

La valise

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans la valise, dans l'exemple qui suit, les mots qui contiennent un "i". Elle peut donner au départ des exemples en disant : Je pars en voyage et dans ma valise je mets un peigne, mais pas de savon. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets... La première personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un chien. La personne au centre lui répond, oui. La deuxième personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon. La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, c'est lui qui prend la place au centre et le jeu recommence. Exemples de règles : des mots qui contiennent une certaine lettre, ou qui commencent par une lettre, ou qui riment avec un son, etc. Exemples de règles faciles pour des petits castors : qui commencent par la même syllabe que leur prénom, ou qui rime avec leur prénom (ex: je m'appelle Dominique et dans ma valise je mets des dominos ou un élastique). Exemples de règles très difficiles à trouver : des choses qui ont un trou (ex. : pantalon, mais pas peigne) ou des objets dont la première lettre se suit dans l'alphabet : (ex. : alligator est bon pour le premier objet, mais pas pour le deuxième, puis bas est bon pour le deuxième, culotte pour le troisième, etc.)

La croisière

(Variante de La valise)

Le but est de réussir à embarquer dans le bateau et d'y rester. Il est important que tous connaissent les prénoms de tout le monde. Il doit y avoir quelques joueurs qui connaissent le jeu (les animateurs c'est suffisant), cela pour aider et mêler ceux qui essaient de découvrir le TRUC. Les personnes sont en cercle et une à une, elles doivent apporter un objet pour pouvoir monter à bord. Le truc pour monter à bord du bateau est qu'il faut apporter un objet commençant par la première lettre de notre prénom. Le jeu prend fin quand tout le monde est à bord. Ceux qui au début connaissent le jeu peuvent monter ou descendre, histoire de mêler les autres joueurs. Une personne ne peut amener deux fois le même objet. Si la personne a la bonne réponse, on la félicite de son embarquement, mais pour être sûr que ce n'est pas un hasard, on va plus loin avec elle et on lui demande le truc... si elle a la bonne réponse, elle est vraiment acceptée sinon, elle doit recommencer comme tous les autres... et si la personne a la mauvaise réponse, on lui dit désolé, vous ne pouvez pas embarquer! À vous de décider de quelle façon on prouve que les personnes sont embarquées. Soit qu'elles s'avancent un peu plus, ou se lèvent, ou portent un chapeau, etc.

**Le marché
de Padi-Pado
ou de Padernidi**

(Variante de La valise)

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans le panier, c.-à-d. des mots qui ne contiennent ni "i", ni "o"... Pas d'"i", pas d'"o", d'où le nom du jeu. Elle peut donner au départ des exemples en disant

**Le marché
de Padi-Pado
ou de Padernidi**
(Suite)

« Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier je mets un navet, mais pas de brocoli ». Ensuite, chaque personne dit la phrase : « Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets ... » un mot en relation avec de la nourriture. La 1^{re} personne dit : « Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets un steak. » La personne au centre lui répond, oui. La 2^e personne dit : « Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets un haricot. » La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, il gagne. Variante : le marché de Padernidi : Pas d'"R", ni d'"i".

**Voici mon bouquet,
sentez, sentez**
(Variante de La valise)

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans le bouquet, c.-à-d. des mots qui ne contiennent pas de "t"... sans"t", sans"t", d'où le nom du jeu. Elle peut donner au départ des exemples en disant : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets un lilas, mais pas de jacinthe. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet, je mets... un nom de fleur. La 1^{re} personne dit : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets une rose. La personne au centre lui répond, oui. La 2^e personne dit : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets une marguerite. La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, il gagne.

Le furet

Matériel : un grand bout de corde dans lequel on insère un anneau et on fait un noeud pour relier les deux bouts. Le noeud doit être assez petit pour permettre à l'anneau de glisser facilement par-dessus.

Déroulement : Les joueurs tiennent la corde. Un joueur est au centre et se ferme les yeux. Les joueurs se font passer l'anneau de l'un à l'autre en chantant la chanson : Il court, il court, le furet Le furet du bois mesdames Il court, il court, le furet Le furet du bois joli Il est passé par ici, Il repassera par là. Quand la chanson s'arrête, le joueur au centre ouvre les yeux et tente de deviner qui cache l'anneau dans sa main. S'il trouve le bon joueur, la personne avec l'anneau va au centre, et le joueur du centre prend sa place dans le cercle.

La pantoufle

Matériel : une pantoufle ou un autre objet similaire (mitaine, gant, etc.)

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle, les mains dans le dos et se passent la pantoufle dans le dos. Un joueur est au centre avec les yeux fermés. Quand le meneur de jeu dit "stop", la pantoufle arrête de circuler. Le joueur au centre doit deviner qui cache la pantoufle dans son dos. S'il a bien deviné, la personne avec la pantoufle va au centre et le joueur du centre prend sa place dans le cercle.