



30

Jeux ADOS



Pour grands groupes
8 joueurs et beaucoup plus



Merci d'avoir acheté sur Ludeek...

Si vous avez des questions n'hésitez pas à m'envoyer un message à michaela@ludeek.com

Sommaire des 30 jeux de fête pour des grands groupes d'adolescents !!

- Lanceur de chamallows (page 3)
- Les chaises musicales (page 3)
- Chevaux et cavaliers (page 3)
- Qui suis-je (page 4)
- Les gentlemen (page 4)
- Passez le tout (page 4)
- Les momies (page 5)
- Les stylistes (page 5)
- Les soldats (page 5)
- Passez l'orange (page 5)
- Passez la clé (page 6)
- Chéri(e), si tu m'aimes fais-moi un sourire (page 6)
- Improvisation (page 6)
- Le killer (page 7)
- Pince à linge (page 7)
- Coin Coin (page 7)
- Deux vérités et un mensonge (page 7)
- Tout le monde court (page 8)
- Alignement (page 8)
- ChiFouMi (page 9)
- Assied toi si (page 9)
- Les deux extrêmes (page 10)
- Trivial ado (page 10)
- Positif (page 11)
- Qui a ? (page 12)
- Le tueur (pages 13 et 14)
- Jeu des records (page 15)
- Jeu des photos (page 16)
- Passe le cadeau (page 17)
- Tournoi de chaussette (page 17)

Lanceur de chamallows

But : attraper autant de chamallows que possible dans votre bouche avant que le temps ne s'épuise ! Les joueurs se séparent en équipes de 4 ou 5. Demandez à un volontaire de chaque équipe d'être le receveur.

Tous les receveurs se placent derrière une ligne, tandis que le reste des équipes se mettent en file indienne derrière une autre ligne distante de 1 à 3 mètres selon l'âge des participants. Le but du jeu est de jeter les chamallows dans la bouche de leur receveur. Les receveurs doivent uniquement attraper les chamallows avec leur bouche et les manger.

Distribuez un sac de chamallows à chaque équipe et demandez à chaque personne de prendre trois chamallows . Quand vous dites « GO », la première personne de la ligne lance ses trois chamallows au receveur de son équipe, puis passe à l'arrière de la file et récupère 3 autres chamallows . Ensuite, la deuxième personne lance ses trois chamallows au receveur, et remonte dans la ligne pour obtenir 3 autres chamallows , et ainsi de suite (prévoir un chrono et une durée de jeu).

L'équipe dont le receveur attrape le plus de chamallows dans sa bouche et gagne la partie.

Si vous avez assez d'équipes et de chamallows , vous pouvez faire se rencontrer les deux meilleures équipes du premier contre les deux meilleures du second tour.

Les chaises musicales

Un grand classique ! Avec une chaise de moins que le nombre de participants, un court extrait musical est joué pendant que les gens se déplacent autour des chaises. Quand la musique s'arrête tout le monde essaie de s'asseoir sur une chaise vide (une seule personne par chaise). La personne qui ne trouve pas de chaise est éliminée. Une chaise est enlevée, et le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne, la gagnante !

Chevaux et cavaliers

Spécialement adapté aux adolescents.

Le jeu se déroule comme les chaises musicales, mais les garçons sont les chevaux et les filles sont les coureurs. Il faut un participant masculin de moins que les filles. Quand la musique s'arrête, les dames montent sur le dos de ces messieurs. Encore une fois, les gagnants sont les deux derniers en jeu.

Qui suis-je

Un bon jeu pour amener les gens à parler ensemble au début de la fête, dès qu'ils arrivent ils ont un morceau de papier épinglé sur leur dos. Le papier contient le nom d'une personne célèbre. En posant des questions auxquelles les autres ne peuvent répondre que par OUI ou NON (Suis-je encore en vie ?, Suis-je réel ?, etc) la personne doit deviner son nom. Les personnes qui trouvent rapidement peuvent avoir un deuxième nom.

