

Canalman

L'Almanach des Jeux et des animations

Sommaire

Jeux avec ballons à gonfler	page 2
Jeux avec des balles	page 5
Jeux avec course	page 7
Jeux physiques sans courir	page 14
Jeux pour apprendre les noms	page 21
Jeux pour former des groupes temporaires	page 25
Jeux aquatiques ou avec de l'eau	page 27
Jeux avec des chaises	page 30
Jeux avec matériel facile à trouver	page 35
Jeux avec papier, crayon	page 44
Jeux de concentration	page 46
Jeux de mots et de mémoire	page 58
Progression : Jeux pour apprendre ou pratiquer des techniques	page 61
Jeux de nuit	page 64
Jeux d'hiver	page 69



Ce manuel est édité par le Groupe Scout Rhône-Jura.
Sa distribution électronique est gratuite et libre de droits.

Première édition Juillet 2002
<http://www.scouts-meyrin.com>

Adressez votre contribution à Serval :
sabayon@isuisse.com

Jeux avec ballons à gonfler

Bombe volante
Ballons en équilibre
Tape le ballon
Grande bataille de baudruches
Ballon dans la cible
Crève la baudruche
Ballon volant aveugle
Souffle fort
Ballon sandwich
Plus rapide que la pesanteur
La poche du Père Noël
Saute dessus
Badminton ballon

Bombe volante

Matériel : Une plume ou un ballon.

Déroulement : Séparer l'aire de jeu en autant de carrés égaux qu'il y a d'équipes. Les carrés doivent être à la même distance du centre de l'aire de jeu. Chaque équipe doit défendre son carré. Une plume ou un ballon est lâché au centre de l'aire de jeu. Les joueurs doivent souffler pour tenir dans les airs la plume ou le ballon, lorsqu'elle tombe dans un carré cette équipe perd un point. L'équipe qui a le moins de points gagne.

Ballons en équilibre.

Matériel : Une grosse et un petit ballon par équipe.

Déroulement : Diviser le groupe en équipe de six à huit personnes. Chaque équipe reçoit une grosse et un petit ballon. Au signal le premier joueur de chaque équipe met en équilibre le petit ballon sur la grosse et se rend le plus vite possible au fond de la salle de jeu. Si le petit ballon tombe il doit recommencer. Quand le joueur est rendu au fond de la salle, il prend les ballons dans ses mains et revient à son équipe le plus vite possible. Il donne les ballons au joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

Tape le ballon

Matériel : Des ballons.

Déroulement : Les joueurs sont séparés en deux équipes sauf deux qui seront les gardiens de buts. Les joueurs s'assoient en deux lignes et se font face, ils ont les jambes étendues devant eux et elles se touchent. Les gardiens de but se placent derrière leur équipe. Le maître du jeu lance un ballon entre les deux équipes. Les joueurs frappent le ballon pour lui faire toucher le sol derrière l'équipe adverse, les gardiens de buts essaient de l'en empêcher. Un point est compté à chaque fois que le ballon touche le sol. Après un certain temps mettre une deuxième, un troisième ballon en jeu.

Grande bataille de baudruches

Matériel : Un ballon par joueur.

Déroulement : Disperser les joueurs sur l'aire de jeu et attacher un ballon à leur ceinture. Au signal les joueurs essaient de crever le ballon des autres joueurs. Le dernier joueur avec un ballon intact gagne. On peut aussi attacher le ballon avec une corde à la cheville.

Ballon dans la cible

Matériel : Un ballon par joueur.

Déroulement : Tracer une cible sur le plancher et placer les joueurs en cercle à distance égale de la cible. Donner à chaque joueur un ballon qu'ils devront gonfler et lâcher en direction de la cible. Accorder un point pour le ballon la plus proche de la cible et quinze points pour un ballon dans la cible.

Crève la baudruche

Matériel : Des ballons.

Déroulement : Former deux équipes, l'une appelée les " Attaquants " l'autre les " Défenseurs ". Placer un ballon entre les deux équipes et au signal les attaquants essaient de crever le ballon en la serrant entre leurs mains, en tapant dessus avec leurs mains ou en sautant dessus. Les défenseurs essaient de les empêcher en frappant le ballon hors de leur atteinte.

Ballon volant aveugle

Matériel : Des ballons, un filet de volley-ball, une toile pour le couvrir.

Déroulement : Séparer les joueurs en deux équipes et les placer de chaque côté du filet qui est couvert de la toile afin que les équipes ne puissent se voir. Le maître du jeu met en jeu un ballon. Les joueurs d'une équipe peuvent s'échanger le ballon autant de fois qu'ils le désirent, quand ils sont prêts ils la passent de l'autre côté du filet. Chaque fois qu'une équipe envoie le ballon hors des limites ou qu'elle touche le sol de son côté un point est compté pour l'équipe adverse. Ajouter des ballons jusqu'au nombre de six, il est bon alors d'avoir plus d'un arbitre.

Souffle fort

Matériel : un ballon par joueur (tous pareilles)

Déroulement : Chaque joueur reçoit un ballon et il doit le gonfler jusqu'à ce qu'elle crève. Le premier qui réussit gagne. Essayer ce jeu sans les mains.

Ballon sandwich

Matériel : Des ballons.

Déroulement : Former des équipes de deux joueurs. Ils se placent dos à dos avec un ballon entre eux. Au signal ils essaient de crever le ballon en la pressant. Si une équipe laisse tomber son ballon elle est éliminée. La première équipe qui réussit à crever son ballon gagne. Pour mettre du piquant dans ce jeu, limiter le nombre d'équipes qui jouent en même temps et organiser des éliminatoires. On peut varier en faisant se déplacer les équipes sur un certain parcours sans que les ballons crèvent.

Plus rapide que la pesanteur

Matériel : Un ballon.

Déroulement : Faire asseoir les joueurs en cercle et leur donner un numéro. Le joueur qui a le plus haut numéro vient au centre du cercle, prend le ballon au bout de son bras et soudainement lâche le ballon en criant un numéro. Le joueur qui porte ce numéro doit attraper le ballon avant qu'elle ne touche le sol, s'il réussit, il retourne à sa place, si non il prend la place du joueur du centre.

La poche du Père Noël

Matériel : Un ballon par joueur, un sac par équipe.

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes égales. Un joueur de chaque équipe est placé dans un coin différent de l'aire de jeu, il tient le sac. Un ballon est remis à chacun des joueurs qui se tiennent au centre de l'aire de jeu. Au signal de maître de jeu, chaque joueur au moyen de ses pieds essaie de pousser son ballon dans le coin de son équipe et de la faire entrer dans le sac. La première équipe à placer tous ses ballons dans son sac gagne. En aucun temps, le ballon doit être touché avec les mains.

Saute dessus

Matériel : Des ballons.

Déroulement : Les joueurs sont séparés en équipes et à tour de rôle ils observent l'emplacement d'un ballon placé au centre de l'aire de jeu. Ils ont alors les yeux bandés et ils essaient de crever le ballon en sautant dessus. Ils ont droit à trois essais. L'équipe qui crève le plus de ballons gagne.

Badminton ballon

Matériel : Ballon

Déroulement : Faire asseoir les joueurs sur deux lignes se faisant face à quelques pieds l'une de l'autre. Mettre au jeu plusieurs ballons. En restant assis les joueurs doivent essayer de lancer les ballons au-dessus de la tête des joueurs de la ligne adverse. Le but est de s'amuser, pas de compter les points, changer fréquemment la position des joueurs pour égaliser les forces.

Jeux avec des balles

Matériel pour tous ces jeux : nombre de balles indiqué entre parenthèses, parfois plus d'autre matériel aussi entre parenthèses

Balle australienne (2)
Patate chaude (1)
Patate chaude musicale (1)
Défend le château (3) (plus 3 boîtes de conserve)
Les trois balles (3)
Garde le panier plein (beaucoup!) (plus un panier)
Plus vite que la balle (1)
N'en jetez plus!

Balle australienne

Déroulement : Les joueurs sont placés en cercle. Un des joueurs est au centre du cercle et a en sa possession une balle de tennis. Il lance la balle à un joueur du cercle en espérant qu'il l'échappe. Pendant ce temps, une autre balle circule autour du cercle d'un joueur à l'autre. Le joueur du centre peut lancer la balle à qui il veut, mais il la lance habituellement à celui qui doit recevoir la balle circulant autour du cercle. Si ce joueur échappe l'une ou l'autre des balles, il change de place avec le joueur du centre.

Patate chaude

Déroulement : Les joueurs sont en cercle sauf un qui est au centre. Au signal les joueurs du cercle commencent à se lancer la balle. Le joueur du centre essaie de l'attraper, s'il réussit il prend la place du lanceur et celui-ci va au centre. Les lancers doivent être rapides et au-dessus de la ceinture.

Variante : patate chaude musicale

Déroulement : Les joueurs sont en cercle sauf un qui est dos au cercle. Les joueurs du cercle se passent la balle de main en main pendant que celui est dos aux joueurs chante. Quand il cesse de chanter, le joueur qui a la balle va le rejoindre pour chanter avec lui. Le "choeur" grossit chaque fois que l'on s'arrête de chanter. Quand il y a plusieurs chanteurs. Une personne donne le signal d'arrêter de chanter et c'est elle qui est dos au cercle.

Défend le château

Matériel : Trois balles et trois boîtes de conserve.

Déroulement : Les boîtes de conserves sont placées en pyramide au centre d'un grand cercle formé par les joueurs. Un des joueurs est au centre du cercle, il devra relever les boîtes de conserve lorsqu'elles seront frappées. À tour de rôle les joueurs doivent essayer de déplacer ou de faire tomber les trois boîtes en lançant une balle, ils ont trois chances. Lorsqu'un joueur réussit il prend la place de celui du centre.

Les trois balles

Matériel : Trois balles de tennis, un terrain assez vaste.

Déroulement : Diviser les joueurs en deux équipes, une équipe est au "bâton" et l'autre est dispersée au champ. Le premier joueur de l'équipe au "bâton" lance les trois balles le plus loin qu'il peut et fait le circuit des trois buts avant que ceux qui ont attrapé les balles les rapportent au marbre. Si le lanceur revient avant les trois balles son équipe marque un point. Tous les joueurs de l'équipe au "bâton" lancent à leur tour, par la suite l'autre équipe prend sa place. L'équipe qui a le plus de points gagne.

Garde le panier plein

Matériel : Un grand panier et autant de balles que possible.

Déroulement : Le maître du jeu lance les balles le plus loin possible et les joueurs les ramènent dans le panier. Le but est de garder le panier plein. Après un temps déterminé compter les balles qui sont dans le panier et celles qui sont en circulation, le plus petit nombre gagne.

Plus vite que la balle

Déroulement : Les joueurs sont placés en cercle. Une balle est remise à un joueur qui la passe à son voisin de droite. Il court aussitôt autour du cercle pour revenir à sa place afin de recevoir la balle qui a fait le tour en passant de main en main. Continuer jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour.

N'en jetez plus!

Matériel : une balle par joueur

Objectifs : synchronisation et travail en grosse équipe...

Déroulement : Les joueurs sont placés en cercle. Dans la première moitié du cercle, on donne à chaque joueur les numéros impairs consécutifs; dans la deuxième moitié du cercle, on donne à chaque joueur les numéros pairs consécutifs. Exemple : si on a onze joueurs, à partir du numéro un, les numéros des joueurs continueront ainsi : 1, 3, 5, 7, 9, 11, 2, 4, 6, 8, 10 et on revient au numéro 1. Au signal, les joueurs lancent tous ensemble leur balle au joueur qui a le numéro suivant : 1 lance à 2, 2 lance à 3, 3 à 4 etc. et 11 lance à 1, tous ensemble. Dès qu'un joueur a reçu sa balle, il la relance de nouveau. On ne va pas chercher une balle échappée, afin de ne pas briser le rythme des lancers. Pour que ce soit un peu plus facile, on peut marquer le rythme, par exemple en disant "hop" à chaque fois que tout le monde lance sa balle.

Jeux avec course

Cruche Variante : Le lapin dans son trou

Le chat et la souris

4 coins

Queue de renard

Variantes : Le chat sans queue | Beaucoup de queues | Je suis une grosse baleine | Le combat de coqs spécial

Saute-mouton

Mur chinois Variantes : Le chasseur et ses chiens | La rivière du danger

Chameau, chamois

Foulard (patate) (variante : le petit cochon)

Groupes

Les ours et les abeilles

Les cellules

L'imitateur

Au feu

Les sardines

Le nombre mystère

Sur un voilier

Reste seul

Étourdi

Le couturier

Cruche (chat et souris)

Les joueurs sont placés 2 par 2 et se tiennent les mains sur les hanches pour faire comme les anses d'une cruche. Les bras au milieu sont croisés pour que les 2 joueurs se tiennent ensemble. Deux autres joueurs sont le chat et la souris. Le chat court après la souris. Si le chat réussit à toucher la souris, les rôles sont inversés, i.e. la souris devient le chat et le chat devient la souris. Le chat peut s'accrocher à une anse formée par un couple de joueurs. Le joueur opposé de cette cruche est alors libéré et devient le nouveau chat. On peut jouer aussi que c'est la souris qui s'accroche mais alors on risque que le chat doive courir trop longtemps et se fatigue trop. Quand c'est le chat qui s'accroche, si la souris est trop fatiguée, elle peut se laisser toucher par le chat, alors elle devient le chat et peut s'accrocher.

Variante : le lapin dans son trou

Déroulement : Les joueurs sont dispersés, par équipe de deux, sur l'aire de jeux. Les deux joueurs de chaque équipe sont face à face, ont les bras levés et se tiennent par les mains de façon à former des arches. Symboliquement chaque équipe de deux forme un arbre avec un trou en dessous. Deux joueurs ne forment pas d'arbre : ils seront le chasseur et le lapin. Au signal le chasseur se met à la poursuite du lapin, ce dernier court autour des arbres et pour éviter d'être attrapé il peut se réfugier dans un trou (s'accroupir sous une des arches formées par deux joueurs). Quand le lapin est sous une arche il se tourne le dos vers un des joueurs qui forme l'arche, celui-ci devient le lapin et l'ancien lapin forme l'arche. Lorsque le chasseur réussit à toucher le lapin, les rôles sont inversés.

Le chat et la souris (autres règles)

Déroulement : Aligner les joueurs sauf deux, sur 4 ou 5 lignes, leur bras levés se touchant. Un des deux joueurs non alignés sera la souris qui sera poursuivi par le chat dans les lignes formées par les autres joueurs. Quand le maître de jeu siffle les joueurs des lignes tournent de 90 degrés de façon à former des lignes dans l'autre sens. Le maître de jeu siffle de façon à ce que les lignes en changeant rendent difficile pour le chat d'attraper la souris. Lorsque le chat réussit à toucher la souris, les joueurs sont changés.

4 coins

Les joueurs sont par groupes de 5 et chaque groupe se délimite un carré d'environ 6 à 8 pieds. Quatre joueurs se tiennent sur chaque coin du carré et le cinquième est au centre. Les joueurs sur les coins se font des signes pour changer de place avec un autre joueur de coin. Quand ils se déplacent pour changer de place, celui au centre essaye de se mettre sur un des coins. S'il réussit, c'est un des 2 joueurs de coins qui prend sa place au centre, et le jeu recommence.

