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 louveteaux 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 un louveteau et crie "splat".
3. Le louveteau désigné doit baisser et ceux qui sont placés de chaque côté doivent tourner vers lui et crier "splat".
4. Le dernier louveteau 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 louveteaux debout. Ils doivent se tenir dos à dos et lorsque le meneur du jeu donne un signale, ils doivent s'éloigner l'un de l'autre.
6. Lorsque le meneur du jeu crie "splat", les deux derniers louveteaux doivent se retourner et crier "splat!". Le premier à crier est le gagnant.

> *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 louveteau 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 louveteaux doivent travailler ensemble, en passant le ballon avec leurs pieds, jusqu'à ce qu'ils se rapprochent suffisamment pour marquer dans le but adverse. Les louveteaux 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 louveteaux reçoivent un «temps mort» si ils 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 louveteaux s'assoient en grand cercle tout en respectant la distance entre eux.
2. Choisir un louveteau pour être le détective et demandez-lui de se retourner et de se couvrir les oreilles, afin qu'il ne sache pas ce qui se passe.
3. Choisir un autre louveteau 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.

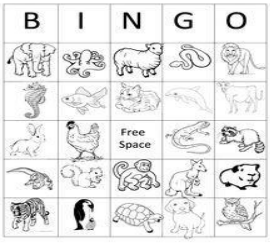
REFLEXION : Ce jeu implique la concentration des participants. Le maitre du rythme qui a guidé les membres peut être Akela qui guide le clan des loups.

JEU 5 - QUESTION BINGO

1. La cheftaine sélectionne les numéros d'appel et les annonce aux louveteaux.
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 !

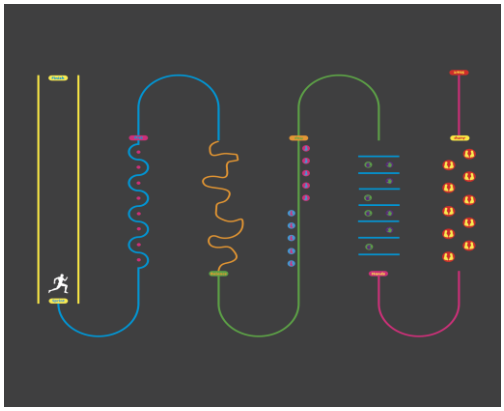
1	7	13	19	25
2	8	14	20	26
3	9	15	21	27
4	10	16	22	28
5	11	17	23	29
6	12	18	24	30

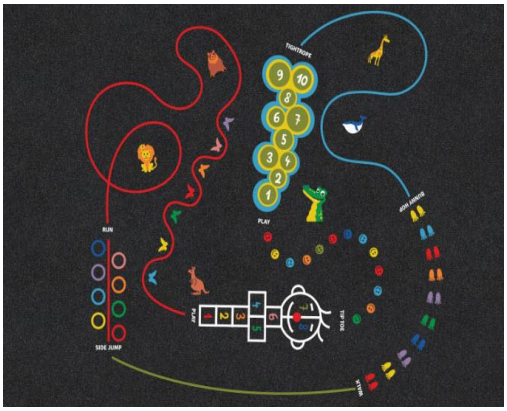
Exemple 1



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 le louveteau obtiendra un texte à trou à continuer, un message codé à résoudre…

JEU 7 - LE MIROIR

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

JEU 8 - SHAKE

1. Chaque louveteau 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 louveteaux 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 louveteaux doivent danser et secouer de sorte à faire tomber les objets de la boîte. Le premier qui retire le plus d'objets remporte la partie.

JEU 9 - DESSIN CASSE

1. Les louveteaux se mettent par paire dos à dos sans se toucher.
2. Un louveteau reçoit un dessin et l'autre une feuille blanche. Le louveteau 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 louveteaux se mettent l'un en face de l'autre laissant une distance de 1.5m entre eux. Devant chaque louveteau 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 louveteau touche son propre organe nommé.
3. Lorsque la cheftaine dit : Ramasse Trésor ! le louveteau doit ramasser l'objet qui se trouve juste devant lui.
4. Celui qui ramasse l'objet en premier gagne.
5. L'objet peut être un crayon qui appartient au louveteau.

JEU 11 - HOT POTATO

1. Les louveteaux 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, le louveteau 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. Tous les louveteaux se tiennent devant Mowgli (le meneur de jeu) pour écouter ses commandes, mais ils 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 un louveteau effectue une commande qui n’est pas précédée par “MOWGLI a dit”, il sera un des bandar-logs.