Les gentlemen

Chaque gentleman prend trois chaises et les organise en grand cercle avec tous les autres joueurs masculins. Chaque homme fait alors assoir deux damoiselles à ses côtés, l'une à sa droite et l'autre à sa gauche. Une joueuse est tout de suite éliminée du cercle. Le gentleman qui a maintenant qu'une seule joueuse à ses côtés, doit maintenant aller voler celle d'un autre en lui faisant un clin d'œil (ou un autre geste) mais sans que le gentleman de cette damoiselle ne s'en rende compte. Elle doit alors se lancer vers la chaise pour dame vide et le gentleman doit revenir à sa place. Si elle fait le chemin à travers la pièce avant que son gentleman précédent se lève et la rattrape, elle prend sa place avec son nouveau gentleman, et le précédent doit maintenant remplacer sa damoiselle disparue. Si au contraire son ancien gentleman la rattrape c'est le nouveau qui devra retenter de voler une autre damoiselle.

Passez le tout

Organisez des équipes de joueurs en lignes et donnez à la première personne de chaque ligne un objet à passer dans un mode donné. Les plus rapides remportent la partie.

Voici quelques suggestions (vous pouvez en trouver d'autres) :

- Un spaghetti cru tenu entre les dents. (Une variante consiste à briser un morceau avant de le passer)
- Une carte de crédit tenue entre les lèvres.
- Une pièce tenue entre le nez de la première personne et le nez de la personne suivante, ils marchent un parcours donné et reviennent à l'avant de nouveau. La première personne va à l'arrière de la ligne, et le jeu continu avec la personne suivante.
- Etc

Les momies

Divisez les joueurs de la fête en équipes de trois et donnez à chaque équipe un rouleau de papier toilette. Deux personnes de l'équipe doivent envelopper la troisième avec le rouleau de papier toilette afin qu'elle ressemble à une momie égyptienne. L'équipe gagnante est celle qui, dans un temps donné (par exemple 2 minutes) a la plus élégante et la plus couverte des momies.

Les stylistes

C'est comme pour le jeu des momies, mais au lieu d'avoir du papier toilette et d'avoir à envelopper la personne telle une momie, vous donnez à chaque équipe un rouleau de papier peint et 12 épingles à nourrice et ils doivent faire un vêtement en 5 minutes. Si vous le souhaitez, vous pouvez spécifier une robe, une veste, un pantalon, etc (le papier peut être épinglé sur les vêtements normaux de la personne, plutôt que d'avoir à faire un vêtement puis à l'enfiler ensuite).

Les soldats

Prenez toutes les filles de la fête et dites-leur que la pièce dispose d'une ligne de soldats qui sont prêts à démontrer leurs compétences de tir rapide et lent. Dites aux garçons de former une ligne (au coude à coude) loin de la porte (éteignez éventuellement les lumières). Tour à tour, demandez à chaque fille si elle aimerait une démonstration de tir rapide ou lent. Lorsqu'elle a répondu, la porte s'ouvre et elle entre dans la pièce, sa réponse est criée aux garçons. Si elle a opté pour le tir rapide, les garçons lui donnent un rapide baiser avant de vite retourner dans leur ligne, aussi rapidement que possible. Le tir lent permet aux garçons de l'embrasser plus longuement.

Passez l'orange

Organisez des équipes de 4 joueurs et plus qui se placent en file indienne, les uns derrière les autres (garçon, fille, garçon, ...). Donnez au premier joueur de chaque équipe une orange qu'il place sous son menton. Il doit la transmettre à la personne derrière sans les mains, de menton à menton. Quand l'orange arrive à la dernière personne, elle doit ensuite retourner vers son point de départ. L'équipe gagnante est la première qui fait l'aller retour à son orange sans la faire tomber. Si l'orange tombe elle revient à la personne du départ.

Passez la clé

Vous avez besoin de deux grandes clés similaires, chacune attachée à l'extrémité d'une longue ficelle (10 mètres ou plus). Les clés et les ficelles doivent avoir passé quelques heures au congélateur d'être mises en jeu. Alignez deux équipes. La clé doit être transmise à travers les pantalons et les robes, et la ficelle va suivre le chemin. L'équipe gagnante est la première à mettre ficeler tout le monde.

Chéri(e), si tu m'aimes fais-moi un sourire

Tous les joueurs se placent en cercle sauf un. Celui qui n'est pas dans le cercle se place face à un joueur du sexe opposé et demande : « Chéri(e), si tu m'aimes fais-moi un sourire ». Sans toucher le joueur à qui il le demande, le joueur peut faire tout ce qu'il veut pour faire sourire la personne. Après un certain temps le partenaire choisi doit répondre : « Chéri(e), je t'aime mais je ne peux pas sourire ».