Queue de renard

Chaque joueur accroche son foulard dans sa ceinture en arrière. Tous les joueurs s'éparpillent et essayent de voler le foulard des autres joueurs, sans se laisser prendre le sien. Le gagnant est celui qui a toujours son foulard et qui a ramassé le plus de foulards. Variante : Les joueurs sont placés en file de trois personnes et se tiennent par les épaules ou la taille. Le dernier a un foulard accroché à sa ceinture. La file se déplace au complet pour voler les foulards sans se faire prendre le sien.

Variante 1 : Le chat sans queue

Matériel : Plusieurs bouts de laine ou bandes de tissus de couleurs différentes pour chacune des équipes.

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes de 5 ou 6 joueurs et attribuer à chacune une couleur. Cacher les bandes de tissus. Dans chaque équipe il y a un chat sans queue. Au signal les joueurs, sauf le chat sans queue, partent à la recherche des bandes de tissus de leur couleur. Lorsqu'ils en trouvent ils attachent la première à la ceinture du chat sans queue. La bande suivante est attachée à la première et ainsi de suite. L'équipe dont le chat a la plus longue queue gagne.

Variante 2 : Beaucoup de queues

Matériel : Un bout de laine par joueur et de couleurs différentes afin de distinguer les équipes, un sifflet.

Déroulement : Former des équipes de six et choisir un joueur par équipe qui deviendra le chasseur. Tous les autres joueurs placent leur bout de laine dans leur poche arrière de façon à en laisser dépasser un bout. Au signal les chasseurs essaient d'attraper le plus de queues possibles dans un temps donné. Un joueur qui perd sa queue peut recommencer à jouer si le chasseur de son équipe lui redonne une nouvelle queue. Au coup de sifflet les équipes se regroupent et celle qui a le plus grand nombre de queues y compris celles que le chasseur a attrapées gagne.

Variante 3 : Je suis une grosse baleine

Matériel : Bandes de tissus ou bouts de laines.

Déroulement : Un joueur sur six est au centre de l'aire de jeu, ce sont les baleines. Les autres joueurs sont d'un côté de l'aire de jeu ce sont les petits poissons, ils ont une bande de tissus dépassant d'une de leurs poches arrière. Les baleines disent d'une voix grave : "Nous sommes de grosses baleines au fond des mers." Les petits poissons répondent d'une voix claire : "Nous sommes de petits poissons et vous ne pouvez pas nous attraper." Immédiatement après avoir dit cette phrase les poissons se mettent à courir pour atteindre l'autre extrémité de l'aire de jeu. Les baleines essaient de les attraper en enlevant la bande de tissu des poissons. Les poissons capturés deviennent des baleines pour le prochain tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un poisson qui est le vainqueur.

Variante 4 : Le combat de coq spécial

Matériel : un papier par équipe de deux

Déroulement : Le but du jeu est de terminer avec le chiffre le plus gros! Les jeunes se mettent deux par deux, un des deux joueurs doit avoir un foulard qui pend dans le dos (qui dépasse de la ceinture du pantalon, comme le vrai jeu). On distribue un papier avec un numéro à chaque équipe. On doit les avoir préparés d'avance. On écrit n'importe quel nombre.... (sur un on peut écrire 8, sur un autre 95 678, un autre 0, pis pour les mêler un peu on peut écrire aussi, 0,987 il y en a qui vont croire que c'est un chiffre élevé; on peut aussi écrire 0543 car il y en a qui vont penser que c'est un chiffre bas!) Les équipes se dispersent sur un terrain délimité à l'avance. Au signal de l'animateur, les jeunes partent à courir... Les deux joueurs qui font équipe ensemble doivent toujours se tenir par la main... Le but est de prendre le foulard d'une autre équipe en faisant attention de ne pas se faire prendre le sien. Lorsqu'une équipe se fait prendre son foulard, elle doit s'arrêter et l'équipe qui a pris leur foulard aussi... Pendant ce temps les autres équipes ne s'occupent pas d'eux. L'équipe qui a réussi à leur prendre leur foulard leur demande de voir leur papier....si le chiffre est plus gros que le leur, ils échangent leur papier... Ex : si l'équipe qui a pris le foulard a un 7 et que celle qui leur montre leur papier a 467, l'équipe qui a pris leur foulard prend leur papier avec 467 et leur donne le papier avec le 7 et leur redonne leur foulard.) Ensuite les deux équipes courent après d'autres joueurs. Si le nombre de l'équipe qui a attrapé le foulard est déjà plus gros, ils redonnent le foulard à l'équipe qui s'est fait attraper et les deux équipes courent pour attraper d'autres foulards. Après un certain temps, on arrête le jeu et on place les équipes dans l'ordre des nombres, du plus petit au plus grand. Le gagnant est l'équipe qui a le plus gros nombre. C'est important que les jeunes au départ de la partie ne connaissent pas le chiffre le plus grand...

Saute-mouton

Quelques personnes sont placées courbées en se mettant les main sur les genoux et en rentrant le menton sur la poitrine. Les autres joueurs prennent un élan et sautent en appuyant leur main sur le dos de la personne courbée, puis celui qui a sauté va se placer plus loin en se courbant. Celui qui était courbé peut à son tour sauter.

Mur chinois

On trace deux lignes. Tous les joueurs sauf un sont placés sur une des lignes. Un joueur se place entre les 2 lignes. Lorsque le joueur au centre dit "Mur chinois", tous les joueurs sur la ligne courent pour aller sur l'autre ligne. S'ils se font toucher par le joueur du centre, ils forment le mur au centre, c'est-à-dire qu'ils se placent au milieu, jambes écartées et bras tendus. Ils doivent rester sur place. Ils peuvent simplement pivoter sur eux-mêmes pour toujours faire face aux joueurs qui traversent. On peut jouer que c'est seulement le joueur du centre qui "tague" ou que les joueurs du mur aussi peuvent "taguer". La partie est alors plus courte. Le joueur du centre dit "Mur chinois" tant qu'il reste des joueurs pour traverser d'une ligne à l'autre.

Variante : Le chasseur et ses chiens

Déroulement : Tous les joueurs sont à une extrémité de l'aire de jeu, sauf un : le chasseur qui se tient au centre. Au signal du maître de jeu les joueurs essaient de changer de côté de l'aire de jeu, le chasseur tente d'en toucher le plus possible. Les joueurs touchés deviennent les chiens du chasseur, ils ne peuvent toucher les joueurs pour les transformer en chiens, cependant ils peuvent aider le chasseur en capturant et en retenant les joueurs pour que le chasseur les touche. Un chien ne peut retenir qu'un seul joueur. Le jeu se termine quand tous les joueurs sont devenus des chiens.

Variante : La rivière du danger

À chaque extrémité de la salle, se trouve une ligne à trois mètres du mur, ces parties sont les refuges des aventuriers. Le reste de la salle est la rivière. Tous les joueurs se trouvent d'un côté de la salle, ils sont les aventuriers, sauf deux joueurs (ou trois, selon le nombre de participants) qui se trouvent dans la rivière, et qui sont les crocodiles. Au signal du meneur du jeu, les aventuriers doivent alors traverser tous ensemble la rivière, et les crocodiles doivent essayer de les attraper. Les aventuriers attrapés sont alors prisonniers, ils se mettent en boule au sol et deviennent des rochers, créant ainsi des obstacles pour les aventuriers restants. Le dernier aventurier à rester libre sera proclamé vainqueur.

Chameau, chamois

Les joueurs sont divisés en 2 groupes : les chameaux et les chamois. On trace 2 lignes en arrière de laquelle respectivement les chameaux et les chamois sont en sécurité. Le meneur de jeu raconte une histoire où il dit fréquemment les mots chameaux et chamois. Quand il dit chameaux, les chameaux doivent courir après les chamois et les "taguer". Quand un chamois est tagué, il devient un chameau. Quand il dit chamois, ce sont les chamois qui courent après les chameaux. Si un chameau est tagué, il devient un chamois. Le meneur de jeu peut mettre dans son histoire des mots proches comme chapeau pour mélanger les joueurs. Le jeu se termine quand un des 2 groupes est éliminé.

Variante : Baloo et Bagheera

Déroulement : Les joueurs sont placés sur deux lignes séparées d'environ deux mètres, ils se font face. Une des équipes est Baloo, l'autre Bagheera. Lorsque le maître du jeu crie " Baloo " les Baloo courent pour rejoindre la limite de l'aire de jeu située derrière eux, ils sont poursuivis par les Bagheera. Si un Baloo est touché par un Bagheera il devient un

Bagheera pour le prochain tour et vice-versa. Pour mettre du piquant, varier les appels en étirant les syllabes. Essayer ce jeu avec d'autres mots tels que : rat-chat, bas-bras, etc.

Foulard (patate)

Tous les joueurs sauf un sont assis en cercle. Un des joueurs (appelons-le A) a un foulard dans sa main et se promène autour du cercle. Il dépose son foulard derrière un des joueurs assis et se met à courir. Lorsque le joueur assis (appelons-le B) se rend compte que le foulard est dans son dos, il doit le ramasser et courir derrière le joueur A. Si A arrive à la place laissée par B sans avoir été touché par B, il s'assoit à cette place. C'est alors au tour de B de laisser tomber le foulard derrière quelqu'un. Si B ne s'est pas aperçu que A a laissé le foulard derrière lui et que A fait un tour complet autour du cercle, A dit alors à B qu'il est "patate", c'est-à-dire que B doit aller s'asseoir au centre du cercle. Pour délivrer B, si A laisse tomber le foulard derrière C, C s'en aperçoit et court derrière A, A doit dépasser une première fois la place laissée par C et s'y assoir seulement la deuxième fois qu'il passe devant. B est alors délivré et va s'asseoir n'importe où dans le cercle. C peut mettre le foulard derrière quelqu'un pendant qu'il court après A. Il peut donc y avoir plusieurs personnes qui courent en même temps, et il ne faut pas se tromper de place car sinon on est "patate"!

Variante : le petit cochon

Tous les joueurs sauf un sont assis en cercle. Un des joueurs (appelons-le A) a un foulard dans sa main et se promène autour du cercle. Il dépose son foulard derrière un des joueurs assis et se met à courir. Lorsque le joueur assis (appelons-le B) se rend compte que le foulard est dans son dos, il doit le ramasser et courir derrière le joueur A. Si A arrive à la place laissée par B sans avoir été touché par B, il s'assoit à cette place. B devient un petit cochon et doit s'asseoir au centre. Si A a été touché par B, c'est A qui devient un petit cochon au centre. Celui qui n'est pas le cochon, A ou B, reprend le foulard et le dépose derrière quelqu'un d'autre. Le petit cochon au centre se lève pour essayer d'attraper le foulard avant celui qui l'a eu dans le dos. Le jeune qui a eu le foulard (le petit cochon ou l'autre) court derrière celui qui l'a déposé. Celui qui n'a pas eu le foulard reste ou devient un petit cochon au centre.

Groupes

Tous les joueurs sont éparpillés dans la salle. Le meneur de jeu dit un nombre (le nombre total de joueur ne doit pas être un multiple de ce nombre). Les joueurs doivent alors former un groupe ayant ce nombre de personnes. Ceux qui n'ont pu être dans un groupe sont éliminés. On procède ainsi plusieurs fois par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 ou 3 personnes. Variante : le meneur de jeu peut dire un nombre et demander une chanson ou un ban. Les personnes ayant formé un groupe doivent s'entendre ensuite sur la chanson à chanter ou le ban à faire.

Les ours et les abeilles

Le groupe de jeunes est divisé en 2. La moitié des jeunes sont les abeilles et l'autre moitié sont les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face à environ 25 pied l'un de l'autre. On place 3 ou 4 foulards en face des abeilles à environ 3 pied des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les

ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche, l'ours est éliminé mais si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille ou si tous les foulards sont sur le côté des ours.

Les cellules

La première cellule est formée de deux jeunes qui s'accrochent ensemble par le bras. Ils courent ensemble sans se décrocher et essaient de toucher les autres jeunes qui s'enfuient. Lorsqu'ils réussissent à en toucher un autre, cette troisième personne s'accroche à eux par le bras, et ils courent les 3 ensemble pour toucher d'autres jeunes. Lorsqu'un quatrième jeune est touché, il s'accroche par le bras aux trois autres, puis la cellule se divise en deux cellules de deux jeunes chacune qui essaient à leur tour de grossir puis de se diviser. Le jeu se termine quand tout le monde fait partie d'une cellule.

L'imitateur

Déroulement : Quatre joueurs sont désignés pour poursuivre les autres. L'un est une brosse à plancher, un autre une brosse à dents, un autre une brosse à cheveux et le dernier une brosse à souliers. Au signal ils poursuivent les autres joueurs, lorsqu'un joueur est touché il doit s'immobiliser et imiter les gestes que l'on fait avec la brosse que représente celui qui l'a touché. S'il réussit il peut continuer à jouer, s'il échoue il doit aller voir un des animateurs qui lui fera subir une épreuve. Changer les joueurs qui représentent les brosses de temps en temps.

Au feu

Déroulement : Les joueurs se placent en paires et forment un double cercle, les joueurs de chaque paire se faisant face, il faut laisser environ quatre pas entre chaque paire. Un joueur est au centre et il crie : "Le feu est sur la montagne", au dernier mot les joueurs de cercle extérieur courent autour du cercle intérieur. Après un certain temps le joueur du centre crie : "Le feu est éteint", les joueurs arrêtent de courir et rejoignent leur partenaire, ils n'ont pas le droit de traverser le cercle. Le joueur du centre essaie aussi de se trouver un partenaire. Le joueur qui n'a pas trouvé de partenaire va au centre. Pour favoriser la participation, inverser les joueurs des paires à chaque tour.

Les sardines

Déroulement : Un joueur est désigné pour se cacher, lorsque c'est fait, les autres se mettent à sa recherche et s'ils le trouvent ils s'entassent avec lui dans la même cachette. Le jeu prend fin quand tous les joueurs sont dans la cachette.

Le nombre mystère

Déroulement : Les joueurs sont en cercle avec un joueur sur six au centre. Les joueurs du centre choisissent un nombre mystère et connu d'eux seuls. Les autres joueurs marchent en cercle en comptant à haute voix leur pas. Quand le nombre est atteint les joueurs du centre partent à la chasse (tag) des joueurs du cercle. Après dix secondes le maître du jeu arrête la chasse et tous ceux qui ont été touchés se retrouvent au centre du cercle avec ceux du début. Un nouveau nombre est choisi et le jeu continue.

Note : Fixer une limite au nombre choisi, un nombre plus grand que dix retarde le déroulement du jeu. Quand le nombre de chasseurs augmente, ils doivent se tenir les mains jusqu'à ce que le nombre mystère soit atteint.

Sur un voilier

Déroulement : Les murs de la salle sont nommés ainsi : mur droit = tribord, mur gauche = bâbord, mur avant = proue, mur arrière = poupe. Lorsque le maître du jeu dit l'un de ces mots les joueurs vont à la course au mur désigné. Le maître du jeu peut aussi dire : " le capitaine est sur le pont ", alors les joueurs saluent. Si le maître du jeu dit : " attention à la perche " les joueurs se couchent sur le plancher. Le dernier joueur à faire ce qui est demandé perd une vie (cela peut être indiqué en roulant une manche de chemise). La boussole folle est une variante de ce jeu qui utilise les points cardinaux.

