



# 15 jeux de Noël sans contact

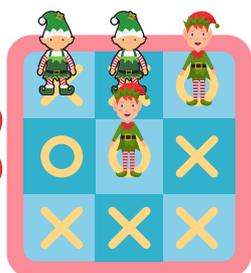




**1.2.3  
NOËL**



**JACQUES  
A DIT**



**MORPION  
GÉANT**



**LA VACHE  
SANS  
TACHE**



**RALLYE  
PHOTO**



**DETECTIVE**



**PICTIONNOEL**



**MIMES**



**TELEPATHE**





**RENNE  
VOLE**



**CHANTEUR  
AMNÉSIQUE**



**STATUE  
MUSICALE**



**QUELLE EST  
LA SUITE ?**



**CHORÉ  
DE NOËL**



## Comment jouer ?

**Glisser les petites fiches dans un sac**

**Tirer au sort une activité**

**La dernière fiche représente un jeu de société: à vous de choisir !**

**Les notices sont ci-après.**



1

## 1-2-3 NOEL



Une personne est le Père Noël et compte "1-2-3 Noël " contre un mur. Les autres sont des lutins farceurs. Ils démarrent d'une ligne assez loin et doivent avancer pendant que le Père Noël dort (tourne le dos). Quand le Père Noël se lève (l'enfant se retourne), les lutins se figent. Ceux qui bougent sont éliminés. Le gagnant est celui qui arrive au Père Noël le premier.

2

## JACQUES A DIT OU JACKADI A DIT



Grand classique à ne pas oublier ! Jacques a dit "Levez les Bras", Jacques a dit "Mettez vous sur un pied". Il faut garder les bras levés, être sur un pied "Baissez les bras"... et ne pas baisser les bras cette fois car il n'y a pas "Jacques a dit". 2 écoles: ceux qui disent simplement "Jacques a dit" et ceux qui disent "Jackadi a dit"  
A faire : en patois local, en anglais ou autre langue

3

## MORPION GÉANT DE NOËL



On place au sol un quadrillage de 3 \* 3, avec du scotch de peintre (ou de la craie si c'est dehors). Donner des accessoires différenciant deux équipes n(chapeaux de fêtes, bonnets de lutins) . 2 personnes sont les joueurs, les autres les pions de l'équipe. Celui qui aligne 3 pions, gagne.

4

## LE RALLYE-PHOTO

(PRÉPARATION NÉCESSAIRE)



L'organisateur a préparé à l'avance des photos des cachettes. Il choisit un personnage (héros, animal) qui se cachera dans la dernière cachette.

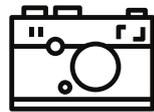
Disposer les photos dans des endroits un peu visibles mais pas trop.

Le jeu commence: vous racontez que le personnage choisi s'est perdu et qu'il faut le retrouver rapidement.

Les enfants partent chacun leur tour à la recherche de la 1ere photo en suivant l'indication que vous leur donnez (une devinette, une charade). La 1ère photo

montre une partie de la prochaine cachette. Ils laissent la photo en place et partent à la recherche de la 2e photo. Choisissez un thème et la dernière photo sera le personnage qui s'est caché.

(voir conseils chez [Explorador](https://www.explorador.com))



## 5 LA VACHE SANS TACHE



Chaque joueur reçoit un N°. Il devient la vache sans tache N°x. Le 1er enfant appelle "Je suis la vache sans tache N°1, et j'appelle la vache sans tache N°2". Le 2nd continue, "Je suis la vache sans tache N°2 et j'appelle la vache sans tache N°3". Quand l'enfant se trompe, il reçoit une tache (une gommette collée sur son tshirt par exemple, ou un point de feutre sur la main). Il devient la vache avec une tache, etc.