Si le joueur choisi sourit en disant cela, il doit donner sa place au joueur qui était au centre du cercle, et il doit à son tour choisir un partenaire.

Improvisation

Formez des équipes de deux. Chaque équipe reçoit un objet pour jouer avec en autant de façons créatives que possible. Un hoola-hoop par exemple. Chaque équipe doit trouver une situation à mimer/théâtraliser, elle fait par exemple avec le hoola-hoop :

- Ils le tiennent au-dessus de leurs têtes et chantent I'm singing in the rain
- Ils le maintiennent devant elles et disent « Terre en vue ! Terre en vue !
- Etc

D'autres idées d'objet pour improviser :

- Une chaise
- Une raquette de tennis
- Un ballon de football
- Un abat-jour
- Une peluche
- Une balle de ping-pong
- Etc

Le killer

Tous, sauf le détective s'assoient en cercle tandis que le détective attend à l'extérieur de la pièce. Une personne du cercle est choisie pour être le killer, puis le détective est rappelé vient se mettre au milieu du cercle. Quand il est prêt, le killer fait des clins d'œil aux gens dans le cercle. Quiconque reçoit un clin d'œil pousse un cri à glacer le sang et meurt en s'allongeant. Le détective a trois tentatives pour deviner qui est le killer.

Pince à linge

C'est un jeu qui peut durer tout le long de la fête, il a pour but de faire parler les gens entre eux. Donnez à chaque invité une pince à linge qu'il doit épingler sur son épaule. Dites à tous les joueurs qu'ils ne peuvent pas utiliser les mots HEUREUX, CADEAU et ANNIVERSAIRE (ou d'autres mots, au choix). Quand ils le font, ils donnent leur pince à linge à la personne qui les a fait parler. La personne l'ajoute ensuite sur son épaule. La personne avec toutes les pinces à linge (ou le plus de pinces) à la fin de la fête gagne (prévoir un lot).

Coin Coin

Tout le monde s'assoit en cercle, sauf une personne qui prend un oreiller et reçoit un bandeau sur les yeux, il est aveugle. Il doit ensuite aller dans le cercle et placer le coussin sur les genoux d'une des personnes présentes, s'asseoir sur elle et dire « mignon mignon ». La personne doit répondre « coin coin », mais cela peut être fait seulement 3 fois. Si la personne aveugle devine le nom de la personne sur qui elle est assise, elle donne sa place à cette dernière et le jeu repart, sinon il continue avec un autre joueur. Le jeu s'arrête lorsque tout le monde a participé.

Deux vérités et un mensonge

Tout le monde dans le groupe doit penser à trois choses à partager sur eux-mêmes : 2 doivent être vraies, mais 1 doit être un mensonge. Quand une personne a partagé ses trois choses, le reste du groupe doit décider laquelle des trois est un mensonge. La personne indique alors quelle chose était un mensonge. Les joueurs seront désireux de tromper le groupe, cela encourage les gens à partager certaines des choses les plus secrètes qu'ils ont faites ou vécues dans leur vie !

Tout le monde court

Un jeu pour ceux qui aiment courir, il faut donc de la place.

Objectif : être la dernière personne debout.

Demandez à chacun de se répartir uniformément sur la surface de jeu. Une fois que vous dites « GO », tout le monde essaie de toucher l'autre. Si une personne touche une autre personne, cette dernière doit s'asseoir pour le reste de la partie. Cependant, si deux personnes se touchent en même temps, elles doivent toutes les deux s'asseoir.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous, sauf une personne, soient éliminés. La dernière personne debout gagne la partie.

Alignement

Ce jeu est excellent si vous avez besoin d'un brise-glace rapide. Il fonctionne mieux pour les groupes de 10 personnes ou plus.

Le meneur de jeu donne un certain critère et le groupe doit s'aligner dans l'ordre de ce critère. Par exemple, si le critère était anniversaire, le groupe doit se réunir par ordre de naissance : celui qui est né en janvier sera à une extrémité, et celui qui est né en décembre sera à l'autre extrémité (avec tout le monde rangé soigneusement entre les deux).

