

# les JEUX de POCHES

*Il est 16:50... le bus devrait être là depuis 10 minutes. Les enfants s'impatientent. Une solution : faire un jeu de poche... pas besoin de matériel, juste ce que l'on a dans ses poches. Pas besoin de beaucoup de temps, on l'interrompt quand on veut. En voici quelques exemples...*

**LE ¼ DE SINGE.** Les joueurs, en cercle, doivent former un mot de (noms propres exclus). Chacun ajoute une lettre. Celui qui ne peut pas en ajouter parce que le mot est terminé prend un ¼ de singe. Un joueur qui a un doute sur le mot qui est en train de se construire peut interroger son précédent. Si celui-ci pense à un mot correct, l'interrogateur prend un ¼ de singe. Si le mot n'est pas correct, l'interrogé prend un ¼ de singe. Il y a dans ce jeu possibilité de bluff. Le joueur qui a 4 ¼ de singe devient singe : les autres joueurs ne doivent pas adresser la parole aux singes, au risque de prendre à leur tour un ¼ de singe. Le but de chaque singe est de se faire adresser la parole. Le dernier joueur à ne pas devenir singe a gagné.

**LES ENCHERES.** Les enfants se divisent en quatre équipes. L'animateur demande aux enfants de citer, par exemple, des noms d'actrices françaises commençant par la lettre D. Sur le principe des enchères, une équipe tente d'obtenir la main en donnant un chiffre correspondant aux réponses trouvées. L'équipe qui ne voit pas son chiffre renchéri prend la main. Les points : si une équipe donne autant de propositions que le chiffre annoncé, elle inscrit ce chiffre à son score. Si elle n'est pas en capacité (à cause d'un bluff ou d'une faute diverse), ce chiffre est déduit de son score général. Au terme du jeu, l'équipe qui a le score le plus important a gagné.

**L'ASSASSIN.** Les enfants, sauf un qui est caché, sont en cercle. Ils décident d'un assassin parmi eux. L'enfant revenu doit trouver qui est cet assassin. Celui-ci tue ses victimes en leur faisant un clin d'oeil. Au terme de trois morts (les enfants s'allongent pour montrer qu'ils sont touchés), le détective peut émettre deux propositions.

**LE BRUIT QUI COURT.** Les enfants se divisent en deux équipes. Chacun se dispose en file indienne, assis par terre. Le premier de chaque file se rend devant l'animateur qui leur glisse simultanément à l'oreille un mot ou une expression. Le plus rapidement possible, chaque enfant doit aller dire ce mot à l'oreille du second de la file, qui le dit à l'oreille du troisième etc. Le premier des deux derniers des files qui dit *Stop* se rend auprès de l'animateur pour lui redonner le mot. Si celui-ci est correcte, l'équipe marque un point. Ensuite le premier de file devient dernier, puis le jeu reprend avec un nouveau mot.

**LE ROI DU SILENCE.** Les joueurs sont en cercle. Au centre de celui-ci, un enfant assis, les yeux bandés, a devant lui un objet qu'il doit protéger. Il n'a pas le droit de toucher cet objet. Le meneur désigne du doigt un enfant au hasard qui devra venir discrètement dérober cet objet. Le protecteur, s'il entend un bruit, doit montrer la direction de ce bruit. Si celle-ci s'avère exacte, il a gagné (il a trois chances au total).

**LE JUKE-BOX.** Les enfants se répartissent par groupe de 3 ou 4. L'animateur donne un mot. Les équipes doivent essayer de chanter les paroles d'une chanson où figure ce mot. Pour obtenir la main, les groupes doivent aller taper dans la main de l'animateur ou sur un objet.

**QUELQUES ENIGMES.**

**CROISE - DECROISE,** quand faut-il dire *croisé* ?, et quand faut-il

dire *décroisé* ? Il suffit de bien regarder les jambes... et pas les stylos !

*LA COUR DU ROI*, pour rentrer à la cour du roi, il faut offrir deux présents... mais lesquels ? Il faut qu'un des deux présents commence par la première lettre du prénom de celui qui l'offre, et le second par le nom de famille. Par exemple, Jean Dupont offrira un jambon et un dé.

*LE MARCHÉ DE PAD'I, PAD'O*, que voulez-vous que je vous ramène du marché ? Ce que vous voulez pourvu qu'il n'y ait pas de I et de O dans le nom. Par exemple je vous rapporterai des patates et un panier mais sûrement pas d'oranges et encore moins d'esquimaux.

## QUELQUES DEVINETTES TRADITIONNELLES

> Quel est l'animal qui marche sur quatre pattes le matin, sur deux pattes à midi et sur trois pattes le soir ?

*Réponse : l'homme*

> Cinq voyelles, une consonne,  
En français composent mon nom,  
Et je porte sur ma personne  
De quoi l'écrire sans crayon

*Réponse: L'oiseau (auteur : Voltaire)*

> Je fus demain, je serai hier.

*Réponse : aujourd'hui*

> Je suis tout au bout de ta main,  
Je commence la nuit et je finis demain

*Réponse : la lettre "n"*

> Tout paraît renversé chez moi :  
Le laquais précède le maître;  
Le manant passe avant le roi  
Le simple clerc avant le prêtre,  
Le printemps vient après l'été  
Noël avant la Trinité  
C'en est assez pour me connaître.

*Réponse : le dictionnaire*

> Vous connaissez Paris  
Eh bien ! mes bons amis  
Sans moi, ce beau pays  
A coup sûr serait pris !

*Réponse : la lettre "a"*

> Devine-moi car j'en suis digne :  
Je me cache lorsque je sers;  
C'est presque toujours dans les vers,  
Et l'on me trouve à chaque ligne.

*Réponse: l'hameçon*

> Aucun homme ne veut de moi  
Aucun homme ne veut me perdre  
Que suis-je ?

*Réponse : une tête chauve*

> Parfois je suis fort,  
Parfois je suis faible.

Je parle toutes les langues  
Sans jamais les avoir apprises.

*Réponse : un écho*

> Je pique mais je n'ai pas d'épines,  
J'ai une queue que je traîne,  
Et dont je laisse des parcelles,  
Dans chaque trou que je traverse.

*Réponse : une aiguille*

> Minuscule et léger, il est de toutes les fêtes  
Et si pour rire on vous en jette,  
ne craignez rien, c'est sans danger

*Réponse : un confetti*

> J'ai des rues sans chaussées,  
Des villes sans immeubles,  
Des forêts sans arbres,  
Des rivières sans eau.

*Réponse : une carte de géographie.*

> Je suis le début de l'éternité,  
La fin de l'espace,  
La naissance de chaque espèce,  
La mort de toute race.

*Réponse : la lettre "e"*

> Je coule mais je ne me noie pas,  
J'ai une gorge mais je ne parle pas,  
J'ai un lit mais je ne dors pas.

*Réponse : une rivière*

> J'ai quatre dents mais je ne mords pas.  
Quand par hasard, j'attrape quelque chose,  
Un goinfre me l'enlève aussitôt.

*Réponse : une fourchette*

> J'ai souvent le pied sur la table  
dans mon cas, c'est inévitable."

*Réponse: le verre à pied*

---