

Le jeu du Psychiatre



Préparation : Au moment de commencer le jeu, il faut désigner un joueur qui sera le « psychiatre ». Cette personne doit être éloignée du groupe, afin d'expliquer les règles aux autres participants. Ainsi, le psychiatre ne doit pas être au courant des règles du jeu.

Les règles : Chaque participant doit prendre la personnalité de la personne qui se situe sur sa droite. Il devra donc répondre aux questions posées en fonction de cette personne. Chaque fois qu'une question est posée, la personne concernée doit y répondre (en pensant pour celle de droite), si elle se trompe la personne de droite dit « psychiatre », alors tous les participants changent de place et une nouvelle question est lancée.

Le jeu : Quand les règles sont comprises par tous, le psychiatre rentre dans la pièce. Les participants expliquent au psychiatre qu'ils se sont mis d'accord sur une maladie et le but pour lui est de la trouver en posant une série de questions (toutes les questions sont possibles.) A chaque fois qu'il pose une question, il doit nommer la personne à laquelle il s'adresse. Le but du jeu étant pour le psychiatre de trouver que vous avez changé de personnalité avec la personne de droite.

Variante : Toutes sortes de variantes sont possibles... répondez en rimes, citez tous un même mot dans votre réponse au psychiatre, etc.

Le jeu du Post-it

Préparation : Chacun des participants écrit le nom d'une personnalité connue sur un bout de papier (Soyez originaux !). Ensuite les mettre dans le récipient.

Le jeu : Chaque participant tire un papier dans le récipient sans le regarder. Il le place bien en vue de tous, par exemple collé sur son front. Le but étant de lui faire deviner sa personnalité. Les questions posées ne peuvent avoir comme réponse que oui ou non.

Le jeu du souffle-cartes

Poser en équilibre un jeu de carte sur une bouteille d'eau. Tour à tour, les joueurs soufflent sur le paquet et doivent faire tomber au minimum une carte. Le joueur n'a le droit qu'à une seule expiration.

Celui qui fait tomber la dernière carte du jeu perd la partie.

Le défi du 'Panier - Piano'

Le but est de dire le plus rapidement et le plus de fois possible sans se tromper les mots piano - panier. L'animateur enchaînant la plus belle suite de panier - piano sera déclaré vainqueur.