E-BOOK

21 jeux de groupe pour l'école et les groupes de jeunes

21 des meilleurs jeux pour les groupes de jeunes et les camps



Pulse

Sommaire

1		Alaska Rugby	3
2		Bâtisseurs de châteaux	5
3		Deux vérités et un mensonge	7
4		La balle aux prisonniers	8
5		La chasse à l'ours	9
6		La pyramide de bâtons	10
7		Le duel des téléphones	11
8		Le jeu des bracelets	12
9		Le jeu des numéros	13
10		Le jeu du troc	14
11		Le signe qui circule : variante en cercle avec un journal	15
12		Memory sonore	16
13		Ninja : duel en cercle	17
14		Pierre, papier, ciseaux, lézard, Spock	18
15		Pousser les vaches	19
16		Quatre sur un canapé	20
17		Qui suis-je ?	21
18		Super mouvement ninja	22
19		Tournoi de pierre, papier, ciseaux	23
20		Un mot, deux sens	24
21		Une nuit à Palerme (Mafia)	25

1 Alaska Rugby



GROUPE
Petits à grands groupes

DURÉE
10 min par manche

LIEU
En extérieur (pelouse)

MATÉRIEL
Un objet à lancer (ballon de rugby ou autre)

COMPÉTENCES
Réactivité, travail d'équipe

En Alaska, on joue à ce jeu avec un poulet congelé. En très peu de temps, ce jeu génial prend un rythme fou, et c'est pour ça qu'il fait un excellent brise-glace. Alaska Rugby a l'air brutal, mais on y joue entièrement sans contact.

Durée

10 minutes par manche. On ne peut pas y jouer très longtemps, parce que les joueurs se dépensent à fond en très peu de temps.

Pour qui ?

Ce jeu est idéal comme brise-glace et pour que tes ados se défoulent en un rien de temps.

Matériel

Une grande pelouse et un objet à lancer. Les moins drôles prennent un simple ballon de rugby. En Alaska, on prend un poulet congelé. Moi, je l'ai découvert avec un jouet pour chien. Au pire, une vieille chaussure de sport fait l'affaire. Avec un cochon, un poulet ou un autre animal rigolo en jouet, c'est bien sûr mille fois plus drôle.

Préparation

Les joueurs ont besoin d'énergie et de motivation pour ce jeu. Tout le monde doit s'y mettre à fond, sinon ça ne marche pas. En général, ceux qui veulent gagner s'en chargent tout seuls.

Comment jouer

Formez deux équipes de même taille et alignez-vous côte à côte. Une équipe reçoit le cochon. Celui qui l'a en main le lance le plus loin possible de l'équipe adverse. Cette équipe doit alors courir le plus vite possible jusqu'au cochon. Le premier qui arrive le ramasse et se met debout, jambes écartées. Le reste de l'équipe se place derrière lui et forme un tunnel. On fait alors passer le cochon vers l'arrière, entre les jambes. Le bruit que fait le jouet pendant qu'il passe de

main en main est très drôle. D'ailleurs, le cochon ne doit pas tomber par terre, sinon l'équipe concernée doit recommencer depuis le début. La dernière personne du tunnel court alors avec le cochon vers l'avant, jusqu'à l'endroit où il est tombé. Elle marque un essai, comme au rugby, en aplatissant le cochon au sol (interdit de le lancer) et en criant très fort « Essai ! », « Stop ! » ou quelque chose du genre. C'est le signal pour l'autre équipe.

Entre-temps, l'équipe adverse ne s'est pas reposée, elle a marqué des points : dès qu'un joueur a lancé le cochon, le reste de son équipe se serre le plus possible. Pendant que l'autre équipe s'occupe du cochon, le lanceur court en rond autour du groupe serré. On peut le tenir pour que la force centrifuge ne l'envoie pas valser dans le virage. Pendant ce temps, l'équipe compte les tours à voix haute : « Un, deux, trois… » Chaque tour vaut un point. Ça continue jusqu'à ce qu'ils entendent l'autre équipe crier « Essai ! »

Tu devines déjà la suite ? Exactement : dès que l'équipe qui a couru jusqu'au cochon a crié « Essai ! », un de ses joueurs attrape le cochon et le relance au loin. L'équipe adverse arrête donc forcément de faire des tours, parce qu'elle doit maintenant courir jusqu'au cochon pour ne pas laisser trop de temps à l'autre équipe pour marquer des points. Ce va-et-vient continue jusqu'à ce que plus personne n'en puisse.

Astuces

Le mieux, c'est que des animateurs jouent aussi et motivent encore plus les troupes ! Décide avant de commencer si tu donnes à chaque équipe un arbitre qui compte les tours avec elle ou qui vérifie que le cochon passe correctement entre les jambes.

Variantes

On peut aussi jouer avec plus de 2 équipes. Dans cette version, les autres équipes ont toutefois régulièrement des pauses pour reprendre leur souffle. On peut donc jouer plus longtemps. Et on ne peut pas lancer le cochon aussi souvent dans la direction opposée, parce que des équipes guettent partout.

Objectif pédagogique

Ce qui est génial avec Alaska Rugby, c'est que tout le monde court. Le travail d'équipe compte, parce que le jeu ne se décide pas grâce à quelques joueurs particulièrement sportifs. Dans l'idéal, les participants s'encouragent les uns les autres.

2 Bâtisseurs de châteaux



GROUPE
Plusieurs équipes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
1 h à 1 h 30

LIEU
En extérieur

MATÉRIEL
Blocs de construction, matériel pour les ateliers

COMPÉTENCES
Travail d'équipe, stratégie

Dans ce jeu de compétition captivant, chaque équipe doit construire un château le plus vite et le plus habilement possible. Pour obtenir les matériaux de construction, il faut réussir les épreuves de différents ateliers. Ce jeu ne demande donc pas seulement de la forme physique, mais aussi de la jugeote.

