est. S'il ne réussit pas, il s'absente de nouveau et on recommence avec une nouvelle identité.
-

- Remarque la forme** *Matériel* : Huit allumettes de bois ou bâtons de popsicle dont un des bouts porte une marque.
Déroulement : Les joueurs sont séparés en équipes de cinq ou six. Le maître du jeu au moyen des allumettes dessine une forme et laisse les joueurs observer durant quelques secondes. Les équipes doivent reproduire la forme avec le plus de précision possible, sans oublier de placer dans le bon sens le souffre des allumettes ou la marque de bâtons. L'équipe avec la reproduction la plus fidèle gagne.
-
- Le quizz du livre** *Matériel* : Un livre, du papier et des crayons par équipe.
Déroulement : Les joueurs sont en cercle par équipes de six. Le maître du jeu fait circuler un livre de façon à ce que chacun puisse l'examiner, lorsque tous l'ont fait, le livre est retiré. Les équipes doivent alors répondre à une série de questions telles que : Poids du livre, nombre de pages, ses dimensions, nombre de couleurs sur la couverture, quelles sont les couleurs, nombre de dessins à l'intérieur, etc. L'équipe qui a les réponses les plus précises gagne.
-
- Observe-moi** Les joueurs sont séparés en deux lignes qui se font face. On leur donne du temps pour bien s'observer mutuellement, de tous les côtés, même en arrière, puis au signal, tout le monde se tourne pour que les deux lignes soient dos à dos. Chaque joueur modifie trois choses sur lui. Quand tout le monde est prêt, on se tourne pour se faire face de nouveau et on doit trouver ce qui a été changé sur l'autre.
-
- L'aveugle** Une personne est au centre du cercle avec les yeux bandés. Il tourne sur lui-même, tend son bras et dit une courte phrase. Le joueur désigné par le bras répète la phrase et le joueur au centre doit deviner c'est qui.
-
- Le colporteur** *Matériel* : Une petite valise avec de petits objets à vendre.
Déroulement : Une personne étrangère au groupe est mandatée pour se déguiser, au moment convenu, elle se présente dans la salle de rencontre et essaie de vendre divers produits au responsable. Le responsable refuse toutes les offres et après un certain temps le colporteur se retire. Durant toutes les discussions les joueurs observent ce qui se passe, après le départ du colporteur ils doivent répondre à une série de question sur ce qui s'est passé. Les questions sont de la nature suivante : Quels objets étaient à vendre? Quelles couleurs avaient les objets? Quels arguments le colporteur a utilisés pour vendre les objets? Quel était le prix des objets? Comment était habillé le colporteur? Toutes autres questions sur l'événement qui vient de se produire.