PETITS JEUX

Rappel : tout le matériel utilisé doit être désinfecté avant et après utilisation!

JEU 1 - CHARADE

1. La meute est divisée en groupe de deux à cinq personnes.
2. Choisir un volontaire pour commencer. Cette personne doit penser à un objet, un humain, un animal, un aliment… (La chose peut être en relation aux activités scoutes). Elle informe les autres joueurs de la nature de la chose choisie.
3. Chaque groupe pose une question à tour de rôle à la personne qui a choisi l'objet. Les réponses doivent être «oui» ou «non».
4. Chaque tour dure jusqu'à ce que 10 questions soient posées ou que l'objet soit deviné.

REFLEXION : Il est important que ceux qui posent les questions réfléchissent attentivement à ce qu'ils demandent. Avec un nombre limité de questions, de quelles informations aviez-vous besoin pour deviner l'objet? Quel genre de questions avez-vous posé en premier ? N'oubliez pas que chaque problème a une solution et qu'il vous suffit d'être créatif pour la trouver.

JEU 2 – SPLAT

1. Les louvettes s'assoient en cercle et le meneur du jeu se place au milieu.
2. Le meneur du jeu fait demi-tour et, au hasard, désigne une louvette et crie "splat".
3. La louvette désignée doit baisser et celles qui sont placées de chaque côté doivent tourner vers elle et crier "splat".
4. La dernière louvette à crier doit s'asseoir. Si une autre personne crie aussi "Splat", elle s'assoit. Faites avancer le jeu rapidement pour tester les réflexes.
5. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait deux louvettes debout. Elles doivent se tenir dos à dos et lorsque le meneur du jeu donne un signale, elles doivent s'éloigner l'une de l'autre.
6. Lorsque le meneur du jeu crie "splat", les deux dernières louvettes doivent se retourner et crier "splat!". La première à crier est la gagnante.

REFLEXION : Cette activité consiste à tester les réflexes. Chacun doit penser aux autres compétences qu'il a utilisées pour bien jouer. Tout le monde doit comprendre que s'amuser est l'élément le plus important du jeu, pas gagner.

JEU 3 – FOOTBALL ASSIS

1. La meute est divisée en deux équipes. Chaque équipe choisit son nom. Les équipes vont jouer au football assis.
2. Chaque louvette prend une chaise, choisit un endroit et s'assoit quelque part sur le terrain. Une équipe doit défendre un but et l'autre doit défendre le but opposé.
3. Le meneur de jeu est l'arbitre. Les louvettes doivent travailler ensemble, en passant le ballon avec leurs pieds, jusqu'à ce qu'elles se rapprochent suffisamment pour marquer dans le but adverse. Les louvettes ne doivent toucher le ballon qu'avec les jambes ou les pieds et doivent rester sur leur chaise au même endroit, à moins que l'arbitre ne leur dise de bouger.

4. Les louvettes reçoivent un «temps mort» si elles quittent leur chaise ou lancent le ballon en l'air. La durée du temps mort dure seulement quelques minutes.
5. Si la balle roule jusqu'à un point où elle est hors de portée, l'arbitre la ramasse et la laisse tomber quelque part entre deux joueurs adverses.

REFLEXION : S'asseoir pour jouer au football signifie que travailler ensemble et bien communiquer sont les clés de réussite de cette activité. Tout doit être défini en équipe, du positionnement des chaises à l'élaboration de votre chemin vers l'objectif.

JEU 4 - MAITRE DU RYTHME

Trouvez le maître du rythme dans ce jeu de cercle simple et amusant.

1. Les louvettes s'assoient en grand cercle tout en respectant la distance entre elles.
2. Choisir une louvette pour être le détective et demandez-lui de se retourner et de se couvrir les oreilles, afin qu'elle ne sache pas ce qui se passe.
3. Choisir une autre louvette pour être le maître du rythme.
4. Le maître du rythme doit lancer une action ou un rythme et les autres membres du groupe doivent l'imiter.
   N.B : Les actions ne doivent pas impliquer le toucher du visage ou d'une autre personne.
5. Demandez au détective de rejoindre à nouveau le cercle et dites-lui qu'il a trois suppositions pour essayer de deviner qui est le maître du rythme.
6. Pendant le jeu, le maître du rythme doit passer à de nouvelles actions et rythmes, et la meute doit continuer à les imiter (sans rendre évidente l'identité du maître du rythme).
7. Lorsque le détective trouve le maître du rythme ou a épuisé toutes ses suppositions, rejouez avec différentes personnes dans les rôles.

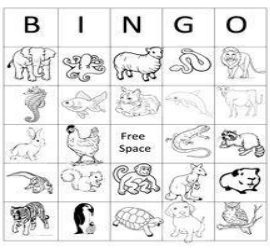
REFLEXION : Ce jeu implique la concentration des participants. Le maitre du rythme qui a guidé les membres peut être Akela qui guide le clan des loups.