Comment jouer

Tu peux adapter ce jeu génial à ton groupe. Le but est de construire un château. La façon dont les joueurs obtiennent les blocs peut varier. Chaque responsable jeunesse peut laisser parler sa créativité et adapter les ateliers à ses jeunes ou aux autres participants. Voici une proposition de parcours d'ateliers pour gagner les blocs :

- Pont de singe
- Se passer avec les pieds une balle posée dans une passoire
- Avec un grand bâton, frapper un petit bâton pour l'envoyer sur une cible précise
- Course de haies
- Ramasser avec la bouche une boîte de céréales découpée

La construction du château se passe ainsi : dans chaque équipe, trois maîtres bâtisseurs sont chargés de construire le château et restent près du plateau de jeu. Les autres joueurs de l'équipe essaient de gagner le plus possible de blocs de bois aux ateliers et les apportent à leurs trois maîtres bâtisseurs.

Chaque équipe a son animateur. Il connaît toutes les règles, et lui seul a le droit d'entrer sur le chantier pour poser les blocs de bois selon les instructions des trois maîtres bâtisseurs. On peut changer les trois maîtres bâtisseurs en cours de jeu. Chaque équipe peut construire autant de châteaux qu'elle le souhaite. Un château compte au moins quatre blocs à la base et doit être séparé d'un château adverse par au moins une case.

Tableau des points

Critère	Points
Chaque château indépendant	20
Chaque bloc au niveau 1	2
Chaque bloc au niveau 5	5
Chaque bloc au niveau 10	10
Chaque bloc au niveau 15	15
Chaque bloc au niveau 20	20
Base de 10 blocs	20
Base de 20 blocs	30
Base de 30 blocs	40
Plus haute tour	Bonus de 100
Plus grande base	Bonus de 130

3 Deux vérités et un mensonge



GROUPE
Tout le groupe ou deux équipes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
10 à 20 min, selon la taille du groupe

LIEU
Partout

MATÉRIEL
Petits papiers, stylos

COMPÉTENCES
Faire connaissance

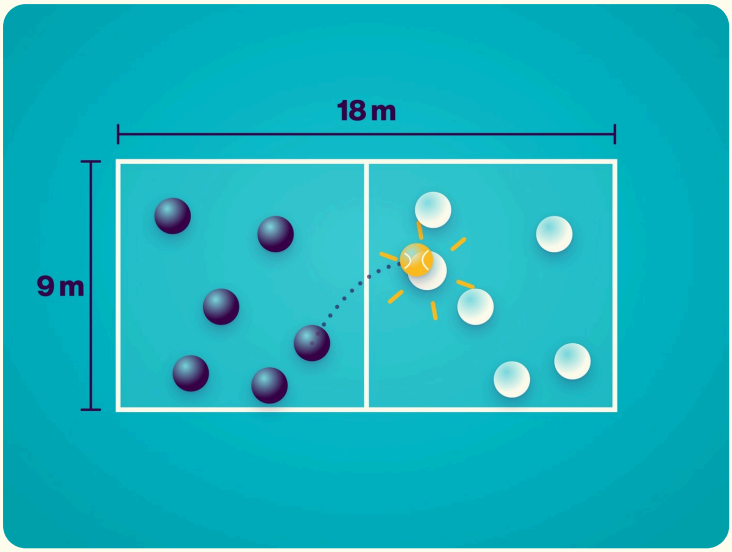
Une chose doit être claire dès le départ : je ne veux apprendre à personne à mentir. Mais si tu n'as toujours pas appris, ce jeu te donne l'occasion de te mettre à niveau. Je dis ça, je dis rien...

Comment jouer

Ce jeu est idéal pour apprendre à se connaître. Distribue un petit papier et un stylo à chacun et demande à chaque personne d'écrire sur son papier deux vérités et un mensonge sur elle-même. Ramasse ensuite les papiers. Le but du jeu est de deviner qui a écrit chaque papier. Le groupe apprend forcément à mieux se connaître. Et qui sait, peut-être que des profondeurs insoupçonnées vont se révéler.

Variante : tu peux former deux équipes, par exemple garçons contre filles, les plus jeunes contre les plus grands ou participants contre animateurs. Si tu joues en équipes, ramasse les papiers séparément pour chaque équipe.

4 La balle aux prisonniers



GROUPE
Deux équipes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
5 à 20 min par manche

LIEU
À l'intérieur et en extérieur

MATÉRIEL
Ballon en mousse ou ballon de volley

COMPÉTENCES
Réactivité, coordination

Savais-tu qu'en Suisse romande, ce jeu s'appelle « balle à deux camps » ? Eh oui, encore une chose d'apprise. En allemand, on l'appelle même « Völkerball », la « balle des peuples ». Si l'on en croit Wikipédia, ce serait un jeu de guerre très sérieux. On pourrait le décrire comme une version primitive de Call of Duty, très répandue chez les peuples anciens, qui met en scène la bataille entre deux peuples engagés dans une guerre d'extermination. True story !

Comment jouer

Deux équipes s'affrontent sur un terrain à peu près de la taille d'un terrain de volley (18 × 9 mètres). Les joueurs se placent où ils veulent dans le camp de leur équipe. Quand chacun a trouvé sa position de départ, un animateur lance le ballon sur le terrain. Tous les joueurs peuvent se déplacer dans leur camp et essaient de récupérer le ballon pour leur équipe.