Reste seul

Déroulement : Tous les joueurs sont en cercle, sauf un, ils ont leur bras droit placé vers l'extérieur. Le joueur qui est à l'extérieur du cercle court autour du cercle, il touche le bras d'un joueur du cercle, celui-ci court à sa suite. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait de 6 à 8 joueurs qui courent autour du cercle. Au moment qu'il choisit le joueur du début crie : " À vos places ", tous les joueurs essaient d'occuper une place laissée libre dans le cercle. Le joueur qui ne trouve pas de place devient le nouveau coureur.

Étourdi

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes. Le premier joueur de chaque équipe court à l'endroit déterminé, met un de ses index sur le sol, tourne sept fois sur lui-même et revient donner le signal de départ au prochain joueur de son équipe. La première équipe dont tous les joueurs se sont exécutés gagne.

Le couturier

Déroulement : Les joueurs sont en cercle et laissent un espace entre eux. Un joueur est le couturier et un autre le poursuivant qui essaie d'attraper le couturier avant qu'il finisse de coudre tous ses points. Pour coudre, le couturier doit passer entre les joueurs, ceux-ci joignent alors leurs mains pour symboliser le point de couture. Le poursuivant peut seulement courir autour du cercle, tandis que le couturier peut en entrer et en sortir. Changer de joueur lorsque tous les points de couture sont réalisés (les joueurs se tiennent tous par la main) ou que le poursuivant attrape le couturier.

Jeux physiques sans courir

Echelles chinoises
 Noeud humain
 Spaghetti humain
 Scorpion
 Guerre des planètes
 Soucoupes volantes
 Chenille aveugle
 Ours en cage (Filet et poissons) Variante du filet et poissons | 2e variante
 Sauts
 Tortue
 Combat de coqs
 Jean dit Variante : Fais ceci, Fais cela
 L'appel des animaux
 7-up
 Le bureau de poste
 Arthur et Arnold Variantes : La gazelle et le chasseur | Tag aveugle
 Les trois pas
 Le serpent qui mange sa queue Variante : le poisson qui mange sa queue
 L'ordre aveugle
 Sous-marins et champs de mine
 Course d'auto
 La trappe à souris
 Les pieds
 Oxford-Cambridge

Echelles chinoises

Derrière une ligne de départ, chaque sizaine est placée assise. Les jeunes sont assis les jambes allongées, à environ un pied de distance les uns des autres et toutes les jambes sont parallèles à la ligne de départ. Au signal, celui qui est le plus éloigné de la ligne de départ se lève et enjambe les jambes de ses coéquipiers. Quand le dernier est franchi, il s'assoit avec les jambes allongées pour continuer "l'échelle", puis le suivant se lève et fait la même chose. La sizaine gagnante est celle qui arrive en premier à la ligne d'arrivée.

Noeud humain

Tous les jeunes sauf un se tiennent par la main pour faire une ligne. Sans se lâcher les mains, ils se mêlent en passant en dessous ou au-dessus des mains de 2 personnes afin de faire un gros noeud humain. Celui qui est resté à l'écart est le "démêleur". Quand le noeud est formé, il doit démêler les personnes en donnant les instructions : qui passe où.

Variante : le spaghetti humain

Faire des groupes d'environ 10 jeunes. Ils se regroupent et lèvent leurs mains. Ils attrapent une autre main dans chaque main. Il ne doit pas rester de mains libres. Sans se lâcher les mains, ils doivent se démêler pour faire un cercle.

Scorpion

On délimite un carré de jeu selon le nombre de joueurs (pour environ 18 joueurs, un carré de 15 pieds X 15 pieds). Un joueur est le scorpion, c'est-à-dire qu'il se met à 4 pattes et il tient une jambe levée par en arrière pour faire la queue du scorpion. Avec sa "queue", il doit toucher un autre joueur qui devient alors le scorpion. Celui qui était le scorpion devient un joueur ordinaire. Les autres joueurs ne doivent pas sortir du cercle et doivent venir agacer le scorpion en lui touchant la tête ou les épaules. On peut corser le jeu en mettant 2 ou 3 scorpions.

Guerre des planètes

Chaque sizaine choisit un nom de planète, puis ils s'assoient ensemble en se tenant le plus fermement possible par les bras, les jambes, etc. Le meneur de jeu leur demande leur nom de planète, supposons ici 3 sizaines avec les noms de planète, Terre, Mars et Vénus. Le meneur de jeu nomme alors une planète qui en attaque une autre, par exemple, la Terre attaque Vénus. La sizaine de la Terre va attaquer la sizaine de Vénus, c'est-à-dire qu'ils vont essayer de détacher au moins un joueur de Vénus. On leur accorde environ 30 secondes. S'ils détachent au moins un joueur, le(s) joueur(s) détaché(s) font maintenant partie de la planète Terre. S'ils ne réussissent pas à détacher un joueur, ils retournent s'asseoir en s'accrochant les uns aux autres. Le meneur de jeu nomme alors une autre planète qui attaque une planète, etc. Le jeu se termine lorsqu'une planète a disparu...

Note : Souvent, les jeunes ne sont pas doux envers les autres. Le jeu se finit souvent par quelqu'un qui s'est fait griffer ou tirer trop fort, ou même parfois avec des vêtements déchirés... Je préfère de loin le jeu suivant qui a le même principe de base, i.e. "voler" un joueur de l'autre équipe, mais qui est beaucoup moins rude...

Soucoupes volantes

Chaque sizaine forme un cercle en se tenant par la main pour former une soucoupe volante. Les soucoupes ainsi formées tournoient et poursuivent les autres soucoupes pour capturer un joueur d'une autre soucoupe. On capture un joueur d'une autre soucoupe en passant les bras au-dessus de lui. Les joueurs A et B se tiennent par la main et font passer leurs mains ensemble par-dessus la tête d'un joueur d'une autre soucoupe. Ce joueur lâche alors les mains qu'il tenait et vient s'intégrer dans sa nouvelle soucoupe.

Chenille aveugle

Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec leur foulard, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants : On tape des 2 mains sur les épaules du suivant pour avancer, on tire sur les épaules du suivant pour arrêter, on tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche. L'instruction voyage donc de personne en personne jusqu'au premier en avant qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. Il ne faut pas parler.

Ours en cage (Poissons et filet)

Les jeunes sont divisés en 2 groupes. Un des groupes forme un cercle en se tenant par la main (c'est la cage ou le filet). L'autre groupe est à l'intérieur (c'est l'ours ou les poissons). Les jeunes à l'intérieur doivent passer entre les mailles du filet et sortir à l'extérieur du cercle. Les joueurs du cercle doivent les empêcher en se baissant, en se rapprochant, etc, mais sans se lâcher les mains.

Variante du Filet et poissons :

On délimite un terrain (par exemple 12 m. par 12 m.). Cinq joueurs se tiennent par la main pour former une ligne : c'est le filet. Les autres joueurs (les poissons) doivent éviter de se faire encercler par les cinq joueurs sans sortir du terrain. Si un joueur se fait encercler par le filet, il devient une "maille" du filet et donne la main à un des bouts du filet. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de poissons.

2e variante : combiné avec la queue de renard (de loup)

On forme deux équipes qui incarnent les chasseurs et les protecteurs. Tous les chasseurs ainsi que l'ours possèdent une queue de loup (foulard inséré dans l'arrière du pantalon et qui pend suffisamment). On débute le jeu en disposant les joueurs en cercle de façon intercalée (un chasseur, un protecteur, un chasseur...) à une bonne distance entre eux. Un des joueurs des protecteurs nomme un volontaire qui se place au centre du cercle et qui joue le rôle de l'ours. Celui-ci se promène au centre du cercle et feint de s'évader. Puis, lorsqu'il le décide, il se faufile entre deux joueurs et s'enfuit sur un territoire vaste et déterminé précédemment. Les chasseurs partent aussitôt à sa poursuite afin de lui voler sa queue de loup avant qu'il atteigne un point précis (ou un temps qu'on détermine par un coup de sifflet). Dès la sortie de l'ours, les protecteurs cherchent à empêcher les chasseurs d'attraper l'ours en leur volant leurs queues de loup. On peut déterminer un pointage. Ex. : 5 point sa l'ours qui parvient à son but ; un point additionnel aux protecteurs qui éliminent un chasseur ; et 5 points pour les chasseurs qui tuent l'ours avant son but.

Sauts de crapaud, cloche-pied, couple avec 3 pieds, etc.

Tracer sur le sol une ligne d'arrivée et une ligne de départ. Il peut y avoir des lignes intermédiaires où il faudra changer de mouvement. On peut commencer par sauter en crapaud, puis à cloche-pied, on peut mettre 2 personnes côte à côte et attacher les jambes au milieu ensemble avec leur foulard. Ils doivent alors avancer avec 3 pieds. Ou encore, les 2 personnes se tiennent par la taille et tiennent leur pied extérieur avec leurs mains et ils doivent avancer ainsi ensemble à cloche-pied.

Tortue

On trace une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Un joueur est la mouette qui veut manger les bébés tortues qui viennent d'éclore et qui veulent rejoindre la mer. Les bébés tortues marchent à 4 pattes à partir de la ligne de départ et doivent se rendre à la ligne d'arrivée. Si la mouette touche une tortue sans défense, la tortue se lève et devient aussi une mouette. La tortue peut se défendre en se retournant sur le dos. Quand elle est ainsi, la mouette ne peut pas la toucher, mais elle n'avance pas non plus...

Combat de coq

Les joueurs sont 2 par 2. Ils sont accroupis et se tiennent par les bras près des coudes. Ils doivent bouger pour déséquilibrer l'autre, sans perdre eux-mêmes l'équilibre et sans se relever. On procède par élimination. Les gagnants de la première ronde se mettent 2 par 2 entre eux, etc, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ou 2 joueurs. Ouverte sur la tête comme une crête de coq et on essaie de déséquilibrer l'autre avec une seule main.

Jean dit

Les joueurs sont en cercle. Le meneur de jeu précède ou non ses instructions de "Jean dit". Quand une instruction est précédée de "Jean dit", les joueurs doivent l'exécuter, sinon, ils ne doivent pas bouger. Si un joueur bouge quand même, on peut soit l'éliminer ou lui faire faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). Le truc pour attrapper les joueurs est de donner plusieurs instructions rapidement : exemple : Jean dit : tenez-vous sur une jambe, Jean dit : déposez la jambe, Jean dit sautez, grattez-vous le nez.

Variante : Fais ceci, Fais cela

Le meneur de jeu fait un geste et dit soit "fais ceci", soit "fais cela". Les autres joueurs refont les gestes précédés du "Fais ceci" et doivent rester immobiles au "Fais cela".

L'appel des animaux

Les joueurs sont en cercle. Une personne est au centre du cercle. Elle s'arrête devant un joueur et nomme un animal. Le joueur doit faire le cri de cet animal, et les joueurs immédiatement à sa gauche et à sa droite doivent mimer cet animal (mimer des comportements caractéristiques de l'animal). De ces trois joueurs, le dernier qui fait ce qu'il doit faire (mimer ou imiter le cri) devient la nouvelle personne au centre.

7-up

Tous les jeunes, sauf trois, sont couchés à même le sol, sur le dos, un bras dans les airs pouce en l'air. Leurs yeux sont fermés. Au signal, chacun des trois jeunes restés debout se choisit une personne et va lui pincer le pouce. Lorsque les trois ont terminé, ils s'adosent au mur et disent "seven-up". Les jeunes "pincés" se lèvent. Chacun à leur tour, il nomme la personne qui les auraient touchés. À la toute fin, les "pinces" nomme les personnes qu'elles ont vraiment touchées. Chaque jeune pincé qui a raison prendra le rôle de pinceur, sinon, le jeu continue.

Le bureau de poste

Matériel facultatif : un papier et une épingle par joueur.

Déroulement : Les joueurs sont placés en un grand cercle sur l'aire de jeu, sauf un qui est au centre. Chaque joueur choisit un nom de ville (on peut écrire ce nom sur un papier et l'épingler sur la poitrine du joueur). Le maître du jeu donne le nom de deux villes et un objet à livrer, soit : un colis, une lettre, un télégramme. Les joueurs des villes mentionnées changent de place pendant que le joueur du centre essaie de prendre une des places

libérées. S'il y parvient le joueur qui perd sa place est au centre. Les déplacements se font de la manière suivante : colis à quatre pattes, lettres en marchant, télégramme en courant.

Arthur et Arnold

Déroulement : Les joueurs sont en cercle sauf deux qui sont au centre du cercle. Les deux joueurs du centre ont les yeux bandés et l'un porte le nom d'Arthur et l'autre d'Arnold. Arthur cherche Arnold et il dit : "Où es-tu Arnold?" et Arnold répond : " Je suis ici Arthur". Lorsque Arthur réussit à toucher Arnold, deux autres joueurs prennent leur place.

La gazelle et le chasseur

Déroulement : Les joueurs sont en cercle. Deux joueurs sont choisis, un sera la gazelle, l'autre le chasseur, ils ont les yeux bandés et sont placés aux côtés opposés du cercle. Le chasseur essaie d'attraper la gazelle, pour ce faire il est aidé par les joueurs du cercle qui font un bruit de claquement avec leur langue lorsqu'il est loin de la gazelle et le bruit du vent lorsqu'il en est rapproché. La gazelle et le chasseur essaient de se déplacer le plus silencieusement possible. Quand le chasseur a attrapé la gazelle, changer de joueurs.

Tag aveugle

Déroulement : Les joueurs forment un cercle sauf deux qui ont les yeux bandés, l'un est le poursuivant et doit toucher l'autre qui est le fugitif. Ils sont placés au centre du cercle mais à des points opposés. Au signal le poursuivant se met à la recherche du fugitif. Les joueurs du centre peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction autour du cercle mais doivent rester en contact avec un des joueurs formant le cercle. Le poursuivant se voit faciliter la tâche par le fait que dans le cercle un joueur sur trois est un traître et que chaque fois que le fugitif arrête devant un des traîtres celui-ci dit : "Il est ici". Le reste du groupe demeure silencieux. Changer de joueurs au centre à chaque fois que le poursuivant a touché le fugitif.

Les trois pas

Déroulement : Les joueurs se placent au hasard sur l'aire de jeu. Un des joueurs a les yeux bandés et se déplace pour essayer de toucher les autres joueurs. Quiconque est en danger d'être touché peut se déplacer d'un, deux ou trois pas dans n'importe quelle direction. Quand un joueur s'est déplacé de trois pas, il doit ensuite demeurer sur place. Le but du jeu est de ne pas utiliser nos trois pas sans nécessité parce que par la suite on ne peut plus bouger, un joueur peut toutefois s'accroupir ou se pencher sans bouger les pieds pour éviter d'être touché. Les joueurs touchés sont éliminés.

Le serpent qui mange sa queue

Déroulement : Des équipes d'environ douze personnes sont formées. Chaque équipe se place en ligne droite, les joueurs les uns derrière les autres, les jambes écartées. Au signal le joueur qui se trouve en arrière de chaque ligne rampe entre les jambes des autres pour venir se placer en avant de la ligne, les jambes écartées. Dès qu'une personne est complètement engagée entre les jambes des autres, une autre personne

peut commencer à ramper et ainsi de suite. La compétition prend fin lorsque la personne qui était en fin de ligne s'y retrouve à nouveau. C'est l'équipe la plus rapide qui gagne.

