Copyright © 2012 – Jeux et Compagnie – Tous droits réservés

Édité par le blog JEUX et COMPAGNIE

Informations importantes à propos de ce livre

Avant de découvrir le contenu de ce livre, merci de lire ces quelques lignes :

Ce que vous POUVEZ faire avec cet ouvrage :

- L'offrir en cadeau aux abonnés de votre newsletter.
- Le proposer en téléchargement gratuit sur votre blog (vous pouvez aller voir cet article qui vous explique comment faire si vous avez un blog wordpress).
- L'offrir en bonus avec un des produits que vous vendez.
- Vous en servir comme cadeau de bienvenue si vous avez un blog avec un espace membre.
- Et plus généralement l'offrir GRATUITEMENT à qui vous voulez !

Ce que vous ne POUVEZ PAS faire avec cet ouvrage :

- Le vendre à quelque prix que ce soit.
- Le proposer en version imprimée.
- En modifier son contenu (ajouter ou enlever des pages…).
- L'intégrer à des offres illégales et/ou punies par la loi dans votre pays.
- Recopier et réutiliser tout ou partie des articles de ce livre.

Ceci étant précisé, bonne lecture !!

Jeu n°1 : les groupes de rennes

Matériel : découper 8 morceaux de cartons de la taille d'une carte de jeu et y inscrire les chiffres de 1 à 8 (les mettre dans un chapeau) + un lecteur de musique.

Nombre de joueurs : 12 et plus

Déroulement du jeu : une personne est désignée pour être le Père Noël. Elle prend en main le chapeau dans lequel se trouvent les cartes numérotées. Désigner un espace de jeu, lorsque le Père Noël active la musique tous les joueurs se mettent à danser. Le Père Noël peut couper la musique quand il le souhaite, les joueurs devront alors s'écrier : « combien de rennes a le Père Noël ? ». Le Père Noël tire une carte dans le chapeau et annonce le chiffre sur la carte. Les joueurs doivent alors s'activer pour former des groupes de la taille du chiffre annoncé. Puis, ils s'assoient lorsque le groupe est formé. Tous les joueurs n'appartenant pas à un groupe de taille correcte sont éliminés et s'assoient hors de l'aire de jeu. Reprenez le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul groupe de 2,3 ou 4 joueurs, ce sont les vainqueurs.

Jeu n°2 : quel est mon présent ?

Matériel : une carte et une épingle à nourrice pour chaque joueur. Vous pouvez découper des cartes dans un morceau de carton ou des feuilles cartonnées. Sur chaque carte sera inscrit le nom d'un présent que l'on peut se voir offrir à Noël.

Nombre de joueurs : 4 et plus

Déroulement du jeu : épingler une carte dans le dos de chaque enfant sans qu'ils ne voient ce qui y est inscrit. Les joueurs peuvent voir les cartes des autres. Ils vont ensuite aller les uns vers les autres pour se poser des questions afin de découvrir quel présent est inscrit sur leur carte. Ils ne peuvent répondre que par OUI ou NON. Par exemple : « est-il utile pour un sport ? » ou « est-ce un jouet ? », le premier joueur à découvrir son présent est le vainqueur. La partie continue jusqu'à ce que tout le monde trouve. Ça peut être sympa d'avoir vraiment prévu des cadeaux à offrir aux participants à la fin du jeu !!

Jeu n°3 : tout ce que je veux pour Noël…

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 5 et plus

Déroulement du jeu : les joueurs s'assoient en cercle. Le premier joueur dit: «Tout ce que je veux pour Noël est... (nom d'un cadeau : une poupée par exemple) ». Le joueur suivant répète la phrase en ajoutant son choix : « tout ce que je veux pour Noël c'est une poupée et une planche à roulettes ». Le jeu continue et la liste des cadeaux s'étend jusqu'à ce qu'un joueur se trompe, il est éliminé… etc.

