LE RECUEIL DES JEUX AMUSANTS

par Antoine Defoort

50 JEUX PAS TRES CONNUS
MAIS TRES JOUABLES

tout dépend de ce
qu'on entend par
" jouables ".

je voulais un peu rendre l'excitation ludique particulière assortie à chacun des jeux de cette brochure, du coup, les règles sont parfois un peu vagues, bon, tant mieux, elles n'en seront que plus flexibles.

les textes ont été écrits en jouant au

JEU DE REMETTRE EN QUESTION LA NEUTRALITE GRAMMATICALE

On nous a appris qu'en général, dans la grammaire française, le neutre = le masculin . EX : nous sommes contents. C'est une équation qui ne serait que saugrenue si elle n'était pas le reflet d'un fâcheux déséquilibre et de la domination d'un genre sur l'autre. Le but de ce jeu est donc de faire apparaître le féminin dans le calcul de la neutralité, ce qui nous donne la nouvelle équation : le neutre = le masculin + le féminin, EX : nous sommes content-e-s, et là on se rend bien compte qu'avant ça n'allait pas. J'en vois qui râleront que c'est malcommode, moi je trouve que eh, oh, ça va, on s'habitue vite.

ce truc n'est pas copyrighté, photocopillez comme ça vous chante. (en revanche, il est interdit de le faire éditer à des milliers d'exemplaires en vue d'engranger des millions de dollars sans l'autorisation expresse de toni frietsoep™®© SA inc. limited corporation & Cie)

BONSOIR LA FRANCE

Nombre de joueurs/euses : 2 ou 3.
Promenez-vous dans l'espace public. Quand vous croisez quelqu'un, le ou la joueur/euse à qui c'est le tour adresse un "bonsoir" poli au quidam. Chaque réponse agréable reçue vaut un point. Le ou la premier-e qui arrive à 800 points gagne.

LE JEU DU TENNIS AVEC SON DOIGT ET SA JOUE

Avec un doigt et une joue, on peut faire"pop" (cf fig.I7)

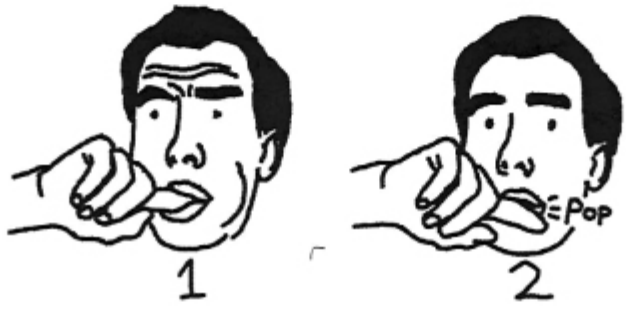


fig.I7

Entraînez-vous.
Quand vous êtes chaud-e, vous pouvez passer au match. On compte les points comme au tennis. Celui/celle qui fait un pop foireux, qui met trop de temps ou qui rigole au lieu de faire son pop perd l'échange.

LE JEU DE FAIRE DES CABANES

rarement on vit un jeu plus exaltant que celui de faire des cabanes. Je ne vais pas expliquer les règles, d'ailleurs il n'y en a pas, et puis ça fait partie des jeux innés du genre humain depuis la nuit des temps. On peut en faire partout, et avec plein de matériaux différents. Moi, en particulier, ce que j'aime bien, c'est faire des cabanes à l'intérieur, dans des maisons ou des appartements, ce qui est somme toute bizarre, parce que les maisons ou les appartements sont déja

des espèces de cabanes, en fait. (je dois être atteint de mise-en-abîmite*)

LE JEU DU MIME DES OBJETS

bon, le jeu du mime, ouais, d'accord, c'est connu, mais alors là on disait qu'on devait mimer les objets en étant les objets eux-mêmes. Pour reprendre le fameux exemple du sac à dos, il ne faut pas mimer le personnage qui porte le sac à dos, mais bien le sac à dos lui-même. Poilades, joie, situations cocasses.

TOUCHE-TOUCHE Á QUATRE PATTES

bon, touche-touche, ouais, d'accord, c'est connu, mais alors là on disait qu'on devait y jouer à quatre pattes. Quand c'est dans une mézon avec des escaliers et tout ça c'est encore mieux. Folles cavalcades, rires, bonne ambiance.