## 6 LES DETECTIVES



L'Agence de Détectives Sherlock vient recruter de nouveaux détectives. Pour sélectionner les nouveaux détectives, elle va tester les capacités d'observation et de déduction des enfants. L'Agent a choisi secrètement un suspect dans l'assistance. Les apprentis détectives doivent trouver de qui il s'agit en posant des questions auxquelles l'Agent répond par oui ou non. (version du jeu de qui est ce grandeur nature et sans papier). Celui qui trouve prend la place de l'Agent. Il peut recevoir un badge.

## 7 PICTONNOEL



Un joueur commence à dessiner sur une grande feuille un objet, un personnage, un rébus ou des éléments de films de Noël. Les autres doivent deviner de quoi il s'agit.

*Variante:* faire deux équipes (prévoir un crayon par dessinateur pour éviter les partages de microbes)

## 8 LE TELEPATHE



Un joueur choisit un objet présent dans la pièce "dans sa tête", il va devoir le faire deviner aux autres. Il peut aussi écrire sur un morceau de papier qu'il met dans sa poche. Les autres doivent poser des questions auxquelles il répondra par oui ou par non pour faire deviner l'objet choisi. Le gagnant est celui qui trouve l'objet inscrit sur le papier. Il devient alors le télépathe.

9

## LES MIMES



Un joueur est désigné Mime. Il choisit un animal, une profession ou un dessin animé simplement avec des gestes. Pour les plus grands, on peut aussi faire deviner un film, un lieu, etc.

*Variante:* On peut aussi demander de ne faire aucun geste et simplement le bruit.

10

## TRAINEAU-GRELOT-CADEAU



Commencer par expliquer les consignes: quand on dit TRAINEAU, les joueurs frottent leurs mains - GRELOT: les joueurs tapent des mains - CADEAU: ils tapent des pieds..

Un joueur est le meneur de jeu. Les autres lui font face. Le meneur crie tour à tour traineau, grelot ou Cadeau ou plusieurs mots (traineau-traineau-cadeau ou des pièges: cadeau-renne-grelot). Celui qui se trompe est éliminé et rejoint le meneur de jeu.

11

## RENNE VOLE



Grand classique: le pigeon vole mais comme c'est Noël les rennes volent aussi ! Les enfants sont assis par terre à 1 m de distance les uns des autres. L'adulte associe des animaux (ou des personnes, objets) au verbe "vole". Les enfants doivent se lever si l'animal vole (exemple Pigeon Vole, ils se lèvent) sinon ils restent assis (exemple Chien Vole). il faut aller vite et parfois dire des noms d'animaux peu connus ou des pièges. (Autruche qui ne vole pas par ex)

Si vous avez de la place, espacez plus les enfants et demandez leur d'être debout. Dans ce cas, ils écartent les bras pour faire des ailes.

*Variante :* Poisson Nage, Kangourou Saute



**12**

## STATUE MUSICALE



Danse pendant le temps de la musique (regardez les playlists de Noël sur itunes ou spotify). Quand la musique s'arrête, se figer dans la position. Celui qui bouge rejoint le juge.

*Variante:* avec un thème, choisir une pose en forme de lettre, de monument célèbre ou de statue grecque pour les plus grands.

**13**

## LA CHOREGRAPHIE DE NOËL



Les lutins préparent un spectacle pour le Père Noël. Un joueur est le lutin chorégraphe. Les lutins sont face à lui espacés de 1 m. Ils doivent répéter les mouvements du chorégraphe avec la musique. (Là encore spotify ou itunes pour les playlists de Noël)

**14**

## LE CHANTEUR AMNÉSIQUE



Un joueur chante une chanson connue en utilisant uniquement "lalalalala". Les autres doivent reconnaître la chanson. Celui qui trouve devient le chanteur.

*Variante :* Mimer la chanson. Celui qui pense avoir trouvé doit chanter la chanson.

**15**

## QUELLE EST LA SUITE ?



Un joueur commence une chanson connue de Noël et s'interrompt. Les autres doivent continuer tous ensemble. Celui qui se trompe est éliminé.

*Variante :* Les joueurs qui pensent connaître la suite lèvent la main et attendent d'être nommés pour chanter la suite.