Variante : Mange la queue du poisson (ou du serpent)

Déroulement : Placer les joueurs l'un derrière l'autre se tenant par la taille. Le premier joueur est la tête du poisson et le dernier la queue. La tête essaie d'attraper la queue qui fait tout ce qu'elle peut pour éviter d'être attrapée. Les joueurs ne doivent en aucun cas se lâcher la taille. Plus le poisson est long, plus le jeu est amusant.

L'ordre aveugle

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes de 6 à 10 personnes. Donner à chaque équipe un nom et numéroter chacune des personnes dans les équipes de 1 à xxx. Bander les yeux des joueurs et leur demander de se regrouper en équipe et en ordre alphabétique.

Sous-marin et champ de mines

Déroulement : Séparer les joueurs en deux équipes, une équipe forme une ligne à travers l'aire de jeu ; ils ont les yeux bandés et se tiennent assez près les uns des autres pour se toucher les mains, ils ont les pieds écartés. Chaque main est une mine qui détruira un sous-marin (un membre de l'autre équipe). Cette équipe essaie silencieusement de plonger en zigzaguant d'un bout à l'autre de la ligne, pour ce faire les joueurs doivent passer entre deux joueurs ou entre les pieds d'un joueur. Les joueurs aux yeux bandés essaient de toucher les sous-marins avec une de leurs mines, lorsque quelqu'un réussit, le sous-marin est éliminé et le joueur ne peut plus se servir de cette mine (main). Lorsque tous les sous-marins ont essayé de passer, inverser les rôles.

Course d'auto

Déroulement : Former des équipes d'un nombre égal de joueurs. Donner un numéro à chaque joueur de chaque équipe et un nom de marque d'auto. Lorsque le numéro ou le nom de l'auto est dit par le maître de jeu, les joueurs concernés se rendent au fond de la salle et en reviennent de la manière demandée.

Ex : Chevette = en rampant, Volkswagen = en sautant, Jaguar = en courant, Lada = pas de souris en plaçant un pied au bout de l'autre pour avancer, Ford = marcher de côté, Dodge = marcher à reculons, etc. selon votre imagination.

La trappe à souris

Déroulement : Deux joueurs forment la trappe à souris en se tenant par les mains, les bras élevés. Les autres joueurs passent sous la trappe à souris. Le maître du jeu crie : " trappe à souris «, tout joueur sous la trappe est emprisonné dans les bras des joueurs et devient partie intégrante de la trappe. Éventuellement, la trappe sera très grande avec seulement un ou deux joueurs qui passent en dessous, le jeu prend alors fin.

Les pieds

Déroulement : Les jeunes sont en cercle, assis par terre et ils ont les jambes allongées. Une personne se trouve debout au milieu. Pour débiter le jeu, une animatrice nomme un jeune, celui du milieu doit se dépêcher à lui toucher les pieds en se penchant, mais le jeune qui a été nommé doit dire le nom d'un autre jeune pour empêcher de se faire toucher les pieds... Il n'a pas le droit de bouger ses pieds. Le jeu continue comme ça; chaque fois qu'un jeune entend son nom il doit en nommer un autre. Mais si le jeune du centre réussit à toucher les pieds d'un jeune, il s'assied à la place de celui qui a été touché et le jeune qui a été touché va au centre.

Oxford-Cambridge

Ce jeu s'inspire des courses d'avirons qui opposent les grandes universités anglaises et en particulier Oxford et Cambridge.

On divise les joueurs en 2 équipes. Les joueurs de chaque équipe sont assis les uns derrière les autres jambes écartées, et chacun pose ses mains sur les épaules du joueur qui est devant lui. Chaque équipe forme ainsi une ligne. Les 2 équipes sont face à face. Le 1er joueur de chaque équipe tient les mains du 1er joueur de l'autre équipe. Ils ont les jambes serrées allongées devant eux de telle sorte que leurs pieds soient contre les pieds du joueur de l'autre équipe, semelles contre semelles.

Au top de départ, le 1er joueur de l'équipe 1 se penche en arrière de toutes ses forces en criant " Oxford ! " Comme il tient les mains du 1er joueur de l'équipe 2, ce dernier est tiré vers l'avant, et comme dans chaque équipe, les joueurs ont les mains sur les épaules de celui qui les précède, les 2 équipes bougent en même temps que leur 'chef', si bien que dans le 1er mouvement, toute l'équipe Oxford est penchée en arrière, et toute l'équipe Cambridge est penchée en avant. Dès que le 'chef' d'Oxford a fini de crier, c'est le 'chef' de Cambridge qui se penche à son tour (entraînant toute l'équipe Cambridge vers l'arrière, et toute l'équipe Oxford vers l'avant), en criant : " Cambridge ! ". Puis c'est de nouveau, le 'chef' d'Oxford qui se penche en arrière, en criant : " Oxford ! " et ainsi de suite, en allant de + en + vite, et en criant de + en + fort.

Quand le jeu est bien lancé et le que le rythme commence à devenir rapide, le meneur de jeu lance un coup de sifflet et les 2 équipes doivent changer de place le + vite possible, de telle sorte que les joueurs de chaque équipe soient dans le même ordre et dans la même position assise qu'au départ, mais de l'autre côté (là où étaient les joueurs de l'autre équipe un instant avant). Le dernier assis est éliminé.

Le gagnant est le dernier à rester après que tout le monde a été éliminé.

Conseil : on peut faire ce jeu en l'adaptant à n'importe quel thème, en changeant le nom des équipes qui font une course navale. (ex. : les Cherokees contre les Apaches)

Jeux pour apprendre les noms

Zip-zap
Acrostiche
Serpent musical
Qualificatifs rimés
La ronde des pancartes
La toile d'araignée et sa variante : la famille Vandini
Au bout du rouleau et sa variante
Le clavier
La tornade des prénoms
Les anecdotes

Zip-Zap

Matériel : aucun

Déroulement :

Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.

Acrostiche

Matériel : papier, crayons pour tout le monde

Déroulement :

Chaque personne reçoit un carton d'environ 10 X 15 cm. Son prénom est écrit verticalement au milieu du carton. Chaque personne doit trouver des prénoms chez les personnes présentes dont une lettre est commune avec les lettres de son prénom et doit inscrire ces prénoms horizontalement. Par exemple, avec mon prénom Anne inscrit verticalement, je pourrais inscrire André horizontalement avec mon A, Micheline avec mon premier N, Nicole avec mon deuxième N et Julie avec mon E.

Serpent musical

Matériel : radiocassette pour faire de la musique

Déroulement :

Tout le monde se nomme une fois, puis on fait jouer la musique et tout le monde tourne en cercle autour d'une chaise. Quand la musique s'arrête, la personne la plus près de la chaise se nomme et s'assoit sur la chaise. On fait de nouveau jouer la musique. Quand

elle s'arrête de nouveau, la personne la plus proche s'assoit sur les genoux de la personne assise sur la chaise. Pour y rester, elle doit nommer correctement la personne assise sur la chaise, puis elle se nomme. Chaque fois que la musique s'arrête, la personne la plus près s'assoit au bout du "serpent" et doit nommer correctement toutes les personnes, de la première qui s'est assise sur la chaise jusqu'à la dernière, puis se nommer. Si elle échoue, elle doit continuer à tourner autour du serpent.

Qualificatifs rimés

Matériel : aucun

Déroulement :

Tout le monde est en cercle. Chaque personne se nomme, puis ajoute à son nom un qualificatif qui rime. La personne suivante dit le nom et le qualificatif de la personne précédente, puis se nomme et dit un qualificatif qui rime. Ex: la première personne dit : Anne, la banane. La 2e personne dit : Anne, la banane, Julie, jolie. La 3e personne dit : Anne, la banane, Julie, jolie, Andrée, le bébé, etc.

La ronde des pancartes

Matériel : papiers, crayon, ficelle

Déroulement :

Tout le monde est en cercle. Chaque personne reçoit une petite pancarte (10X15 cm environ) avec son nom et une ficelle assez longue pour passer la pancarte autour du cou. Chacun se nomme puis va porter sa pancarte au milieu du cercle. Quand toutes les pancartes sont au milieu, une personne va en chercher une. Elle doit identifier correctement la personne dont le nom est écrit sur la pancarte. Si elle réussit, elle rend la pancarte à son propriétaire, dont c'est alors le tour d'aller chercher une pancarte au milieu. Si elle échoue, elle remet la pancarte au milieu, en pige une autre et s'essaie encore une fois.

La toile d'araignée

Matériel : Balle de laine (roulée en boule, pas en écheveau) : il faut très long de fil.

Déroulement :

Tout le monde est en cercle. Une personne a la balle laine. Elle la lance à une autre personne en disant le nom de l'autre et en gardant en main le bout de laine. Cette 2e personne attrape la balle de laine, tient le fil d'une main et lance la balle à un autre joueur en disant son nom, et ainsi de suite. À la fin, toute la balle est déroulée et on se retrouve avec une belle toile d'araignée reliant tous les joueurs.

Variante : La famille Vandini

Matériel : objets qu'on peut lancer sans se blesser, balle de laine ou papier hygiénique

Déroulement : On s'installe en grand cercle et on lance le premier objet à une personne en disant : Bagheera "Vandini", à Mathieu "Vandini" et Mathieu répète le manège en lançant à un autre jeune du cercle et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait eu l'objet. Une fois que tout le monde a bien compris le principe, on complique le jeu en ajoutant un deuxième et un troisième objet et jusqu'à 5 ou 6 objets qui virevoltent au dessus du cercle. Mais attention, il faut toujours l'envoyer à la même personne et de la même façon, nous devons surveiller l'autre personne qui nous l'envoie pour ne pas recevoir l'objet sur le nez! A la fin, on peut terminer quand le dernier objet a terminé sa ronde, en lançant une balle de laine ou un rouleau de papier entre chacun et observer les liens qui nous unissent.

Au bout du rouleau

Matériel : Balle de laine, ciseaux

Déroulement :

Tout le monde est en cercle. Chaque personne se coupe un bout de fil d'une longueur quelconque. Quand tout le monde a son bout de fil, on commence à se présenter : la personne qui parle enroule son bout de fil sur son doigt et doit parler tant qu'il lui reste du fil. La prochaine personne doit commencer sa présentation par le dernier mot prononcé par la personne précédente.

Variante :

Matériel : un rouleau de papier de toilette

Déroulement :

Tout le monde est en cercle. On dit qu'on part en voyage pour deux jours et qu'il faut se prendre la quantité de papier de toilette nécessaire pour ces deux jours. Chaque personne se coupe un bout de papier de toilette d'une longueur quelconque. Quand tout le monde a son bout, on commence à se présenter : la personne qui parle dit une chose par carré découpé.

Le clavier

Matériel : un papier géant où l'on dessine un clavier géant : 4 petits papiers et un "chapeau"

Déroulement : sur les 4 petits papiers, on inscrit main droite, main gauche, pied droit et pied gauche. On les met dans le chapeau. Chaque personne va à tour de rôle sur le clavier et épelle son nom. Pour chaque lettre, on pige un des 4 petits papiers puis on le remet dans le chapeau et l'exploratrice sur le clavier doit poser son pied ou sa main désigné sur la lettre.

La tornade des prénoms

Les jeunes se placent en cercle et il y a un jeune au centre. Le meneur dit 2-3 prénoms et les jeunes nommés doivent changer de place entre eux sans que celui du centre prenne

leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois le meneur annonce une tornade et à ce moment, tous les jeunes doivent changer de place. Il est bon de marquer au sol l'emplacement des jeunes (ou se servir de chaises ou de tapis), pour éviter le désordre lors des déplacements.

Les anecdotes

Chaque personne reçoit un petit bout de papier avec un numéro et doit y écrire une anecdote qui lui est arrivée. Chacun reçoit aussi une feuille de papier avec des rectangles contenant chacun un numéro (correspondant aux numéros d'anecdotes). Les petits papiers avec les anecdotes sont collés un peu partout dans la salle. Les participants se promènent dans la salle, lisent les différentes anecdotes et doivent aller trouver les autres pour leur demander : est-ce que c'est toi qui...?. Quand les participants ont trouvé la bonne personne pour une anecdote, ils écrivent son nom dans le rectangle sur leur feuille avec le numéro de l'anecdote.

Jeux pour former des groupes temporaires

Familles de légumes
Cris d'animaux
Le bouquet de la mariée

En début d'année, avant de connaître les jeunes, on peut vouloir former des sizaines temporaires qui dureront 3-4 semaines. Les jeux suivants peuvent aussi se jouer sans que leur but soit de former des sizaines.

Les familles de légumes

Matériel : 24 cartons de 4 X 10 cm, autant de chaises que de familles de légumes

Préparation : choisir 4 légumes (ex : tomate, radis, brocolis, carotte). Le nom de chaque légume sera le nom de famille. Pour chaque légume, on a un grand-père, une grand-mère, un papa, une maman, une fille et un garçon. Par exemple, on écrit sur 6 cartons : Grand-père Tomate, Grand-mère Tomate, Papa Tomate, Maman Tomate, Fille Tomate et Garçon Tomate. On procède de la même façon pour les autres légumes. Sur place, garder seulement le nombre de carton pour le nombre de jeunes qu'on a en commençant par éliminer les plus jeunes de famille (Ex : si on a 19 jeunes, on élimine les 4 garçons et une fille, pour garder 19 cartons).

Déroulement : on place les chaises et on détermine l'ordre dans lequel la famille doit s'asseoir, par exemple, le grand-père, puis la grand-mère, puis le papa, puis la maman, ensuite le garçon et enfin la fille. Chaque jeune choisit au hasard un carton sans le regarder. Les grands-pères doivent aller s'asseoir sur les chaises et dire leur nom de famille (par exemple : Tomate) pour rassembler leur famille. La grand-mère s'assoit sur les genoux du grand-père, le papa sur ceux de la grand-mère, la maman sur ceux du papa, et ainsi de suite. Quand on le joue sans avoir pour but de former des sizaines, la famille gagnante est la première à s'être rassemblée dans le bon ordre.

Variantes : au lieu des légumes, prendre des fruits, des fleurs, des arbres, des animaux, etc...

Les cris d'animaux

Matériel : 24 cartons d'environ 6 X 6 cm

Préparation : choisir 4 animaux dont le cri est facile à imiter (ex : loup, chat, coq, canard). On dessine ou on écrit sur 6 cartons un animal. On procède de la même façon pour les autres animaux. Sur place, garder seulement le nombre de carton pour le nombre de jeunes qu'on a en commençant par éliminer un carton de chaque animal pour équilibrer les groupes d'animaux.

Déroulement : Chaque jeune choisit au hasard un carton sans le regarder. On fait ensuite la pénombre dans la salle et les jeunes doivent se disperser. Au signal, ils doivent faire le cri de leur animal et chercher au son leurs semblables. Quand on le joue sans avoir pour but de former des sizaines, le groupe gagnant est le premier à s'être rassemblé.

Variante 1 : Quand on le joue sans avoir pour but de former des sizaines, on peut mettre beaucoup plus d'animaux (et seulement deux cartons de chaque sorte d'animal) dans le but de former des couples. Cette variante du jeu pourrait alors s'appeler " L'arche de Noé". Attendez-vous à une belle cacophonie!

Variante 2 : au lieu de cris d'animaux, on peut aussi préparer des cartons avec des mots d'une syllabe dont le son est semblable, par exemple :

Pieu, vieux, bleu, deux.