JEU 5 - QUESTION BINGO

1. La cheftaine sélectionne les numéros d'appel et les annonce aux louvettes.
2. Distribuez une carte par sizaine. Préparer un coin pour chaque sizaine avec une carte accrochée au mur (pour éviter les contacts et la contamination de la carte).
3. L'appelant (la sizaine) doit sélectionner un numéro.
   Chaque numéro est relié à une question, la sizaine doit répondre correctement pour pouvoir cocher le numéro sur sa carte. Les questions peuvent être en relation avec la progression, la nature, des idées générales, la planète…
4. La sizaine crie "BINGO !" lorsqu'elle obtient une ligne complète (verticale, horizontale ou diagonale) ou une carte pleine. A vous de faire vos règles amusantes !

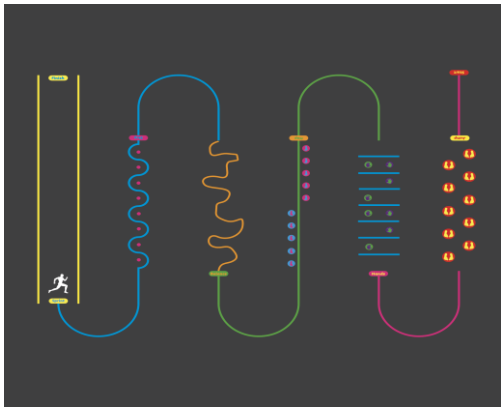
1	7	13	19	25
2	8	14	20	26
3	9	15	21	27
4	10	16	22	28
5	11	17	23	29
6	12	18	24	30

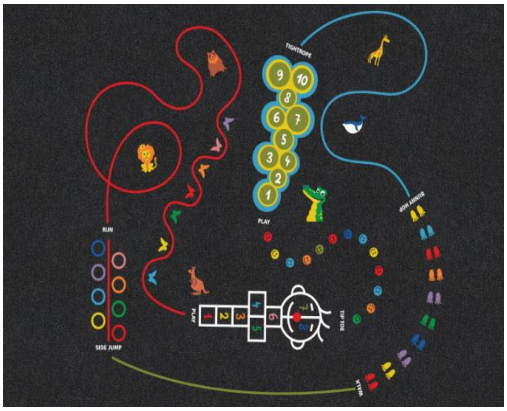
Exemple 1



Exemple 2

JEU 6 - LE PARCOURS





1. La cheftaine prépare un parcours bien déterminé et composé d'un enchainement d'obstacles et d'épreuves plus ou moins facile à réaliser (sauter, courir, grimper, ramper …)
2. A la fin du parcours la louvette obtiendra un texte à trou à continuer, un message codé à résoudre…

JEU 7 - LE MIROIR

Les louvettes se placent 2 à 2 face à face laissant une distance de 1.5m entre elles. Chacune doit imiter les mouvements de l'autre en chantant des chansons scoutes.

JEU 8 - SHAKE

1. Chaque louvette a une boite de mouchoir vide avec un trou sur l'une des plus petites extrémités et un ruban ou une ficelle enfilée entre les deux trous. Cela permet à la boîte d'être attachée à l'arrière des louvettes avec l'ouverture de la boîte visible.
2. À l'intérieur de la boîte, vous pouvez placer 10 à 15 objets. Vous pouvez également utiliser des petites boules, des billes, des guimauves ou tout autre petit objet.
3. Les louvettes doivent danser et secouer de sorte à faire tomber les objets de la boîte. La première qui retire le plus d'objets remporte la partie.

JEU 9 - DESSIN CASSE

1. Les louvettes se mettent par paire dos à dos sans se toucher.
2. Une louvette reçoit un dessin et l'autre une feuille blanche. La louvette qui a le dessin doit le faire copier à l'autre sans se tourner.

REFLEXION : Les critères d'une bonne communication : écoute active, respect, échange, compréhension, se mettre face à face.

JEU 10 - RAMASSE TRESOR

1. Les louvettes se mettent l'une en face de l'autre laissant une distance de 1.5m entre elles. Devant chaque louvette se trouve un objet, un texte à trou, un message codé…
2. La cheftaine commence le jeu en nommant les parties du corps : la tête, les oreilles, les pieds, les épaules… Chaque louvette touche son propre organe nommé.
3. Lorsque la cheftaine dit : Ramasse Trésor ! la louvette doit ramasser l'objet qui se trouve juste devant elle.
4. Celle qui ramasse l'objet en premier gagne.
5. L'objet peut être un crayon qui appartient à la louvette.

JEU 11 - HOT POTATO

1. Les louvettes se mettent en file indienne par terre et font passer un ballon par les pieds pendant que la musique joue. Le ballon représente une « patate chaude ».
2. Sur le ballon sont collés les paroles d'un chant, l'histoire d'un épisode du livre de la jungle, l'histoire de notre saint patron…
3. Lorsque la musique s'arrête, la louvette qui tient la « patate chaude » lit la feuille collée.
4. Le jeu continue jusqu'à avoir terminé toute l'histoire/ le chant.
5. Prolongement : les paragraphes de l'histoire/ du chant peuvent être en désordre et il faut les remettre dans le bon ordre.