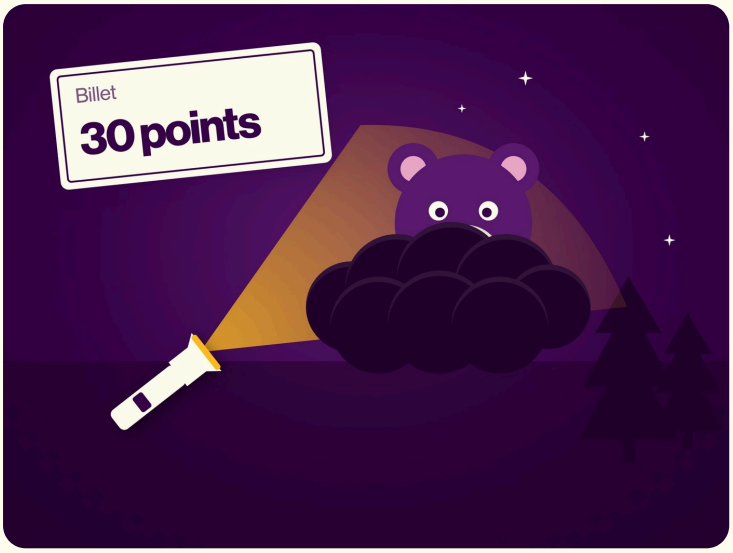
Le joueur qui a le ballon n'a plus le droit de se déplacer sur le terrain. Sans bouger, il doit essayer de toucher un adversaire ou faire une passe à un coéquipier. Pour éliminer un adversaire, il faut le toucher directement, de sorte que le ballon tombe ensuite par terre. L'adversaire touché est éliminé et rapporte un point à l'équipe. Si le ballon rebondit d'abord par terre ou s'il est attrapé, le jeu continue normalement.

Et pour chaque adversaire éliminé, le lanceur marque aussi lui-même un point. Si, par exemple, un joueur qui avait trois points est éliminé, trois joueurs de l'équipe adverse peuvent revenir en jeu. Comme ça, la partie peut durer à l'infini.

Pour donner au jeu un but clair, on peut jouer jusqu'à un certain nombre de points.

Autre possibilité : chaque équipe désigne un roi, qui se place derrière le camp adverse et entre en jeu dès que toute son équipe a été éliminée du terrain. Au lieu d'aller sur le banc, les joueurs éliminés se placent autour du camp adverse et continuent d'essayer de toucher des adversaires pour regagner leur vie.

5 La chasse à l'ours



GROUPE
Quatre équipes ou plus

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
Environ 1 h 30

LIEU
En extérieur (terrain dans le noir)

MATÉRIEL
Billets de Monopoly, lampes de poche

COMPÉTENCES
Travail d'équipe, stratégie

Savais-tu que le dernier ours brun d'Allemagne a été abattu en 1835 à Ruhpolding ? Et maintenant, tu veux sûrement savoir où ça se trouve. Ruhpolding est en Haute-Bavière, donc en bas à droite sur la carte de l'Allemagne. Le reste de la famille ours est probablement parti en tournée avec un cirque russe. Et ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'oursons... bah, ils sont sûrement morts depuis longtemps. Je déclare la chasse ouverte.

Comment jouer

La chasse à l'ours est un grand jeu de nuit captivant. Quatre équipes ou plus s'affrontent. Les ours sont joués par quelques animateurs qui se cachent sur le terrain avant le début du jeu, en tenue sombre et discrète. Ils grimpent aux arbres, se glissent dans les buissons ou s'allongent dans les champs.

Chaque équipe reçoit un certain nombre de lampes de poche, selon sa taille. Puis la chasse commence. Quand une équipe attrape un ours en fuite, elle reçoit un billet, comme ceux du Monopoly. Sur ce billet figure un nombre de points qui compte pour le classement final. Une fois le billet remis, l'ours peut de nouveau s'enfuir et se cacher. Dès qu'elle a reçu le billet, l'équipe doit courir jusqu'à son animateur d'équipe pour le lui remettre.

Tous les animateurs d'équipe se tiennent ensemble à un endroit central pour recevoir les billets de leurs équipes. Une équipe ne peut pas remettre plusieurs billets à la fois : ce serait le signe qu'elle a enfreint une règle. De plus, l'équipe doit toujours se présenter au complet devant son animateur.

Les ours faciles à attraper rapportent moins de points que ceux qui se sont cachés dans des endroits difficiles d'accès.

À la fin du temps de jeu, on arrête la partie et on ne compte que les points déposés chez les animateurs d'équipe. L'équipe qui a récolté le plus de points gagne.

6 La pyramide de bâtons



GROUPE
Deux équipes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
Environ 1 h

LIEU
En extérieur (forêt, le soir)

MATÉRIEL
Bâtons lumineux, flambeaux, trois bâtons

COMPÉTENCES
Stratégie, réflexes

Un grand jeu de nuit plein d'adrénaline. C'est tout simplement l'un des meilleurs grands jeux du monde.

Comment jouer

Le terrain idéal : une forêt ou une zone vallonnée avec quelques cachettes. Le bord du terrain est délimité par des bâtons lumineux. Au centre, on installe un cercle de flambeaux d'environ quatre mètres de rayon. À l'intérieur de ce cercle, on dresse trois bâtons en pyramide. Au début du jeu, on forme deux équipes de même taille, qui se distinguent par la couleur de leurs bâtons lumineux. Une équipe défend les bâtons, l'autre attaque.

Les défenseurs essaient d'attraper les attaquants pour les empêcher de renverser les bâtons d'un coup de pied. Un joueur attrapé doit aller se placer dans le cercle de flambeaux, qu'on appelle aussi la prison. Les défenseurs n'ont pas le droit d'entrer dans cette zone. Si un attaquant réussit à entrer dans le cercle sans se faire attraper, il peut renverser les bâtons. Du même coup, il libère automatiquement tous les prisonniers. On ne peut les attraper de nouveau qu'une fois les bâtons remis debout.

Au bout de 30 minutes, ou quand toute l'équipe des attaquants a été attrapée, on inverse les rôles. L'équipe qui a renversé les bâtons le plus souvent gagne. Les défenseurs n'ont pas le droit de monter la garde trop près du cercle de flambeaux.

Ceci est la version de luxe du jeu. Bien sûr, ça marche aussi sans flambeaux ni bâtons lumineux.

