

Jeu – Concentration et variante

Tous les joueurs sont assis en cercle et portent un numéro unique. Le joueur qui démarre le jeu dit le mot concentration, puis son propre numéro, et enfin le numéro d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement dire le mot concentration, suivi de son propre numéro, puis le numéro d'un autre joueur. Exemple : le joueur no 1 dit "Concentration, 1, 5". Le joueur numéro 5 doit alors dire immédiatement : "concentration, 5, 13". Le joueur numéro 13 doit dire tout de suite : "concentration, 13, 2", etc.

Adaptation en virtuel :

Attribuer un numéro unique à chaque participant. Dire aux participants de se tenir prêts à activer/désactiver leur micro (placer leur souris sur l'icône de micro, avec zoom : garder enfoncée la barre d'espacement le temps qu'on parle, etc.)

Variante : Pierre et Paul

Tous en cercle, on désigne un "Pierre", un "Paul" assis à côté de lui, puis un "1" à côté de Paul; un "2" à côté de "1", et on numérote comme ça tout le cercle. Tous ensemble, on adopte le rythme suivant: taper sur les genoux, taper dans les mains, et pointer les deux pouces derrière soi, par-dessus son épaule (puis on reprend: taper sur les genoux, etc.). Le tout, pas trop rapide... En gardant la cadence, Pierre dit alors "Pierre appelle Paul", chacun de ces 3 mots respectivement sur chacun des trois temps du rythme établi. Donc, Pierre dit: "Paul" avec les pouces par-dessus ses épaules, et dès le début du rythme suivant (donc dès qu'on retape sur les genoux), Paul doit enchaîner: "Paul appelle x", où x est un numéro (ou Pierre..). Le numéro en question enchaîne alors: "x appelle y", etc. Pour faciliter le jeu, on peut, au début, laisser une séquence genoux-mains-pouces entre deux phrases, pour laisser le temps au numéro appelé de se "concentrer"... S'il y a erreur, quelle qu'elle soit: phrase pas commencée au bon moment, ou pas en rythme, ou pas du tout (si on oublie son numéro), ou en disant un mauvais numéro (soit le sien, soit celui qu'on appelle, qui n'existe pas, etc.) : celui qui s'est trompé va s'asseoir à côté de Pierre et prend donc le dernier numéro. Par exemple: le 12 se trompe: il se lève, va s'asseoir à côté de Pierre et prend le numéro 20. L'ex-20 devient alors 19; l'ex-19 devient le 18, etc., jusqu'à l'ex-13 qui devient le 12. (Les autres ne changent évidemment pas...). Pierre est toujours obligé d'appeler Paul, lequel peut, lui, appeler n'importe qui. (Et tout le monde peut appeler Pierre ou Paul!) Le but est d'avoir le plus petit numéro (ou devenir Pierre ou Paul s'il se trompe...). Pour modifier la difficulté (dans un sens ou dans l'autre) : modifier le rythme!