JEU 12 - MOWGLI A DIT

1. Toutes les louvettes se tiennent devant Mowgli (le meneur de jeu) pour écouter ses commandes, mais elles doivent seulement suivre les commandes qui sont précédées de “MOWGLI a dit”.
2. Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples ou être des actions précises telles que “MOWGLI a dit de lever votre bras !” ou “MOWGLI a dit de s’asseoir !”. Les commandes peuvent être annulées de la même manière : “MOWGLI a dit de se lever !”.
3. Si une louvette effectue une commande qui n’est pas précédée par “MOWGLI a dit”, elle sera une des bandar-logs.

JEU 13 - GUESS MY FEELINGS

1. Chaque louvette porte un masque.
   N.B : Prévoir un masque pour chaque louvette.
2. A tour de rôle, une louvette se met devant les autres et choisit un sentiment pour le faire deviner aux autres.
3. Demandez aux louvettes de surveiller les yeux, les sourcils et le langage corporel.
   Liste de sentiments : l’amour, la colère, l’espoir, la joie, la peur, la surprise, la tristesse…

JEU 14 - LA GRENOUILLE EMPOISONNÉE

1. Les louvettes s'assoient en cercle.
2. Choisir une louvette comme détective pour sortir de la pièce de façon à ne plus voir les autres louvettes.
3. Demandez aux louvettes de baisser la tête et de fermer les yeux. Tapez quelqu'un sur la tête pour être la grenouille empoisonnée.
4. Demandez à tout le monde d'ouvrir les yeux et d'inviter le détective à revenir.
5. Le travail de la grenouille empoisonnée est d'empoisonner autant de personnes que possibles en leur faisant un clin d’œil, et ceci avant que le détective ne devine son identité.
6. Après avoir fait un clin d’œil à une louvette, cette dernière devient empoisonnée et s’allonge par terre.
7. Le détective n'obtient que trois suppositions.

JEU 15 - TABAQUI

1. Une louvette se met au milieu, elle représente TABAQUI alors que les autres louvettes se placent contre le mur.
2. TABAQUI doit rouler un ballon par terre vers les louvettes pour les faire sortir du jeu. Le ballon doit être roulé aux pieds pour que la louvette sache qu’elle a été touchée.
3. La personne au milieu appelle "TABAQUI" et tout le monde doit marcher vers le mur opposé sans être touché par TABAQUI.
4. Si vous êtes touchés avant d'atteindre l'autre mur, vous vous asseyez là où vous avez été touché.

On peut à chaque fois changer l’animal :

Shere khan : Avec Shere khan, la personne au milieu et tout le monde doivent faire la marche du tigre. Toute personne touchée avant d'atteindre le mur devient un tigre et s'assoit sur ses fesses.

Bandar-logs : Avec les Bandar-logs, tout le monde saute sur ses pieds. Si une personne est touchée, elle devient un arbre qui se tient les pieds joints.

Les Chiens Rouges : Avec les Chiens Rouges, tout le monde doit marcher sur ses genoux. Si une personne est touchée, elle s'accroupit et devient un rocher. Elle ne pourra ni bouger ni se tenir debout.

JEU 16- VÉRITÉ ET MENSONGE

1. Les louvettes s'assoient en cercle.
2. La cheftaine se met au centre.
3. Elle informe les louvettes sur un ami / ennemi de MOWGLI en disant deux informations qui sont vraies et une qui ne l'est pas.
4. Ensuite, la cheftaine demande à chaque louvette de deviner quel est le mensonge.

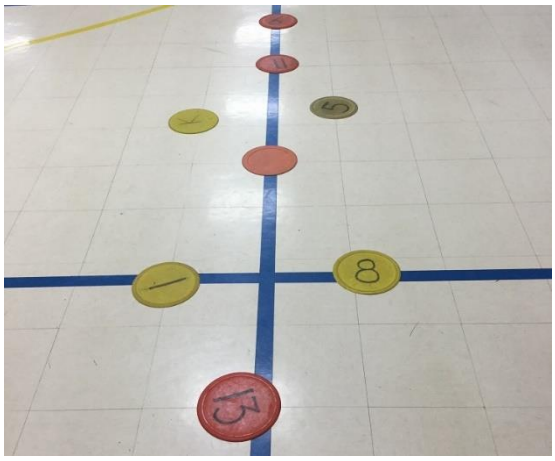
> **Exemple** :
> Je suis BAGHEERA **le chacal**, je connais toute la forêt, tous ses sentiers et tous ses habitants.
>
> Je t'apprends à la parcourir et y chasser.
>
> *Mensonge : Bagheera est une panthère, elle n'est pas un chacal.
> *Les 2 vérités : elle connait toute la forêt et elle a appris Mowgli à chasser.