LE JEU DU NŒUD A PLEIN

C'est typiquement en proposant ce genre de jeux qu'on se fait traiter de "eh, t'as ton BAFA?", ce qui, notons le au passage, est quand même rageant.
alors

1. il faut être plein (+ de 6).
2. On se met en rond ou éventuellement en cercle
3. On court tou-te-s vers le centre du cercle, on lève les bras en l'air.
4. là, on attrape 2 mains au hasard (une avec la main droite, une avec la main gauche.)

---

* mise-en-abîmite : pathologie bénigne caractérisée par le besoin de mettre en abîme le plus de trucs possible.

5. du coup, quand on s'écarte, ça fait un noeud. Le but, c'est de défaire le noeud et de revenir en cercle sans se lâcher les mains, ce qui implique acrobaties & pirouettes, en-veux-tu-en voilà.

LE JEU DE DANSER UN SLO SANS MUSIQUE

faire comme si il y avait vraiment de l'émouvante musique. Ça offre l'excuse du slo pour prendre quelqu'un dans ses bras, l'avantage est que une chaîne ifi n'étant pas nécessaire, cela peut se produire n'importe où et à tout moment.

LE JEU DU MENTEUR

Le principe est que quelqu'un raconte une histoire qui lui est soi-disant arrivée, et d'autres doivent deviner si c'est vrai ou pas. (j'ai volontairement laissé mon hamster mourir de faim en 1994, je me suis brossé les dents par inadvertance avec de la züber glue...)
On compte à ce jour 17 variantes amusantes et 34 trop nases.

réponses : la première c'est pas vrai mais ch'connais quelqu'un qui l'a vraiment fait, la deuxième c'est faux mais c'est un vrai gag de boule et bill.

LE JEU SOLITAIRE DU DICO DES SYNONYMES DE WORD©®™

bon alors évidemment il faut être devant un ordinateur pleugué sur WORD™®© , mais baste, le ridicule ne tue pas, alors une fois que vous y êtes, tapez un mot, comme par exemple un verbe, comme par exemple "PUNIR".

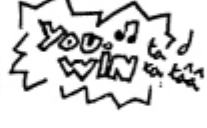
Bien. En cliquant dessus avec le bouton droit, vous pouvez accéder au dictionnaire des synonymes.
Ça se présente comme ça :

le mot	PUNIR
les synonymes du mot	CHÂTIER CORRIGER FRAPPER ...

et si on double clique sur un des synonymes ici, eh ben paf!, ça donne ça

le synonyme	FRAPPER
les synonymes du synonyme	TAPER COGNER BATTRE ...

Bon. Alors le jeu ça va être de se fixer un mot de départ, comme par exemple "punir", et un mot d'arrivée, comme par exemple "rigoler", et d'aller de l'un à l'autre en passant par les synonymes des synonymes des synonymes des synonymes. Comme par exemple :
PUNIR → frapper → battre → vaincre → rouler → berner → tromper → filouter → tricher → baratiner → séduire → cajôler → caresser → toucher → jouer → amuser → distraire → plaisanter → rire → RIGOLER



mais alors ça marche pas à tous les coups parce qu'il faut savoir que le dictionnaire des synonymes de WORD™®© , il est bien pourri. Du coup, c'est un peu comme une réussite, vous savez, les jeux de cartes où on est pas sûr-e de gagner.

LE JEU DE TENIR EN ÉQUILIBRE SUR SON VÉLO

à l'arrêt s'entend. Le but ultime de ce jeu, c'est d'aller d'un point A à un point B sans jamais poser le pied à terre, et incidemment d'en foutre plein la vue aux autres.

LE JEU DU ROULEAU COMPRESSEUR

tout à fait indiqué pour les individus en mal d'hystérie collective. Alors on s'allonge tou-te-s côte à côte. Celui ou celle à l'extrême gauche fait monter la pression en faisant des bruits de machines effrayants comme "pschhh" et "bvvrrr" et "gzzzz" et en contrefaisant robotiquement sa voix pour dire : "le - rou-leau - com-pres-seur!.. . . COM-PRES-SION - EN-CLEN-CHEE!... NIVE-AU - MA-XI-MUM!", les autres manifestent bruyamment leur accablement, crient, tapent des pieds, et quand la tension est à son comble le/la premier-e en partant de la gauche se met à rouler tout bonnement sur les autres, qui en profitent pour hurler et se tordre comme si c'était insupportable. Le/la premier-e est suivie de près par le/la deuxième, et ainsi de suite. Après, on peut par exemple repartir dans l'autre sens, ou enchaîner sur un bundle.

