

## L'inspection

### jeu d'observation

#### Terrain/matériel

aucun

#### Position de départ

Les participant-es se placent dans le lieu, de façon espacée

#### But du jeu pour le-la détective

Trouver quelles personnes ont changé de place (ou bien ce qui a changé).

#### Déroulement

Une personne (le-la détective) observe la situation collective ; puis sort de la pièce.

Pendant ce temps, 2 autres participant-es échangent leur place.

Le-la détective revient et doit dire qui a changé de place.

On change de détective.

Après plusieurs « inspections », on peut faire changer de places plus de 2 personnes.

#### Fin de la partie

Le jeu se termine quand l'ensemble des participant-es ont joué le rôle de détective.



## Jeu de l'évolution

Attention, jeu...bruyant ! basé sur le jeu du Chifoumi.

#### Terrain/matériel

aucun

#### Position de départ

Les participant-es se placent dans le lieu, de façon espacée

#### But du jeu

Gagner la chaîne de l'Evolution en étant la dernière personne en jeu.

#### Déroulement

Au début du jeu, chaque participant-e est un œuf et tout le monde sautille en criant « œuf ». Une joyeuse cacophonie s'installe...

Chaque œuf doit rencontrer un autre œuf et le défier au Chifoumi (pierre-feuille-ciseaux).

L'œuf gagnant monte d'un niveau : il devient Poussin et crie « Poussin ».

L'œuf perdant reste à son niveau d'évolution et continue à crier « Œuf ».

Et ainsi de suite en respectant les règles de l'évolution.

Les niveaux de l'évolution sont :

- 1 : Œuf, criant «ŒUFS».
- 2 : Poussin, criant «POUSSIN ».
- 3 : Poule, criant «POULE».
- 4: Chicken, criant «CHICKEN».

Lorsqu'un-e Chicken affronte un-e autre Chicken et qu'elle gagne au Chifoumi, la Chicken perdante est éliminée du jeu. La Chicken restante affronte une autre Chicken.

Si on se retrouve sans personne avec qui se «battre» pour évoluer (du même niveau), on est éliminé du jeu.

#### Fin de la partie

Le jeu se termine quand une seule personne est encore «vivante».



#### Chifoumi : rappel

**La pierre** : est représentée par un poing fermé.  
**La feuille** : est représentée par une main à plat, la paume en direction du sol.  
**Les ciseaux** : sont représentés par deux doigts formant un V.  
 La pierre écrase les ciseaux et gagne.  
 La feuille enveloppe la pierre et gagne.  
 Les ciseaux découpent la feuille et gagnent.

## Air-terre-mer (en sautant)

### jeu d'écoute et de réflexe

#### Terrain/matériel

Aucun (on trace éventuellement un trait au sol, à la craie par exemple)

#### Position de départ

Les participant-es sont en « colonne ».

#### But du jeu

Rester en jeu le plus longtemps possible.

#### Déroulement

Placer les enfants « en colonne », les un-es derrière les autres. De part et d'autre du trait tracé à la craie (le trait peut être imaginaire) : D'un côté les enfants sont sur « terre » De l'autre côté les enfants sont en « mer ».

Quand vous annoncerez «mer» ils sauteront vers le côté mer.

Quand vous annoncerez «terre» ils sauteront vers la terre.

Et ainsi de suite « Mer Terre Terre Mer Terre Mer Mer Mer Terre »

Vous variez la vitesse et éliminez les enfants qui se trompent...

#### Fin de la partie

Le jeu se termine quand il reste un-e enfant en jeu : c'est gagné !

#### Variantes

On peut ajouter la consigne « Air » : dans ce cas chacun-e doit faire un demi tour sur soi-même (c'est un tourbillon !).

Attention, la mer et la terre ne changent pas de place !!



## La maison brûle !

Une variante des chaises musicales

#### Terrain

Tout type de terrain plat (bitume, gazon...)

#### Mise en place

Les maisons sont au nombre du total des participant.es moins 1 (à 6 on joue avec 5 maisons, à 10 on joue avec 9 maisons, etc).

Les maisons doivent être identifiées : on peut jouer avec des chaises, des cerceaux posés au sol, ou en utilisant les ressources du lieu où la partie se déroule (bouches d'égouts, bancs, angles de l'espace de jeu...).

En fonction de l'âge des participant.es, on espace les maisons de 3 à 6 mètres les un-es des autres.

#### But du jeu

Eviter de se retrouver sans maison.

#### Déroulement

On choisit une personne qui n'aura pas de maison au début du jeu. Elle se place au centre de l'espace de jeu, tandis que les autres se placent chacun.e dans une maison.

La personne sans maison lance le jeu et crie « La maison brûle ! », suffisamment fort pour que tout le monde entende.

A ce moment-là, toutes les personnes qui sont dans une maison sont obligées de la quitter immédiatement et doivent trouver refuge dans une nouvelle maison. Il n'est pas permis de revenir dans la maison qu'on vient de quitter. On ne peut pas être plusieurs dans une même maison.

Lorsque toutes les maisons sont à nouveau occupées, la personne qui se retrouve sans maison lance un nouveau tour, en criant « la maison brûle ! » et ainsi de suite.

#### Fin de la partie

Le jeu se termine quand les participant.es le décident. Il n'y a pas de gagnant-e à proprement parler, le principe étant de se retrouver le moins souvent possible sans maison.

