

## Liste de petits jeux collectifs sans matériels

Jeux que l'on peut faire en famille le soir. Pour que cette semaine de temps fort, on passe une demi-heure, une heure à faire autre chose qu'être installé devant un écran, tous ensemble.

### - Le jeu du 7 interdit

**Age minimum:** 8 ans

**Nombre de joueurs :** 2

**Règles du jeu:**

- Le chiffre 7 est interdit dans le jeu.
- Tous les joueurs ont 3 points au départ.
- Les joueurs vont compter chacun à son tour de 1 à 100 en évitant le chiffre 7, les multiples de 7, ... (On ne peut donc pas dire : 7, 14, 17, 21, 27,...)
- Le joueur qui se trompe perd un point.
- Le premier joueur qui n'a plus de points a perdu.

### - l'Alphabet

**Age minimum:** 6 ans

**Nombre de joueurs :** 2 minimum

**Règles du jeu:**

- Le plus jeune des joueurs choisit un thème (les prénoms féminins, les fleurs, les pays, l'école, les moyens de transport...).
- Le premier joueur doit dire un mot commençant par la lettre A sur ce thème. Par exemple, si le thème est l'école, "Ardoise".
- Le second joueur doit dire un mot commençant par la lettre B sur ce thème. Par exemple : "Bureau"
- Le joueur suivant doit dire un mot commençant par la lettre C sur ce thème. Par exemple : "Cartable".
- Et ainsi de suite.
- Le joueur qui ne trouve pas de mot est éliminé.

## - Dernière lettre-Première lettre

**Age minimum:** 8 ans

**Nombre de joueurs:** 3 minimum

**Règles du jeu:**

- Le plus jeune des joueurs choisit un thème (par exemple : les animaux, les fleurs, les pays, les prénoms masculins, ...) et prononce un mot commençant par la lettre "A" qui correspond à son thème (par exemple : "Ane" s'il a choisi comme thème les animaux).
- Les autres joueurs doivent trouver avant les autres un mot commençant par la dernière lettre du mot prononcé par le premier joueur (dans ce cas-ci, un animal commençant par la lettre "E", par exemple : éléphant).
- Ensuite les autres joueurs doivent trouver avant les autres un autre mot commençant par la dernière lettre du mot qui vient d'être prononcé et ainsi de suite (dans ce cas-ci, un animal commençant par la lettre "T" : Tigre)...
- Un joueur est éliminé s'il prononce un mot qui a déjà été cité dans la partie.
- La partie se termine lorsque plus personne ne trouve de mot.

## - Devine à qui je pense !

**Age minimum:** 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2 minimum

**Règles du jeu:**

- Le but est de trouver un personnage ou une personne.
- Un joueur choisit sans le dire un personnage ou une personne célèbre ou connue par tous les joueurs.
- Les autres joueurs vont poser à tour de rôle une question pour deviner à qui pense le premier joueur.
- Dès qu'un joueur a trouvé qui c'est, il gagne un point.
- Le premier joueur à arriver à 5 points a gagné.

## - Je vais au marché

**Age minimum:** 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2 minimum

**Règles du jeu:**

- Le premier joueur prononce cette phrase "Je vais au marché et j'achète" puis il ajoute le nom du produit qu'il va acheter. Par exemple : "Je vais au marché et j'achète un pain".
- Le second joueur prononce cette même phrase, le produit acheté par le premier joueur puis ajoute un autre produit. Par exemple : "Je vais au marché et j'achète un pain et des fleurs".
- Ainsi chaque joueur à son tour va prononcer la phrase "Je vais au marché et j'achète" avec la liste des produits déjà cités dans le bon ordre et en ajoutant un produit.
- Le joueur qui se trompe dans l'ordre, oublie un produit ou n'arrive pas à choisir un produit non encore cité est éliminé de cette partie.
- Le joueur qui remporte 3 parties a gagné.

## - Ni oui ni non

**Age minimum:** 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2 minimum

**Règles du jeu:**

- Le but du jeu est de ne pas dire ni "oui" ni "non".
- Chaque joueur pose à tour de rôle une question à un autre joueur. Celui-ci ne peut pas répondre ni par "oui" ni par "non".
- Dès qu'un joueur répond "oui" ou "non", il est éliminé.

## - Parolé, parolé

**Age minimum:** 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2 minimum

**Règles du jeu:**

- Le plus jeune des joueurs choisit un mot (soleil, bateau, chat, mer, ... ).
- Le premier joueur doit chanter les paroles d'une chanson contenant ce mot.  
Par exemple, si le mot est "Soleil", il peut chanter "Le lundi au soleil,..." de Claude François.
- Le second joueur doit chanter les paroles d'une autre chanson contenant ce mot.  
Par exemple, "Sous le soleil des tropiques..."
- Et ainsi de suite.
- Le joueur qui ne trouve pas de chanson, se trompe de chanson ou chante une chanson qui a déjà été chantée a perdu.

## - Pierre, papier ciseaux

**Age minimum:** 4 ans

**Nombre de joueurs :** 2

**Règles du jeu:**

- Les deux joueurs mettent leurs mains derrière le dos.
- Ensuite ils disent "Pierre - papier - ciseaux".
- Et ils tendent leur main soit en pierre, soit en papier soit en ciseaux.
  - Pour faire la pierre : le joueur tend son poing
  - Pour faire le papier : le joueur tend sa main bien à plat
  - Pour faire les ciseaux : le joueur tend sa main avec son index et son majeur légèrement écarté, les autres doigts sont repliés.
- Le joueur gagne un point si :
  - Le papier couvre la pierre.
  - La pierre détruit les ciseaux.
  - Les ciseaux découpent le papier.
- Le joueur qui a remporté 5 points gagne le jeu.

## - Les mimes

**Age minimum:** 6 ans

**Nombre de joueurs :** 3 minimum

**Règles du jeu :**

- Le premier enfant qui va mimer est tiré au sort.
- L'enfant choisit de mimer un animal, un métier, ... en imitant les gestes traditionnels, sans un mot (un adulte peut préparer la liste des mots à mimer sur des petits cartons en papier, voir photos ci-dessous).
- L'enfant qui trouve l'animal, le métier gagne un point. Il peut alors faire deviner le prochain mot.

## - téléphone arabe

**Age minimum:** 3 ans

**Nombre de joueurs :** 3 minimum

**Règles du jeu:**

- Le premier joueur invente une phrase et la récite à l'oreille de son voisin.
- Ainsi de suite, chaque joueur récite à son voisin la phrase murmurée à son oreille.
- Le dernier joueur répète à voix haute la phrase qu'il a entendue. Est-ce qu'elle correspond à la phrase inventée par le premier joueur ?