



Règle de jeu

Le jeu des yeux bandés, sans confusion

Simple à organiser, amusant et parfait pour canaliser un groupe d'enfants, le Colin-Maillard se joue avec peu de matériel et beaucoup d'écoute. Le principe est connu : un joueur a les yeux bandés, les autres bougent autour de lui, et tout le monde essaie d'éviter les collisions, les tricheries trop visibles et les débats du type « non, tu m'as juste frôlé ». Voici une règle claire, prête à servir pour lancer la partie rapidement.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Un joueur aux yeux bandés doit toucher puis reconnaître un autre participant. S'il identifie correctement la personne attrapée, celle-ci devient le nouveau chasseur.

En bref

Réponse rapide : un joueur aux yeux bandés doit

Plusieurs joueurs, idéalement un petit groupe

Matériel

Un foulard, un masque ou un tissu opaque

Objectif

Attraper et reconnaître un autre joueur

Type

Jeu d'animation, d'écoute et de déplacement

Présentation du jeu

Le jeu de colin maillard est un classique des goûters, anniversaires, vacances et après-midis où il faut occuper un groupe sans sortir une boîte de jeu complète. Il fonctionne aussi bien dehors que dans une grande pièce, à condition de choisir un espace dégagé et de rappeler quelques règles de sécurité avant de commencer.

Ce jeu plaît parce qu'il mélange suspense, rires et observation. Le chasseur ne voit rien : il doit donc écouter les bruits, sentir les déplacements et utiliser son attention pour localiser les autres. Les joueurs libres, eux, doivent se déplacer sans se faire toucher, mais aussi rester assez proches pour que la partie ne devienne pas interminable. C'est ce petit équilibre qui rend le jeu vivant.

Il est particulièrement adapté aux enfants, mais les adultes peuvent très bien participer pour animer la partie, arbitrer les cas limites ou jouer le rôle de gardien de sécurité. Oui, même dans un jeu aussi simple, un adulte qui empêche le chasseur de foncer dans une chaise peut sauver l'ambiance.



Principe et but du jeu

Le principe est simple : un joueur devient le chasseur. On lui bande les yeux avec un foulard ou un masque, puis il doit essayer de toucher un autre joueur. Lorsqu'il y parvient, il doit reconnaître la personne attrapée, généralement en l'observant avec les mains, sans regarder.

Attraper sans voir

Le chasseur se repère grâce aux sons, aux déplacements, aux rires et aux petites indications données par les autres joueurs. Les participants peuvent faire du bruit pour rendre la partie plus dynamique, mais ils doivent rester dans la zone définie.

Reconnaître le joueur touché

Une fois un joueur touché, celui-ci s'arrête. Le chasseur tente alors de l'identifier. S'il donne le bon prénom, les rôles changent : le joueur reconnu devient chasseur à son tour.

Matériel et mise en place

Le matériel est minimal, mais la préparation compte beaucoup. Avant de bander les yeux du premier joueur, délimitez clairement l'aire de jeu. En intérieur comme en extérieur, l'idéal est de prévoir un espace suffisamment large, d'environ 15 m² si possible, sans objet fragile, obstacle dangereux ou coin de meuble trop accueillant pour les genoux.

- Prévoir un foulard opaque, un masque ou un morceau de tissu qui empêche réellement de voir.
- Retirer les objets qui gênent : chaises, sacs, jouets au sol, tables basses, pots de fleurs ou tout obstacle inutile.
- Fixer des limites simples : mur, arbre, ligne au sol, tapis, zone de cour ou repères visibles par tous les joueurs sauf le chasseur.
- Choisir le premier chasseur, par exemple au volontariat, au hasard ou avec une courte comptine.
- Rappeler que l'on ne pousse pas, que l'on ne tire pas les vêtements et que l'on ne sort pas de la zone de jeu.

Déroulement d'une partie

Une manche se déroule en quelques étapes faciles à retenir. Le plus important est de garder un rythme fluide : si le terrain est trop grand ou si les joueurs restent silencieux trop longtemps, le chasseur risque de tourner en rond et la partie perd vite son énergie.

- On bande les yeux du chasseur avec le foulard ou le masque choisi.



- On le fait tourner trois fois sur lui-même pour le désorienter légèrement, sans le brusquer.
- Les autres joueurs se placent autour de lui, dans la zone autorisée.
- Au signal de départ, le chasseur avance doucement et tente de toucher quelqu'un.
- Les autres joueurs peuvent bouger, parler, rire ou faire de petits bruits pour l'aider à se repérer, tout en évitant d'être attrapés.
- Quand un joueur est touché, il s'immobilise immédiatement.
- Le chasseur essaie de reconnaître ce joueur. S'il réussit, le joueur reconnu prend sa place.

