

Je m'appelle ... et j'appelle ...

• **But du jeu :**

- Pour le joueur chassé (joueur du cercle qui a la parole) : passer la parole à un autre joueur du cercle avant d'être touché par le chasseur ;
- Pour le chasseur (joueur au centre du cercle au début du jeu) : toucher le joueur qui a la parole avant qu'il ne la passe à l'un de ses partenaires du cercle.

• **Nombre de joueurs :** de 8 à 12.

- **Avant de jouer :** parmi les joueurs, désigner le chasseur qui se place au centre du cercle formé par tous les autres joueurs. Une fois le cercle formé, tous les joueurs qui le composent se lâchent les mains et reculent de 3 grands pas. Désigner, ensuite, le joueur du cercle qui lancera le jeu en prenant la parole. Enfin, passer à la présentation de tous les joueurs (ceux du cercle et le chasseur) : à tour de rôle, chaque joueur donne son prénom à haute voix (faire 2 tours de cercle).

- **Déroulement du jeu :** le joueur du cercle, désigné au préalable, prend la parole en disant à haute voix « *Je m'appelle ... (il donne son prénom) et j'appelle ... (il donne le prénom d'un autre joueur du cercle)* ». Dès qu'il a donné le prénom d'un autre joueur du cercle, le chasseur court vers le joueur nommé (= joueur chassé) afin de le toucher avant que ce dernier ait eu le temps de passer la parole à un autre joueur du cercle en disant à son tour, à haute voix : « *Je m'appelle ... et j'appelle ...* ».

- Si le joueur chassé est touché avant d'avoir passé la parole à un autre joueur du cercle (c'est-à-dire avant d'avoir terminé son message : « *Je m'appelle ... et j'appelle ...* ») : le joueur touché prend la place du chasseur. Le chasseur prend la place du joueur touché. Une nouvelle partie débutera dès que le nouveau joueur du cercle (= ancien chasseur) aura dit son message : « *Je m'appelle ... et j'appelle ...* ».
- Si le joueur chassé réussit à passer la parole à un autre joueur du cercle, sans être touché : le chasseur doit désormais toucher le nouveau détenteur de la parole avant qu'il ne la passe à son tour !

Important : le chasseur est le seul à pouvoir se déplacer. Les joueurs du cercle sont immobiles !

• **Représentation du jeu :**