Seau, beau, eau, faux.

Bain, chien, tiens, faim, etc.

Les personnes avec le même mot sur leur carton doivent se rassembler.

Le bouquet de la mariée

Matériel : 5-6 ballons d'autant de couleurs différentes que l'on veut de sizaines -> 3

sizaines : 5-6 ballons de chacune des 3 couleurs; 4 sizaines : 5-6 ballons de chacune des 4 couleurs.

Déroulement : Gonfler les ballons. Un animateur a tous les ballons devant lui et tourne le dos aux jeunes qui se tiennent en groupe derrière l'animateur. L'animateur lance ensuite les ballons un par un derrière lui, comme le fait une mariée qui lance son bouquet. Le jeune qui a attrapé un ballon sort du groupe. Les jeunes qui ont attrapé des ballons de même couleur sont dans la même sizaine. On peut faire la pénombre dans la salle pour éviter que les jeunes choisissent leur couleur de ballon.

Jeux aquatiques ou avec de l'eau

La berge ou l'eau
Les canards dans l'eau
La piste humide
Abreuvez les chevaux
Le roi des pêcheurs
L'éponge humide
L'autobus
Le volley-ball éclaboussant

La berge ou l'eau

Déroulement : Aligner les joueurs sur la berge d'une étendue d'eau peu profonde. À l'appel : "Dans l'eau", tous sautent dans l'eau; à l'appel : "Sur la berge" tous sortent de l'eau. Si le maître de jeu dit : "Sur l'eau" ou "Dans la berge" personne doit bouger, la même consigne s'applique quand une commande est répétée deux fois de suite, les joueurs qui bougent dans ces cas sont éliminés.

Variante : Cette activité peut se réaliser en terrain sec en utilisant une ligne pour délimiter la berge et l'eau.

Les canards dans l'eau

Matériel : Un plan d'eau, un gros ballon.

Déroulement : Les joueurs sont en cercle dans l'eau jusqu'à la ceinture, sauf trois ou quatre qui sont au centre du cercle. Les joueurs du cercle tentent de toucher les joueurs du centre en leur lançant le ballon. Pour éviter d'être touchés les joueurs du centre plongent dans l'eau. Lorsqu'un joueur du centre est touché il change de place avec celui qui l'a touché.

La piste humide

Matériel : Un fusil à eau par joueur ou des bouteilles de plastique que l'on peut presser pour faire sortir un jet d'eau, un terrain boisé.

Déroulement : Les joueurs sont divisés en deux équipes et reçoivent chacun un fusil à eau et un provision d'eau. Une des équipes part en premier et trace une piste au moyen de signes de piste, elle s'embusque à quelque part sur la piste. Après un temps déterminé l'autre équipe part à sa recherche et se fait attaquer par l'équipe embusquée, c'est alors une grande bataille au moyen de fusil à eau.

Abreuvez les chevaux

Matériel : Un gobelet de papier par joueur, eau.

Déroulement : Les joueurs sont divisés en équipes de six et se placent en ligne l'un derrière l'autre. Une ligne est tracée à environ 10 mètres des joueurs. Au signal le

premier joueur de chaque ligne prend un gobelet, l'emplit à demi d'eau, le tenant d'une seule main il se rend à la ligne, se tourne vers les autres joueurs, se met à genoux, place le gobelet entre ses dents, en boit le contenu et retourne à son équipe où il touche le joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

Le roi des pêcheurs

Matériel : Un plan d'eau, un bouchon de liège ou un petit flotteur par joueur, corde.

Déroulement : Diviser les joueurs en groupes de six et les aligner sur la rive. Attacher de petits cailloux aux bouchons et les déposer dans l'eau à une profondeur variable selon les habiletés en natation des joueurs. Au signal le premier joueur de chaque équipe entre dans l'eau, court jusqu'à ce qu'elle soit profonde d'environ 60 centimètre, plonge, nage vers les bouchons, en prend un entre ses dents, revient à son équipe et touche le joueur suivant qui continue la course. La première équipe à terminer gagne.

L'éponge humide

Matériel : Deux chaises et deux éponges humides.

Déroulement : Deux joueurs sont assis se faisant face sur des chaises placées à deux pieds l'une de l'autre, ils ont les yeux bandés. Selon les instructions du maître du jeu les autres joueurs rampent entre les chaises. Les joueurs aux yeux bandés peuvent dire à n'importe quel moment : "Arrêtez" et les joueurs arrêtent de ramper. Les joueurs aux yeux bandés tapent alors sur le plancher avec leur éponge humide, s'ils touchent quelqu'un les rôles sont inversés.

Variante : Si la température le permet jouer ce jeu à l'extérieur en utilisant une plus grande quantité d'eau au moyen de pistolets à eau ou de bouteilles de plastique de savon à vaisselle remplies d'eau.

L'autobus

Matériel : plusieurs chaises, une éponge humide

Déroulement : Placer les chaises en deux rangées pour faire l'autobus, avec une chaise en avant pour le chauffeur. Le chauffeur aura un complice parmi les passagers. Ce complice possède l'éponge humide. Le chauffeur conduit l'autobus et les passagers doivent l'imiter. Exemple : le chauffeur tourne à droite, tout le monde se penche vers la droite. Le chauffeur conduit sur une bosse sur la route, tout le monde se lève un peu de sa chaise. Quand le chauffeur roule sur une grosse bosse, tout le monde se lève beaucoup. Le complice en profite pour mettre l'éponge humide sur la chaise d'un des passagers, qui se rasseoit dessus...

Le volley-ball éclaboussant

Matériel : plusieurs ballons remplis d'eau, un linge par deux joueurs, filet de volley-ball

Déroulement : comme le volley-ball, à quelques détails près : dans une équipe, les joueurs sont deux par deux et tiennent chacun deux coins d'un linge à vaisselle. Un seul ballon

remplit d'eau est en jeu à la fois. Les joueurs doivent l'attraper dans leur linge à vaisselle, et la relancer pour faire une passe à d'autres coéquipiers ou de l'autre côté du filet. Comme au volley-ball, un maximum de deux passes dans une équipe est permis. Deviner ce qui se passe quand une baudruche remplie d'eau tombe à terre? Les joueurs sont éclaboussés et il faut la remplacer par une nouvelle!

Jeux avec des chaises

Chasse aux souliers
Pêcheur
Sous-marin en plongée
Allons faire un tour en voiture
Les couleurs
Le tour complet
La princesse et le dragon
Attention à ta chaise
Les fusées
La course des chaises
Questions oui-non

Chasse aux souliers

Matériel : les souliers des jeunes

Déroulement : Les joueurs se déchaussent et mettent leurs souliers pêle-mêle au centre du cercle. Au signal, ils doivent aller retrouver leur paire et se rechausser. Le dernier à la faire est soit éliminé, soit doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie).

Variante : matériel : un nombre de chaises égal au nombre de souliers divisé par quatre et une montre ou un chronomètre.

Déroulement : Tous les joueurs se déchaussent et mettent leurs souliers au centre du cercle. Placer les chaises en cercle autour des souliers. La suite se joue par sizaine et on chronomètre chaque sizaine. Au signal, les joueurs de la première sizaine cherchent à réunir les souliers par paires et doivent mettre les souliers par paire dans les pattes des chaises. Quand toutes les chaises sont chaussées, on arrête le chronomètre et on marque le temps de cette sizaine. On re-mélange tous les souliers au centre et on recommence avec la sizaine suivante.

Pêcheur

Matériel : une chaise de moins que le nombre de joueurs

Déroulement : Une personne est le pêcheur. Les autres joueurs sont assis et se choisissent dans leur tête un animal marin. Le pêcheur se promène et dit à haute voix des noms d'animaux marins. Si le pêcheur nomme son animal, le joueur doit se lever et se promener avec le pêcheur en disant lui aussi des noms d'animaux marins. Si le pêcheur dit "Le vent se lève", tous les joueurs doivent se lever et aller s'asseoir sur une autre chaise. Celui qui reste sans chaise devient le nouveau pêcheur et le jeu recommence.

Variante pour l'extérieur : Sous-marin en plongée

Matériel : de la craie.

Déroulement : Dessiner sur l'asphalte des cercles en nombre égal à celui des joueurs moins un. Au signal les joueurs marchent ou courent selon les instructions du maître de jeu. Lorsque le maître de jeu dit : " Sous-marin en plongée " les joueurs doivent se placer dans un des cercles. Le joueur qui ne réussit pas à se placer dans un des cercles devra rester dans un des cercles pour les prochains tours, ainsi à chaque tour un joueur est éliminé. Le joueur à occuper le dernier cercle libre est le gagnant.

Allons faire un tour en voiture

Matériel : une chaise par joueur

Déroulement : Le texte suivant est lu à haute voix par une personne. Chaque joueur a une chaise devant lui. Lorsqu'un animal qui vole est nommé, les joueurs doivent se mettre debout sur leur chaise; lorsqu'un animal terrestre est nommé, les joueurs doivent s'asseoir sur leur chaise; enfin, lorsqu'un animal marin est nommé, les joueurs doivent se mettre à genoux sur la chaise.

Allons faire un tour en voiture

Avant d'aller atteler mon cheval, je vais nourrir mes poissons rouges, ma perruche et mon chien sans oublier mon serin. Je sors dehors avec ma chatte qui avait un poulamon dans sa gueule. Le chat du voisin, voyant le poulamon dans la gueule de ma chatte, lâcha le moineau qu'il tenait dans ses dents pour courir derrière ma chatte et son poulamon. Tout à coup, je vois dans l'arbre un écureuil qui court après un papillon, saute en bas de l'arbre et tombe à l'eau sans avoir réussi à capturer son papillon. Enfin, me voilà rendu à l'écurie et en entrant, qu'est-ce que j'aperçois, mon cheval qui était apeuré par une chauve-souris, des rats et imaginez-vous donc, la perruche et le singe de mon voisin. Immédiatement, j'ai lâché un cri pour faire peur aux moineaux, aux souris et au poulamon qui se trouvait non loin de mon cheval, c'est-à-dire pas au poulamon, mais à ma chatte qui avait le poulamon dans sa gueule. Comme elle avait une faim de loup, elle avala le poulamon en deux bouchées. Les moineaux ont déguerpi et les souris ont pris leur trou. Après que tout fut calmé, envoyant les mouches sur le dos de mon cheval et ramassant la queue du poulamon que la chatte n'avait pas mangée, j'ai décidé de ne pas atteler mon cheval et de retourner à la maison revoir mon serin, mes poissons rouges et mon chien. Voilà l'histoire d'un M. Pinson, qui malgré son amour pour les poissons rouges, a toujours mené une vie de chien.

Les couleurs

Matériel : à l'extérieur : craies de couleur, à l'intérieur : 5 chaises et cartons de couleur.

Déroulement : À l'extérieur : tracer un cercle d'environ 40 cm de diamètre de chacune des couleurs suivantes : rouge, bleu, vert, jaune, brun. À l'intérieur, coller un carton de chacune des couleurs précédentes sur les chaises. Se joue en utilisant les sizaines: chaque jeune porte un numéro de 1 à 6 à l'intérieur de sa sizaine. Puis on dit un objet et un numéro, par exemple saphir 2 et le jeune de chaque sizaine qui porte ce numéro doit tenter de se placer le premier dans le cercle bleu (ou de s'asseoir le premier sur la chaise avec le carton bleu) pour marquer un point pour sa sizaine.

Voici des exemples de mots pour chaque couleur :

Rouge : sang, cerise, rubis, tomate

Bleu : ciel, saphir, étincelle électrique, bleuet

Vert : herbe, émeraude, concombre, chemise exploratrice (ou louveteau)

Jaune : citron, pissenlit, soufre, soleil

Brun : terre, patate, cuir, tronc d'arbre

Pour les mélanger, on peut nommer un objet qui n'est pas dans les couleurs, par exemple : citrouille (orange). Si un jeune s'assoit alors sur une chaise, on peut déduire un point à son équipe. On peut aussi varier les couleurs données en exemple.

Le tour complet

Matériel : une chaise par joueur, un jeu de cartes (deux s'il y a beaucoup de joueurs)

Déroulement :

Les chaises sont placées en cercle et chaque joueur est assis sur sa chaise. Une personne mélange le paquet de cartes et donne une carte à chaque joueur. Puis elle dit à voix haute la sorte des cartes restantes, une à la fois. (Par exemple, coeur) Chaque personne qui a une carte de la même sorte que celle dite à voix haute doit aller sur la chaise à sa droite, sur les genoux de la personne si la chaise à droite est occupée (dans l'exemple, seules les personnes qui ont une carte de coeur se déplacent). Quand il y a plusieurs personnes sur une chaise, seule celle qui n'a personne sur les genoux se déplace quand sa sorte est nommée. Le jeu se finit lorsqu'une personne revient à sa chaise de départ, qu'elle soit libre ou non. Si la personne qui donne la sorte de carte épuise son paquet avant que quelqu'un soit retourné à sa chaise de départ, elle remélange simplement son paquet de cartes restantes et continue à les dire à voix haute.

Variante : après avoir distribué les cartes aux joueurs, on met dans le paquet restant les jokers. Quand on dit "Joker" à voix haute, sur les chaises où il y a plusieurs personnes, celui qui est assis et celui qui n'a personne sur ses genoux interchangent leur place.

La princesse et le dragon

Matériel : une chaise, des foulards ou des cordes.

Déroulement :

On désigne un des joueurs pour être la princesse. Ce joueur s'assoit sur la chaise. Un autre joueur est désigné pour être le dragon. On lui bande les yeux. On attache la princesse à la chaise avec des foulards ou des cordes. Le dragon se déplace autour de la chaise pour toucher les autres joueurs. Au signal, les autres joueurs essaient de défaire les noeuds et ainsi délivrer la princesse sans se faire toucher par le dragon. Si le dragon les touche, ils sont éliminés. Le jeu se termine quand la princesse est délivrée ou lorsque tous les joueurs ont été éliminés. On désigne alors une autre princesse et un autre dragon et on recommence.

Attention à ta chaise

Matériel : Une chaise par joueur.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. Un des joueurs est désigné pour se tenir au centre du cercle. Quand il le décide, le joueur du centre dit : " À droite ". Le joueur qui a la chaise vide à sa droite s'y assoit et les autres à sa suite, pendant ce temps le joueur du centre essaie de prendre une chaise vide. S'il réussit le joueur qui devait prendre la chaise libre va au centre. Le joueur du centre peut augmenter ses chances de prendre une chaise libre en choisissant à sa convenance le moment du déplacement et si le déplacement se fera à gauche ou à droite.

Les fusées

Matériel : Une chaise par équipe.

Déroulement : Les équipes sont en ligne derrière une chaise, c'est l'aire de lancement. Le premier joueur de chaque équipe est sur la chaise, c'est une fusée prête à être lancée. Le maître du jeu fait le décompte de 10 à 0, à zéro les joueurs sur les chaises sautent par terre et vont à la course toucher les quatre murs de la pièce avant de revenir à la chaise de leur équipe et donner le signal de lancement de la prochaine fusée (décompte de 10 à 0 pour le joueur sur la chaise). La première équipe à lancer toutes ses fusées gagne.

La course des chaises

Matériel : 2 chaises par joueur

Déroulement : Trois ou quatre joueurs sont alignés sur la ligne de départ. Ils sont debout sur une chaise. Au signal, ils placent leur deuxième chaise devant eux, avancent sur cette chaise, reprennent la chaise en arrière pour la placer devant, et ainsi de suite jusqu'à la ligne d'arrivée.