Jeu n°4 : guetter le Père Noël

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 6 et plus

Déroulement du jeu : les joueurs s'assoient en cercle. Un joueur est désigné pour être le guetteur et sort de la pièce. Un autre joueur est désigné pour être le Père Noël et le guetteur peut revenir. Le Père Noël choisit alors des mouvements rythmiques répétitifs que tout le monde devra reproduire. Ces mouvements peuvent être par exemple : se frotter le ventre, envelopper un cadeau, conduire un traîneau, mettre un sac sur le dos… Encourager le Père Noël à être créatif dans ses actions, il doit changer de mouvements régulièrement sans se faire remarquer par le guetteur. Après 3 propositions ou lorsque le guetteur trouve qui est le Père Noël, un nouveau jeu commence en désignant un nouveau Père Noël, l'ancien Père Noël devient guetteur à son tour !!

Astuce : le jeu peut également être joué debout. Cela permet une plus grande variété de mouvements.

Jeu n°5 : histoire de Noël mot à mot

Matériel : crayon et papier, si vous choisissez d'écrire l'histoire.

Nombre de joueurs : 3 et plus

Déroulement du jeu : le meneur de jeu donne les premiers mots pour démarrer un conte de Noël, par exemple : « le Père Noël part livrer les cadeaux quand soudain son traîneau… ». L'histoire va être construite mot à mot, chaque joueur ajoutant un mot lorsque c'est son tour. L'histoire peut être faite oralement (encourager les joueurs à ne pas hésiter) ou peut-être écrite. Une partie écrite sera un peu plus lente mais les joueurs auront alors un dossier à relire.

Variante : chaque joueur ajoute une phrase entière.

Jeu n°6 : qui est le Père Noël

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 5 et plus

Déroulement du jeu : les joueurs s'assoient en ligne. Un joueur désigné se lève et s'installe dos aux autres joueurs. Choisir parmi les autres joueurs celui qui va être le Père Noël, il doit dire « Joyeux Noël !! Ho ! Ho ! Ho ! », il doit essayer de masquer sa voix en imitant le Père Noël. Le joueur qui est tourné a 3 chances pour proposer le nom d'un joueur qui selon lui est le Père Noël. S'il réussi il peut faire un autre tour, s'il échoue, le Père Noël prend sa place.

Jeu n°7 : les rubans

Matériel : des morceaux de ruban (un pour chaque joueur). Les rubans sont de longueurs variables mais coupés de sorte qu'il y a des paires de longueurs égales.

Nombre de joueurs : 8 joueurs et plus (en nombre pair)

Déroulement du jeu : chaque enfant a une longueur de ruban. Au top départ les enfants se déplacent et comparent les longueurs de ruban jusqu'à ce qu'ils trouvent leur partenaire de même longueur. Tout enfant, sans partenaire est éliminé. Récupérer les rubans et en échanger un contre un autre d'une longueur différente. Les redistribuer aux joueurs encore en jeu et recommencer autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une paire de joueurs, les vainqueurs !

Jeu n°8 : le Père Noël a dit…

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 5 et plus

Déroulement du jeu : jouer comme pour Jacques a dit, mais utiliser le terme Père Noël à la place de Jacques. Un joueur est désigné pour être le Père Noël. Le Père Noël donne des instructions et dit aux autres ce qu'il faut faire. Quand le Père Noël commence avec « le Père Noël a dit… », les joueurs suivent les instructions. Lorsque les instructions sont données sans dire «le Père Noël a dit…», les joueurs ne suivent pas les instructions. Les joueurs sont éliminés quand ils font une erreur, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur, le gagnant. Il sera le prochain Père Noël.