JEU 13 - GUESS MY FEELINGS

1. Chaque louveteau porte un masque qui couvre tout le visage.
   N.B : Prévoir un masque pour chaque louveteau.
2. A tour de rôle, un louveteau se met devant les autres et choisit un sentiment pour le faire deviner aux autres.
3. Demandez aux louveteaux 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 louveteaux s’assoient en cercle.
2. Choisir un louveteau comme détective pour sortir de la pièce de façon à ne plus voir les autres louveteaux.
3. Demandez aux louveteaux 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 un louveteau, ce dernier devient empoisonné et s’allonge par terre.
7. Le détective n'obtient que trois suppositions.

JEU 15 - TABAQUI

1. Un louveteau se met au milieu, il représente TABAQUI alors que les autres louveteaux se placent contre le mur.
2. TABAQUI doit rouler un ballon par terre vers les louveteaux pour les faire sortir du jeu. Le ballon doit être roulé aux pieds pour que le louveteau sache qu’il a été touché.
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 louveteaux s'assoient en cercle.
2. La cheftaine se met au centre.
3. Elle informe les louveteaux 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 louveteau de deviner quel est le mensonge.

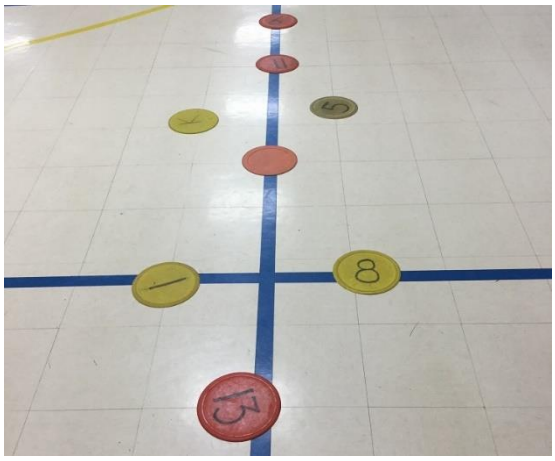
> **Exemple** :
> Je suis BAGHEERA **le chacal**, je connais toute la forêt, tous ses sentiers et tous ses habitants.
>
> Je t'apprends à la parcourir et y chasser.
>
> *Mensonge : Bagheera est une panthère, elle n'est pas un chacal.
> *Les 2 vérités : elle connait toute la forêt et elle a appris Mowgli 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 un louveteau qui sera responsable de la carte et qui est le seul 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 louveteaux 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 louveteaux se trouvent d'un côté du terrain. Au milieu, des points sont placés au hasard sur le sol.
2. Les louveteaux à tour de rôle doivent traverser la rivière en sautant d'un endroit à l'autre. Si ils tombent, ils 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 au louveteau suivant.
3. Quand tous les louveteaux 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 louveteaux doivent essayer d'envoyer le ballon avec leurs pieds.

JEU 22 - STATUE

Faites jouer de la musique et laisser les louveteaux se promener librement dans la pièce. Lorsque la musique s'arrête, les louveteaux 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 ». Le louveteau 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 louveteaux se placent tout autour du trône derrière la ligne de lancement et lancent la balle pour atteindre le seau. Celui qui touche le sceau détrône le roi et prend sa place.

N.B : Chaque louveteau a une balle en main désinfectée. Désinfecter les ballons si plusieurs tours.

JEU 24 – LADDER GAME

1. Les louveteaux 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 1 – التمثيلية التحزيرية

1. يُقسم القطيع إلى مجموعات مؤلفة من شخصين إلى خمسة أشخاص.
2. يتمّ إختيار متطوع للبدء. يجب أن يُفكر هذا الشخص بشيء، إنسان أو حيوان أو طعام ... (يمكن أن يكون الشيء مرتبطًا بأنشطة الكشافة).
3. يخبر الشخص الذي اختار الشيء بقية مجموعته عن نوع الشيء.
4. تتناوب كل مجموعة على سؤال الشخص الذي اختار الشيء، حتى يتمّ طرح 10 أسئلة. يجب على الشخص الإجابة فقط بـ "نعم" أو "لا". خلال هذا الوقت، يجب على كل فرد في المجموعة استخدام المعلومات لمحاولة تخمين الشيء.
5. كل دور يستمر حتى يتم طرح 10 أسئلة أو تخمين الشيء.