D'autres idées de critères :

- Taille
- Pointure
- Longueur des cheveux
- Couleur des cheveux (plus clairs au plus sombres)
- Âge de la maman (plus jeune à plus âgé)
- Pointure des chaussures
- Couleur des yeux (plus clair à plus foncé)

Variante : couvrir les yeux de tout le monde avec des foulards. Une fois tout le monde aveugle, annoncez au groupe qu'ils doivent s'organiser en une ligne dans l'ordre des prénoms (par ordre alphabétique). Cela paraît simple, mais c'est un bon moyen d'amener les gens à comprendre les difficultés associées au fait de ne pas être en mesure de s'appuyer sur la vue pour communiquer.

ChiFouMi

Les jeunes aiment faire un bon jeu de ChiFouMi (Pierre Feuille Ciseaux) ! Que diriez-vous d'organiser un tournoi ? Cela ne prend pas autant de temps que vous le pensez, et les jeunes vont adorer se mesurer sur un grand classique !

Nous connaissons tous le jeu Pierre Feuille Ciseaux. Vous pouvez divertir les enfants pendant au moins 20 minutes avec ce jeu et il fonctionne vraiment bien comme brise-glace.

La clé de ce jeu est de le vendre comme un tournoi « ChiFouMi ». Si vous avez un groupe de 32 jeunes, pour être couronné champion de ChiFouMi, une personne doit gagner cinq jeux consécutifs (ce qui n'est pas un mince exploit !).

Ce n'est pas complexe à exécuter : les jeunes se mettent par deux et jouent un match contre l'autre. Vous pouvez faire le meilleur des 3 manches, le gagnant est donc le premier à deux victoires. Les « gagnants » vont d'un côté de la pièce, les « perdants » de l'autre. Le processus se répète : le groupe des gagnants s'organise en paires jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 joueurs. La clé est de rassembler tout le monde autour des joueurs et de construire le suspense entre chaque match. Faites une Grande Finale entre les deux meilleurs en 5 manches pour aider à maintenir le suspense sur la fin.

Vous pouvez prévoir un trophée pour le gagnant. Vous serez surpris de voir combien de passion de ce jeu peut générer !

Assied toi si

Un jeu parfait pour les supers grands groupes : tout le monde doit rester debout jusqu'à ce qu'une déclaration qui est vrai pour eux soit lue. Vous devez préparer en avance des déclarations. Exemples :

- Assied toi si tu as mangé du chocolat aujourd'hui
- Assied toi si ton prénom commence par un M
- Assied toi si tu ne portes pas de chaussettes
- Assied toi si tu portes du violet
- Assied toi si tu es arrivé en retard en cours cette semaine
- Assied toi si tu sais parler plus de deux langues
- Assied toi si tu as déjà dit « je t'aime » à quelqu'un... etc

Le dernier joueur en jeu démarre le jeu suivant ou a un gage rigolo !!

Les deux extrêmes

Un jeu de deux extrêmes ! Il s'agit d'un brise-glace simple pour les ados.

Créez une ligne imaginaire au milieu de la pièce. Demandez aux participants de se déplacer par rapport à la ligne pour indiquer où ils se situent sur une question particulière.

Par exemple : déplacez-vous vers le côté gauche de la chambre si vous aimez le chocolat, vers le côté droit si vous aimez la fraise. Si les gens n'ont pas une opinion tranchée, ils se tiennent au milieu.

Continuez avec d'autres extrêmes :

- Dormir tard ou se lever tôt ?
- Douche ou bain ?
- Rock'n Roll ou Rap ?
- Match de football ou concert ?
- Sucré ou salé ?
- Faire les devoirs ou faire la vaisselle ?
- Facebook ou Twitter ?
- Été ou hiver ? etc

Quand tout le monde a choisit une position, lisez la prochaine question et tout le monde se déplace à nouveau. Les jeunes adorent s'exprimer, donc c'est un bon jeu pour les amener à exprimer leurs opinions sur certaines choses.

Trivial ado

Divisez les jeunes en deux équipes avec l'adolescent qui fête son anniversaire en tant que meneur de jeu (il posera les questions). Les équipes doivent répondre à des questions au sujet de l'adolescent qui fête son anniversaire, comme sa couleur préférée, sa matière scolaire favorite ou son dessin animé d'enfance préféré. Les équipes doivent se consulter et sonner une cloche pour répondre. Si l'équipe qui répond se trompe, l'autre équipe peut voler le point en répondant correctement. La première équipe à obtenir 10 points gagne.

