

---

<b>Les contraires</b>	<p>Un joueur au centre du cercle désigne un autre joueur puis se touche une partie du corps et en nomme une autre. Le joueur désigné doit faire l'inverse. Par exemple, le joueur au centre se touche le nez et dit "c'est mon pied". Le joueur désigné doit se toucher le pied et dire "c'est mon nez". S'il réussit, il va au centre et le joueur du centre réintègre le cercle, sinon le joueur reste au centre et le fait avec un autre joueur</p>
<b>Jeu de mains</b>	<p><i>Matériel</i> : une grande table <i>Nombre de joueurs</i> : autant qu'il y a de places assises autour de la grande table (minimum 6 personnes) <i>Préparation</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) tout le monde retire les mains de la table</li><li>2) chacun place la paume de sa main gauche sur la table, en même temps.</li><li>3) chacun passe son bras droit par-dessus le bras gauche de son voisin de droite et pose la paume de sa main droite devant son voisin de droite.</li></ol> <p><i>Déroulement</i> : Le meneur lève une de ses mains et frappe un coup sur la table (tac); le propriétaire de la main juste à côté de celle qui vient de frapper la lève à son tour et frappe sur la table (tac); on peut ainsi faire le tour de la table pour bien démontrer le principe, puis passer aux complications : à son tour, un participant peut frapper deux coups rapprochés sur la table (tac tac), il faut alors changer de sens! Celui qui se trompe (qui frappe alors que ce n'est pas son tour, qui lève la main pour frapper alors qu'on a changé de sens ou qui oublie de frapper quand c'est à lui) doit retirer la main fautive du jeu. On recommence avec le dernier qui a frappé juste à son tour, les deux vainqueurs étant les propriétaires des deux dernières mains en jeu. <i>Notes</i> : a- démarrer lentement et accélérer le rythme progressivement b- on démarre dans le sens du pouce de la main qui commence (ou dans le sens opposé si elle frappe 2 fois).</p>
<b>Au-dessus ou en dessous</b>	<p><i>Matériel</i> : Une liste de plantes poussant au-dessus ou en dessous de la terre. <i>Déroulement</i> : Les joueurs sont assis en cercle. Le maître du jeu nomme des plantes qui poussent au-dessus du sol ou en dessous du sol. Pour une plante qui pousse au-dessus du sol, les joueurs se mettent debout; pour une plante qui pousse en dessous du sol, ils s'assoient. Les joueurs qui se trompent sont éliminés. <i>Exemple de liste</i> : Tulipe, patate, rose, oeillet, carotte, pensée, tomate, haricot, navet, piment, arachide, petits pois, oignon, etc.</p>

---