



## Jeux de cours (16)

**Il y a plusieurs raisons subjectives pour se retrouver meneur d'un jeu ou chef d'une équipe. Mais c'est aussi très bien quand c'est le sort ou le hasard qui en décident le temps d'une partie.**



© Goulesque

### Bons réflexes

#### Joueurs et matériel

- À partir de 2 joueurs.
- Aucun matériel.

#### Objectif

- Désigner un chef d'équipe.

#### Déroulement

- Chaque joueur tend l'index et le majeur joints et pose ses premières phalanges l'un au-dessus de celles de son camarade et la paume vers le bas, l'autre au-dessous et la paume vers le haut. Ce dernier doit retourner rapidement

sa main et frapper les doigts de son camarade avant qu'il ne se retire.

- S'il y parvient, il sera le chef désigné.
- Le jeu peut aussi se pratiquer mains ouvertes, doigts serrés.

### Bonus

*Veiller à ce que les joueurs ne frappent pas comme des brutes et que les « adversaires » soient de même force et habileté.*

## Minorité

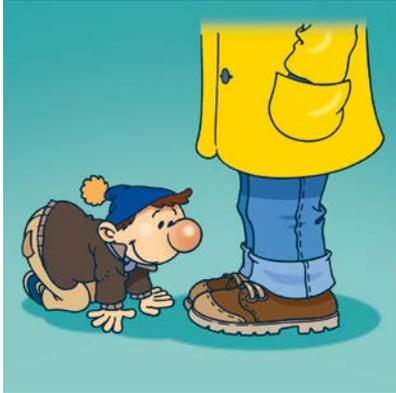
### Joueurs et matériel

- À partir de 3 joueurs.
- Aucun matériel.

### Objectif

- Jouer collectivement pour désigner un meneur.

© Goulesque



### Déroulement

- Les joueurs forment un cercle épaule contre épaule, mains dans le dos.
- Ils avancent chacun un pied. Puis le plus jeune des joueurs dit à voix haute : « 1, 2, 3, *minorité!* », chacun choisit ou non de retirer son pied.

- Vérifier alors quels sont les joueurs en minorité, entre ceux qui ont gardé le pied en avant et ceux qui l'ont reculé. Les joueurs en majorité sont éliminés. Si le nombre est égal, on rejoue.
- Répéter le processus jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en minorité : c'est lui qui sera le meneur d'un autre jeu.

## Pair ou impair

### Joueurs et matériel

- De 6 à 9 joueurs.
- Une poignée de petits graviers par joueur.

### Objectif

- Compter vite !

### Déroulement

- Les joueurs se répartissent le même nombre de petits graviers.
- Ils forment des binômes. Dans chaque binôme, un des joueurs prend un certain nombre de graviers dans son poing fermé et le tend à son adversaire qui doit deviner quasi instantanément si le nombre de graviers est pair ou impair.
- S'il tombe juste, il s'approprie les graviers. Dans le cas contraire, il doit donner autant de graviers à l'autre joueur que celui-ci en tenait en son poing.
- Au bout de cinq minutes, le joueur qui détient le plus de graviers gagne la partie. ▶

© Goulesque