7 Le duel des téléphones



GROUPE
Grands groupes

ÂGE
Dès 14 ans

DURÉE
2 à 5 min par manche

LIEU
À l'intérieur (scène et écran)

MATÉRIEL
Téléphones, présentation

COMPÉTENCES
Réactivité

Quand David est devenu responsable jeunesse, il a inventé ce jeu qui fait gagner du temps, pour obtenir plus facilement les numéros de téléphone des jeunes de son groupe. Comme ça, les jeunes n'ont pas besoin de s'inscrire un par un sur une liste de contacts. N'enregistre les numéros qu'avec l'accord des jeunes et, pour les mineurs, aussi avec celui de leurs parents.

Comment jouer

Le meneur de jeu se tient sur scène avec un téléphone. Au début du jeu, le numéro de ce téléphone s'affiche à l'écran. La première personne qui appelle et réussit à le joindre gagne un prix.

Le jeu marche le mieux quand chacun dans le groupe a accès à un téléphone.

Variante : si tu veux rendre le jeu un peu plus palpitant, demande aux participants d'envoyer un texte précis par SMS (ou sur WhatsApp). Le premier SMS écrit sans faute qui arrive gagne.

8 Le jeu des bracelets



GROUPE
Quatre équipes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
Environ 1 h

LIEU
En extérieur

MATÉRIEL
Bracelets de quatre couleurs

COMPÉTENCES
Stratégie, réactivité

Comment jouer

Dans ce grand jeu, quatre groupes s'affrontent en même temps. Chaque groupe reçoit des bracelets de la couleur de son équipe, par exemple noir, bleu, rouge ou jaune. Sur le terrain de jeu, chaque équipe a un camp de base où seuls ses propres joueurs ont le droit d'entrer. Le but du jeu est de voler le plus de bracelets possible aux adversaires. Mais on n'a le droit de voler qu'une seule équipe, fixée à l'avance : l'équipe noire vole l'équipe bleue, la bleue vole la rouge, la rouge vole la jaune et la jaune vole la noire.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit un bracelet qu'il doit porter bien visible au poignet. Les autres bracelets, ceux de réserve, sont déposés au camp de base. Quand un adversaire a été attrapé (il suffit de le toucher), il doit s'arrêter. Celui qui l'a attrapé et le prisonnier jouent alors à « pierre, papier, ciseaux ». Si l'attaquant gagne, il prend le bracelet de son adversaire. Si le défenseur gagne, il peut repartir en courant avec son bracelet. Celui qui l'a attrapé doit lui laisser de l'avance. On peut faire confiance aux joueurs, ou convenir d'un temps d'attente précis avant de pouvoir de nouveau attraper quelqu'un. Qui a perdu son bracelet doit retourner au camp de base pour en prendre un nouveau. Sans bracelet, on n'a pas le droit d'attraper d'adversaires.

À la fin du temps de jeu, on compte les points : on additionne les bracelets de l'équipe et les bracelets gagnés. L'équipe qui a le plus de bracelets gagne.

Les différentes couleurs créent une « chaîne alimentaire », qui permet à certaines couleurs de s'allier avec une couleur précise.

9 Le jeu des numéros



GROUPE
Deux équipes

ÂGE
Dès 8 ans

DURÉE
Environ 1 heure

LIEU
En extérieur (terrain)

MATÉRIEL
T-shirts numérotés, blocs-notes

COMPÉTENCES
Concentration, réactivité

Les savants se disputent sur l'origine exacte de ce jeu. La théorie qui s'en approche le plus est sans doute celle de Jean Sérien, professeur d'histoire contemporaine : ce jeu aurait été mis au point à la fois par un prof de maths et par un ophtalmologue, contre des sommes jamais divulguées versées par le lobby des opticiens.

Comment jouer

Le groupe se divise en deux équipes, qui se rassemblent chacune dans sa base, les deux bases étant très éloignées l'une de l'autre. Dans chaque base, un arbitre est assis avec un bloc-notes et la moitié des t-shirts. Chaque joueur reçoit un t-shirt et l'enfile. Puis c'est parti.

Les deux équipes doivent essayer de repérer les numéros de leurs adversaires. Il est interdit de cacher son numéro avec les mains. En revanche, on a le droit de cacher le numéro d'un autre joueur avec son propre corps. Quand un joueur a reconnu le numéro d'un adversaire, il le crie bien fort. Si c'est le bon, la personne concernée doit retourner à sa base pour chercher un nouveau t-shirt. Chaque nouveau t-shirt coûte un point de pénalité à l'équipe. La partie se termine quand le temps de jeu fixé est écoulé. L'équipe qui a le moins de points de pénalité gagne.

Le jeu plaît autant aux enfants qu'aux jeunes adultes, parce qu'il laisse de la place à la tactique, à l'action et à de petites parties de cache-cache.

Autre possibilité : au lieu de t-shirts ou de débardeurs, on peut bien sûr utiliser des feuilles de papier fixées sur les vêtements des joueurs avec des épingles de sûreté.

Tu trouveras la version complète, avec des modèles à imprimer, dans notre grand jeu « Numbers ».

10 Le jeu du troc



GROUPE
Équipes d'environ 5

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
1 h à 1 h 30

LIEU
En extérieur (dans le quartier)

MATÉRIEL
Une boîte d'œufs

COMPÉTENCES
Communication, créativité

Dans mon groupe de jeunes, ce jeu a été l'une de nos meilleures actions de collecte de fonds de tous les temps. Rien qu'en faisant du troc avec des passants et des voisins, ce qu'on possède augmente énormément en une heure. Quand nous y avons joué, nous avions réuni à nous seuls, en une heure et demie de jeu, un télescope neuf et 160 €. Ce jeu est aussi une astuce en or quand on veut rassembler des objets pour un marché aux puces.