Variante : pour un autre jeu-questionnaire, divisez les équipes par sexe pour une bataille des sexes. Les garçons posent des questions plutôt « masculines » aux filles : sports ou voitures par exemple. Les gars vont répondre aux questions des filles concernant la mode ou le maquillage par exemple. L'équipe avec le plus de points après un certain nombre de questions gagne.

Positif

Ce jeu fonctionne mieux pour les groupes qui se connaissent assez bien.

Asseyez-vous en cercle et donnez à chacun une feuille de papier et un stylo. Chaque personne doit écrire son nom en haut de la feuille de papier, puis la passer à la personne sur leur gauche. Chaque personne écrit ensuite une ou deux (ou plus) caractéristiques positives sur la personne dont le nom est en haut de la feuille.

Après 30-60 secondes, tout le monde passe à nouveau les feuilles de papier sur leur gauche. Cela continue jusqu'à ce que tout le monde ait écrit quelque chose sur tout le monde.

Une feuille de papier devrait ressembler à ceci :

| Théo Duval

- Drôle
- Mignon
- Bon cuisinier
- Pense toujours aux autres
- A de bons goûts vestimentaires
- Franc
- Sincère
- Honnête
- Aide toujours les autres
- Etc
- Etc

La dernière étape est que tout le monde reçoit à nouveau sa feuille de papier.

Cela fonctionne mieux si vous les redistribuez une à la fois, de sorte que tout le monde puisse voir la réaction des gens quand ils lisent les commentaires positifs sur eux-mêmes. Il peut être utile de faire une vérification rapide pour s'assurer que les commentaires sont appropriés et positifs.

Bien réalisé, c'est un jeu incroyablement positif et cela peut être un moment que les ados se souviendront littéralement pour les années à venir.

Qui a ?

Voici encore un jeu pour briser la glace et parfait pour amener les gens à se mêler et à parler. Vous devez préparer un morceau de papier pour chaque personne avec des choses comme ceci :

- Quelqu'un qui a été à Paris
- Quelqu'un qui préfère le café au chocolat
- Quelqu'un qui est fan du PSG
- Quelqu'un qui a pris l'avion dans les 12 derniers mois
- Quelqu'un qui lit des bandes dessinées
- Quelqu'un qui a été skier l'hiver dernier
- Quelqu'un qui est bon en mathématique
- Quelqu'un qui sait chanter la marseillaise
- Quelqu'un qui porte des chaussures rouges
- Quelqu'un qui aime les dessins animés
- Quelqu'un qui a été au cinéma la semaine dernière
- Quelqu'un qui aime Christophe Maé
- Quelqu'un qui est doué en dessin
- Quelqu'un qui porte une casquette
- Quelqu'un qui porte du rouge
- Quelqu'un qui possède toujours un ours en peluche
- Quelqu'un qui possède un scooter bleu
- Quelqu'un qui aime les chevaux
- Quelqu'un qui a un téléphone rouge
- Etc

Les gens doivent alors trouver des personnes dans la pièce qui correspondent aux critères, et leur faire signer ou parapher leur prénom sur la feuille, par exemple, si quelqu'un a été à Paris, il peut signer dans la zone correspondante. Lorsque toutes les cases sont remplies, la personne a terminé ! Il peut s'agir d'un concours pour voir qui termine en premier, ou tout simplement un exercice où tout le monde termine sa feuille.

Vous pouvez bien évidemment changer les questions en fonction de votre groupe ou en avoir plus ou moins.

Une variation (nécessite une préparation supplémentaire) est d'avoir un certain nombre de versions différentes de la feuille de papier pour que tout le monde n'ai pas le même genre de personne à retrouver !!

Le tueur

L'assassin est un jeu simple à mettre en place, il ne nécessite aucun équipement, et les jeunes adorent. Vous devez avoir au moins 8 personnes pour y jouer.

Il y a cinq rôles dans le jeu : tueur, médecin, citadin, policier et modérateur. Pour un groupe de onze personnes, les rapports devraient être d'environ :

- 2 tueurs
- 1 médecin
- 1 policier
- 6 citadins
- 1 modérateur

Sauf pour le modérateur, les autres rôles doivent être alloués en secret. Normalement, le modérateur les écrit sur des cartes et les distribue, donc on ne sait pas quel rôle jouent les autres. Le modérateur doit être quelqu'un qui connaît bien le jeu.

L'objectif des tueurs est de travailler ensemble pour assassiner tous les habitants de la ville (y compris la police et le médecin).