Questions oui-non

Pour jouer à ce jeu, chaque participant doit avoir sa propre chaise et l'ensemble est placé en cercle. Des bancs collectifs ne sont pas adéquats. Chaque participant doit répondre (sans parler) à chaque question. Lorsque la réponse est " oui ", il s'assoit sur la chaise de droite, lorsque la réponse est " non ", il s'assoit sur la chaise de gauche, lorsque la question ne s'applique pas, il reste à sa place. Le participant doit s'exécuter même s'il y a déjà quelqu'un sur la chaise. Tous les participants répondent dans leur tête en même temps à chaque question, et cela fait un méli-mélo de changement de places!

Voici les questions :

- 1- Aimes-tu les nouilles ?
- 2- As-tu déjà embarqué dans un avion ?
- 3- Es-tu une soeur ?
- 4- As-tu déjà fumé ?
- 5- Aimes-tu lire des livres ?
- 6- Manges-tu souvent des peanuts ?
- 7- As-tu déjà porté une robe ?
- 8- Es-tu déjà allé en France ?
- 9- As-tu 10 ans ?
- 10- Portes-tu des lunettes (ou verres de contact) ?
- 11- As-tu emprunté du matériel pour ce camp ?

- 12- Fais-tu ton lit le matin chez toi ?
- 13- Aimes-tu le gruau ?
- 14- As-tu déjà embarqué dans un train ?
- 15- As-tu des skis de fond ?
- 16- As-tu un frère ?
- 17- Aimes-tu les chats ?
- 18- Ta famille a-t-elle 2 automobiles ?
- 19- Ton imperméable est-il vert ?
- 20- As-tu toujours déjeuné cette semaine ?
- 21- Tes cheveux sont-ils bruns ?
- 22- Possèdes-tu une tuque avec un pompon ?
- 23- Es-tu capable de faire un noeud de chaise ?
- 24- As-tu une bande dessinée cette semaine ?
- 25- Portes-tu des sous-vêtements de couleur ?
- 26- As-tu un Walkman ?
- 27- As-tu déjà mangé avec des baguettes chinoises ?
- 28- As-tu été loupveteau (lutin, etc...) pendant trois ans ?
- 29- As-tu fait seul tes bagages ?
- 30- As-tu passé une badge découverte cette année ?
- 31- Portes-tu parfois des bretelles ?
- 32- Sais-tu comment se nommait la femme de B.P. ?
- 33- Tes bottes ont-elles des feutres détachables ?
- 34- Dors-tu sur le dos la nuit ?
- 35- Ta montre a-t-elle des aiguilles ?
- 36- Ton couteau se plie-t-il ?
- 37- Aimes-tu les bananes ?
- 38- As-tu un label pilote ? (Une licence de pilote ?)
- 39- Couches-tu habituellement avec un pyjama ?
- 40- Connais-tu toutes les paroles de "Aux Champs Elisés" ?
- 41- As-tu un prénom composé ?
- 42- Possèdes-tu un appareil photo ?
- 43- As-tu déjà pris le métro à Paris ?
- 44- As-tu déjà mangé de la soupe Won Tong ?
- 45- Veux-tu te marier plus tard ?
- 46- T'es-tu déjà fait piquer par une guêpe ?
- 47- As-tu déjà bu toute une bouteille de bière ?
- 48- Y a-t-il des dessins quelconques sur les draps de ton lit ?
- 49- Connais-tu le Scrameustache ?
- 50- As-tu déjà uriné dans tes culottes ?

Jeux avec matériel facile à trouver

Passer la carotte (matériel : carotte ou règle ou ballon)
 Le jeu de Kim (matériel : env. 20 objets divers)
 Variantes : Association | Recherche des yeux | L'objet camouflé
 Nombres en bon ordre (matériel : 24 morceaux de carton)
 Contrebandiers et douaniers (matériel : paquet de cure-dents)
 Maman-animal chasseresse (matériel : sac de cacahuètes)
 Les taupes (matériel : un objet quelconque)
 C'est ma maison (matériel : craie)
 Ni oui, ni non, ni blanc, ni noir (matériel : une pince à linge par joueur)
 Hockey pop-sicle (matériel : bâtons de popsicle, balle de ping-pong, 1 but par équipe)
 Attrapé le cylindre (matériel : 3 cylindres de carton)
 L'assiette volante (matériel : une assiette de carton par équipe, craie)
 Pyramide (matériel : env. 10 objets empilables, ex. verres à café)
 Les chasseurs de lièvres (matériel : 3 sifflets)
 Créer des animaux (matériel de bricolage : colle, papier construction, etc.)
 Empile les allumettes (matériel : 1 bouteille, 6 allumettes de sécurité par joueur)
 Reste dans le bon chemin (matériel : craie)
 Frappe la boîte (matériel : 1 boîte de conserve) | Variante
 Réveille-toi! (matériel : 1 réveil matin mécanique)
 La collation (matériel : 1 petit gâteau, gants, couteau, fourchette, papier journal et ruban gommé)
 Éteindre la chandelle (matériel : 1 chandelle)
 Change de chapeau (matériel : 1 chapeau par joueur)
 Le trésor des contrebandiers (matériel : env. 20 objets divers)
 Le cercle empoisonné (matériel : craie)
 Le plus gros morceau (matériel : papier journal)
 Trois sous dans la fontaine (matériel : 7 petites pierres ou autres objets divers)
 La pièce qui court (matériel : une pièce de monnaies par sizaine)
 La bûche (ou la quille) empoisonnée (matériel : une bûche ou une quille)
 Le mannequin (matériel : plusieurs morceaux de vêtements)

Passer la carotte

Matériel : carotte ou règle ou ballon

Déroulement : Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur met la carotte (ou la règle ou le ballon) entre ses genoux et doit le passer entre les genoux du joueur suivant sans l'échapper. S'il échoue, il est soit éliminé, soit il doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). S'il réussit, c'est au tour de celui qui a l'objet de la passer au suivant.

Kim

Matériel : de 10 à 20 petits objets divers

Il y a plusieurs façons de jouer au jeu de Kim :

Façon 1 : Les petits objets sont mis dans un sac. Le joueur a les yeux bandés et met sa main dans le sac. Il saisit un objet et doit deviner de quel objet il s'agit seulement en le touchant. Il le dit en chuchotant à l'oreille de la personne qui tient le sac afin que les autres joueurs ne sachent pas quels objets sont dans le sac. On peut accorder un point par objet correctement deviné et la sizaine avec le plus de points gagne.

Façon 2 : Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu et on en enlève un. On ôte le foulard et le premier joueur qui nomme l'objet manquant marque un point pour sa sizaine. On peut varier en enlevant plusieurs objets.

Façon 3 : matériel supplémentaire : un papier et un crayon par sizaine. Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu. On accorde ensuite 2-3 minutes pour que chaque sizaine écrive la liste des objets sur un papier. La sizaine qui a le plus d'objets corrects gagne.

Association

Matériel : Une douzaine de petits objets, papier et crayons.

Déroulement : Il y a trois versions de ce jeu.

1- Le maître du jeu expose les objets à la vue des joueurs et mentionne un objet qui est associé à l'un de ceux qui sont exposés. Par exemple il mentionne "lettre" s'il y a un timbre. Les joueurs dessinent alors un timbre sur leur papier.

2 - Même procédure que pour le point un sauf que les objets sont cachés après quelques minutes d'observation.

3 - Même procédure que pour le point un mais cette fois le maître du jeu mentionne une action en relation avec les objets. Par exemple il mentionne "ouvrir" s'il y a une clef. Les joueurs dessinent une clef sur leur papier

Cherche des yeux

Matériel : une vingtaine de petits objets divers

Déroulement : on montre aux joueurs les objets. Puis ils doivent bien se fermer les yeux pendant que les animateurs vont disperser ces objets dans la salle. Ils doivent rester visibles au moins partiellement. Quand tous les objets sont placés, les joueurs peuvent ouvrir les yeux, et doivent les chercher des yeux sans bouger. Ils peuvent seulement pivoter sur eux-mêmes. Quand ils en voient un, ils lèvent la main, nomme l'objet et marque ainsi un point pour sa sizaine.

Variante : L'objet camouflé

Matériel : Un petit objet.

Déroulement : Demander aux joueurs de sortir de la salle de jeu. Prendre un petit objet tel que : un trombone, une pièce de monnaie, un petit anneau, etc et le placer dans un endroit où il est parfaitement visible mais où il ne peut facilement être remarqué. Faire entrer les joueurs et leur demander de trouver l'objet. Quand un joueur a trouvé l'objet il

va s'asseoir sans indiquer où il est camouflé. Après un certain temps, demander à ceux qui ont trouvé l'objet d'indiquer dans quelle direction il est afin de s'assurer qu'ils l'ont bien vu. Un objet difficile à trouver est un morceau de pellicule plastique que l'on colle sur une fenêtre.

Nombres en bon ordre

Matériel : 24 morceaux de carton de 15 X 15 cm

Préparation : On écrit le chiffre 1 sur 4 des cartons, le chiffre 2 sur quatre autres, le chiffre 3 sur quatre autres, etc., jusqu'au chiffre 6 sur les quatre derniers. On prépare aussi sur une feuille une série de nombres formés avec les chiffres de 1 à 6 (il peut en manquer) par exemple, 542361, 164, 235461, 5236, etc... On donne une série de chiffres de 1 à 6 à chaque sizaïne qui se les partagent comme elles veulent, en autant que chaque personne ait au moins un carton. Le meneur de jeu dit alors un nombre qui peut contenir ou non les 6 chiffres, et la sizaïne qui se place le plus rapidement dans le bon ordre marque le point. Ce sont les joueurs qui se déplacent, et non juste les cartons. Si un joueur a un carton avec un chiffre qui n'est pas dans le nombre, il doit se mettre en retrait de ceux qui forment le nombre.

Contrebandiers et douaniers

Matériel : paquet de cure-dents

Déroulement : Les jeunes sont divisés en 2 groupes : les contrebandiers et les douaniers. On donne 10 cure-dents à chaque contrebandier, qui doivent les cacher sur eux de façon à ce que les cure-dents soient partiellement visibles. Les contrebandiers sont placés en file et les douaniers défilent lentement devant eux et prennent les cure-dents qu'ils voient. Le douanier gagnant est celui qui a le plus de cure-dents.

Maman-animal chasseresse

Matériel : cacahuètes

Déroulement : Chaque sizaïne choisit un animal et désigne une personne qui sera la maman. On éparpille à terre un sac de cacahuètes. Seule la maman peut ramasser les cacahuètes. Les bébés doivent faire leur cri pour dire à leur maman les endroits où sont les cacahuètes.

Les taupes

Matériel : un objet quelconque, foulards.

Déroulement : on délimite une aire de jeu. Les jeunes ont les yeux bandés et se promènent à quatre pattes en tâtonnant pour trouver l'objet. Trois ou quatre joueurs restent en dehors de l'aire de jeu pour remettre les taupes à l'intérieur des limites.

C'est ma maison (variante de la cruche et du lapin dans son trou)

Matériel : de la craie.

Déroulement : Dessiner sur l'asphalte des cercles en nombre égal à celui des joueurs moins deux. Ce sont les maisons. Les joueurs prennent place dans leur maisons (cercles). Des deux joueurs qui n'ont pas de maison, un est le riche et l'autre le policier. Le riche se promène parmi les maisons et dit à son propriétaire : " C'est ma maison ", le propriétaire doit lui laisser sa maison, il devient alors le riche et part à la recherche d'une nouvelle maison. Pendant ce temps le policier essaie d'attraper le riche qui se promène en achetant des maisons, lorsqu'il réussit, les rôles sont inversés.

Ni oui, ni non, ni blanc, ni noir

Matériel : une pince à linge par joueur

Déroulement : Ce jeu se joue pendant une autre activité, par exemple pendant un repas. Chaque joueur met à son col une pince à linge. Si au cours de la conversation, il dit un des mots : oui, non, blanc ou noir, le premier joueur qui l'entend dire ce mot lui prend sa pince à linge et la met à son col. Le gagnant est celui qui accumule le plus de pinces à linges. On peut aussi se limiter seulement aux mots oui et non.

Hockey pop sicle

Matériel : Par équipe : un but de hockey ou quelque chose servant de but, une balle de ping pong, par joueur un bâton de pop sicle.

Déroulement : Diviser le groupe en deux équipes et placer les buts à un bout de la salle. Les équipes sont à environ 6 pieds des buts. Le premier membre de chaque équipe se place à genoux et sur les mains avec le bâton dans sa bouche. Il essaie de lancer la balle dans le but, lorsqu'il réussit il touche au membre suivant de son équipe, qui essaie à son tour. La première équipe dont tous les membres ont compté un but gagne.

Attrape le cylindre

Matériel : Trois cylindres de carton (du genre de ceux qui sont au centre des rouleaux de papier, craie).

Déroulement : Tracer à la craie un cercle à chaque bout de l'aire de jeu : ils seront les buts, placer les cylindres de carton au centre. Les joueurs sont divisés en deux équipes égales et sont placés à chaque extrémité de l'aire de jeu. Les joueurs sont numérotés en ordre inverse. Le maître de jeu crie un numéro, les joueurs de chaque équipe qui portent ce numéro courent au centre et attrapent un des cylindres de carton et le ramène dans leur but. Ils repartent aussitôt pour revenir au centre pour attraper le cylindre restant, celui qui réussit à le ramener dans son but marque un point pour son équipe.

L'assiette volante

Matériel : Une assiette de carton par équipe, craie.

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes de six. Tracer un petit cercle par équipe au centre de la salle de jeu. Les équipes se placent en ligne à un bout de la salle. Au signal, le premier de chaque équipe prend l'assiette, se dirige au centre de la salle, lance

l'assiette dans le cercle, va toucher le mur opposé, revient au centre, prend l'assiette dans le cercle, retourne à son équipe, remet l'assiette au joueur suivant. Si un joueur manque le cercle, il doit relancer l'assiette jusqu'à ce qu'il réussisse. La première équipe à terminer gagne.

Pyramide

Matériel : Verres à café ou tout autres objets pouvant être empilés, une petite table par équipe.

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes de six. Placer les verres sur les tables à un bout de la salle. Les équipes sont à l'autre bout de la salle. Au signal le premier joueur de chaque équipe se rend à la table, il commence la pyramide en plaçant un verre debout, il revient à son équipe et touche le joueur suivant. Les joueurs suivants continuent la construction de la pyramide. Si un joueur fait tomber la pyramide il doit la recommencer. La première équipe à terminer gagne. Augmenter le nombre de joueurs par équipe présentera une plus grande difficulté.

Les chasseurs de lièvres

Matériel : Trois sifflets, un terrain boisé.

Déroulement : Trois joueurs sont désignés pour être les lièvres, ils ont des sifflets. Les lièvres se dispersent dans le boisé et toutes les 30 secondes ils soufflent dans leur sifflet. Les autres joueurs essaient de les trouver et de les capturer en les touchant ou en donnant leur nom lorsqu'ils les aperçoivent. Le chasseur et le lièvre qui a été repéré changent de rôle, mais le nouveau chasseur ne peut attraper le nouveau lièvre... Les lièvres sont toujours en déplacement, ils peuvent éviter d'être repérés en écoutant pour déterminer où sont les chasseurs.