LE JEU DU BUNDLE

même catégorie que le précédent (hystérie collective). En anglais beundeul ça veut dire tas, du reste on pourrait dire le jeu du tas, mais ça fait plus classe en anglais.

Quelqu'un qui a décidé que ça serait le bon moment crie soudainement "BUNDLE SUR UNTEL/UNETELLE" et tout le monde de se jeter sur le untel ou la unetelle en question, de manière à former une espèce de tas de corps.

La règle stipule qu'à ce moment, les joueurs/euses, spécialement celles et ceux qui sont au dessus, se mettent à crier "arrêtez! arrêtez!" ce qui est une manière de bien se moquer de la situation de celles et ceux qui sont en dessous, qui, en général, crient la même chose, mais pas pour les mêmes raisons. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, on ne se fait pas très souvent mal à fond.
Une règle spéciale très importante, c'est le "ici, quand on dit qu'on arrête, c'est qu'on arrête." Quand quelqu'un dit "ici, quand on dit qu'on arrête, c'est qu'on arrête" il faut nécessairement vitalement et obligatoirement arrêter tout de suite. Les formules de petit mariol du style "ici, quand on dit qu'on continue c'est qu'on continue" sont strictement interdites.
N.B. : cette règle spéciale est bien pratique dans d'autres situations.

LE JEU DE SE FILER LES CHTOUILLES

on se raconte des histoires qui font peur, après on a les chtouilles et on arrive pas à dormir et finalement c'est pas très marrant comme jeu.

LE JEU DU CRESCENDO INFERNAL AVEC LA PETITE PHRASE

Être au moins cinq, dans un espace où ya pas de bruit, mais où on peut en faire. L'idéal, selon moi, c'est de s'allonger dans une demi-obscurité, ou alors de fermer les yeux.
Chacun-e choisit une courte phrase, exemple : "le sacré sent le rance", ou "Travail, Famille, Patrick.", et puis:

I. D'abord on fait un beau silence
...
...

...
là
...

2. Ensuite on dit sa phrase, puis on la répète sans s'arrêter en commençant par le volume le plus faible possible, c'est à dire un très bas chuchotis quasi-imperceptible.
3. Après on monte très progressivement et très lentement le volume tou-te-s ensemble doucement lentement voâââla ça monte ça monte, pas trop vite, ohlala c'est bizarre on passe par toutes sortes d'ambiance sonores bizarres et étranges ça continue, ça devient fort, très fort, très très fort, mais tout ça très lentement bien sûr ça fait déja dix minutes que ça dure et ça monte encore mais enfin c'est incroyable et là on est tou-te-s à beugler comme des taré-e-s, on crie très fort, on crie le plus fort possible, ça y est, c'est le maximum.
4. Quand c'est le maximum (on le sent), on commence à redescendre
5. La descente se fait de la même manière que la montée, doucement, là, pas trop vite, gnagnagna...
6. A la fin, c'est de nouveau le silence, sensations physiques incroyables, plénitude, sérennité, bien-être.
7. Ce qui est important, au fait, pendant ce jeu, c'est de ne pas trop rigoler, sinon c'est pas marrant.

UN DEUX TROIS SOLEIL DES METS

vieux jeu de l'école primaire. Admettons qu'ici Eloïse(é.) soit l'arbitre, placée sur une ligne et Blondin (b.), Italo (i.) et Anastasia (a.) les joueurs/euses, placé-e-s sur une autre ligne, à une quinzaine de mètres face à é. A tour de rôle, b. i. & a. vont proposer à é. diverses idées de flans, plats, mets, chaussons, tartes, soupes, salades, quoi d'autre?, dont la description sera d'autant plus alléchante qu'elle sera nourrie de moult détails et

superlatifs idoines évoquant avec passion aspect, sauces, cuisson, texture, dans le but avéré de faire se pourlécher les babines à é.
La tâche de é. sera d'attribuer à l'auteur de la proposition un nombre de pas en fonction de l'alléchance et de la pourléchabilité. (évidemment c'est subjectif à mort).
Le ou la joueur/euse concerné-e avance donc d'autant vers la ligne de l'arbitre.
Il est d'usage en outre de différencier les pas de fourmis, de souris, d'humanoïdes et de géants, les pas étant, vous l'aurez compris, très grands pour les pas de géants, et très petits pour les pas de fourmis.(évidemment, la subjectivité, là aussi, ça y va.)
Admettons maintenant que i. atteigne avant b. et a. la ligne de é., il troque son statut avec elle, et le jeu reprend du début.