L'objectif des citadins est de retrouver les tueurs.

Déroulement du jeu :

Le jeu commence avec le modérateur qui dit à tout le monde de fermer les yeux. Une fois que tous les yeux sont fermés, il demande aux tueurs d'ouvrir les yeux. Étant donné que c'est le premier tour, chaque tueur découvrira les autres « tueurs ». Le modérateur demande aux tueurs qui ils veulent assassiner. Ils conviennent en silence (en pointant quelqu'un du doigt) qui ils tuent ce tour. Une fois qu'ils ont choisi quelqu'un, le modérateur les remercie et leur demande de fermer les yeux.

Le modérateur demande alors au médecin d'ouvrir les yeux. Il peut alors choisir quelqu'un à « sauver » en le pointant du doigt. Une fois qu'il a choisi quelqu'un à sauver, le modérateur demande au médecin de fermer les yeux.

Enfin, le modérateur demande au policier d'ouvrir les yeux et de choisir quelqu'un à accuser (de tueur). Le modérateur doit honnêtement (et silencieusement) répondre au policier avec un clin d'œil ou un hochement de la tête si l'accusé est l'un des tueurs ou pas. Le policier referme alors les yeux.

C'est la fin du premier tour, le modérateur demande à chacun d'ouvrir les yeux.

Le modérateur annonce au groupe qui a été tué au cours de la nuit. La personne qui a été tuée ne peut plus participer au match. Il est essentiel qu'il ne parle pas ensuite.

Note : si la personne que les tueurs ont sélectionné pour être « tué » est aussi celle choisie par le médecin, le modérateur révèle seulement qu'il y a eu une tentative d'assassinat (et ne donne pas plus d'informations) car la personne reste en vie.

Tous les membres du groupe discutent ensuite entre eux pour savoir qui ils pensent être des tueurs. Après quelques minutes de discussion, le groupe doit voter (un à la fois) pour désigner une personne qu'ils pensent être un tueur. Étant donné que les rôles ont été distribués dans le secret, les premiers tours sont souvent pleins de spéculation, les gens justifient leur innocence, ou expliquent leurs soupçons. Le jeu progresse, mensonges, tromperie et stratégie et lorsque tous les votes ont été exprimés, la personne avec le plus de votes est hors jeu (et ne doit plus parler). S'il y a une égalité des voix, donnez une minute au groupe pour poursuivre la discussion et voter à nouveau.

Le policier ajoute une touche supplémentaire au jeu : s'il a accusé une personne et a appris que c'est un tueur, il peut choisir de le divulguer au groupe, mais cela a des conséquences car le groupe peut croire que ce n'est pas réellement un policier mais un tueur déguisé. De plus, les tueurs peuvent choisir de cibler cette personne au prochain tour.

Le jeu se poursuit sur le même cycle, tout le monde referme les yeux, les tueurs sélectionnent à nouveau quelqu'un à assassiner, le médecin sélectionne quelqu'un à sauver, le policier accuse quelqu'un, le modérateur annonce qui a été tué, et a lieu un nouveau vote. Si le médecin et / ou le policier sont éliminés, le modérateur doit faire semblant de leur demander de choisir quelqu'un à sauver (ou à accuser) juste pour que les citoyens ne sachent pas qui sont ces gens. Si l'un des deux tueurs est éliminé, le jeu continue avec un tueur.

Au cours du jeu, les gens sont de moins en moins dans le jeu, et les gens (en particulier le médecin et le policier) acquièrent de plus en plus de connaissances sur qui peuvent être les tueurs. Ainsi, les discussions deviennent de plus en plus intéressantes. Il est recommandé aux médecins et aux policiers de garder leur identité secrète dans les premiers tours pour éviter d'être capté par les tueurs. Ils devraient le dire quand cela pourra être bénéfique de révéler leur rôle dans le groupe, surtout si le policier a une accusation confirmée. S'il peut convaincre le reste du groupe, il est vraiment un policier (et pas un tueur se faisant passer pour un policier) et ajoute au mystère !

Réglez le nombre de policiers / tueurs en fonction de la taille du groupe. Pour 15 joueurs, prévoir deux policiers, pour 20 joueurs, prévoir 3 tueurs, etc.

Jeu des records

L'ensemble du concept est d'avoir une série de « records » à essayer de battre.