Jeu n°9 : Père Noël, Renne, Sapin

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 5 et plus

Déroulement du jeu : les joueurs se placent en ligne face au meneur de jeu. Le meneur dit alors « Père Noël », « Renne » ou « Sapin ». S'il dit « Père Noël », les joueurs doivent avoir 2 ancrages au sol : par exemple 2 pieds ou 1 pied et 1 main. S'il dit « Renne », les joueurs doivent avoir 4 ancrages au sol : par exemple 2 pieds et 2 mains. S'il dit « Sapin », les joueurs doivent avoir 1 seul ancrage au sol : par exemple 1 pied ou être assis avec les mains et les pieds au sol. Le dernier joueur à se mettre dans la bonne position est éliminé et tout joueur qui n'a pas le bon nombre d'ancrages au sol est éliminé. Répétez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le gagnant.

Conseil : pour les grands groupes, le meneur de jeu peut avoir besoin d'une aide pour repérer qui est le dernier à se mettre en position.

Jeu n°10 : 20 questions

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 3 joueurs et plus

Déroulement du jeu : un joueur désigné pense à quelque chose qui pourrait être un cadeau de Noël et dit s'il est d'origine animale, végétale ou autre. Les autres vont ensuite poser jusqu'à 20 questions pour deviner ce qu'est le présent. Ce sont des questions fermées dont la réponse ne peut être que OUI ou NON. Si quelqu'un devine, il choisira le cadeau suivant.

Conseil : encourager les questions générales plutôt que des suppositions sauvages, par exemple : est-il utilisé à l'extérieur ? Peut-il se déplacer par lui-même ? Et non PAS : est-ce un ours ? Est-ce un vase ?

Jeu n°11 : le Père Noël et le renne

Matériel : 2 bandeaux

Nombre de joueurs : 8 joueurs et plus

Déroulement du jeu : un joueur est choisi pour être le Père Noël et un autre pour être le renne. Les deux ont les yeux bandés. Les autres joueurs forment un cercle. Le Père Noël et le renne restent à l'intérieur du cercle. Quand le Père Noël dit « Rudolph », le renne doit dire « Père Noël ». Le Père Noël doit attraper le renne, une fois qu'il y est parvenu choisir un nouveau Père Noël et un nouveau renne.

Conseil : pour éviter des blessures insister pour que le Père Noël et le renne marchent et ne courent pas.

Jeu n°12 : les cartes sauvages

Matériel : fabriquer 4 cartes et 4 panneaux avec les mots : Père Noël, Elfe, Renne et Ange. Un poste de musique est également nécessaire.

Nombre de joueurs : 6 joueurs et plus

Déroulement du jeu : 4 zones de l'aire de jeu sont définies : Père Noël, Elfe, Renne et Ange (marquer les zones avec les 4 panneaux). Lorsque la musique commence, les joueurs dansent. Quand la musique s'arrête, chaque joueur choisit une zone où aller. Le meneur de jeu pioche alors une carte et annonce le nom de la zone qui y est inscrite. Tous les joueurs de cette zone sont éliminés. Lorsqu'il ne reste que 4 joueurs et moins, chaque zone ne peut avoir qu'un seul participant au maximum. Le gagnant est le dernier joueur restant.

Jeu n°13 : passe-cadeau

Matériel : petits cadeaux (barre de chocolat, petits jouets…)

Nombre de joueurs : 6 joueurs et plus

Déroulement du jeu : les joueurs s'assoient en cercle, mains dans le dos. Un joueur désigné se place au centre du cercle. Il ferme les yeux pendant que le meneur de jeu place un cadeau dans les mains d'un joueur. Il ouvre les yeux, les joueurs passent. Le joueur du centre à 3 essais pour deviner qui a le cadeau en main, s'il trouve il garde le cadeau.

Conseil : dites aux joueurs de faire semblant de sorte que le joueur du centre ne puisse pas différencier les passes réelles des passes fictives.