Comment jouer

Ce jeu de troc repose sur une idée toute simple, qu'on retrouve aussi dans le conte des frères Grimm « Jean le Chanceux ». Répartis le groupe en plusieurs petites équipes d'environ cinq personnes. Chaque équipe reçoit un œuf. Peu importe qu'il soit cru ou cuit. Ensuite, les équipes partent dans des directions différentes, pour ne pas tomber sur les mêmes personnes. On peut par exemple attribuer à une équipe les numéros pairs d'un quartier, et à une autre les numéros impairs.

Chaque équipe essaie alors de faire la meilleure affaire possible dans son secteur, en échangeant l'œuf quelque part contre autre chose. Ce qu'elle a obtenu peut ensuite être échangé à nouveau. Cela continue jusqu'à ce que l'équipe soit satisfaite de ses échanges, qu'elle ait fait toutes les portes (magasins, passants) ou que le temps fixé soit écoulé.

Ensuite, toutes les équipes se retrouvent, et on vote pour l'équipe qui a obtenu la meilleure « marchandise ». Chacun a une voix, mais ne peut pas voter pour sa propre équipe. Pour finir, on peut consommer ce qu'on a obtenu, car à la fin, il y a souvent beaucoup de friandises.

Tu peux aussi présenter le jeu aux passants comme une collecte de fonds pour une bonne cause. Dans ce cas, bien sûr, tout doit revenir à 100 % à cette cause.

11 Le signe qui circule : variante en cercle avec un journal



GROUPE
En cercle sur des chaises, à partir de 8 joueurs

ÂGE
12 ans et plus

DURÉE
1 à 5 min par manche

LIEU
À l'intérieur

MATÉRIEL
Un journal roulé

COMPÉTENCES
Concentration, communication

« Le jeu prend souvent une dynamique bien à lui. Il m'est déjà arrivé, pendant le culte, que la personne devant moi se gratte soudain la tête, se retourne, me fasse un grand sourire et reproduise mon signe. »
Chrissi, dans un commentaire sur Pulse

Comment jouer

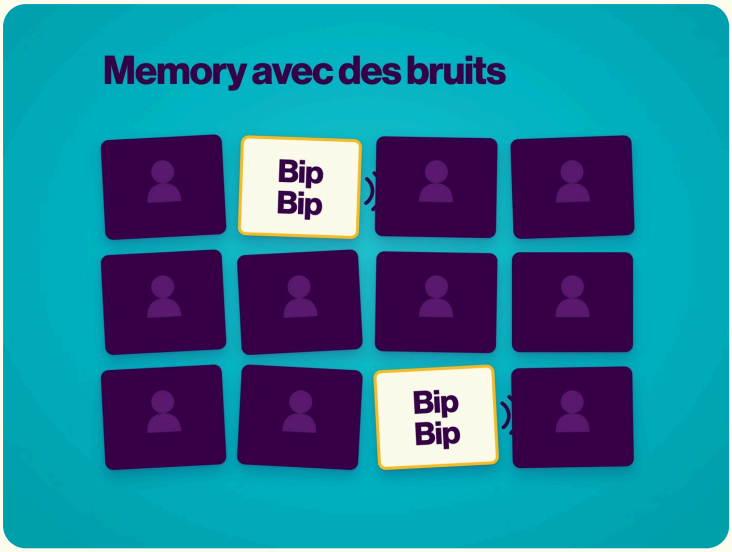
Le groupe est assis en cercle, et chacun invente un signe silencieux avec les mains ou le corps : par exemple deux pouces levés, se gratter le menton, lever la main, lever la jambe, secouer la tête, faire le signe de la paix, etc. Comme tous les signes doivent être différents, les joueurs doivent faire preuve d'imagination pour en trouver un pour chacun. Une fois que chacun a présenté son signe, on s'entraîne à les faire passer.

Un joueur commence la partie en faisant le signe de la personne à qui il veut passer. La personne dont on vient de faire le signe doit alors refaire son propre signe, pour confirmer qu'elle l'a reçu. Elle peut ensuite passer le signe à quelqu'un d'autre. Les joueurs doivent être habiles pour ne pas se faire prendre par le chasseur.

On choisit maintenant une personne comme chasseur : elle se tient au centre avec un journal roulé. Dès que la partie commence, elle doit compter jusqu'à dix, les yeux fermés. Pendant ce temps, le signe se met en route. Quand le chasseur a fini de compter, il ouvre les yeux et essaie de découvrir chez quel joueur se trouve le signe à ce moment-là. S'il a un soupçon, il touche le suspect avec son journal. Il apprend alors s'il a vu juste ou non. S'il a vu juste, il peut s'asseoir, et la personne touchée va au centre. S'il s'est trompé, il continue.

Tu trouveras la variante courte, avec des emojis, dans notre article « Le signe qui circule ».

12 Memory sonore



GROUPE
Dès 7 joueurs

ÂGE
Dès 8 ans

DURÉE
10 à 15 min

LIEU
À l'intérieur

MATÉRIEL
Chaises en cercle

COMPÉTENCES
Mémoire, communication

Un memory avec des bruits. Pour changer un peu.

Comment jouer

On choisit un joueur, qui sort de la salle. Les autres forment des équipes de deux. S'il reste un joueur seul, le meneur de jeu fait équipe avec lui. Chaque équipe se met d'accord sur un bruit, par exemple « bip bip ». Quand toutes les équipes ont leur bruit, les joueurs échangent leurs chaises, et le joueur qui était dehors revient.

Il touche les joueurs du cercle l'un après l'autre, et chacun fait son bruit. Le joueur doit maintenant essayer de retrouver les bonnes paires. Dès que toutes les paires ont été trouvées, le volontaire suivant sort, et de nouvelles équipes se forment.

Variante : au lieu de bruits, on peut aussi jouer avec des phrases.