Créer des animaux

Matériel : Ciseaux, papier de construction de différentes couleurs, colle pour chaque équipe.

Déroulement : Diviser le groupe en petites équipes et leur donner l'équipement. Dans un temps défini, de 15 minutes ou plus, les équipes doivent créer une nouvelle espèce d'animal et la construire avec le papier. Elles doivent décider d'un nom pour leur création, de son mode de vie, de l'environnement où elle vit, etc. Quand le temps est écoulé un porte-parole de chaque équipe vient présenter la création de son équipe.

Empile les allumettes.

Matériel : Une petite bouteille du genre de celles qui servent à placer les médicaments, six allumettes de sécurité par joueur.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle et la bouteille est placée au centre. À tour de rôle les joueurs viennent placer une allumette sur la bouteille ou sur les allumettes qui y sont déjà. Si un joueur fait tomber une ou des allumettes en plaçant la sienne il doit

retourner à sa place avec toutes les allumettes tombées. Le premier joueur qui a placé toutes ses allumettes gagne.

Reste dans le bon chemin

Matériel : Craie.

Déroulement : Un chemin étroit avec des tournants à angle droit et des passages à niveau est tracé sur le plancher. Les joueurs à tour de rôle étudient le trajet. Ils ont ensuite les yeux bandés et essaient de parcourir le plus long trajet sans toucher les côtés du chemin, en prenant les tournants et en sautant au-dessus de passage à niveau. Quand un joueur commet une erreur son nom est écrit sur le plancher à cet endroit.

Frappe la boîte

Matériel : Une boîte de conserve vide, un terrain boisé.

Déroulement : Un joueur est désigné comme gardien de la boîte. La boîte est placée dans un cercle de 60 centimètres de diamètre. Les autres joueurs se tiennent autour de la boîte et soudainement un des joueurs frappe la boîte pour la sortir du cercle. Tous les joueurs courent se cacher sauf le gardien qui s'empresse de remettre la boîte en place. Alors le gardien se met à la recherche des joueurs cachés, lorsqu'il en voit un il dit son nom et les deux courent vers la boîte. Si le gardien est le premier à frapper la boîte le joueur est prisonnier, si le joueur frappe la boîte le premier il est libre et retourne se cacher. Le prisonnier demeure près de la boîte et lorsque le gardien s'éloigne il crie : "Au secours". Quiconque est caché peut, sans être vu par le gardien, courir vers la boîte, la frapper, libérer le prisonnier et les deux peuvent retourner se cacher. Les prisonniers doivent être libérés dans l'ordre de leur capture. Seulement le gardien peut remettre la boîte dans le cercle. La boîte peut être frappée seulement quand elle est dans le cercle. Le gardien doit aller à la recherche des joueurs cachés, il ne doit pas rester près du cercle.

Variante :

Chaque jeune a un numéro différent collé dans le dos. Les enfants se promènent dans un terrain délimité à l'avance et cherchent des messages. Lorsqu'un jeune a trouvé un message, il va le porter à un endroit convenu. Si un animateur voit un jeune et est capable de lire son numéro, il crie ce numéro. Le jeune pris ainsi s'en va en "prison" tandis que l'adulte qui l'a attrapé prend son message et va le cacher à nouveau. La prison est un autre endroit identifié et un adulte garde la prison. Il y a une boîte de conserve vide près de la prison. Un jeune qui réussit à donner un coup de pied dans la boîte sans se faire toucher par le gardien libère tous les jeunes qui sont en prison. S'il se fait toucher, il devient prisonnier lui aussi. Le jeu se termine lorsqu'une des 2 conditions suivantes arrive : tous les jeunes sont en prison ou tous les messages ont été rapportés au fort.

Réveille-toi

Matériel : Un réveille matin mécanique.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle, le réveil matin est réglé pour sonner. Les joueurs se passent le réveil matin rapidement pendant qu'il sonne. Le joueur qui a le

réveil matin en main quand il arrête de sonner est éliminé. Continuer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

La collation

Matériel : Un couteau, une fourchette, un foulard, des gants, un vieux chapeau, un petit gâteau au chocolat dans une boîte bien enveloppée dans du papier journal, un dé à jouer.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle et les objets sauf le dé sont placés au centre. À tour de rôle les joueurs lancent le dé. Quand un six est tiré le joueur va au centre, met les vêtements et commence avec le couteau et la fourchette à ouvrir le colis. Pendant ce temps les autres joueurs continuent à lancer le dé, celui qui lance un six vient au centre, revêt les vêtements et continue l'ouverture du colis. Lorsque le gâteau au chocolat est complètement développé le joueur qui est au centre le mange.

Éteindre la chandelle

Matériel : Une table, une chandelle placée dans une citrouille du genre que l'on utilise à l'Halloween ou dans un récipient ouvert sur le dessus.

Déroulement : Former deux équipes avec les joueurs : ils seront les Fantômes et les Sorcières. À tour de rôle amener près de la table un fantôme ou une sorcière, lui bander les yeux, lui faire faire trois tours sur lui-même et lui demander d'éteindre la chandelle. Le joueur peut souffler trois fois et s'il réussit à éteindre la chandelle il marque un point pour son équipe.

Change de chapeau

Matériel : Un chapeau par joueur.

Déroulement : Les joueurs forment un cercle et portent un chapeau. Le maître du jeu leur demande de placer leur bras gauche derrière leur dos et dit : "Changez de chapeaux". Les joueurs, avec leur main droite, prennent le chapeau sur la tête de leur voisin de droite et le mettent sur leur tête. Répéter le mouvement jusqu'à ce que la manoeuvre devienne automatique. Changer alors de procédure en demandant aux joueurs d'utiliser leur main gauche ou de prendre leur chapeau pour le mettre sur la tête de leur voisin.

Le trésor des contrebandiers

Matériel : Petits objets pour représenter la marchandise, un terrain boisé.

Déroulement : Séparer les joueurs en trois équipes : Les contrebandiers, les colporteurs et les policiers. Les contrebandiers essaient de donner leur marchandise aux colporteurs pour qu'ils la vendent, les policiers essaient de les empêcher. Les contrebandiers et les colporteurs sont distancés d'environ 500 mètres et les policiers sont au centre entre les deux groupes. Au signal les contrebandiers et les colporteurs font route l'un vers l'autre pour échanger la marchandise, la police essaie de les empêcher. Lorsqu'un contrebandier ou un colporteur est pris avec de la marchandise il doit la donner à la police mais il peut continuer à jouer. Les colporteurs peuvent transporter leurs marchandises dans un lieu sûr sinon ils risquent d'être pris avec plusieurs marchandises en leur

possession. Les contrebandiers peuvent retourner à leur base pour chercher d'autre marchandise. À la fin du jeu, compter les marchandises en possession des contrebandiers et des policiers pour déterminer le gagnant. Les marchandises en possession des colporteurs ne comptent pas.

Le cercle empoisonné

Matériel : craie.

Déroulement : Dessiner à la craie un cercle d'environ 3 mètres sur le sol (la circonférence peut varier selon le nombre de joueurs). Les joueurs sont en cercle, ils se tiennent par la main et commencent à tourner autour du cercle. Le but du jeu est de forcer les autres joueurs à toucher le cercle empoisonné sans le toucher soi-même. Les joueurs qui touchent le cercle sont éliminés. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il soit impossible pour les joueurs de tourner sans toucher au cercle empoisonné.

Le plus gros morceau

Matériel : Feuilles de papier journal.

Déroulement : Les joueurs courent autour de la salle et une feuille de papier journal est placée au milieu de celle-ci. Au signal du maître de jeu, ils foncent sur la feuille de papier et essaient d'en ramener le plus gros morceau possible.

Trois sous dans la fontaine

Matériel : Sept petites pierres ou autres objets.

Déroulement : Séparer les joueurs en quatre équipes égales et numéroter les joueurs de chaque équipe de un à xxx. Chaque équipe est dans un coin de l'aire de jeu. Un carré est tracé devant chaque équipe. Les sept pierres sont placées au centre de l'aire de jeu. Le maître du jeu crie un numéro, tous les joueurs qui portent ce numéro courent au centre de l'aire de jeu et ramènent une pierre dans leur carré, ils ne doivent pas la lancer. Alors, ils retournent chercher une autre pierre, ils peuvent aussi prendre une pierre dans le carré d'une autre équipe. La première équipe qui a trois pierres dans son carré marque un point et elles ne peuvent plus être volées par les autres équipes. On remet toutes les pierres au centre et le jeu recommence avec un nouveau numéro.

La pièce qui court

Matériel : une pièce de monnaie par sizaine

Déroulement : Chaque sizaine est assise en indien en cercle. La pièce de monnaie fait trois fois le tour du cercle : le premier tour : en la donnant paume contre paume; le deuxième tour en la laissant tomber dans la main du voisin sans la toucher; le troisième tour, en la faisant sauter paume vers le haut dans la paume du voisin. Le voisin appuie sa main sur son genou paume vers le haut pour recevoir la pièce. La sizaine gagnante est celle qui a accompli correctement les trois tours le plus rapidement.

La bûche (ou la quille) empoisonnée

Matériel : une bûche ou une quille

Déroulement : Les joueurs sont en cercle et ils se tiennent tous par la main. Au centre du cercle, on place une bûche (ou une quille ou un autre objet du genre). Au signal de départ, les joueurs devront bouger de façon à ce que quelqu'un fasse tomber la bûche. Le joueur qui sera entré en contact avec la bûche sera exclu du cercle et on recommence jusqu'au moment où il reste 2 ou 3 joueurs. Il faut décider d'avance si deux joueurs qui se lâchent sont chassés du cercle ou non.

Le mannequin

Les joueurs sont répartis en équipe d'environ 5 joueurs. Chaque équipe a un joueur qui est un mannequin. Celui-ci se trouve à un bout de la pièce. Le reste de l'équipe est à l'autre extrémité de la pièce. Les équipes ont chacune le même nombre de vêtements devant eux. Au signal de départ, un premier joueur de chaque équipe prend un vêtement et court vers le mannequin. Il met le vêtement au mannequin puis retourne vers son équipe et tape dans la main du second joueur. À ce moment, le second peut partir avec le vêtement suivant. Le but est que l'équipe habille le mannequin correctement, avec tous les vêtements présents, le plus rapidement possible. Naturellement le mannequin ne peut pas bouger ni aider l'habilleur.

Jeux avec papier, crayon

5 choses qu'on aime et 5 choses qu'on n'aime pas

Phrases dessinées

Qu'est-ce que je ferais si

C'est mon nom

Qu'est-ce que je fais?

5 choses qu'on aime et 5 choses qu'on n'aime pas

Matériel : une feuille et un crayon par personne

Chaque personne écrit son nom sur la feuille, puis 5 choses qu'elle aime et 5 choses qu'elle n'aime pas. Ça peut être n'importe quoi. Le meneur de jeu ramasse toutes les feuilles, puis les mélange. Ensuite, il lit à voix haute les 5 choses aimées et les 5 choses détestées sans nommer la personne. Les autres joueurs doivent deviner de qui il s'agit. Le meneur de jeu procède ainsi pour toutes les feuilles.

Phrases dessinées

Matériel : une longue feuille (8 1/2 X 14) et un crayon par personne.

Nombre de personnes idéal : environ une dizaine, donc diviser les jeunes en groupes d'environ 9-10 personnes. Chaque groupe est en cercle. Chaque personne écrit une phrase au haut de la feuille. Quand tout le monde a écrit sa phrase, on passe sa feuille à son voisin de droite. Chaque personne lit dans sa tête la phrase, puis replie le papier de façon à cacher la phrase. Chaque personne doit alors faire un dessin qui illustre la phrase écrite sur sa feuille. Quand tout le monde a fini son dessin, on passe sa feuille au voisin de droite. Chaque personne regarde le dessin, replie le papier pour cacher le dessin, puis écrit une phrase qui correspond au dessin qu'il a vu. Quand tout le monde a écrit sa phrase, on passe sa feuille au voisin de droite, etc. On alterne ainsi phrase et dessin et on termine par une phrase avant que notre propre papier nous revienne. Ainsi, avec 9 personnes, on aura l'alternance : phrase, dessin, phrase, dessin, phrase, dessin, phrase, dessin, phrase. On lit alors la première et la dernière phrase. On peut lire aussi les phrases intermédiaires et montrer les dessins particulièrement drôles ou spéciaux...

Qu'est-ce que je ferais si

Matériel : 2 feuilles environ 4 X 11 et un crayon par personne.

Tout le monde est en cercle. Sur une des feuilles, chaque personne écrit et complète la question : Qu'est-ce que je ferais si j'étais...

Sur son autre feuille, chaque personne écrit une réponse à cette question. Puis, on passe notre question à notre voisin de droite, et notre réponse à notre voisin de gauche. Ensuite, chaque personne lit la question et la réponse qu'il a reçue...

C'est mon nom

Équipement : Une table, un gros crayon marqueur, des feuilles de papier.

Déroulement : Former des équipes de six joueurs et les placer à un bout de l'aire de jeu, placer la table, le papier et le crayon à l'autre bout. Au signal le premier joueur de chaque équipe se rend à la table, écrit son nom sur une feuille, revient à son équipe et leur montre la feuille. L'équipe épelle le nom écrit lettre par lettre, le joueur saute lorsqu'une consonne est dite et ne bouge pas lorsque c'est une voyelle. Le joueur suivant réalise la même procédure. Lorsque qu'une équipe a terminé, les joueurs crient ensemble leur nom pour signifier qu'ils ont terminé.

Qu'est ce que je fais

Matériel : Un petit carton par participant.

Déroulement : Diviser les joueurs en équipe de six. Préparer pour chaque équipe une série de petits cartons où différents modes de déplacements sont décrits : à genoux, en courant, en rampant, en sautant comme un lapin ou comme une grenouille, à cloche-pied, etc. Bien mélanger les cartons. Les joueurs se placent à une extrémité de la salle de jeu, les cartons sont en pile au centre de la salle en face de chaque équipe. Au signal, le premier joueur de chaque équipe court au centre prend un carton, lit ce qui y est inscrit et se rend au fond de la salle en se déplaçant de la façon demandée. Lorsqu'il a terminé, il revient à son équipe et touche le joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

Jeux de concentration

Pauvre petit chat
 Barbichette
 Concentration | Variante : Pierre et Paul
 Gestes
 Fizz et buzz
 Chansons scandées
 C'est un chat, c'est un chien
 Une couleur, un objet
 Bonjour M. Dupond (matériel : un bâton)
 Au-dessus ou en dessous
 Ha! Ha! Ha!
 Devine qui
 La vache sans tache
 Le Prince de Galles
 Les contraires
 Jeu de mains

Pauvre petit chat

Tous les joueurs sont assis en cercle sauf un qui fera le petit chat. Le petit chat se place à 4 pattes devant un joueur et miaule désespérément et grimace tant qu'il peut. Le joueur doit dire 3 fois de suite sans rire "pauvre petit chat". S'il pouffe en le disant, il devient le petit chat et le jeu recommence.

Variantes: avec un autre animal : vache, cochon, etc. ou on peut laisser aussi le choix de l'animal au joueur au centre. Le joueur dans le cercle doit alors dire la bonne phrase correspondant à l'animal.