JEU 17 - SCAVENGER

1. Chaque sizaine a une carte à suivre avec des signes de pistes. Accrocher sur le mur les cartes à suivre pour ne pas les toucher ou choisir une louvette qui sera responsable de la carte et qui est la seule à pouvoir la toucher.
2. La sizaine doit passer d'une étape à une autre en suivant la carte pour arriver au trésor.
3. En passant d'une étape à une autre, les louvettes peuvent être en train de résoudre des questions en relation avec leur progression.
   N.B: Un responsable pour chaque papier pour ne pas les échanger.

JEU 18 - CROSS THE RIVER

1. Les louvettes se trouvent d'un côté du terrain. Au milieu, des points sont placés au hasard sur le sol.
2. Les louvettes à tour de rôle doivent traverser la rivière en sautant d'un endroit à l'autre. Si elles tombent, elles doivent revenir au point de départ.
3. Vous continuez jusqu'à ce que tout le monde ait traversé la rivière.



JEU 19 - CONES + BALLON

1. Chaque sizaine se met en file indienne tout en respectant une distance de 2 mètres.
2. Le premier membre de la sizaine doit faire marcher le ballon avec son pied entre les cônes et revenir à sa place pour donner le ballon à la louvette suivante.
3. Quand toutes les louvettes d'une sizaine jouent le jeu, la sizaine gagne.

JEU 20 - BABYFOOT HUMAIN

Les règles du jeu du babyfoot humain, sont sensiblement les mêmes que celles du babyfoot traditionnel. Nouer une ficelle au niveau des hanches ou placer une signalisation au sol pour ne pas toucher du matériel → être plus en coordination.

1. Au coup d'envoi, le ballon est lancé au milieu du terrain.
2. Si un des joueurs lâche la barre, l'arbitre siffle penalty.
3. A chaque but, le ballon est engagé au milieu du terrain par l'équipe qui vient de concéder le but.
4. Lorsque le ballon sort sur l'un des côtés du terrain, le ballon est réengagé au milieu du terrain.
5. Lorsque le ballon sort sur l'un des fonds du terrain, le ballon est réengagé par le gardien de but.

JEU 21 - QUILLES AVEC LES PIEDS

Les règles du jeu du quilles avec les pieds est similaire au jeu ordinaire des quilles, mais au lieu de lancer la balle avec la main, les louvettes doivent essayer d'envoyer le ballon avec leurs pieds.

JEU 22 - STATUE

Faites jouer de la musique et laisser les louvettes se promener librement dans la pièce. Lorsque la musique s'arrête, les louvettes doivent arrêter de bouger et faire la statue.

JEU 23 - LE ROI DETRONE

1. Délimitez la zone de jeu :
    - Un petit cercle pour l'emplacement du trône.
    - Un grand cercle pour délimiter la zone de lancement.
2. Retournez le seau de plage et placez-le sur l'emplacement du trône.
3. Tirez au sort celui qui sera le premier roi du jeu.
4. « Le roi monte sur son trône ». La louvette ne se met pas sur le sceau pour éviter de tomber ; on peut délimiter la zone par n'importe quel objet qui sera comme les quilles.
5. Les autres louvettes se placent tout autour du trône derrière la ligne de lancement et lancent la balle pour atteindre le seau. Celle qui touche le sceau détrône le roi et prend sa place.

Chaque louvette a une balle en main désinfectée. Désinfecter les ballons si plusieurs tours.

JEU 24 – LADDER GAME

1. Les louvettes sont divisées en 2 groupes A et B. Chaque membre du groupe a un numéro.
2. Les membres du groupe A s'assoient en face des membres du groupe B de façon à ce que les membres assis en face ont le même chiffre.
3. Lorsque le meneur du jeu mentionne un chiffre, les membres qui possèdent ce chiffre doivent se lever, faire le tour de l'équipe et reprendre sa place en premier. Celui qui s'assoit en premier fait gagner son groupe.

ألعاب صغيرة

يجب تطهير جميع المعدات المستخدمة قبل وبعد الاستخدام !

اللعبة ١ – التمثيلية التحزيرية

١. يجب على الجميع تشكيل مجموعة من شخصين إلى خمسة أشخاص.
٢. اختر متطوعًا للبدء. يجب أن يفكر هذا الشخص في شيء ، إنسان ، حيوان ، طعام ... (يمكن أن يكون الشيء مرتبطًا بأنشطة الكشافة).
٣. يخبر الشخص الذي اختار الشيء بقية مجموعته ما إذا كان الذي فكر فيه حيوانًا أم نباتًا أم معدنًا.
٤. تتناوب كل مجموعة على سؤال الشخص الذي اختار الشيء ، حتى يتم طرح ١٠ أسئلة. يجب على الشخص الإجابة فقط بـ "نعم" أو "لا". خلال هذا الوقت ، يجب على كل فرد في المجموعة استخدام المعلومات لمحاولة تخمين الشيء.
٥. كل دور يستمر حتى يتم طرح ١٠ أسئلة أو تخمين الشيء.

