

# JACQUES A DIT : jeu et variantes

## Comment jouer à Jacques a dit ?

But du jeu : obéir à des commandes sans être dupé.

**Intérêt du jeu** : combiner détente avec concentration ; concentrer l'attention sur un signal donné ; apprendre à ne pas être influencé par des facteurs extérieurs et prendre une responsabilité individuelle.

Règle du jeu : tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses commandes, mais ils doivent seulement suivre les commandes qui sont précédées de « Jacques a dit ». Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples (sans acrobaties) ou être des actions précises telles que « Jacques a dit de lever vos bras ! » ou « Jacques a dit de s'asseoir ! ». Les commandes peuvent être annulées de la même manière : « Jacques a dit de se lever ! ». Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit », il est éliminé ou a un gage amical décidé au préalable par le meneur de jeu ou le groupe.

**Démarrer le jeu** : « Tout le monde est prêt pour jouer à Jacques a dit ? D'accord... tout le monde connaît les règles ? Non ? C'est simple, personne ne fait rien à moins que Jacques (moi) le dise, et si Jacques le dit, vous devez le faire ! Si vous vous trompez, vous devez quitter la partie. Sommes-nous tous clair à ce sujet ? Vous êtes sûr ? Ok ! Nous allons commencer maintenant. Tout le monde se lève afin que nous puissions commencer. (À tous ceux qui se lève) VOUS ÊTES ÉLIMINÉS ! Ok, ok, je plaisante, c'était un échauffement. Jacques a dit de se lever afin que nous puissions commencer cette partie ! »

Idées de commandes simples :	Idées de commandes loufoques :
Levez les bras, Touchez vos orteils, Remuez votre nez, Penchez-vous et touchez vos genoux, Touchez-vous le dessus de la tête, Touchez vos épaules, Tenez-vous sur un pied, Fermez vos yeux, Étirez-vous vers le ciel, Mettez les mains sur les hanches, Touchez votre nez, Touchez votre épaule gauche avec votre main droite (et ses déclinaisons), Touchez votre pied droit, Balancez vos bras, Arrêtez, Tournez sur vous-même, Sautez, Touchez vos orteils, Sautez 3 fois en l'air, Croisez vos doigts, etc.	Faites-vous un câlin, Faites une drôle de tête, Faites un bisou avec vos lèvres, Faites une grimace, Riez, Jouez un air de guitare, Faites la grenouille, Agissez comme une rock star, Chuchotez votre nom, Criez votre nom, Tirez la langue, Applaudissez 1 fois, applaudissez 2 fois, applaudissez 3 fois, Faites un clin d'œil à la personne à côté de vous, Agissez comme un robot, agissez comme un ver de terre, Faites une tête de méchant, Touchez-vous les fesses, Faites du cheval, Dessinez avec vos pieds, Dandinez-vous comme un pingouin, Frottez votre <del>votre</del> et votre tête en même temps, Dansez la valse, Chatouillez votre voisin, Marchez sur vos genoux, Comportez-vous comme un singe, etc.

### Jacques a dit sans élimination

Le Jacques a dit sans élimination est un jeu qui fonctionne bien pour les groupes de 10 à 20 personnes. Divisez le grand groupe en deux équipes. Les deux équipes jouent à Jacques a dit de manière indépendante, il y a deux jeux en parallèle. Il est amusant pour les deux équipes d'être à une courte distance l'une de l'autre, de sorte que les membres puissent surveiller le jeu de l'autre équipe. La différence avec le Jacques a dit traditionnel est qu'un joueur n'est pas éliminé s'il se trompe. Il va simplement vers l'autre équipe et joue avec elle.

### Autres variantes de Jacques a dit

Une variante commune de ce jeu de plein air est de faire ce que je dis, pas ce que je fais. Dans ce jeu, le meneur donne une instruction tout en effectuant simultanément une action. Les joueurs doivent suivre l'instruction et non l'action. Par exemple, le meneur pourrait dire « Tapez deux fois dans vos mains » tout en tapant des mains trois fois. Tous les joueurs qui ont applaudi à trois reprises au lieu de deux sont éliminés. Cette version exige une écoute attentive des joueurs.

Permettez à d'autres de prendre le rôle de leader et d'être « Jacques ».

Vous pouvez jouer à une version à thème pendant les vacances. Jouez par exemple à « Le Père Noël a dit » pour Noël et « Cupidon a dit » pour la Saint Valentin. Changez le nom de Jacques pour l'adapter à un thème ou un intérêt : « Le pirate a dit », « La fée a dit », etc.