

# Descriptif des jeux starters

## Jeu de connaissance : **la cible**

Les joueurs forment un cercle. Chacun à son tour dit une caractéristique et ou anecdote (vraie et si possible originale et ou unique) sur lui. Tous les joueurs qui ont ou vécu la même avance d'un pas. On est au centre de la cible en trois ou quatre pas. But du jeu être le premier au centre de la cible.

## Jeu de coordination : **Clap cuisse mains en l'air**

On se met par deux face à face.

On commence tous les deux en même temps à se taper ses cuisses bras tendus.

Puis on a trois choix soit

- Lever les deux mains bras tendus en l'air
- Tendre les deux bras côte à côte vers la droite
- Tendre les deux bras côte à côte vers la gauche

Si on ne fait pas le même geste de bras simultanément, on repart par un tape cuisse.

Si on a fait le même geste de bras simultanément avec son partenaire, on frappe les deux mains de son partenaire bras semi tendus. Puis de nouveau tape cuisse et bras, etc...

Pensez à faire des changements de partenaires, cela réchauffe les cuisses....

## Jeux : **Pinguins mécaniques**

Par trois un explorateur guide de pinguins et deux pinguins qui démarrent dos à dos.

Quand l'explorateur leur tape simultanément sur la tête les pinguins démarrent (pas trop vite le premiers coups) et de manière mécanique avec les deux mains sur les côtés qui font les ailes.

But pour l'explorateur faire en sorte que les deux pinguins se retrouvent face à face.

Pour cela s'il tapote sur la tête des pinguins, ils vont tout droit, sur l'épaule gauche, ils vont à gauche, sur l'épaule droite, ils vont à droite. Les pinguins peuvent accélérer progressivement pour corser le jeu.

## Jeu des "**samourais Banzai**"

Les samourais sont en cercle. Le premiers joueur à le droit à un mouvement de jambes bras et mains pour essayer de toucher avec une de ces mains n'importe quel main d'un des joueurs du cercle. Un joueur dont la main est touché, la met dans le dos. On a perdu quand on a plus de main. But du jeu être le dernier samourai dans le cercle.

Attention il y a un sens de tour de jeu que l'on doit respecter, on doit jouer à son tour, si on se trompe on perd une main. En effet au bout d'un certain nombre de mouvements des joueurs le cercle et les placement des joueurs est modifié.

## Jeu du **robot et des chaises**

Une chaise de plus que de joueurs, le robot se déplace d'une manière saccadée et mécanique, but du jeu pour le robot s'asseoir sur la chaise libre, pour les autres joueurs l'en empêcher.

Un joueur qui s'est levé n'a pas le droit de retourner s'asseoir sur sa dernière chaise.

Quand le robot à réussi à s'asseoir c'est le joueur qui est resté debout qui devient robot.