Des idées ou des exemples :

- Qui saute le plus haut (marquez les sauts au mur avec une craie)
- Qui peut s'appuyer le plus longtemps comme une chaise contre un mur avec les jambes à angle droit
- Qui fait voler le plus loin un avion en papier
- Qui peut résoudre le plus rapidement un Rubix Cube
- Record de lancer de frisbee entre deux ou trois personnes sans qu'il touche le sol
- Meilleur temps pour défaire un gros sac de nœuds... etc

En fait, tout fonctionne ici : utilisez votre imagination, ajoutez vos suggestions. Essayez d'avoir un bon mélange de physique, d'intellectuel, etc et prenez soin de vous assurer que les personnes qui ne peuvent pas être aussi « douées » à certaines activités que les autres ne se sentent pas à l'écart !



Jeu des photos

Un jeu où les jeunes devront aller en ville ou dans le quartier.

Répartissez les jeunes en groupes de 4-5 et donnez un appareil photo à chaque groupe (ils peuvent utiliser leurs téléphones s'ils veulent).

Dressez une liste de choses / objets / situations qu'ils devront essayer de capturer sur l'appareil photo. Soyez créatif avec la liste, assurez-vous d'inclure des tâches simples, mais aussi des choses plus délicates à trouver (ou à faire).

Attribuez des points à chaque élément en fonction de la difficulté.

Par exemple :

- 10 points pour une photo d'un 4x4 rouge
- 20 points pour une photo de votre groupe sur une balançoire
- 30 points pour une photo d'un membre de votre groupe serrant la main à une personne âgée
- 10 points pour une photo de chat
- 30 points pour une photo d'un membre de votre groupe portant un chat
- 5 points pour une photo d'un panneau de stop
- 5 points pour une photo de votre groupe à un arrêt de bus
- 5 points pour une photo de votre groupe sur un passage piéton
- 50 points pour une photo de votre groupe dans une cabine téléphonique (si vous en trouvez une !)
- 30 points pour une photo d'un membre de votre groupe derrière un comptoir d'un commerce local
- 20 points pour une photo d'un membre de votre groupe sur un petit vélo
- 50 points pour une photo de votre groupe avec un chat et un chien
- Etc

Assurez-vous de fixer un délai pour le retour des joueurs.

Additionnez les points, et l'équipe qui en a le plus est la gagnante ! Si vous avez le temps, visionnez les photos sur un grand écran.

Vous pouvez varier le jeu en utilisant la vidéo au lieu de la photo !

Passe le cadeau

Tout le monde a entendu parler du jeu « passe le cadeau », vous pourriez penser que cela sonne un peu creux comme jeu de groupe pour des ados, mais il peut bien fonctionner si vous ajoutez un peu de fun.

Pour ceux qui ne connaissent pas « passe le cadeau », vous mettez en place un prix (par exemple, une boîte de chocolats), puis ajoutez plusieurs couches d'emballages (jusqu'à 20 fois). Au sein de chaque couche, vous pouvez ajouter un lot plus petit (par exemple une sucette ou un petit chocolat).

Le groupe s'assoit en cercle et se passe le cadeau dans le groupe avec une musique en arrière-plan. Quand la musique s'arrête, celui qui tient le « cadeau » déballe une couche et garde le petit prix caché dans cette couche. Cela continue jusqu'à ce que la dernière couche soit enlevée et celui qui enlève cette dernière couche remporte le prix à l'intérieur.

Maintenant, le petit plus pour des ados. En plus de l'ajout d'un petit prix dans chaque couche, ajoutez un « défi » écrit que la personne devra effectuer. Le défi peut être quelque chose que la personne devra faire en face du groupe...

Par exemple :

- Chante une chanson pour le groupe
- Explique au groupe le moment le plus embarrassant de ta vie
- Exécute 20 pompes
- Etc

En conséquence, vous vous retrouvez avec un jeu beaucoup plus amusant !!

Tournoi de chaussettes

Deux personnes s'affrontent. Pas de chaussures, ils se mettent en chaussettes. La première personne à enlever les deux chaussettes de l'autre personne remporte la victoire ! Plaisir supplémentaire : jouez dehors sur une bâche couverte de sable. Mettez en place un tournoi entre tous les participants et décernez un trophée au lutteur de chaussettes ultime !

Bons jeux, amusez-vous bien !! Michaëla (Ludeek)