|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **nom** | **description** | **durée incluant explications (minutes)** | **matériel** |
| **1** | **présentation** | Je suis un cowboy venu de loin et j’aimerais vous parler de mon pays. | 2 | Chapeau de cowboy |
| **2** | **Je pars en voyage** | Le but de ce jeu est de deviné ce qui permet de partir en voyage  En commençant par le maître de jeu chacun dit : «  Je m’appelle (son prénom), je pars en voyage et j’apporte (un objet). » Le maître de jeu répond : « bienvenu à bord » ou « tu restes sur le quai » selon que la personne aura deviné ou non que l’objet doit débuter par la même lettre que son prénom. | 8 |  |
| **3** | **Les compagnies de diligence** | Dans ce jeu, chaque balle représente une compagnie de diligence.  Les joueurs en cercles font un demi-tour à droite de sorte d’être dos à dos. Le défi est de livrer deux balles sans qu’elles tombent en alternant par-dessus la tête et entre les jambes. Si une balle tombe, elle retourne au point de départ, si une balle en rattrape une, la première recommence au point de départ. Le but est de faire faire le tour du cercle aux balles pour trouver les compagnies qui pourront livrer les colis dans le Far West. | 9 | Deux balles ou plus de couleur différente |
| **4** | **Un gros bison qui se balançait** | Les joueurs se tiennent debout en cercle, la main gauche sur la main droite les uns des autres. À chaque syllabe de la comptine, un joueur passe la main en utilisant sa main gauche pour taper dans sa main droite. Tous ensemble chante la comptine : « Un gros bison qui se balançait, une toile, toile, toile d’araignée. C’était un jeu tellement, tellement amusant que tout à coup, ba-da-boum ».  À la dernière parole (le « boum »), le joueur de droite doit retirer sa main avant de se faire taper.  S’Il réussit, le premier s’assoit, sinon, c’est le second. | 5 |  |
| **6** | **La trappe à souris** | Deux joueurs forment la trappe à souris en se tenant par les mains, les bras élevés. Les autres joueurs passent sous la trappe à souris. Le maître du jeu crie : " trappe à souris " , tout joueur sous la trappe est emprisonné dans les bras des joueurs et devient partie intégrante de la trappe. Éventuellement, la trappe sera très grande avec seulement un ou deux joueurs qui passent en dessous, le jeu prend alors fin. | 9 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **nom** | **description** | **durée incluant explications (minutes)** | **matériel** |
| **8** | **La recette du spaghetti humain** | Faire des groupes d'environ 10 personnes. Ils se regroupent et lèvent leurs mains. Ils attrapent une autre main dans chaque main. Il ne doit pas rester de mains libres. Sans se lâcher les mains, ils doivent se démêler pour faire un cercle. | 10 |  |
| **9** | **Je suis la vache sans tache** | Déroulement : donner un numéro unique à chaque joueur. Le premier joueur dit : « je suis la vache qui tache sans(avec) tache n˚ x et j'appelle la vache qui tache sans(avec) tache Nø y. ). Ce nouveau joueur dit la même phrase en donnant son numéro en premier et en donnant le numéro d'un troisième joueur. Si un joueur se trompe, on lui fait une tache avec le crayon de maquillage. On doit alors changer la phrase. Si c'est le joueur taché qui dit la phrase, il doit dire : je suis la vache avec tache numéro (il dit son numéro) et j’appelle la vache (avec ou sans) tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur) en utilisant le bon mot selon que l’autre joueur est taché ou non. | 6 |  |
| **10** | **Les plantes au-dessus ou en dessous** | Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. Le maître du jeu raconte une histoire pendant laquelle il nomme des plantes qui poussent au-dessus du sol ou en dessous du sol. Pour une plante qui pousse au-dessus du sol, les joueurs se mettent debout et lèvent les mains au-dessus de leur tête; pour une plante qui pousse en dessous du sol, ils s'assoient. Les joueurs qui se trompent restent assis les autres poursuivent debout.  Exemple de liste : Tulipe, patate, rose, œillet, carotte, pensée, tomate, haricot, navet, piment, arachide, petits pois, oignon, ail, échalote française, châtaigne d’eau etc. | 10 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **nom** | description | durée incluant explications (minutes) | matériel |
| **11** | **Chanson avec les gestes : «  Dans mon pays d’Espagne »** | Dans mon pays d'Espagne, olé!  (bis)  Y a un soleil comme ci / ça  (bis)  Dans mon pays d'Espagne, olé!  (bis)  Y a la mer comme ci / ça  (bis)  Y a un soleil comme ci / ça  (bis)  Dans mon pays d'Espagne, olé!  (bis)  Y a des castagnettes comme ci / ça  (bis)  Y a la mer comme ci / ça  (bis)  Y a un soleil comme ci / ça  (bis)  Dans mon pays d'Espagne, olé!  (bis)  Y a des guitares comme ci / ça  (bis)  ...  Y a des taureaux comme ci / ça  (bis)  ...  Y a des torridos comme ci / ça  (bis)  ...  Y a des corridas comme ci / ça  (bis)  ...  Y a des flamencos comme ci / ça  (bis)  ...  Y a des danseuses comme ci / ça  (bis)  ... | 5 |  |
| **12** | **Le serpent qui mange sa queue** | Placer les joueurs l'un derrière l'autre se tenant par la taille. Le premier joueur est la tête du serpent et le dernier la queue. La tête essaie d'attraper la queue qui fait tout ce qu'elle peut pour éviter d'être attrapée. Les joueurs ne doivent en aucun cas se lâcher la taille. Plus le serpent est long, plus le jeu est amusant. | 8 |  |
|  | **Durée total en minutes** |  |  |  |