Jeu n°14 : Renne Rudolph

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 8 joueurs et plus

Déroulement du jeu : il s'agit d'une version de Noël du jeu tomate ketchup. Les joueurs s'assoient en cercle, un joueur désigné sort du cercle et marche derrière les autres en tapotant la tête de chaque joueur et en disant « renne, renne, renne… », lorsqu'il tapote la tête d'un joueur en disant « Rudolph », ce dernier se lève et le poursuit pour l'attraper avant qu'il ne fasse le tour et s'assoit à sa place. S'il l'attrape il prend sa place et tapote à son tour la tête des joueurs en disant « renne … »

Jeu n°15 : Pôle Nord, Pôle sud, Traîneau

Matériel et mise en place : Si vous jouez à l'intérieur, choisissez un mur qui sera le pôle Nord, le mur d'en face sera le pôle Sud et le plancher entre les deux sera le traîneau du Père Noël. Si vous jouez à l'extérieur, utilisez deux clôtures ou des cordes pour représenter le Pôle Nord et le Pôle Sud et entre les deux ce sera le traîneau du Père Noël.

Nombre de joueurs : 5 joueurs et plus

Déroulement du jeu : tous les joueurs sont debout sur le traîneau du Père Noël. Le meneur de jeu dit alors "Pôle Nord", "Pôle Sud" ou "Traîneau du Père Noël». Les joueurs courent à la région du Pôle Nord, à la région du Pôle Sud ou restent immobiles sur le traîneau du Père Noël. Le dernier joueur à atteindre le pôle Nord ou le Pôle Sud est éliminé. Si le « Traîneau du Père Noël » est cité, les joueurs se tiennent immobiles et sont éliminés s'ils bougent. Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Astuce : le meneur de jeu peut bluffer avec des «Pooooo .. rte » ou des « Trai….nez des pieds », personne ne doit bouger !!

Jeu n°16 : attraper le cadeau

Matériel : une boîte enveloppée comme un cadeau et un bandeau

Nombre de joueurs : 7 joueurs et plus

Déroulement du jeu : désigner un joueur qui se place près du cadeau, les yeux bandés. Divisez les autres joueurs en deux équipes qui se placent l'une en face de l'autre à plus ou moins 8 mètre de distance avec le joueur aux yeux bandés et le cadeau au centre. Un joueur de chaque équipe tente de prendre le présent sans se faire attraper. Un joueur est pris si le joueur aux yeux bandés pointe un doigt vers lui. Un joueur attrapé doit revenir à sa place. L'équipe qui récupère le cadeau le plus de fois est la gagnante.

Jeu n°17 : le papier d'emballage

Matériel : morceaux de papier d'emballage assez grands pour qu'un enfant puisse s'y tenir debout, un lecteur de musique et 3 cartes «Papier», «Sol» et «Sauvé ».

Nombre de joueurs : 5 joueurs et plus

Déroulement du jeu : des morceaux de papier d'emballage sont étalés sur le sol. Avoir suffisamment de morceaux pour environ la moitié des joueurs. Les joueurs dansent sur la musique. Quand la musique s'arrête, chaque joueur choisit de se tenir sur une feuille de papier d'emballage ou sur le sol. Le meneur de jeu pioche ensuite une carte et lit ce qui y est inscrit. Si c'est le «Papier», tous les enfants sur les papiers d'emballage sont sauvés et ceux qui sont sur le sol sont éliminés. Si c'est le «Sol», tous les enfants sur les papiers d'emballage sont éliminés. Si c'est le «Sauvé», personne n'est éliminé. Continuez à jouer et enlevez quelques morceaux de papier d'emballage à chaque fois. Jouez jusqu'à ce qu'un seul joueur reste, le vainqueur.

Jeu n°18 : les rennes et les elfes

Mise en place : définir 2 régions, la maison des rennes et la maison des elfes.