التأمّل: 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 2 – SPLAT

1. يجلس الجراميز في دائرة ويقف الشخص الذي يقود اللعبة في الوسط.
2. يستدير قائد اللعبة ويُشير بشكل عشوائي إلى شخص ويصرخ " سبلات" "Splat".
3. يجب على هذا الشخص أن يجلس على الأرض ويستدير من هم على كلا جانبيه نحوه ويصرخان " سبلات ".
4. من يصرخ آخراً يجلس على الأرض وإذا صرخ شخص آخر أيضًا " سبلات " يجلس على الأرض.
5. تقدم باللعبة بسرعة لاختبار ردود الفعل.
6. تستمر اللعبة حتى يصبح هناك لاعبان. يجب أن يقفا ظهراً على ظهر وعندما يشير قائد اللعبة، يجب أن يبتعدا عن بعضهم البعض.
7. عندما يصرخ قائد اللعبة " سبلات " ، يجب أن يستدير آخر لاعبين ويصرخان " سبلات! " أول من يصرخ هو الفائز.

التأمّل: 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 3 – لعبة الأيادي

1. تقسم المجموعة إلى فريقين. يختار كل فريق اسمه. ستلعب الفرق كرة القدم جلوساً.
2. يأخذ الجميع كرسيًا ويجلسون في مكان ما في الملعب. يجب أن يدافع أحد الفريقين عن هدفه والآخر يجب أن يدافع عن الهدف المقابل.
3. 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.
4. يحصل اللاعبون على "وقت ضائع" إذا تركوا كرسيهم أو رموا الكرة في الهواء. مدة الوقت الضائع بضع دقائق فقط.
5. إذا تدحرجت الكرة إلى نقطة كانت خارج النطاق، يلتقطها الحكم ويسقطها في مكان ما بين لاعبين متعارضين.

التأمّل: 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 4 – سيد الإيقاع

1. الجميع يجلس في دائرة كبيرة. تأكدي من وجود مساحة كافية للجميع للبقاء بعيدًا في الدائرة.
2. اختاري لاعبًا ليكون المحقق واجعليه يستدير ويغطي أذنيه، حتى لا يعرف ما يحدث.
3. اختاري لاعبًا آخر ليكون سيد الإيقاع.
4. 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.*
5. اطلبي من المحقق الانضمام إلى الدائرة مرة أخرى وأخبريه أنّ لديه ثلاث تخمينات لمحاولة تخمين من هو سيد الإيقاع.
6. أثناء اللعب، يجب على سيد الإيقاع أن يقوم بحركات وإيقاعات جديدة، ويجب أن تستمر المجموعة في تقليدها (دون جعل هوية سيد الإيقاع واضحة).
7. عندما يجد المحقق سيد الإيقاع أو يكون قد استنفد كل تخميناته، تُكرّر اللعبة مع أشخاص مختلفين في الأدوار.

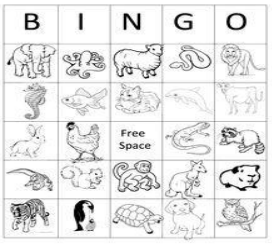
التأمّل: تتضمن هذه اللعبة تركيز المشاركين. قد يكون السيد الإيقاعي الذي قاد الأعضاء هو آكيلا الذي يوجه عشيرة الذئب.

اللعبة 5– BINGO

1. تختار القائدة أرقام الاتصال وتعلنها للجراميز.
2. توزّع بطاقة واحدة في كل سادوسية. أعدّي ركن لكل سادوسية مع بطاقة معلقة على الحائط *(لتجنّب ملامسة البطاقة وتلوثها).*
3. يجب على السادوية إختيار رقم.

4. 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 ...
5. تصرخ السادوسية "بنغو!" عندما تحصل على خط كامل (رأسي أو أفقي أو قطري) أو بطاقة كاملة. الأمر متروك لك لجعل القواعد الخاصة بالقطيع ممتعة!

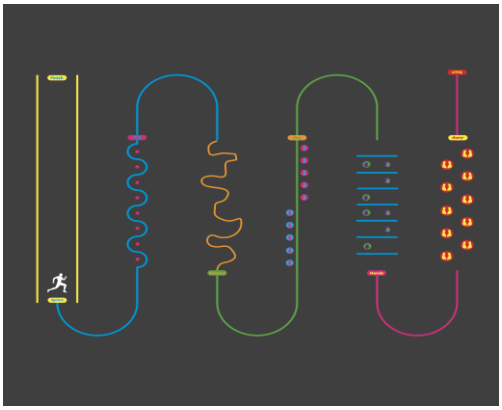
1	7	13	19	25
2	8	14	20	26
3	9	15	21	27
4	10	16	22	28
5	11	17	23	29
6	12	18	24	30