التأمل: من المهم أن يفكروا بعناية أولئك الذين يطرحون الأسئلة. مع وجود عدد محدود من الأسئلة ، ما المعلومات التي احتاجتها المجموعة و ما نوع الأسئلة التي طرحتها أولاً لتخمين الكائن ؟ تذكر أن كل مشكلة لها حل وعليك فقط أن تكون مبدعًا للعثور عليه.

اللعبة ٢ – SPLAT

١. تجلس الجرموزات في دائرة ويقف الشخص الذي يقود اللعبة في الوسط.
٢. يستدير قائد اللعبة ويُشير بشكل عشوائي إلى شخص ويصرخ " سبلات" "Splat".
٣. يجب على هذا الشخص أن يجلس على الأرض ويستدير من هم على كلا جانبيه نحوه ويصرخان " سبلات ".
٤. من يصرخ آخراً يجلس على الأرض وإذا صرخ شخص آخر أيضًا " سبلات " يجلس على الأرض.
٥. تقدم باللعبة بسرعة لاختبار ردود الفعل.
٦. تستمر اللعبة حتى يصبح هناك لاعبان. يجب أن يقفا ظهراً على ظهر وعندما يشير قائد اللعبة، يجب أن يبتعدا عن بعضهم البعض.
٧. عندما يصرخ قائد اللعبة " سبلات " ، يجب أن يستدير آخر لاعبين ويصرخان " سبلات! " أول من يصرخ هو الفائز.

التأمل: هذا النشاط من اختبار ردود الفعل. يجب على الجميع التفكير في المهارات الأخرى التي استخدموها للعب بشكل جيد. يجب أن يفهم الجميع أن المتعة هي أهم جزء في اللعبة ، وليس الفوز.

اللعبة ٣ – لعبة الأيادي

١. تقسم المجموعة إلى فريقين. يختار كل فريق اسمه. ستلعب الفرق كرة القدم جلوساً.
٢. يأخذ الجميع كرسيًا ويجلسون في مكان ما في الملعب. يجب أن يدافع أحد الفريقين عن هدفه والآخر يجب أن يدافع عن الهدف المقابل.
٣. قائد اللعبة هو الحكم. يعمل اللاعبون معًا، ويمررون الكرة بأرجلهم، حتى يقتربوا بدرجة كافية ليُسجلّوا في المرمى المقابل. على اللاعبين لمس الكرة بأرجلهم فقط ويجب أن يبقوا في نفس المكان، ما لم يأمرهم الحكم بالتحرك.
٤. يحصل اللاعبون على "وقت ضائع" إذا تركوا كرسيهم أو رموا الكرة في الهواء. مدة الوقت الضائع بضع دقائق فقط.
٥. إذا تدحرجت الكرة إلى نقطة كانت خارج النطاق، يلتقطها الحكم ويسقطها في مكان ما بين لاعبين متعارضين.

التأمل: الجلوس للعب كرة القدم يعني أن العمل معًا والتواصل الجيد هما مفتاح النجاح. يجب العمل كفريق، من وضع الكراسي إلى تطوير طريقك إلى الهدف.

اللعبة ٤ – سيّد الإيقاع

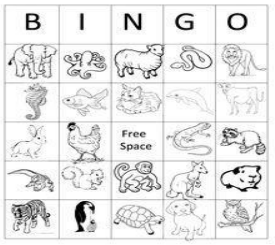
١. الجميع يجلس في دائرة كبيرة. تأكدي من وجود مساحة كافية للجميع للبقاء بعيدًا في الدائرة.
٢. اختاري لاعبًا ليكون المحقق واجعليه يستدير ويغطي أذنيه، حتى لا يعرف ما يحدث.
٣. اختاري لاعبًا آخر ليكون سيد الإيقاع.
٤. يجب على سيد الإيقاع أن يشرع في فعل أو إيقاع وعلى بقية المجموعة تقليده. يجب *ألا يقوموا بأي عمل يتضمن لمس وجههم أو لمس أي شخص آخر.*
٥. اطلبي من المحقق الانضمام إلى الدائرة مرة أخرى وأخبريه أنّ لديه ثلاث تخمينات لمحاولة تخمين من هو سيد الإيقاع.
٦. أثناء اللعب، يجب على سيد الإيقاع أن يقوم بحركات وإيقاعات جديدة، ويجب أن تستمر المجموعة في تقليدها (دون جعل هوية سيد الإيقاع واضحة).
٧. عندما يجد المحقق سيد الإيقاع أو يكون قد استنفد كل تخميناته، تُكرّر اللعبة مع أشخاص مختلفين في الأدوار.

التأمل: تتضمن هذه اللعبة تركيز المشاركين. قد يكون السيد الإيقاعي الذي قاد الأعضاء هو آكيلا الذي يوجه عشيرة الذئب.