LE JEU DE LA BATAILLE DE TRUCS

Il suffit de se lancer dessus ce qui est lançable selon l'endroit où on se trouve et les limites qu'on se donne, des coussins, des bibelots, de la vaisselle, des produits chimiques, du mobilier, des gros mollards dégueus, des poignées de trucs, des morceaux d'arbres. Sur le moment, le plaisir est intense et puis parfois, après, on regrette. A faire quand ça fait longtemps qu'on a pas regretté quelque chose.

LE JEU DE UN-E QUI SE LAISSE TOMBER AU MILIEU DES AUTRES

Ce très classique mais néanmoins très agréable jeu de un-e qui se laisse tomber au milieu des autres. Rahla.
Placez-vous au milieu d'un cercle d'ami-e-s sûr-e-s.
Ayez les yeux clos. Laissez vous doucement tomber, ayez peur mais ayez confiance et laissez vous doucement rattraper, pousser, tirer par les autres.
Vasy c'est trop coule.

LE JEU DE PARTIR EN LOUCEDÉ

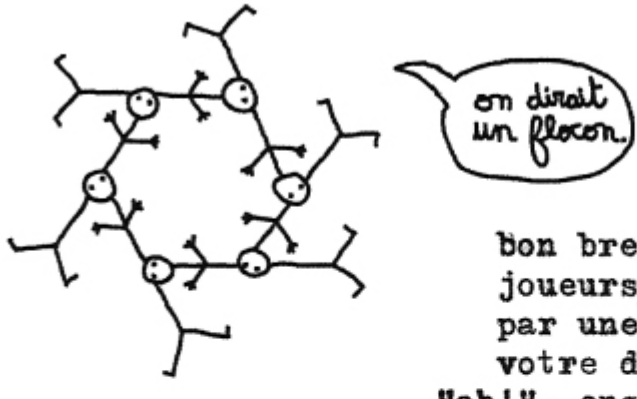
j'avais un copain qui jouait à ce jeu là, il était chez untel ou unetelle, et pis à un moment il était parti. On disait "ben il est où, greg?", et il s'était taillé sans rien dire. Il faisait ça à chaque fois, on rigolait.

LE JEU DE TOURNER AUTOUR D'UN ROND-POINT EN VÉLO

plus on est, plus c'est mieux. On fait aller nos sonnettes, on a l'impression d'être dans un manège, on emmerde les automobilistes, c'est gai.

LE JEU DE LA CHAÎNE DU RIRE

Alors c'est facile si vous écoutez bien les explications. On va tou-te-s s'allonger par terre et mettre sa tête sur le ventre de son/sa voisin-e. Si on essaye de boucler la boucle, vu de haut ça doit faire ça :



bon bref. Là, un-e des joueurs/euses, désigné-e par une méthode laissée à votre discrétion, fait : "ah!", ensuite un-e autre fait : "ah! ah!", puis un-e autre : "ah! ah! ah!", et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde se poile à mort.
Des fois ça marche pas mais au moins on aura essayé.

LE JEU DES DÉMARCHES BIZARRES

C'est agréable d'adopter des démarches bizarres, ça donne l'impression d'être quelqu'un d'autre. Par exemple, marcher très vite en ayant l'air très occupé-e, ou traîner des pieds et regarder en l'air, ou marcher en claquant des doigts comme dans west side story. C'est bien de jouer tout-e seul-e ou alors à plein, dispersé-e-s dans un même quartier, enfin pour ça, voyez vous-même.