13 Ninja : duel en cercle



GROUPE
Cercle à partir de 4 joueurs

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
5 à 10 min par manche

LIEU
À l'intérieur et en extérieur

MATÉRIEL
Aucun

COMPÉTENCES
Réactivité, coordination

Ce jeu palpitant, à sortir à tout moment, a été découvert par hasard en 568 après Jésus-Christ par un moine de Shaolin, qui cherchait justement un meilleur moyen de patienter pendant les longues attentes devant le réfectoire de son monastère, dans la montagne. Ça paraît bizarre, mais c'est comme ça.

Comment jouer

Tous les participants se mettent en cercle et tendent les mains vers le centre, posées les unes sur les autres. Le jeu commence quand tout le monde crie fort et en même temps « Ninja ! » Au même moment, chacun fait un saut de ninja pour sortir du cercle le plus loin possible, afin de se donner de la place et une bonne vue d'ensemble pour le match qui commence. Tous les joueurs se tiennent maintenant immobiles dans une pose de ninja, figés comme des statues de cire. Le meneur de jeu fait le premier mouvement en essayant de toucher avec sa main la main d'un autre joueur. Il n'a droit qu'à un seul mouvement, un pas ou un saut, coup compris. On n'est pas obligé d'attaquer. On peut aussi utiliser son mouvement pour sortir d'une zone dangereuse ou se mettre dans une meilleure position de défense.

Au même moment, le joueur attaqué doit essayer d'esquiver le coup. Lui aussi n'a droit qu'à un seul mouvement, et il doit le faire en même temps que l'attaque. Le joueur attaqué peut seulement esquiver, pas contre-attaquer tout de suite. Si sa main est touchée, il est éliminé pour cette manche.

C'est ensuite au tour du joueur à gauche du meneur de jeu de faire son mouvement. Puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu ne s'arrête que lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur. Le gagnant de la manche lance la manche suivante.

Astuces : plus on joue vite, plus c'est amusant. Pour rendre une manche encore plus palpitante, on peut donner à chaque joueur une vie par main : quand une main est touchée, il faut la mettre dans le dos. On ne peut ensuite plus jouer qu'avec une seule main.

Tu connais une autre variante ? Voici notre version courte de Ninja, tirée de notre collection « Les 50 meilleurs jeux pour les groupes de jeunes ».

14 Pierre, papier, ciseaux, lézard, Spock



GROUPE
Par deux et en petits groupes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
5 à 10 min

LIEU
Partout

MATÉRIEL
Aucun

COMPÉTENCES
Réactivité, mémoire

Pierre, papier, ciseaux, lézard, Spock est une version élargie du jeu de base, qui n'a que trois objets. Ce jeu a été inventé par Sam Kass, pionnier d'Internet, et Karen Bryla. Selon Sheldon (« The Big Bang Theory »), entre des gens qui se connaissent bien, la probabilité de faire le même choix à pierre, papier, ciseaux est très élevée. C'est pour ça qu'on a ajouté le lézard et Spock au jeu.

Comment jouer

Avec des groupes plus petits, tu peux aussi jouer de temps en temps une variante à cinq objets : pierre, papier, ciseaux, lézard, Spock. Voici les règles : les ciseaux coupent le papier ; le papier enveloppe la pierre ; la pierre écrase le lézard ; le lézard empoisonne Spock ; Spock casse les ciseaux ; les ciseaux décapitent le lézard ; le lézard mange le papier ; le papier discrédite Spock ; Spock vaporise la pierre ; et, comme d'habitude, la pierre émousse les ciseaux.

15 Pousser les vaches



GROUPE
Deux groupes

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
5 à 10 min

LIEU
À l'intérieur ou en extérieur

MATÉRIEL
Ruban adhésif ou cônes

COMPÉTENCES
Travail d'équipe, coordination

Ce jeu vient du célèbre auteur de livres de jeux et responsable jeunesse Frank Bonkowski. En tant que responsable jeunesse, il a eu l'idée d'utiliser de façon créative les 50 heures de loisirs par semaine que lui imposait son employeur. Ce jeu est l'un des fruits de cette idée.

Comment jouer

Les vaches se sont échappées ! Quelques vaches se sont installées dans le parterre de fleurs. Il faut maintenant les en faire sortir. Les vaches sont jouées par un groupe d'ados. Ils se mettent à quatre pattes en meuglant bien fort dans un carré d'environ 5 × 5 mètres. Autour du terrain se tiennent les fermiers et les fermières, joués par d'autres ados. Dès que le jeu commence, leur but est de faire sortir les vaches du parterre le plus vite possible, en les chassant, en les poussant, en les tirant ou en les portant. Une vache est éliminée dès qu'elle quitte le carré.

Les vaches ont le droit de coopérer entre elles. Cela augmente leurs chances. Elles peuvent par exemple mettre les vaches les plus faibles au milieu. La manche se termine quand toutes les vaches ont été chassées du parterre.

Au début du jeu, laisse aux vaches quelques secondes pour se préparer. Si plusieurs équipes s'affrontent, tu peux chronométrer le temps qu'il leur faut pour débarrasser le parterre de ses vaches. Et mieux vaut que les ados ne mettent pas leurs plus beaux vêtements.

Variante : un jeu semblable est « Arracher les navets ». Tous les joueurs s'enracinent ensemble au sol comme des navets, et des fermiers essaient de les arracher de la chaîne. Chaque joueur arraché de la chaîne devient à son tour fermier, si bien qu'à la fin il ne reste que deux navets. Ce sont eux qui gagnent la manche.

16 Quatre sur un canapé



GROUPE
À partir de 10 joueurs

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
20 min par manche

LIEU
À l'intérieur

MATÉRIEL
Canapé, papiers, stylos, un récipient

COMPÉTENCES
Mémoire, stratégie

En Allemagne, ce jeu est plus connu sous le nom de « Politiker » (les politiciens) ou de « Parlament », que tu trouves chez nous sous le titre « Parlement ». Quatre sur un canapé, la version américaine, est un jeu classique garçons contre filles qui peut t'aider à apprendre les prénoms des jeunes.