Règles particulières et cas fréquents

Pour éviter les discussions qui durent plus longtemps que la manche, mieux vaut annoncer quelques décisions avant le départ. Un contact léger suffit-il ? Un joueur touché peut-il encore bouger ? Le chasseur a-t-il le droit de demander une phrase ? Ces petits détails changent beaucoup l'ambiance.

La règle la plus simple consiste à considérer qu'un joueur est attrapé dès qu'il est touché franchement par la main du chasseur. Une fois touché, il ne bouge plus et ne change pas de posture pour tromper l'identification. Le chasseur peut utiliser ses mains pour reconnaître la personne, mais toujours avec douceur : on évite les gestes brusques, le visage est touché avec précaution, et l'arbitre peut limiter l'identification aux épaules, aux cheveux ou à la voix si le groupe préfère.

Si le chasseur se trompe de prénom, la manche continue avec le même chasseur. Si le joueur touché sortait de la zone au moment du contact, décidez à l'avance si cela compte ou non. Pour une partie avec des enfants, la solution la plus claire est souvent celle-ci : sortir de la zone est interdit, et le joueur qui sort revient immédiatement à l'intérieur sans discuter.

Une variante douce consiste à autoriser le joueur attrapé à dire une courte phrase, par exemple « Qui suis-je ? », pendant que le chasseur tente de le reconnaître à la voix. Cette version est pratique si l'on ne veut pas que l'identification se fasse au toucher du visage.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de manche	Un joueur a les yeux bandés et tourne trois fois sur lui-même.	Le chasseur doit être désorienté, mais pas mis en danger.
Zone de jeu	Les joueurs restent dans l'espace délimité avant le départ.	Plus les limites sont claires, moins il y a de contestations.
Joueur touché	Il s'arrête et laisse le chasseur tenter de l'identifier.	On ne bouge plus une fois attrapé.
Bonne réponse	Le joueur reconnu devient le nouveau chasseur.	Les rôles changent immédiatement.
Mauvaise réponse	Le même chasseur continue la manche.	La partie reprend sans changer les rôles.

Comment gagner ?

Le jeu ne repose pas forcément sur un score final. Dans sa version la plus courante, on enchaîne les manches : le chasseur gagne sa manche lorsqu'il touche puis reconnaît correctement un autre joueur. Le joueur identifié devient alors chasseur, et la partie continue aussi longtemps que le groupe en a envie.

Si vous voulez ajouter un objectif, vous pouvez compter les réussites : chaque chasseur marque un point lorsqu'il reconnaît quelqu'un. Après plusieurs manches, le joueur qui a obtenu le plus de bonnes identifications peut être déclaré vainqueur. Pour un anniversaire ou une animation, il est souvent préférable de garder une version sans élimination, plus inclusive et plus facile à gérer.

Erreurs fréquentes

Laisser trop d'obstacles

Avant de jouer, prenez une minute pour dégager l'espace. Une chaise oubliée au milieu du terrain devient vite le vrai boss final de la partie.

Choisir une zone trop grande

Si les joueurs peuvent s'éloigner trop facilement, le chasseur ne touche personne. Réduisez la zone pour garder une partie rythmée.



Ne pas préciser le contact valable

Annoncez dès le départ qu'un contact clair de la main suffit. Cela évite les « tu m'as pas touché » répétés toutes les trente secondes.

Jeux proches

Si vous cherchez d'autres idées pour faire bouger un groupe d'enfants, plusieurs jeux d'extérieur fonctionnent très bien dans le même esprit : peu de matériel, des règles rapides et une bonne dose d'énergie. Vous pouvez aussi parcourir la catégorie dédiée pour varier les animations selon l'âge, l'espace disponible et le nombre de joueurs.

Loup Glacé Jeu du facteur Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Peut-on jouer au Colin-Maillard en intérieur ?

Oui, à condition de choisir une pièce dégagée, de retirer les obstacles et de fixer des limites claires. Le chasseur doit pouvoir avancer sans risque de se cogner.

Combien de joueurs faut-il pour jouer ?

Il faut plusieurs joueurs pour que la partie soit intéressante. Un petit groupe suffit, mais le jeu devient plus vivant quand il y a assez de participants autour du chasseur.

Que se passe-t-il si le chasseur se trompe de prénom ?

Si le chasseur se trompe, il reste chasseur et la manche continue. Le joueur touché peut repartir dans la zone de jeu après la tentative d'identification.

Les joueurs ont-ils le droit de faire du bruit ?

Oui, les joueurs peuvent faire du bruit pour guider ou provoquer le chasseur, tant qu'ils restent dans la zone prévue et ne le mettent pas en danger.