LE JEU DE SE RACONTER DES HISTOIRES QUI POURRAIENT EXISTER

Il faut que les joueurs/euses fassent partie d'un même réseau/milieu/groupe pour connaître sensiblement les mêmes endroits et les mêmes personnes.
Ensuite il faut passer un peu de temps à confectionner une espèce de jeu de cartes avec des cartes "gens", des cartes "endroits", qui correspondent aux vrais gens et aux vrais endroits de la vraie vie, et puis pourquoi pas d'autres cartes comme "rebondissements inattendus" ou "super-pouvoirs", et après il suffit grosso-modo de les distribuer et de s'en servir de diverses manières pour inventer des histoires qui n'existent pas mais qui ont un petit goût de réel rigolo.

LE JEU DE SE COUPER LES CHEVEUX N'IMPORTE COMMENT

Procure de sacrées sensations qui peuvent aller du fou-rire inextinguible au désespoir intense, mais pour le coup c'est quand même drôle.

LE JEU DES BONNES RÉSOLUTIONS

utile & amusant.

Trouvons une bonne occasion, un premier janvier, un équinoxe, un anniversaire, une saint machin, une rentrée des classes, un déménagement, enfin c'est pas ça qui manque, et prenons des bonnes résolutions amusantes, ou utiles, ou les deux à la fois, c'est le mieux.

exemples :

- " faire une prise de karaté dans le vide en criant wasba chaque matin au lever" (cf fig.4)
- "mettre plus de piment dans les trucs que je cuisine."
- "accrocher au moins un truc en plus par jour au dessus de mon lit."
- "aller voir des gens qu'on irait pas forcément voir si on avait pas pris la bonne résolution d'aller voir des gens qu'on irait pas forcément voir parcequ'on sait bien comment va la vie, ahlala."

fig.4

LE JEU DE SE LEVER TÔT POUR RIRE

Nombre de joueurs/euses : on s'en fout.

Pour rire, on met un réveil super tôt, comme cinq ou six heures. ah, ça n'a rien à voir, tout est différent à cette heure là. (si vous vous levez à cinq ou six heures d'habitude, vous pouvez jouer au jeu de se lever tard pour rire.)

J'ai toujours eu envie de jouer à ce jeu mais je n'y suis jamais vraiment arrivé, tiens demain je le fais.
variante amusante : comme dans "l'an OI", se lever très tôt, faire semblant d'avoir un boulot chiant ou un truc chiant à faire, dire au bout d'un moment "c'é-tait une bla-gueu", et hop on se recouche tout-e content-e.

LE JEU DE LA DOUBLE SYLLABE INFERNALE

C'est encore un de ces fameux jeux de langage qui se joue en parlant : on double toutes les syllabes : honhon doudou bleubleu toutou teuteu lélé sysy lala beubeu. Sésé didi verver titi ssanssan.

mêrme grenre : **LRE JREU DRU R**
Irl fraut merttre unr R drans charque mort. Vrous crom-prenez?
Avec un peu d'entraînement, quand on parle vite, celles et ceux qui ne sont pas dans la combine n'entravent que pouic.

LE JEU DU NI OUI NI NON

Dame, ça fait un sacré petit bout de temps que je n'y ai pas joué.

LE JEU DE LA NEUV LANG

C'est un jeu de la lang où on parl à ses potes mais il ne faut pas dir de mots de plus de un son, tu sais? par ex, lang, c'est bon, mais LANGAGE, c'est pas bon. Bon, c'est bon. Juste (just), c'est just, mais c'est bon. Marche (march), c'est just, mais ça march. Mais par EXEMPLE, EXEMPLE, ça march pas. On peut dir par ex, par ex. On

peut dir des mots très neufs, qu'on crée, ou des mots d'une autr lang, comm "new" ou "with". C'est très drôl.

EXERCICE : TRADUIRE UNE CHANSON CONNUE EN NEUV LANG
EXEMPLE:
On y va,
Où tu veux quand tu veux,
Et on s'aime tout le temps
Même quand on s'aime c'est plus vrai
Toutt la vie
Va être comm là tout de suite
Dans les tons
De quand il fait chaud en Inde

PRATIQUE LUDIQUE EXPERIMENTATION POLYSYLLABIQUE

semblable pratique ludique précédente, cependant différente : vocables trisyllabiques minimum. Complexité supérieure, néanmoins amusement garanti.

