

LE MARCHÉ DE PADI-PADO

Ne pas se faire piéger et rapporter du marché les bonnes courses!



Les joueurs s'assoient par terre, en cercle.

On désigne le joueur qui va commencer.

Il s'adresse alors à son voisin de droite et lui demande:

« Je vais au marché de padi-pado, que vais-je pouvoir rapporter? »

Le joueur questionné doit répondre sans hésiter par un mot qui ne contient aucun « i » et aucun « o » (pas de i ; pas de o : padi-pado!).

S'il répond correctement, il interroge à son tour son voisin de droite, en lui posant la même question, mais la réponse doit bien sûr être différente.

Et ainsi de suite, en faisant le tour du cercle. Quand un joueur se trompe, il est éliminé.

Le jeu s'arrête quand il ne reste plus qu'un joueur : c'est lui le grand gagnant et celui qui rentre le plus chargé du marché!

Petite variante : on peut compliquer un peu le jeu en limitant le temps de réponse. Par exemple, le joueur interrogé a 5 secondes pour répondre, sinon il est éliminé ! Cette version-là va très vite, alors attention à ne pas paniquer!

LE SÉBASTOPOL

Être le premier à poser tous ses dominos.



Pour jouer, il faut :

- 1 boîte de 28 dominos.

- S'il y a 3 joueurs, on enlève le domino double-six du jeu, et on le pose sur la table: ce sera le domino de départ. Puis on distribue 9 dominos à chaque joueur.
- S'il y a 4 joueurs, on distribue 7 dominos à chacun.
- Celui qui a le double-six commence le jeu et le pose sur la table.
- S'il y a 3 joueurs, c'est le plus jeune qui commence.



Si tu n'as pas de dominos chez toi, tu peux en fabriquer. Avec l'aide de tes parents, découpe dans du carton 28 petits rectangles de 5 cm de long sur 2,5 cm de large. Dessine ensuite au feutre noir les 28 combinaisons possibles (du double-zéro au double-six).

Les 4 premiers dominos posés doivent être posés autour du double-six de façon à former une croix. Tant que la croix n'est pas formée, on ne peut pas déposer d'autres dominos.

Ensuite, une fois la croix formée, les joueurs, à tour de rôle, posent leur domino en suivant la règle classique, en accolant les moitiés identiques. Le gagnant est le joueur qui est le premier à poser tous ses dominos.

LES PINGOUINS SUR LA BANQUISE

Tenir le plus longtemps possible sur la banquise qui fond.

Pour jouer, il faut :



- des feuilles de papier journal et de la musique.

On commence par préparer la banquise : les feuilles de papier journal sont étalées par terre, les unes contre les autres, pour former la banquise.

Le meneur de jeu lance la musique : alors les petits pingouins (tous les autres joueurs) se promènent dans l'eau glacée (là où il n'y a pas de feuilles).

Soudain, quand la musique s'arrête, tous les pingouins rejoignent la banquise en courant. Puis la musique reprend, mais la banquise a fondu : le meneur de jeu retire une feuille de papier.

À chaque fois que la musique s'arrête, les petits pingouins doivent retourner sur la banquise et se serrer de plus en plus pour tenir tous ensemble sur la banquise ! Car plus la musique passe, plus la banquise fond, et moins les petits pingouins ont de place...

Quand la banquise est trop petite pour accueillir tous les pingouins, le jeu est terminé. À ce jeu, il n'y a ni gagnant ni perdant. Les pingouins doivent s'entraider pour tenir sur la banquise.



LE GARÇON DE CAFÉ

Prendre la commande correctement, sinon attention aux gages!

Pour jouer, il faut :



- 1 feuille de papier et un crayon

- On désigne un joueur pour être le garçon de café. Il prend la feuille de papier et le crayon et s'en va dans un coin.
- Les autres joueurs s'assoient autour d'une table et se mettent à discuter, comme les clients d'un café.
- Laisant son papier et son crayon, le garçon de café revient.
- Il écoute attentivement la commande de chaque joueur, car il doit toutes les mémoriser en détail.
- Il retourne dans son coin et note cette fois-ci la commande de chaque client.
- Puis il revient avec son papier et, tout en faisant semblant de servir le verre, comme au café, il annonce à chacun sa boisson.
- S'il se trompe dans la commande d'un client, alors celui-ci lui donne un gage : par exemple, faire le tour de la table à cloche-pied.
- Ensuite, quand tous les clients sont « servis », on désigne un autre garçon de café.



LES FEUILLES DE NÉNUPHARS

Terminer le parcours le premier.



Pour jouer, il faut :

- 6 feuilles cartonnées, que l'on peut remplacer par des cartons d'emballage (ou même par de simples feuilles de papier).

On définit d'abord un parcours: par exemple, départ à la cuisine devant le réfrigérateur, puis de là se rendre au salon, faire le tour du canapé et pour terminer, devant la porte d'entrée.

Puis les joueurs forment 2 équipes. (S'ils ne sont que deux, les joueurs jouent l'un contre l'autre.) Chaque équipe se met au départ.

Le premier joueur de chaque équipe prend 3 feuilles cartonnées et en dépose 2 par terre, l'une derrière l'autre. Puis il met un pied sur chaque feuille. Elles représentent des feuilles de nénuphars!

Ensuite il dépose la 3^e feuille devant lui, lève son pied qui est derrière et le met sur cette feuille. Puis il enlève la feuille libre et la pose juste devant, et ainsi de suite. Il avance en posant ses pieds sur les feuilles de nénuphars.

Mais attention à ne pas poser un pied dans l'eau!

Quand un joueur a terminé son parcours, il donne les feuilles au joueur suivant de son équipe. Et celui-ci se lance à son tour sur les feuilles de nénuphars.

L'équipe qui la première a terminé le parcours gagne la partie.