Nombre de joueurs :

Déroulement du jeu : diviser les joueurs en 2 équipes, l'une « les rennes » et l'autre « les elfes ». Désigner les maisons pour chacune des deux équipes. Les joueurs se placent en ligne les uns en face des autres et se déplacent lentement vers l'autre équipe. Le meneur de jeu appelle soit les rennes soit les elfes. Si les rennes sont appelés, les rennes doivent pourchasser les elfes, les Elfes courent se protéger dans leur maison. S'il appelle les elfes, ces ont eux qui poursuivent les rennes pendant que ces derniers courent vers leur maison. Tout joueur qui se fait prendre rejoint l'autre équipe. La partie se termine quand tous les joueurs auront rejoint la même équipe, ils sont alors tous gagnants !!

Astuce : le meneur de jeu peut essayer de tromper les joueurs avec des « Reee..neittes » et des « Elllll…éphant ».

Jeu n°19 : le traîneau du Père Noël

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 8 et plus

Déroulement du jeu : chaque joueur se trouve un partenaire. S'il reste un joueur, il pourra être le meneur de jeu. Les paires forment un cercle. Un enfant de chaque paire est le Père Noël et l'autre est le renne. Les rennes se mettent à quatre pattes. Le Père Noël s'assoit jambes croisées derrière leur renne et positionnent leurs mains comme s'ils tenaient des rênes. Le meneur de jeu dit soit « Père Noël », soit « renne ». Lorsque c'est « Père Noël », tous les Père Noël se lèvent et courent dans le sens des aiguilles d'une montre à l'extérieur du cercle jusqu'à revenir à leur renne et se rassoir jambes croisées à nouveau. Le dernier Père Noël à revenir en place est éliminé (tout comme son partenaire). Lorsque le renne est appelé, tous les rennes se lèvent et courent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à l'extérieur du cercle jusqu'à revenir à leur Père Noël et se remettre dans la même position. Le dernier renne à revenir en place est éliminé (tout comme son partenaire). Les Père Noël et rennes éliminés restent à leur place pour garder le cercle formé mais ne participent plus. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule paire de joueurs, les vainqueurs !!

Jeu n°20 : le cadeau parfait

Matériel : 3 morceaux de papiers, du scotch et 3 chapeaux (des bonnets de Père Noël ou de lutin seraient parfaits)

Nombre de joueurs : 5 joueurs et plus

Déroulement du jeu : trois joueurs sont choisis pour porter les chapeaux. Les noms de trois cadeaux sont écrits sur les morceaux de papier et scotchés aux chapeaux, tout le monde peut les voir sauf eux (par exemple : poste CD, train électrique, poupée, ourson, livre…). Chaque joueur avec un chapeau pose ensuite une question fermée au sujet de son cadeau aux autres joueurs qui ne répondront que par OUI ou NON. Par exemple : « Est-il en métal ? » ou « Peut-on s'en servir dehors ? ». Quand il reçoit une réponse négative, le joueur suivant commence son tour. Le gagnant est le premier à deviner le cadeau.

Astuce : au lieu d'utiliser des chapeaux, les joueurs peuvent s'asseoir dos au mur et les cartes sont alors collées au dessus de leur tête, sur le mur.

Jeu n°21 : se débarrasser du cadeau

Matériel : un cadeau fictif et un chronomètre

Nombre de joueurs : 5 et plus

Déroulement du jeu : les joueurs s'assoient en cercle. Le cadeau est l'éliminateur, il se transmet de personne à personne autour du cercle, sans jamais s'arrêter. Le meneur de jeu surveille le chrono et crie STOP toutes les 20 secondes. Le joueur ayant le cadeau en main au moment du STOP est éliminé et quitte le cercle. Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Astuce : le cadeau peut aussi être bien réel, le dernier joueur en jeu le remporte.