LE JEU DE QUAND ON FERME LES YEUX

aussi connu sous le nom du jeu de l'aveugle, ultraclassique, mais d'une efficacité ludique redoutable. Un-e qui ferme les yeux, ou met un bandeau, et un-e autre qui guide. Tu peux aussi essayer de rester le plus longtemps possible les yeux bandés, comme deux jours, si tu veux, pour voir comment ça fait.

variante qui cartonne: **LE JEU DES MAGASINS**

Le ou la guide emmène son cobaye dans divers magasins et l'autre doit deviner le type de marchandises, à l'odeur, aux bruits... C'est comme ça qu'on s'aperçoit que les hamburgers ont une odeur de chaussures.

LE JEU DE NE PAS FINIR SES PHRASES

C'est marrant, parce que autant je trouve ce jeu amusant, autant je trouve que c'est
Je pense qu'il faut y jouer avec des gens qui connaissent
On est là, peinard-e-s, on parle, on y pense pas, et toc, y en a un-e qui
exemple : "c'est chiant ces jeux où on est obligé-e de".

LE JEU DE SE FILER DES BAFFES

Se joue par deux, on dit "c'est toi qui commences", et on se file des baffes à tour de rôle. C'est excitant ce moment de tension qui se résout, chlark, comme ça.
Conseil : il faut soigneusement gérer et savourer l'attente avant chaque mandale pour bien sentir la témon.

Variante : on peut jouer aussi à plus on s'aime, plus on se frappe, c'est très beau et ça fait du bien.

LE JEU DES LISTES INTERMINABLES

Le super jeu qui dure des plombes sans perdre pour autant de son intensité ludique.
Choisissez vous un champ, c'est-à-dire une catégorie de mots qu'on peut lister. Souvent, c'est "noms de gens célèbres" (autres exemples de champs : "noms de rues", "adjectifs dépréciatifs relatifs à un être humain", "mots commençant par P")

Après on fait une liste à haute voix.
Vous pouvez aussi choisir l'option "multichamps" ou "glissement de champs à la faveur de connexions sémantiques opportunes", mais c'est réservé à des joueurs/euses ayant un minimum d'expérience.
De toute façons, avec "noms de gens célèbres" on peut déja tenir au moins deux jours sans s'ennuyer.

extrait : Betty Boop - Michaël Schumacher - Smaïn - Nicolas le jardinier - Tchaikovsky - Jeanne Dark - Le docteur Garetta - Slash - Gericault - Charlotte Corday - Astro le petit robot - Eisenstein - Barracuda - Mary Poppins - Rufus - Le Maréchal Delattre de Tassigny - Sting - Sthakhanov - D2R2 - Michel Noir - Michèle Torr - Daniel Buren - Isaac Asimov - Bart Simpson - Attila - Dave - Ben Laden - Perette et le pot au lait - Astravad Pelechian - Jackie Chan - Fred Astaire - Henri Death - Nina Hagen - Roselyne Bachelot - Davy Crockett - etc...

LE JEU DES PRENOMS

Ce jeu est resté n°I du top des jeux pendant 5 semaines. C'est un hit!
A deux ou trois joueurs/euses, on dit un prénom et le ou la premier-e à qui ça fait penser à quelqu'un raconte des pti trucs sur qui c'était, des pti détails venus de nulle part...
ex. :
- "jeanne"
- "ah ouais, jeanne c'était ma voisine, elle avait les cheveux roux comme les flammes de l'enfer, on jouait au **JEU DE LA DOUBLE SYLLABE INFERNALE** (voir p.I3), et un jour elle est tombée dans la mare au fond du jardin de ma grand-mère qui à l'époque habitait derrière chez le curé, et depuis elle a peur de l'eau. Maintenant elle est infirmière."

jeu du même acabit : **LE JEU DES ANECDOTES A LA CON**

on dit des mots propices ex: "pique-nique" ou "chute ridicule" ou "jour de l'an", il y aura certainement quelqu'un à qui ça rappellera une anecdote à la con.

LE JEU DU CONCERT EN TRAMWAY

Chaque joueur/euse associe un élément visuel apparaissant fréquemment dans le paysage qui défile (arbre, lampadaire, saloperie de panneau publicitaire...) à un son, un bruit, une onomatopée.

Par exemple on pourrait imaginer :

cabine téléphonique = "ah"
voiture bleue = "ben tiens!"
et chapeau = "poïng"

Bien.

Maintenant, à chaque fois que tu vois tel truc, tu fais tel son, les autres font pareil avec leurs trucs, et ça donne une musique aléatoire et bonhomme.

