Jeux collectifs

Le sept fatal :

Les joueurs sont assis en cercle.
Le meneur au milieu les désigne successivement et très rapidement. Ceux-ci comptent, l'un après l'autre : 1, 2, 3, 4 …, mais le sept est remplacé par « boum » ainsi que, par la suite, les multiples de 7, tels que 14 (« deux boum »), 21 (« trois boum »), et les nombres comprenant le chiffre 7 tels que 17 (« dix boum »), 27 « vingt boum »
Lorsqu'un joueur se trompe, on arrête de compter. Il reprend à 1 et le jeu repart en sens inverse.
Variantes :

- Décliner le jeu avec d'autres chiffres « le deux fatal », le trois fatal, etc.
- Ne commencer à jouer qu'avec les nombres contenant le chiffre 7
- Ajouter une contrainte, dire crac pour les nombres (et/ou les multiples) de cinq par exemple. Ce sera alors « le sept et le cinq fatals »

La machine à calculer

Former des équipes égales. Elles sont côte à côte, joueurs assis ou debout en file indienne. Le dernier voit donc le dos de celui qui le précède et ainsi de suite.
Dans chaque équipe, il s'agit de transmettre un nombre du dernier au premier joueur par une série de tapotements.
Sur l'épaule gauche, le nombre de centaines
Sur la tête, le nombre de dizaines
Sur l'épaule droite, le nombre d'unités
Les tapotements ont bien lieu dans le sens de l'écriture : de la gauche vers la droite.
Exemple :
235 se transmet par :
2 petits coups sur l'épaule gauche
3 petits coups sur la tête
5 petits coups sur l'épaule droite
Le joueur attend d'avoir enregistré le nombre entier avant de le transmettre par le même procédé à celui qui le précède… etc.
Un zéro se traduit par aucun tapotement à l'endroit qu'il occupe normalement.
Au départ du jeu, le meneur indique en même temps un nombre au dernier joueur de chaque équipe qui le transmet. Lorsque le nombre arrive au premier, celui-ci l'écrit sur un papier.
On peut ainsi comparer les résultats : exactitude et vitesse.
Après une manche, le premier devient le dernier
Variantes

- Ne commencer le jeu qu'avec les dizaines et les unités
- Différer les nombres avec les zéros