Jeu n°22 : chuchotements de Noël

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 4 et plus

Déroulement du jeu : ce jeu est une variante de Noël du téléphone arabe. Les joueurs s'assoient en cercle ou en ligne. La première personne murmure une phrase de Noël à l'oreille de la deuxième. Ça peut être quelque chose de stupide comme : « le Père Noël et le renne Rudolph mangent des sandwichs à la banane le jour de Noël ». Le deuxième joueur chuchote la phrase qu'il pense avoir entendu à l'oreille du troisième, qui le répète à l'autre et ainsi de suite. La partie amusante est lorsque la dernière personne dit ce qu'elle a entendu. La phrase est en général déformée bien avant la fin. Il peut également être amusant de laisser chaque personne dire ce qu'elle pensait avoir compris.

Variante en mouvement : pour cette version, les joueurs sont assis en ligne tournant tous le dos au premier joueur. Le premier joueur décide d'une action à mimer, emballer un cadeau par exemple. Il interpelle alors le deuxième joueur en lui tapotant l'épaule pour qu'il se retourne et lui montre le mime. De la même façon le deuxième joueur transmet le mime au troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur

Jeu n°23 : les chaussettes puantes du Père Noël

Matériel : aucun

Nombre de joueurs : 2 et plus

Déroulement du jeu : un jeu qui va assurément déclencher des fous rires. Les enfants s'assoient en cercle, un joueur est désigné et va se mettre au centre. Les autres enfants doivent lui poser des questions mais la seule réponse qu'il a le droit de donner est « les chaussettes puantes du Père Noël », il doit le dire en gardant un visage impassible. S'il rie un autre enfant le remplace.

Astuce : incitez les joueurs à poser des questions stupides pour essayer de le faire rire. Par exemple : « quel est ton plat préféré ? », « Qu'y a-t-il dans ton oreille ? » ou encore « Que veux-tu pour ton anniversaire ? »

Jeu n°24 : les listes de Noël

Matériel : crayon et papier avec liste de catégories pour chaque joueur

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

Déroulement du jeu : chaque joueur reçoit une feuille avec 5 catégories. Par exemple : cadeaux de Noël, aliments de Noël, décorations de Noël, vêtements du Père Noël et chansons de Noël. Le meneur de jeu donne une lettre de l'alphabet. Dans un délai imparti (3 minutes, par exemple), les joueurs écrivent autant de choses que possible pour chaque catégorie. Chaque chose doit commencer par la lettre de l'alphabet donnée. Par exemple, J - cadeaux : jeu de société, jeu vidéo…
Lorsque le temps est écoulé, les joueurs comptent le nombre de points qu'ils ont en marquant 1 point pour chaque chose listée. Un supplément de 5 points est donné s'ils ont au moins une réponse dans chaque catégorie. Le joueur avec le score le plus élevé donne ses réponses aux autres afin qu'elles puissent être vérifiées. Ce joueur est le vainqueur de la manche.

Variante : les joueurs peuvent jouer en équipe ou par paire.

Jeu n°25 : les devinettes de Noël

Matériel : créer un jeu de cartes avec des devinettes et les réponses correspondantes, sur le thème de Noël. Autant de cartes que de joueurs.

Nombre de joueurs : 8 joueurs et plus

Déroulement du jeu : le groupe s'assoit et chaque joueur reçoit une carte devinette ou une carte réponse. Au top départ, les joueurs se mêlent pour lire les cartes des uns et des autres afin de chercher la devinette ou la réponse correspondant à leur carte. Lorsqu'une correspondance est trouvée, le couple de joueurs s'assoit. Un cadeau peut être remis aux deux premiers joueurs.

Voici quelques devinettes pour vous aider à démarrer :
Qu'est-ce que le bonhomme de neige boit au petit déjeuner ? (un café glacé)
De quelle couleur est le nez de Rudolph ? (rouge)
Quel type de moto a le Père Noël ? (une Noël Davidson)
Quelle est l'expression préférée du Père Noël (Ho ! Ho ! Ho)
Avec qui vit le Père Noël ? (madame Noël)

Retrouvez toutes les activités de Noël de Jeux et Compagnie ici : NOEL ENFANTS !