LE JEU DE SE FAIRE DEVINER QUI ON EST EN ETANT QUELQUE CHOSE D'INCONGRU

Un-e des joueurs/euses choisit d'être quelque chose de relativement concret : un objet, un animal, un végétal, un personnage réel ou fictif. Les autres doivent deviner ce qu'il ou elle est en posant des questions fermées (c'est-à-dire : auxquelles on répond par oui ou par non)

J'y vois deux intérêts :

1. Quand je dois deviner, je me prends pour un détective, je choisis soigneusement les questions, j'ai furieusement envie de trouver, et quand je trouve je suis content.
2. Quand je dois faire deviner, j'aime bien avoir l'impression d'être vraiment ce que je suis : être vraiment un camion-benne, par exemple. Cette impression est renforçée par le fait qu'on dit tu : "est-ce que <u>tu</u> fais du bruit?" "est ce que <u>tu</u> fonctionnes à l'électricité?"...

Level two : vous pouvez aussi être un concept, mais c'est coton.

LE JEU DE SE METTRE TOUT-E NU-E

on continue à faire la même chose qu'on faisait avant de jouer, mais sans habits. Pourvu qu'il fasse chaud, et qu'on soit à l'aise, c'est bizarrement rigolo. Ce qui est bien c'est qu'on peut jouer à ce jeu en jouant à un autre jeu, ce qui m'amène à vous proposer

LE JEU OÙ ON COMBINE LES JEUX

Ben ouais, on prend 2 ou 3 jeux de la liste ou pas de la liste et on les mélange.
exemple : deviner dans quel magasin on est les yeux fermés en se racontant des anecdotes à la con en mettant un R dans chaque mot en se filant des claques de temps en temps.

LE JEU DE « ON PASSE UNE JOURNEE AVEC QUELQU'UN POUR VOIR COMME SA VIE EST BIZARRE »

C'est à dire pas vraiment passer sa journée avec quelqu'un, mais plutôt à observer quelqu'un. C'est fou comme même les gens les plus proches de nous ont une vie superbizarre.
Le plus difficile étant de trouver une personne consentante, j'en profiterai bien pour dire à celles et ceux que ça intéressent que moi aussi ça m'intéresse, observé et/ou observateur.

LE JEU D'IMITER LES GENS

imiter les attitudes corporelles, les tics de langage de gens qu'on aime bien, c'est pas facile mais quand on s'applique c'est drôle & beau. N'hésitez pas à imiter les imitations, puis à imiter les imitations d'imitations.

LE JEU DE SE RACONTER COMMENT DEUX PERSONNES SE SONT RENCONTREES OU « LA PREMIERE FOIS QUE J'AI VU MACHIN,... »

On ne va pas en faire un fromage, ce qui ne veut pas dire que ça n'est pas un chouette jeu. Au contraire, c'est un pilier, une clef de voûte, une pierre angulaire, un point central. C'est un jeu très important auquel il faut jouer. Bon. Suivant.

LE JEU DE DIRE TOUJOURS LE MEME MOT

mettons "porosité", par exemple. Et bien quand on répète "porosité" pendant longtemps, on observe avec stupeur et émotion qu'au fur et à mesure l'apparence, le contenu, la texture du mot se transforme, il devient tout creux, puis il se remplit d'autre chose, puis ça change encore. Passionnant.
Suggestion : si vous aussi vous êtes atteint-e de mise-en-abîmite, vous pouvez jouer avec le mot "répétitif".

LE JEU DE C'EST QUOI CETTE CHANSON QUE JE CHANTE ?

1. quelqu'un chante une chanson sans les paroles, juste avec tatata.
2. les autres devinent quelle chanson c'est.
3. if not "ras-le-bol" then go to I.