اللعبة ٥– BINGO

١. تختار القائدة أرقام الاتصال وتعلنها للجرموزات.
٢. توزّع بطاقة واحدة في كل سادوسية. أعدّي ركن لكل سادوسية مع بطاقة معلقة على الحائط *(لتجنّب ملامسة البطاقة وتلوثها).*
٣. يجب على السادوية إختيار رقم.
٤. كل رقم مرتبط بسؤال، يجب على السادوسية الإجابة بشكل صحيح حتى تتمكّن من تحديد الرقم الموجود على بطاقتهم. يمكن أن تتعلق الأسئلة بالتقدم في القطيع والطبيعة والأفكار العامة والكوكب ...

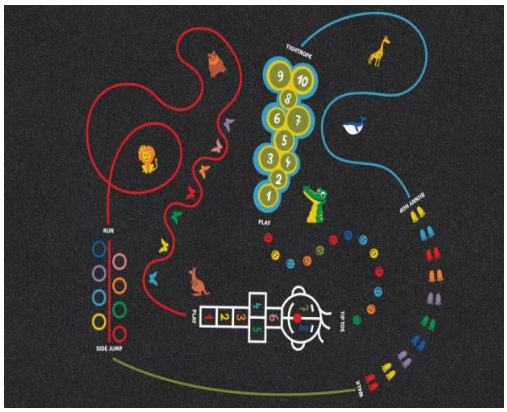
٥. تصرخ السادوسية "بنغو!" عندما تحصل على خط كامل (رأسي أو أفقي أو قطري) أو بطاقة كاملة. الأمر متروك لك لجعل القواعد الخاصة بالقطيع ممتعة!

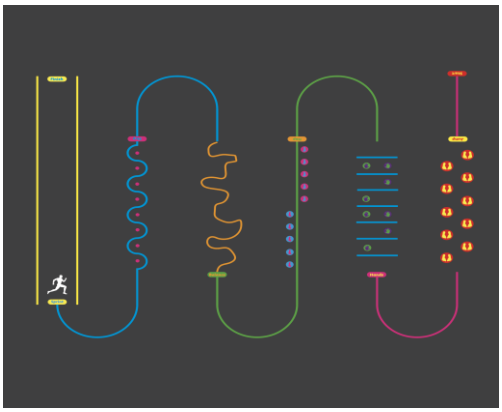


اللعبة ٦ – المسار

تُعدّ القائدة مساراً واضحاً يتكوّن من سلسلة من العقبات سهلُ تجاوزها إلى حد ما (القفز والجري والتسلق والزحف وما إلى ذلك).

في نهاية المسيرة، يحصل الجرموزات على نص فيه بعد الكلمات الضائعة، أو رسالة مشفرة لحلها.





اللعبة ٧ – المرآة

تقف الجرموزات وجهاً لوجه مع المحافظة على مسافة ١.٥ متر فيما بينهما. يجب على كل منهما تقليد حركات الآخر أثناء غناء الأغاني الكشفية.

اللعبة ٨ – الهزّ

١– تُعلّق كلّ جرموزة صندوق مناديل فارغ فيه فتحة في أحد الأطراف الصغيرة وشريط أو خيط بين الفتحتين مثل الصورة أدناه.

٢– داخل الصندوق، يمكنك وضع ١٠–١٥ غرض. يمكنك أيضًا استخدام كرات صغيرة أو غلل أو أي شيء صغير آخر.

٣– يجب أن ترقص الجرموزات وتهز لإخراج الأغراض من الصندوق. أول من يزيل معظم الأغراض يفوز باللعبة.

اللعبة ٩ – الرسمة المكسورة

تقف الجرموزات في أزواج متتالية دون لمس بعضهنّ البعض.

تتلّقى الجرموزة رسمًا والآخر ورقة بيضاء. يجب على الجرموزة التي لديها الرسم أن تساعد الجرموزة الأخرى لنسخه دون أن تستدير.

التأمّل: معايير التواصل الجيّد: الاستماع الفعال والاحترام والمناقشة، والتفاهم والمواجهة وجهاً لوجه.

اللعبة ١٠ – الكنز

١– يقف اللاعبون وجهاً لوجه، تاركين مسافة ١.٥ متر بينهم. أمام كل لاعب غرض، un texte à trou، رسالة مشفرة...

٢– تبدأ القائدة اللعبة بتسمية أجزاء الجسم: الرأس، الأذنين، القدمين، الكتفين ...على كل لاعب أن يلمس الجزء المسمّى من جسمه .

٣– عندما تقول القائدة: التقط الكنز ! على اللاعب أن يلتقط الشيء الموجود أمامه مباشرة.

٤– يفوز كل من يلتقط الغرض أولاً.

٥– يمكن أن يكون الغرض قلم عائد للاعب.

اللعبة ١١ – البطاطا الساخنة

١- يجلس اللاعبون على شكل خطّ واحد مستقيم على الأرض ويمررون كرة عبر أقدامهم أثناء عزف الموسيقى. تمثل الكرة "بطاطا ساخنة."

