JEUX DE CONNAISSANCE

RONDE DE PRÉNOMS

- Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur, au centre, explique les règles du jeu selon les niveaux suivants :

  Niveau 1: le ballon circule entre les joueurs. Celui qui reçoit le ballon doit donner son prénom.

  Niveau 2: le joueur qui reçoit le ballon doit maintenant donner son prénom puis prononcer le prénom du joueur à qui il va lancer le ballon.

LE JEU DU DRAP

- Dans un premier temps, les joueurs se présentent en donnant leur prénom. Puis, ils sont répartis en deux équipes et placés d'un côté et de l'autre d'un drap opaque tendu, de telle sorte qu'ils ne puissent plus se voir.

  Deux meneurs tiennent le drap et demande à chaque équipe d'envoyer un joueur face à celui-ci.

  Tandis que les meneurs lâchent le drap, le premier joueur à prononcer le prénom du joueur qui lui fait face remporte le point.

LA TOILE D'ARAIGNÉE

- Tout le monde est en cercle. Une personne tient une balle de laine. Elle la lance à une autre personne en disant le nom de l'autre et en gardant en main le bout de laine. Cette deuxième personne attrape la balle de laine, tient le fil d'une main et lance la balle à un autre joueur en disant son nom, et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la balle de laine soit déroulée. À la fin, une belle toile d'araignée reliera tous les joueurs.

PIERRE APPELLE PAUL (= worstje-tik):

- Un joueur en appelle un autre par son prénom qui à son tour en appelle un autre, ainsi de suite. Au milieu il y a un joueur avec une frite (zwemworst). Celui-ci peut frapper sur l'enfant nommé qui ne trouve pas tout de suite un autre prénom. L'enfant "frappé" se met au milieu et le jeu continue.

TAPE CHAISE:

- Tout le monde s'assied en cercle sur une chaise (ou sur le sol). Un enfant va au centre. Celui qui a une place libre à sa droite (la place de celui qui est debout au centre du cercle) tape sur la chaise et crie un prénom. Celui dont on a prononcé le prénom se lève pour aller s'y asseoir. Il laisse donc à son tour une place libre. L'enfant qui a cette place libre à sa droite doit taper sur la chaise et crier un prénom avant que la personne au centre du cercle ne s'y asseye. Si cette dernière y parvient avant que quelqu'un ne tape sur la chaise en prononçant un prénom, celui qui devait taper sur la chaise se lève et va au centre.

  <u>Deux règles importantes :</u>

  - Si on tape sur la chaise sans prononcer un prénom, c'est perdu.

  - C'est toujours la personne qui a une place libre à sa droite qui doit taper sur la chaise.

LUCKY LUKE (= pang)

- Les joueurs sont debout en cercle. Le meneur – Lucky Luke – se positionne au centre. Il vise tour à tour l'un des participants avec son doigt en prononçant: « Pan ! » Le joueur désigné se baisse aussitôt. Ses deux voisins (droite et gauche) s'affrontent alors dans un terrible duel : ils doivent au plus vite prononcer le prénom de l'autre pour s'en sortir ! Le dernier des deux à prononcer le prénom de son adversaire est éliminé et s'assoie.

- Lors du dernier duel, les deux survivants se mettent dos à dos. Ils avancent chacun de 3 pas dans la direction opposée. Au top du meneur, le premier qui prononce le prénom de l'autre, est déclaré grand vainqueur. Alleen geschikt voor "les grands".

JE DÉCLARE LA GUERRE À:

- Les enfants se mettent debout dans un cercle. Une personne se trouve au milieu et il dispose d'un ballon. Il dit « Je déclare la guerre à X. » et il ajoute un nom de quelqu'un du cercle. Au moment où il dit le nom de l'enfant, il jette le ballon vers le haut. La personne qui entend son nom doit attraper le ballon. Entretemps, les autres élèves « s'enfuient ». La personne qui doit attraper le ballon crie très fort STOP quand il a le ballon dans les mains. Les élèves ne bougent plus. Après, il peut faire 3 pas et il essaie de toucher quelqu'un en jetant le ballon.

- Si l'enfant nommé attrape le ballon sans le faire rebondir, il jette le ballon tout de suite vers le haut et nomme un autre enfant en utilisant la même phrase : « je déclare la guerre à X »

SPEL VAN SANDRA:

- Iedereen gaat per 2 staan, behalve 1 persoon. Vorm nu een kring zodat er telkens 1 persoon voor een andere persoon staat ! De persoon die alleen staat zou graag ook een duo vormen. HIj/zij knipoogt hierom naar de een kind. Als deze dit ziet probeert hij/zij zo snel mogelijk bij de eenzame die knipoogt te gaan staan. Maar de partner van hij/zij die wil vertrekken vindt dit niet zo fijn en probeert dit te verhinderen door met de armen hem/haar tegen te houden. Wordt de persoon tegengehouden dan dient de eenzame naar iemand anders te knipogen.

- Het spel gaat meteen verder... wie alleen komt dient weer te knipogen zodat je per 2 staat.

ANDERE:

- Le facteur (zie website – must know spelletjes)
- Ma Rosalie (zie website – must know spelletjes)
- Tic tac boum
- Poisson rouge
- un, deux, trois, soleil
- cactus fleur
- chat et souris
- Potteke stamp
- Detective
- Dobbelsteen-verkleedspel