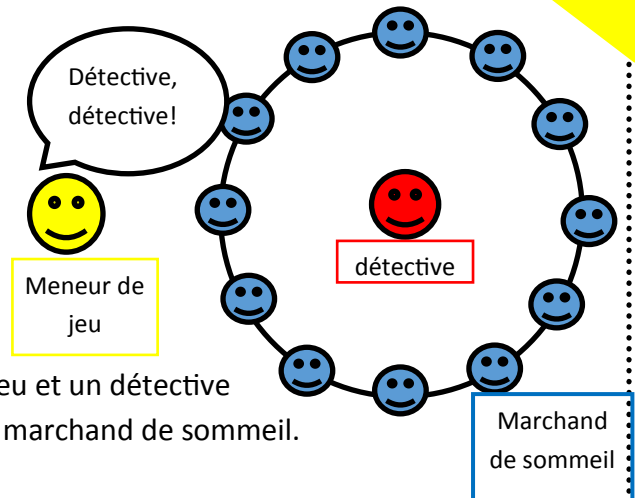


1- Le marchand de sommeil

But du jeu :

- ♦ **pour le détective** : trouver le marchand de sommeil ;
- ♦ **Pour le marchand de sommeil** : faire s'endormir les joueurs sans se faire repérer ;
- ♦ **Pour les joueurs du cercle** : agir discrètement.



Avant de jouer : s'installer en cercle et désigner un meneur de jeu et un détective (qui part se cacher). Le meneur du jeu désigne du doigt qui sera le marchand de sommeil.

Déroulement :

Le meneur du jeu appelle : « Détective, détective! »

Le détective arrive dans le cercle et tente de découvrir le marchand de sommeil.

Le marchand de sommeil fait s'endormir les autres joueurs en leur adressant un clin d'œil (ou autre signe choisi ensemble auparavant).

Quand un joueur du cercle a reçu le signe, il s'allonge.

Quand le détective pense avoir trouvé le marchand de sommeil, il le désigne ou le nomme.

Fin de partie :

- ♦ **Victoire du DETECTIVE** s'il a démasqué le marchand de sommeil dans les conditions suivantes :
 - en 3 propositions maximum, **ET** - si moins de la moitié des joueurs +1 est endormie.
 - ♦ **Victoire du MARCHAND DE SOMMEIL et des AUTRES JOUEURS DU CERCLE** si :
 - le détective n'a pas démasqué le marchand de sommeil à sa 3ème proposition,
- OU** - + de la moitié des joueurs est allongée.

Evolution : Les joueurs ne savent plus qui est le marchand de sommeil.

Le meneur du jeu demande à tous les joueurs du cercle de fermer leurs yeux. Il fait le tour du cercle et tapera sur l'épaule du marchand de sommeil.

2- Les statues

But du jeu :

- ♦ **pour le directeur du musée** : faire une commande de statue ;
- ♦ **Pour le sculpteur** : sculpter la statue de manière à ce qu'elle ressemble le plus possible à la commande ;
- ♦ **Pour la statue** : se laisser faire et garder la position.

Déroulement : Les enfants se mettent par 3 : un directeur, un sculpteur, une statue.

Le directeur indique au sculpteur quel animal, personnage, métier, plante.... il souhaite. Le sculpteur réalise sa statue en bougeant délicatement le 3ème enfant.

Quand c'est terminé, le directeur valide ou pas la qualité de la statue.

Evolution : C'est le sculpteur qui réalise la statue qu'il souhaite. Les visiteurs doivent deviner ce que ça représente.

On peut imaginer une visite du musée par tous les sculpteurs...