٢- تُعلّق على الكرة كلمات أغنية، قصة حلقة من كتاب "the jungle book"، قصة شفيعنا...

٣- عندما تتوقف الموسيقى، يقرأ اللاعب الذي يحمل " بطاطا ساخنة" الورقة الملصقة.

٤- تستمر اللعبة حتى تنتهي القصة / الأغنية بأكملها.

للتمديد: يمكن أن تكون فقرات القصة / الأغنية مشقلبة وتحتاج إلى إعادة ترتيبها.

اللعبة ١٢: قال موغلي

١- تقف جميع الجرموزات أمام موغلي للإستماع إلى أوامره، لكن يجب عليهنّ فقط اتباع الأوامر التي يسبقها "قال موغلي".

٢- يجب أن تتمحور عناصر التحكم حول الإيماءات البسيطة أو أن تكون إجراءات دقيقة مثل: "قال موغلي ارفع ذراعك" أو "قال موغلي اجلس". يمكن إلغاء الطلبات بنفس الطريقة: "قال موغلي انهض".

٣- إذا نفذّت الجرموزة أمر لم يسبقه "قال موغلي" ، فتُصبح من الـ "باندار لوغ".

اللعبة ١٣: احزر مشاعري

١- كلّ جرموزة ترتدي قناعاً.

٢- بالتناوب، تقف الجرموزة أمام الأخريات، تختار شعوراً وتحزرهنّ إياه.

٣- يجب على الجرموزات أن تراقب العيون والحاجبين ولغة الجسد.

٤- قائمة المشاعر: الحبّ، الغضب، الأمل، الفرح، الخوف، المفاجأة، الحزن...

لعبة ١٤ – الضفدع المسمّم

١- تجلس الجرموزات في دائرة.

٢- تُعيّن جرموزة كمحققة للخروج من الغرفة بحيث لا يمكنها رؤية الجرموزات الأخريات.

٣- تطلب القائدة من الجرموزات أن تخفض رؤوسهنّ وتُغمّض أعينهنّ وتلمس جرموزة على رأسها لتكون الضفدع المسمّم.

٤- تطلب القائدة من الجميع فتح عيونهنّ وتدعو المحققة للعودة.

٥- وظيفة الضفدع المسمّم هي تسميم أكبر عدد ممكن من الناس بغمزة عين، وهذا قبل أن تعرف المحققة هويته.

٦- بعد غمز جرموزة ، تُسمّم وتستلقي على الأرض.

المحققة تحصل على ثلاث تخمينات فقط.

اللعبة ١٥ – تاباكي

تقف جرموزة في المنتصف وهي تُمثل "تاباكي", بينما تقف الجرموزات الأخريات مقابل الحائط.

يجب على تاباكي دحرجة الكرة على الأرض باتجاه الجرموزات لإخراجهنّ من اللعب، ويجب دحرجة الكرة إلى القدمين لكي تعرف الجرموزة أنّها قد تعرضت للمس.

الشخص الذي في المنتصف ينادي "تاباكي" وعلى الجميع السير إلى الحائط المقابل دون أن يصطدم به "تاباكي".

على الجرموزة التي تتعرض للمس قبل أن تصل إلى الجدار الآخر، أن تجلس حيث تعرضت للمس.

يمكنك تغيير الحيوان في كل مرة:

شيريخان: على الشخص في المنتصف والجميع أن يمشوا مشية النمر. أي شخص يُضرب قبل أن يصل إلى الجدار يصبح نمرًا ويجلس على أردافه.

بندار لوغ: يقفز الجميع على أقدامهم. عند اللمس، يصبحون أشجارًا واقفةً على أقدامها.

الكلاب الحمر: يجب على الجميع المشي على ركبهم. إذا تم لمسهم، فسوف يجلسون على الأرض ويتحولون إلى صخور. لا يمكنهم التحرك أو الوقوف.

لعبة ١٦- الحقيقة والكذب.

تجلس الجرموزات في دائرة.

تقف القائدة في الوسط.

تُعطي القائدة الجرموزات معلومتين عن صديق أو عدو لموغلي واحدة صحيحة والأخرى غير صحيحة.

بعد ذلك، تتجول القائدة في الدائرة وتطلب من كل جرموزة تخمين أيّهما غير صحيحة.

مثل:

أنا باغيرا ابن آوى، أعرف الغابة كلها وكل طرقها وكل سكانها.

أنا أعلمك المشي والصيد هناك.

الكذبة: باغيرا فهد وليست ابن آوى.

الحقيقتان: إنها تعرف الغابة بأكملها وعلمت موغلي الصيد.

اللعبة ١٧ – الكنز

لكل سادوسية خريطة تتبعها بواسطة signes de piste. تُعلّق القائدة الخريطة على الحائط حتى لا تلمسها أو تختار جرموزة لتكون مسؤولة عن الخريطة والتي يمكنها وحدها لمسها.

يجب أن تنتقل السادوسية من مرحلة إلى أخرى بإتباع الخريطة للوصول إلى الكنز.