Comment jouer

Au début du jeu, tous les participants sont assis en cercle sur des chaises. Sur un canapé prennent place deux garçons et deux filles. Chacun écrit son prénom sur un papier et le met dans un récipient où l'on rassemble tous les papiers. Si plusieurs personnes ont le même prénom, il faut ajouter sur le papier l'initiale du nom de famille. Une fois les papiers mélangés, chacun tire au hasard un nouveau prénom. Pour ce jeu, ce sera le prénom de cette personne. Il y a une chaise vide. La personne qui a une place libre à sa droite appelle un prénom. Le joueur qui a ce prénom doit se lever et s'asseoir sur la place libre. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une équipe gagne. Le but du jeu est d'avoir sur le canapé quatre personnes du même sexe.

Pour corser un peu le jeu, on peut à chaque fois échanger son prénom avec la personne qui vient de nous appeler sur la place libre à côté d'elle.

Variante : si tu veux jouer avec des équipes mixtes, il suffit de compter les joueurs et de donner un signe distinctif (un bracelet ou un fil) à une personne sur deux. On peut aussi faire jouer ceux qui portent des manches courtes contre ceux qui portent des manches longues. L'important, c'est que les équipes soient à peu près de la même taille.

17 Qui suis-je ?



GROUPE
À partir de 3 joueurs

ÂGE
Dès 8 ans

DURÉE
10 à 15 minutes

LIEU
À l'intérieur

MATÉRIEL
Petits papiers, ruban adhésif

COMPÉTENCES
Logique, communication

Ce jeu de devinettes est un grand classique, et il est particulièrement drôle entre amis. Suis-je beau ? « Oui. » Suis-je futé ? « Oui. » Suis-je riche ? « Oui. » Serais-je moi-même ? « Non. »

Comment jouer

On colle sur le front de chaque joueur le nom d'un personnage de dessin animé ou de conte, ou d'une personne célèbre. Le but du jeu est de découvrir son propre personnage en posant des questions au groupe. On ne peut répondre aux questions que par oui ou par non. Si la réponse est oui, on peut poser une autre question. Si c'est non, c'est au tour de la personne suivante. Quand un joueur est sûr de savoir quel personnage il est, il peut demander pendant son tour : « Suis-je... ? » Si on lui répond oui, il a gagné. Si on lui répond non, c'est à la personne suivante de poser ses questions.

Exemples de personnages de dessins animés, imprimés sur de petits papiers :

- Blanche-Neige
- Raiponce
- Tigrou (Winnie l'Ourson)
- Mickey
- Donald
- Astérix
- Tintin
- Spider-Man
- Bob l'éponge
- Bart
- Dingo
- Baloo
- Olaf (La Reine des neiges)

Autre possibilité : chaque joueur écrit le nom d'une personne célèbre (sportif, chanteur, acteur, etc.) sur son propre papier. On mélange les papiers, puis on les distribue.

18 Super mouvement ninja



GROUPE
Cercle à partir de 6 joueurs

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
5 à 10 min par manche

LIEU
À l'intérieur et en extérieur

MATÉRIEL
Aucun

COMPÉTENCES
Mémoire, créativité

Imagine un film de kung-fu plein de mouvements légendaires. Bien. N'oublie pas les bruitages : « Hiyaaaa ! » et « Ziiiouuum ! » Maintenant, il suffit de te donner les rôles principaux du film, à toi et à tes amis. Tadaaa ! Voilà comment on joue au Super mouvement ninja. Et si tu n'as pas tout saisi, voici les règles.

Comment jouer

Les joueurs se mettent en cercle. Au début, chacun invente un « super mouvement ninja ». Ce mouvement comprend un bruitage et un geste. Par exemple, un joueur peut faire un grand saut en avant en criant « Hiyaaaa ! »

Quand les joueurs ont présenté leur « super mouvement ninja » (le mieux, c'est plusieurs fois), le meneur de jeu explique le classement dans le cercle. Le meneur a la première place. La personne à gauche du meneur a la deuxième place, et le joueur d'à côté la troisième. On continue ainsi jusqu'à la dernière personne, à droite du meneur, qui a la dernière place.

Le meneur crie fort « Quelle heure est-il ? » Et tout le monde répond « Super jeu ninja ». Ça n'a aucun sens. Pas grave.

Ensuite, le meneur fait son « super mouvement ninja », geste et bruitage, puis celui d'un autre joueur. Le joueur dont le mouvement vient d'être fait prend le relais. Il fait son propre « super mouvement ninja », puis celui d'un autre joueur. Ça continue jusqu'à ce qu'un joueur ne réagisse pas assez vite ou rate un mouvement ou le bruitage.

Quand un joueur rate un mouvement, il doit aller à la dernière place du cercle, à droite du meneur. Tous les joueurs qui étaient derrière lui avancent d'une place dans le classement. Et chacun reçoit le « super mouvement ninja » de la personne qui occupait sa nouvelle place avant lui. Les joueurs qui n'ont pas changé de place gardent bien sûr leur mouvement. Si le meneur se trompe dans un mouvement, il va à la dernière place, et tous les joueurs avancent d'une place. La personne qui a pris la place du meneur lance alors les tours suivants.

19 Tournoi de pierre, papier, ciseaux



GROUPE
Toutes tailles

ÂGE
Dès 12 ans

DURÉE
5 à 10 min par manche

LIEU
Partout

MATÉRIEL
Aucun

COMPÉTENCES
Réactivité

L'origine du jeu n'est toujours pas complètement établie, et elle reste discutée. On suppose qu'il se jouait au Japon depuis des siècles et qu'il est arrivé en Europe au début du XXe siècle. En 1842, le club « Pierre, papier, ciseaux » a été fondé à Londres ; il a déménagé à Toronto en 1918. Sept ans plus tard, il comptait déjà plus de 10 000 membres. De 2002 à 2009, le championnat du monde a eu lieu chaque année à Toronto. Après le retour en force de la variante pierre, papier, ciseaux, lézard, Spock grâce à la série « The Big Bang Theory » en 2008, le pierre, papier, ciseaux classique est redevenu très populaire.