LE JEU DE S'ENTRETUER AVEC DES ACTIONS

(ça n'a rien à voir avec la bourse)
Bon, être au moins six, c'est pas du luxe.
Réunissez-vous, confectionnez une série de bouts d'papier avec les prénoms de chaque joueur/euse.
Chacun-e couche sur un autre bout d'papier le libellé d'une "action", simple mais pas trop, ex. : "imiter le cri de la grenouille", "nouer mes lacets",

"faire un autographe",..., et on le conserve soigneusement dans sa poche en prenant bien soin de ne le montrer à personne.
Il ne vous reste ensuite qu'à procéder au tirage des prénoms, et puis on s'entretue. Chaque joueur/euse doit "tuer" la personne correspondante au prénom tiré en lui faisant faire l'action décrite sur le bout d'papier. (lui faire imiter le cri de la grenouille, lui faire nouer mes lacets, lui faire faire un autographe...)
Quand on a tué quelqu'un, on lui montre discrètement les bouts d'papier témoignant du forfait, et la victime nous refile ses bouts d'papier à elle.
Il n'y a pas de limite dans le temps, ça peut durer plusieurs jours cette histoire, c'est ça qui est marrant.

LE JEU DU LOUP-MÉTRO

se joue pendant un trajet en métro.
Ça reprend les principes du loup, c'est à dire que le loup essaye de toucher quelqu'un qui deviendra, le cas échéant, le nouveau loup, plus deux contraintes supplémentaires indissociables et obligatoires :

1. Les terrains de jeu sont : les quais. On ne peut pas s'attraper dans les voitures, même pendant un arrêt. Par contre :
2. on doit changer de voiture à chaque arrêt.

On imagine la surprenante diversité de tactiques mises au point au cours des siècles par les adeptes du loup-métro : se cacher derrière les gens qui sortent, partir loin dans les couloirs et les escaliers, rester dans la rame jusqu'au dernier moment et changer de voiture à toute vitesse à la sonnerie,...

LE JEU DE LA TABLE DES MATIERES

le jeu de remettre en question la neutralité grammaticale..... I
bonsoir la france..... 2
le jeu du tennis avec son doigt et sa joue..... 2
le jeu de faire des cabanes..... 2
le jeu du mime des objets..... 3
touche-touche à quatre pattes..... 3
le jeu du noeud à plein..... 3
le jeu de danser un slo sans musique..... 4
le jeu du menteur..... 4
le jeu solitaire du dico des synonymes de WORD™®© 4
le jeu de tenir en équilibre sur son vélo..... 6
le jeu du rouleau compresseur..... 6
le jeu du bundle..... 6
le jeu de se filer les chtouilles..... 7
le jeu du crescendo infernal avec la petite phrase 7
un deux trois soleil des mets..... 8
le jeu de la bataille de trucs..... 9
le jeu de un-e qui se laisse tomber au milieu des autres..... 9
le jeu de partir en loucedé..... I0
le jeu de tourner autour d'un rond-point à vélo... I0
le jeu de la chaîne du rire..... I0
le jeu des démarches bizarres..... II
le jeu de se raconter des histoires qui pourraient exister..... II
le jeu de se couper les cheveux n'importe comment. II
le jeu des bonnes résolutions..... I2
le jeu de se lever tôt pour rire..... I2
le jeu de la double syllabe infernale..... I3
lre jreu dru R..... I3
le jeu du ni oui ni non..... I3
le jeu de la neuv lang..... I3
pratique ludique expérimentation polysyllabique... I4
le jeu de quand on ferme les yeux..... I4
le jeu des magasins..... I4
le jeu de ne pas finir ses phrases..... I5
le jeu de se filer des baffes..... I5
le jeu des listes interminables..... I5
(ah ben ouiche, en vla eune belle, tiens!)

le jeu des prénoms..... I6
le jeu des anecdotes à la con..... ..... I6
le jeu du concert en tramway..... I7
le jeu de se faire deviner qui on est en étant
quelque chose d'incongru..... I7
le jeu de se mettre tout-e nu-e..... I8
le jeu où on combine les jeux..... I8
le jeu de "on passe une journée avec quelqu'un
pour voir comme sa vie est bizarre"..... I8
le jeu d'imiter les gens..... I8
le jeu de se raconter comment deux personnes
se sont rencontrées ou "la première
fois que j'ai vu machin, ..." I9
le jeu de dire toujours le même mot..... I9
le jeu de c'est quoi cette chanson que je chante?. I9
le jeu de s'entretuer avec des actions..... I9
le jeu du loup-métro..... 20
le jeu de la table des matières..... 23

c'est une briochure réalisée avec la collaboration de nombreux / nombreuses joueurs/euses inspiré-e-s.

c'est un outil indispensable à qui veut jouer au bon jeu au bon moment.

nouveaux jeux, remarques, suggestions, commandes groupées : frietsoep@mail.be