أثناء انتقالهم من مرحلة إلى أخرى، تقوم الجرموزات بحلّ الأسئلة المتعلقة بتقدمهم في القطيع.

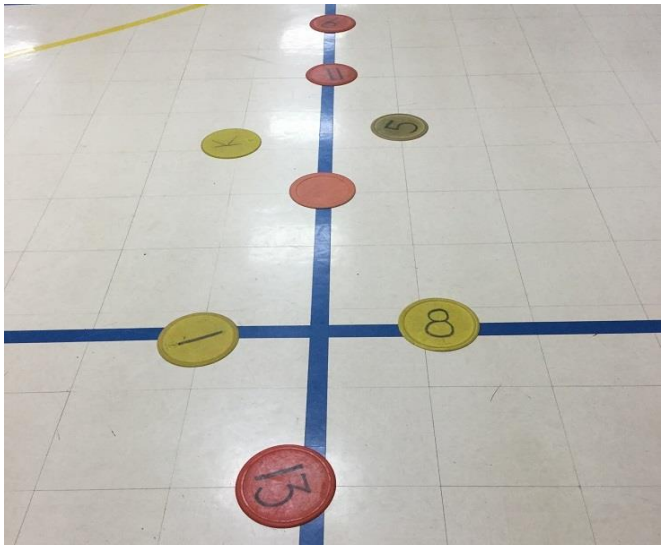
ملاحظة: شخص واحد مسؤول عن كل ورقة حتى لا يتم استبدالها.

اللعبة ١٨ – عبور النهر

تقف الجرموزات في جانب واحد من الملعب. في المنتصف، يتم وضع النقاط بشكل عشوائي على الأرض.

تتناوب الجرموزات لعبور النهر، بالقفز من مكان إلى آخر. إذا سقطن، يجب أن تعدن إلى نقطة البداية.

تواصل اللعبة حتى يعبر الجميع النهر.



اللعبة ١٩– ركّز عالهدف

كلّ سادوسيّة تقف صفّا واحداً مع احترام مسافة ٢ متر.

على أوّل عضو من السّادوسيّة أن يمشّي الكرة بقدمه بين الحواجز والعودة لإعطائها للجرموزة التّالية.

عندما تلعب جميع الجرموزات اللّعبة تفوز السّادوسيّة.

اللعبة ٢٠ –كرة الطاولة البشرية

قواعد لعبة كرة الطاولة البشرية تشبه إلى حد كبير قواعد كرة الطاولة التقليدية.

اربطي حبلًا عند الخاصرة أو ضعي علامة على الأرض حتى لا تلمس الحبل.

عند انطلاق المباراة ، يتمّ رمي الكرة في منتصف الملعب.

إذا ترك أحد اللاعبين العارضة، فإن الحكم يستدعي البينالتي.

عند كل هدف، يتم إلتقاط الكرة في منتصف الملعب من قبل الفريق الذي حصل على الهدف.

عندما تخرج الكرة من أي من جانبي الملعب ، تُعاد الكرة إلى خط الوسط.

عندما تخرج الكرة من أحد طرفي الملعب يستلم حارس المرمى الكرة.

اللعبة ٢١ – البولينج

قواعد لعبة بولينج مع القدم تشبه البولينج العادي، ولكن بدلاً من رمي الكرة بأيديهم، يجب على الجرموزات محاولة ركل الكرة بأقدامهم.

اللعبة ٢٢ – لعبة التمثال

قومي بتشغيل بعض الموسيقى واتركي الجرموزات يتجولن في الغرفة بحريّة. عندما تتوقف الموسيقى، يجب أن تتوقف الجرموزات عن الحركة.

اللعبة ٢٣ – لعبة الملك

تحديد منطقة اللعب:

- دائرة صغيرة لموقع العرش
- دائرة كبيرة لتحديد منطقة الإطلاق
- وضع دلو الشاطئ في مكان العرش

اسحبي إسم أول ملك للّلعبة، يعتلي الملك عرشه.

تقف الجرموزات الأخريات حول العرش خلف خط الرمي ويرمين الكرة للوصول إلى الدلو. من يلمس الدلو يأخذ مكان الملك

لا تقف الجرموزة على الدلو لتجنب السقوط.

كل جرموزة لديها كرة مطهرة في يدها. تطهير الطابة في حال اللعب عدة مرات.

اللعبة ٢٤ – لعبة السلّم

تنقسم الجرموزات إلى مجموعتين "أ" و "ب". لكلّ عضو في المجموعة رقم.

يجلس أعضاء المجموعة (أ) مقابل أعضاء المجموعة (ب) بحيث يكون للأعضاء الجالسين نفس العدد مقابلهم.

عندما تذكر قائدة اللعبة رقمًا، يجب على الأعضاء الذين لديهم هذا الرقم أن يقفوا ويدوروا حول الفريق ويعودوا إلى مكانهم أولاً. من يجلس أولاً تفوز مجموعته.