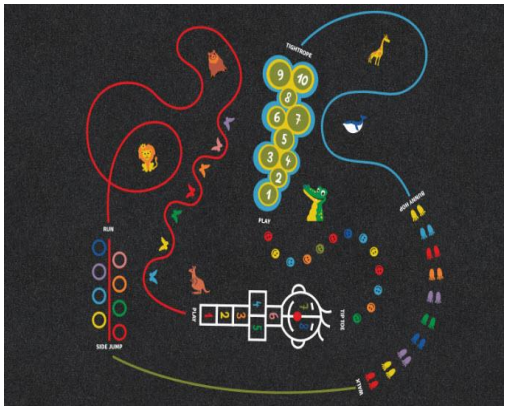


اللعبة 6 – المسار

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 الجراميز على نص فيه بعد الكلمات الضائعة، أو رسالة مشفرة لحلها.





اللعبة 7 – المرآة

يقف الجراميز وجهاً لوجه تاركين مسافة 1.5 متر فيما بينهم. يجب على كل منهما تقليد حركات الآخر أثناء غناء الأغاني الكشفية.

اللعبة 8 – الهزّ

1- يُعلّق كلّ جرموز صندوق مناديل فارغ فيه فتحة في أحد الأطراف الصغيرة وشريط أو خيط بين الفتحتين مثل الصورة أدناه.
2- داخل الصندوق، يمكنك وضع 10-15 غرض. يمكنك أيضًا استخدام كرات صغيرة أو غلل أو أي شيء صغير آخر.
3- يجب أن يرقص الجراميز وتهز لإخراج الأغراض من الصندوق. أول جرموز يُزيل معظم الأغراض تفوز باللعبة.

اللعبة 9 – الرسمة المكسورة

يقف الجراميز في أزواج متتالية دون لمس بعضهم البعض.
يتلقى الجرموز رسمًا والآخر ورقة بيضاء. يجب على الجرموز الذي لديه الرسم أن تُساعد الجرموز الآخر لنسخه دون أن يستدير.

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

اللعبة 10 – الكنز

1- يقف اللاعبون وجهاً لوجه، تاركين مسافة 1.5 متر بينهم. أمام كل لاعب غرض، un texte à trou، رسالة مشفرة...
2- تبدأ القائدة اللعبة بتسمية أجزاء الجسم: الرأس، الأذنين، القدمين، الكتفين ...على كل لاعب أن يلمس الجزء المسمّى من جسمه .
3- عندما تقول القائدة: التقط الكنز ! على اللاعب أن يلتقط الشيء الموجود أمامه مباشرة.
4- يفوز كل من يلتقط الغرض أولاً.
5- يمكن أن يكون الغرض قلم عائد للاعب.

اللعبة 11 – البطاطا الساخنة

1- يجلس اللاعبون على شكل خطّ واحد مستقيم على الأرض ويمررون كرة عبر أقدامهم أثناء عزف الموسيقى. تمثل الكرة "بطاطا ساخنة."
2- تُعلّق على الكرة كلمات أغنية، قصة حلقة من كتاب "the jungle book"، قصة شفيعنا...
3- عندما تتوقف الموسيقى، يقرأ اللاعب الذي يحمل " بطاطا ساخنة" الورقة الملصقة.
4- تستمر اللعبة حتى تنتهي القصة / الأغنية بأكملها.

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

اللعبة 12: قال موغلي

1- يقف جميع الجرامیز أمام موغلي للإستماع إلى أوامره، لكن يجب عليهم فقط اتباع الأوامر التي يسبقها "قال موغلي".
2- 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".
3- إذا نفذّ الجرموز أمر لم يسبقه "قال موغلي" ، فيُصبح من الـ "باندار لوغ".

اللعبة 13: احزر مشاعري

1- كل جرموز يرتدي قناعاً.
2- بالتناوب، يقف الجرموز أمام الآخرين، يختار شعوراً ويحزَرهم إياه.
3- يجب على الجرامیز أن يراقبوا العيون والحاجبين ولغة الجسد.
4- قائمة المشاعر: الحبّ، الغضب، الأم، الفرح، الخوف، المفاجأة، الحزن...

لعبة 14 – الضفدع المسمّم

1- يجلس الجرامیز في دائرة.
2- يُعيّن جرموز كمحقق للخروج من الغرفة بحيث لا يمكنه رؤية الجرامیز الآخرين.
3- تطلب القائدة من الجرامیز أن يخفضوا رؤوسهم ويغمضوا أعينهم وتلمس جرموز على رأسه ليكون الضفدع المسمّم.
4- تطلب القائدة من الجميع فتح عيونهم وتدعو المحقق للعودة.
5- وظيفة الضفدع المسمّم هي تسميم أكبر عدد ممكن من الناس بغمزة عين، وهذا قبل أن يخمن المحقق هويته.
6- بعد غمز جرموز، يُسمم ويستلقي على الأرض.