Comment jouer

Le pierre, papier, ciseaux classique se joue aussi en grand groupe. Chacun choisit un partenaire, compte jusqu'à trois avec lui, puis montre des ciseaux, une pierre ou du papier. Les ciseaux battent le papier, la pierre bat les ciseaux et le papier bat la pierre. Si les deux montrent la même chose, ils sont éliminés tous les deux ! Le gagnant cherche vite un autre gagnant et rejoue aussitôt. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que deux finalistes pour la finale, sur scène. Là, c'est celui qui a choisi l'objet le plus fort dans deux manches sur trois qui gagne. Si, en finale, les deux montrent le même objet, on rejoue la manche.

20 Un mot, deux sens



GROUPE
À partir de 3 joueurs

ÂGE
Dès 8 ans

DURÉE
10 à 15 min

LIEU
À l'intérieur

MATÉRIEL
Aucun

COMPÉTENCES
Communication, logique

Une petite leçon de grammaire sur les homonymes, ça te dit ? Non ? Tant mieux, ce jeu n'a rien d'une leçon.

Comment jouer

Le jeu repose sur un mot qui a deux sens, par exemple pêche et pêche (le fruit, la pêche à la ligne). Deux joueurs se partagent un mot, chacun décrit l'un des deux sens. L'un commence et donne un indice sur son sens du mot, puis c'est au tour de l'autre. Pendant ce temps, les autres peuvent deviner de quel mot il s'agit.

Quelques idées de mots :

- Souris et souris (animal, ordinateur)
- Avocat et avocat (fruit, métier)
- Plume et plume (d'oiseau, pour écrire)
- Banc et banc (pour s'asseoir, de poissons)
- Lettre et lettre (de l'alphabet, courrier)
- Carte et carte (à jouer, géographique, menu au restaurant)
- Feuille et feuille (d'arbre, de papier)
- Pièce et pièce (de monnaie, de théâtre, d'une maison)
- Bouchon et bouchon (de bouteille, embouteillage)
- Raquette et raquette (de tennis, à neige)
- Orange et orange (fruit, couleur)
- Vol et vol (en avion, cambriolage)

21 Une nuit à Palerme (Mafia)



GROUPE
À partir de 8 joueurs

ÂGE
Dès 14 ans

DURÉE
20 à 60 minutes

LIEU
À l'intérieur

MATÉRIEL
Petits papiers

COMPÉTENCES
Communication, logique

Dans le jeu sans aucun doute le plus apprécié des groupes de jeunes germanophones, on discute. Forcément : personne n'aime autant discuter que les ados allemands en pleine puberté. On invente des alibis et des excuses, on débat de qui pourrait appartenir à la mafia et de théories du complot, et on traque les meurtriers par un minutieux travail de détective.

Comment jouer

C'est la nuit dans la petite ville de Palerme, et les citoyens se croient en sécurité. Mais chaque fois que la nuit tombe, les mafieux se retrouvent pour commettre des atrocités indicibles. Pendant que les mafieux déciment peu à peu Palerme, les habitants discutent pendant la journée pour savoir qui pourrait être responsable des meurtres, et ils exécutent le suspect.

Au début de la partie, on désigne un narrateur, qui mène le jeu. Puis on distribue des cartes portant les lettres « M » pour mafieux, « D » pour détective et « C » pour citoyen. Un peu moins d'un quart des joueurs devraient être des mafieux, un joueur le détective, et tous les autres des citoyens. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent s'inventer une identité et l'étoffer au fil de la partie (boulanger, boucher, bibliothécaire, maire, jardinier, etc.). Puis viennent les premières accusations. Qui pourrait faire partie de la mafia ? Même les mafieux ont le droit de s'attaquer entre eux, bien sûr, pour sauver les apparences.

À la fin de chaque journée de jeu, la personne qui a reçu le plus d'accusations est pendue. Elle est alors éliminée et devient un observateur silencieux. Tous les autres habitants de Palerme ferment ensuite les yeux tant qu'il fait nuit. Pendant que les citoyens et le détective dorment, les mafieux se réveillent à l'appel du narrateur et désignent une victime du doigt. Puis ils se rendorment, et le narrateur réveille le détective pour lui montrer qui sont les mafieux. Les jours suivants, le détective peut utiliser ce qu'il sait pour aider les citoyens, sans révéler son identité.

Au début de la nouvelle journée, tout le monde se réveille, sauf la personne tuée pendant la nuit. Le narrateur invente sur le moment la façon dont la victime est morte et décrit les circonstances et le lieu du crime, pour donner un peu de couleur au jeu. Dès qu'il a terminé son petit discours, tous les habitants recommencent à discuter de qui pourrait faire partie de la mafia, jusqu'à ce

qu'une majorité démocratique désigne un suspect principal, qui est exécuté. Puis tout le monde se rendort. Ce cycle de jour et de nuit se répète jusqu'à ce que tous les mafieux soient morts ou que les citoyens soient en minorité. Le but des citoyens et du détective est d'éliminer tous les mafieux, tandis que les mafieux, eux, cherchent à tuer tous les citoyens.

Pour rendre le jeu encore un peu plus palpitant, on peut laisser aux citoyens condamnés à la pendaison la possibilité de prononcer leurs derniers mots ou d'exprimer un dernier soupçon.

Tu trouveras la variante bien connue avec des cartes de rôle dans notre article « Loups-garous ».

Plus de jeux pour ton groupe :

thepulse.org/fr/games/

Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation.

Pulse