المخبر يحصل على ثلاث تخمينات فقط.

اللعبة 15 – تاباكي

يقف جرموز في المنتصف وهو يُمثل "تاباكي", بينما يقف الآخرون مقابل الحائط.

يجب على تاباكي دحرجة الكرة على الأرض باتجاه الجراميز لإخراجهم من اللعب، ويجب دحرجة الكرة إلى القدمين لكي يعرف الجرموز أنّه قد تعرض للمس.

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

على الجرموز الذي يتعرض للمس قبل أن يصل إلى الجدار الآخر، أن يجلس حيث تعرض 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 تمّ لمسهم، يجلسون على الأرض ويتحولون إلى صخور. لا يمكنهم التحرّك أو الوقوف.

لعبة 16– الحقيقة والكذب.

يجلس الجراميز في دائرة.

تقف القائدة في الوسط.

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

بعد ذلك، تتجول القائدة في الدائرة وتطلب من كل جرموز 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 17 – الكنز

لكل سادوسية خريطة تتبعها بواسطة signes de piste. تُعلّق القائدة الخريطة على الحائط حتى لا تلمسها أو تختار جرموز ليكون مسؤولاً عن الخريطة والذي يمكنه وحده لمسها.

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

أثناء انتقالهم من مرحلة إلى أخرى، يقوم الجرامیز بحلّ الأسئلة المتعلقة بتقدمهم في القطيع.

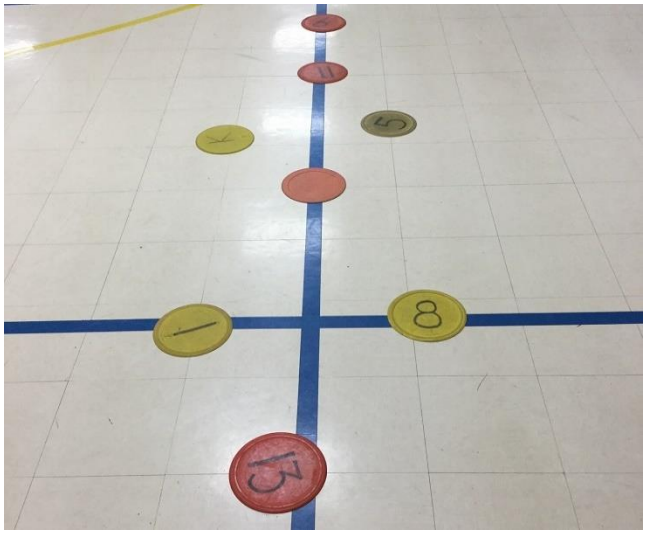
ملاحظة: شخص واحد مسؤول عن كل ورقة حتى لا يتم استبدالها.

اللعبة 18 – عبور النهر

يقف الجرامیز في جانب واحد من الملعب. في المنتصف، يتم وضع النقاط بشكل عشوائي على الأرض.

يتناوب الجرامیز لعبور النهر، بالقفز من مكان إلى آخر. إذا سقطوا، يجب أن يعودوا إلى نقطة البداية.

تواصل اللعبة حتى يعبر الجميع النهر.



اللعبة 19– ركّز عالهدف

كلّ سادوسيّة تقف صفّا واحداً مع احترام مسافة 2 متر.

على أوّل عضو من السّادوسيّة أن يمشّي الكرة بقدمه بين الحواجز والعودة لإعطائها للجرموز التّالي.

عندما يلعب جميع الجرامیز اللّعبة تفوز السّادوسيّة.

اللعبة 20 –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 21 – البولينج

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

اللعبة 22 – لعبة التمثال

قومي بتشغيل بعض الموسيقى واتركي الجراميز يتجولون في الغرفة بحرية. عندما تتوقف الموسيقى، يجب أن يتوقف الجراميز عن الحركة.

اللعبة 23 – 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.

يقف الجراميز الآخرون حول العرش خلف خط الرمي ويرمون الكرة للوصول إلى الدلو. من يلمس الدلو يأخذ مكان الملك لا يقف الجرموز على الدلو لتجنب السقوط.

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

اللعبة 24 – لعبة السلّم

ينقسم الجراميز 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.