Autre variante : Placer les joueurs en cercle avec un joueur au centre les yeux bandés. Les joueurs du cercle marchent silencieusement en rond. Le joueur aux yeux bandés s'approche du cercle et capture un joueur. Le joueur capturé en déguisant sa voix dit : "Pauvre petit chat" et imite la voix du chat "miaou". Le joueur aux yeux bandés essaie de deviner qui il a capturé, s'il réussit il change de place avec le joueur capturé.

Barbichette

Les joueurs sont 2 par 2 et tiennent le menton de l'autre avec une main. On chante alors la chanson : "Je te tiens, tu me tiens par la barbichette, le premier de nous deux qui rira aura la tapette." Le premier qui rigole reçoit une petite tape sur l'épaule de la part du gagnant.

Concentration

Tous les joueurs sont assis en cercle et portent un numéro unique. Le joueur qui démarre le jeu dit le mot concentration, puis son propre numéro, et enfin le numéro d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement dire le mot concentration, suivi de son propre numéro, puis le numéro d'un autre joueur. Exemple : le joueur no. 1 dit "Concentration, 1 ,5". Le

joueur numéro 5 doit alors dire immédiatement : "concentration, 5, 13". Le joueur numéro 13 doit dire tout de suite : "concentration, 13, 2", etc.

Variante : Pierre et Paul

1) "Pierre et Paul": Tous en cercle, "on" désigne un "Pierre", un "Paul" assis à côté de lui, puis un "1" à côté de Paul, un "2», etc, et on numérote comme ça tout le cercle. Tous ensemble, on adopte le rythme suivant: taper sur les genoux, taper dans les mains, et pointer les 2 pouces derrière soi, par-dessus son épaule (puis on reprend: taper sur les genoux, etc.).Le tout, pas trop rapide...En gardant la cadence, Pierre dit alors "Pierre appelle Paul", chacun de ces 3 mots respectivement sur chacune des 3 phases du rythme établi. Donc Pierre dit: "Paul" avec les pouces par-dessus ses épaules, et dès le début du rythme suivant (donc dès qu'on retape sur les genoux), Paul doit enchaîner: "Paul appelle x", où x = un numéro (ou Pierre..).Le numéro en question enchaîne alors: "x appelle y", etc.

N.B. Pour faciliter le jeu, on peut, au début, laisser une séquence genoux-mains-pouces entre 2 phrases, pour laisser le temps au numéro appelé de se "concentrer"...S'il y a erreur, quelle qu'elle soit: phrase pas commencée au bon moment, ou pas en rythme, ou pas du tout (si on oublie son numéro), ou en disant un mauvais numéro (soit le sien, soit celui qu'on appelle, qui n'existe pas...), etc: celui qui s'est trompé va s'asseoir à côté de Pierre et prend donc le dernier numéro. Par exemple: le 12 se trompe: il se lève, va s'asseoir à côté de Pierre et prendre le numéro 20. L'ex-20 devient alors 19; l'ex-19 devient le 18, etc, jusqu'à l'ex-13 qui devient le 12. (Les autres ne changent évidemment pas...).

N.B. Pierre est obligé (toujours!) d'appeler Paul, lequel peut, lui, appeler n'importe qui. (Et tout le monde peut appeler Pierre ou Paul!) Le but (anecdotique...) est d'avoir le plus petit numéro (voire de devenir Pierre ou Paul si un de ceux-ci se trompe...).

N.B. Pour modifier la difficulté (dans un sens ou dans l'autre): modifier le rythme!

Gestes

Tous les joueurs sont assis en cercle et choisissent un geste unique. On fait un tour du cercle pour voir le geste de chacun. Le joueur qui démarre le jeu fait son propre geste puis celui d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement faire son propre geste, puis celui d'un autre joueur. Exemples de geste : se gratter le nez, replacer des lunettes imaginaires sur le nez, se croiser les bras, remuer le pied, toucher son oreille, tirer la langue, mettre un doigt sur une joue, etc.

Fizz et buzz

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur dit un nombre successivement pour compter. La difficulté vient que les multiples de cinq doivent être remplacés par le mot "fizz" et les nombres contenant sept doivent être remplacés par "buzz". Le premier joueur dit "1", le deuxième "2",..., le cinquième "fizz", le sixième, "6", le septième, "buzz", ..., le dixième, "fizz", le onzième, "11", etc. À noter : soixante-dix doit être remplacé par "fizz-buzz" puisqu'il répond aux 2 règles. Tous les nombres entre soixante et onze et soixante-

dix-neuf doivent être remplacés par "buzz", sauf soixante-dix-sept qui doit être "buzz-buzz" puisqu'il contient deux "7".

Variante pour les plus jeunes : choisir un des 2 seulement, soit le fizz, soit le buzz.

Chansons scandées

Une personne tape dans ses mains selon le rythme d'une chanson connue et les autres doivent deviner de quelle chanson il s'agit.

C'est un chat, c'est un chien

Tous les joueurs sont en cercle. Une personne a 2 objets quelconques qui seront le "chat" et le "chien". Cette personne, le joueur A donne le chat à la personne à sa gauche (le joueur B) en lui disant "Ceci est un chat". B demande "Un quoi?", A répond : "un chat". B donne le chat au joueur C à sa gauche en lui disant "Ceci est un chat". C demande à B "Un quoi?", B demande à A "Un quoi?". Le joueur A répond "Un chat" et B peut alors répondre à C : "Un chat". Le joueur C donne alors au joueur D à sa gauche l'objet en lui disant "Ceci est un chat". D demande à C : "Un quoi?", C demande à B : "Un quoi?" B demande à A : "Un quoi?". Le joueur A répond à B "un chat". B répond à C : "un chat", C répond à D : "un chat", et ainsi de suite. Le joueur A fait la même chose de l'autre côté avec le "chien". Confusion et rires garantis quand le chien et le chat se croisent...

Variante : prendre 2 objets quelconques en rapport par exemple avec le thème d'un camp. Choisir des mots d'une seule syllabe si possible afin de conserver la rapidité du jeu. Ou mélanger le nom de deux animaux, par exemple, c'est un crocotame et un hippopotame.

Une couleur, un objet

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle et le maître du jeu est au centre, il pointe un des joueur et énonce une couleur. Le joueur pointé doit nommer un objet qui est de la couleur énoncée par le maître du jeu, ex : rouge = tomate, avant que celui-ci ait compté jusqu'à dix. Le même objet ne peut être nommé deux fois. Un joueur qui ne peut nommer un objet avant le compte de dix recule de deux pas en dehors du cercle.

Bonjour M. Dupond

Matériel : Un bâton de marche ou un manche à balais.

Déroulement : Les joueurs se déplacent en cercle autour de M. Durand qui a les yeux bandés. Lorsqu'il le souhaite M. Durand frappe sur le sol avec son bâton alors les joueurs arrêtent de marcher. M. Durand pointe son bâton en direction des joueurs du cercle et dit : "Bonjour M. Dupond", le joueur pointé répond sans changer sa voix : "Bonjour M. Durand". M. Durand essaie d'identifier M. Dupond, s'il réussit les deux joueurs changent de rôle.

Au dessus ou en dessous

Matériel : Une liste de plantes poussant au dessus ou en dessous de la terre.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. Le maître du jeu nomme des plantes qui poussent au dessus du sol ou en dessous du sol. Pour une plante qui pousse au dessus du sol, les joueurs se mettent debout; pour une plante qui pousse en dessous du sol, ils s'assoient. Les joueurs qui se trompent sont éliminés.

Ha! Ha! Ha!

Déroulement : Placer les joueurs en cercle, au signal un des joueurs fait Ha!, le deuxième fait Ha! Ha!, le troisième fait Ha! Ha! Ha! et ainsi de suite en augmentant d'un Ha! à chaque joueur. Le joueur qui rit en faisant ses Ha! est éliminé. Le joueur à pouvoir garder son sérieux le plus longtemps gagne. Variante : les joueurs peuvent aussi être couchés, chacun ayant la tête sur le ventre de son voisin.

Devine qui

Déroulement : Asseoir les joueurs en cercle, en choisir un, lui bander les yeux, l'emmener au centre du cercle et le tourner sur lui-même trois fois. Pendant ce temps les autres joueurs changent de place. Le joueur aux yeux bandés va toucher un des joueurs qui est assis et dit : "Devine qui"? Le joueur touché répète trois fois en déguisant sa voix : "Devine qui"? Si le joueur aux yeux bandés devine qui il a touché, le joueur touché prend sa place, si non il touche un autre joueur.

La vache sans tache

Matériel : crayon de maquillage partant à l'eau et au savon ou pâte dentifrice.

Déroulement : donner un numéro unique à chaque joueur. Le premier joueur dit : La vache sans tache numéro (il dit son numéro) appelle la vache sans tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur). Ce nouveau joueur dit la même phrase en donnant son numéro en premier et en donnant le numéro d'un troisième joueur. Si un joueur se trompe, on lui fait une tache avec le crayon de maquillage. On doit alors changer la phrase. Si c'est le joueur taché qui dit la phrase, il doit dire : La vache avec tache numéro (il dit son numéro) appelle la vache sans tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur non taché), ou s'il appelle un autre joueur taché, il doit dire : La vache avec tache numéro (il dit son numéro) appelle la vache avec tache numéro (il dit le numéro de l'autre joueur taché).

Variante (fournie par Bruno): de la phrase pour appeler un joueur : je suis la vache qui tache sans (avec) tache No x et j'appelle la vache qui tache sans (avec) tache No y.

Le prince de Galles

Toute l'assemblée est numérotée, dans l'ordre. Seul, debout au milieu, le "maître de cérémonie" (MDC) annonce: "Le Prince de Galles a perdu son cheval. C'est le numéro x qui l'a retrouvé!". Celui qui porte le numéro x se lève et dit : "Moi, Monsieur?"; MDC : "Oui, Monsieur!"; x : "Non, Monsieur!"; MDC : "Mais qui donc, alors, Monsieur?"; x : "Le numéro y, Monsieur!". Le MDC devient alors arbitre... y se lève: "Moi, Monsieur?"; x : "Oui, Monsieur!"; y : "Non, Monsieur!", etc (y appelle un autre numéro, et on enchaîne...). En cas d'erreur, même "sanction" que pour "Pierre et Paul": le fautif prend la place et le numéro du dernier, et tous ceux entre le fautif et la dernière place augmente leur position de une unité.

N.B. Faute la plus courante: après un "Non, Monsieur", on a souvent tendance à dire "Si, Monsieur", au lieu de "Mais qui...". Pour que ça soit marrant, le but, tout en respectant les phrases mot pour mot, est de mettre un max d'intonation: crier, allonger les mots, rigoler, etc.

Les contraires

Déroulement : un joueur est au centre du cercle. Il désigne un joueur puis se touche une partie du corps et en nomme une autre. Le joueur désigné doit faire l'inverse. Par exemple, le joueur au centre se touche le nez et dit "c'est mon pied". Le joueur désigné doit se toucher le pied et dire "c'est mon nez". S'il réussit, il va au centre et le joueur du centre réintègre le cercle, sinon le joueur reste au centre et le fait avec un autre joueur

Jeu de mains...

Matériel : une grande table

Participants : autant qu'il y a de places assises autour de la grande table (dès 6 personnes, c'est sympa !!!) Préparation :

1) tout le monde retire les mains de la table

2) chacun place la paume de sa main gauche sur la table, en même temps.

3) Attention, ça se corse : chacun passe son bras droit par dessus le bras gauche de son voisin de droite et pose la paume de sa main droite devant son voisin de droite.

C'est bon, vous êtes prêts, alors on peut commencer : Le meneur lève une de ses mains et frappe un coup sur la table (tac); Le propriétaire de la main juste à côté de celle qui vient de frapper la lève à son tour et frappe sur la table (tac); On peut ainsi faire le tour de la table pour bien démontrer le principe, puis passer aux complications : à son tour, un participant peut frapper 2 coups rapprochés sur la table (tac-tac), il faut alors changer de sens!

Celui qui se trompe (qui frappe alors que ce n'est pas son tour, qui lève la main pour frapper alors qu'on a changé de sens ou qui oublie de frapper quand c'est à lui) doit retirer la main fautive du jeu. On recommence avec le dernier qui a frappé juste à son tour, les 2 vainqueurs étant les propriétaires des 2 dernières mains en jeu.

Notes : - démarrer lentement et accélérer le rythme progressivement - on démarre dans le sens du pouce de la main qui commence (ou dans le sens opposé si elle frappe 2 fois)

PS : le pire, c'est de jouer avec des percussionnistes, le rythme devient vite infernal!

Jeux de déduction ou d'observation

L'assassin

Le chef d'orchestre

Mimes | le zoo

La valise | Variantes : La croisière | Le marché de Padi-Pado | Le bouquet

Qui suis-je?

Remarque la forme (matériel : allumettes ou bâtons de popsicle)

Le quizz du livre (matériel, livre, papier, crayons)

Observe-moi

L'aveugle

Le colporteur (matériel : petite valise avec une vingtaine de petits objets)

Qui est manquant?

Qui est sorti?

Le furet et sa variante : la pantoufle

Le sac coquin (matériel : beaucoup de petits objets)

Le tour du balai (matériel : un balai)

Le pied du mur

La magie blanche

La télépathie

Le télépathe

Les fourchettes et les chiffres

L'assassin

Une personne sort de la pièce; elle sera le détective. Les autres personnes sont debout en cercle et choisissent une personne qui sera l'assassin. L'assassin choisit un geste discret qu'il utilisera pour "tuer" les personnes, par exemple, un clin d'oeil ou tirer la langue et dit aux autres quel sera son geste. On rappelle le détective et il se place au centre du cercle. Son but est de deviner qui est l'assassin. Pour tuer quelqu'un, l'assassin doit regarder la personne dans les yeux et faire son geste. La personne tuée s'assoit. Si une personne voit l'assassin faire son geste mais que l'assassin regardait quelqu'un d'autre, elle ne doit pas s'asseoir. Quand le détective a deviné qui est l'assassin, il prend la place de celui-ci, qui sort, et le jeu recommence. On peut laisser 2 ou 3 chances au détective.

Le chef d'orchestre

Une personne sort de la pièce; elle sera le détective. Les autres personnes sont assises en cercle et choisissent une personne qui sera le chef d'orchestre. Le chef d'orchestre fera des gestes qui seront imités par les autres (par ex: se gratter le nez, taper sur les cuisses, tambouriner à terre, se croiser les bars, grimacer, etc.). On rappelle le détective et il se place au centre du cercle. Son but est de deviner qui est le chef d'orchestre. Celui-ci profite du moment où le détective lui tourne le dos pour changer de geste, qui sera imité le plus rapidement possible par tous les autres. Quand le détective a deviné qui est le chef d'orchestre, il prend la place de celui-ci, qui sort, et le jeu recommence. On peut laisser 2 ou 3 chances au détective.

Mimer un proverbe, un métier

Quand on décide de mimer un proverbe, on peut convenir que la personne qui mime montrera d'abord combien de mots il y a, puis mimera le numéro du mot à chercher. Pour les plus jeunes, il est plus facile de mimer un métier ou un animal.

Le zoo

Le meneur donne à chaque sizaine un thème général parmi : animaux de ferme, animaux sauvages, animaux domestiques, animaux marins, oiseaux, animaux préhistoriques. Chaque personne de la sizaine choisit un animal de son thème puis chaque sizaine mime leurs animaux devant les autres sizaines, qui doivent deviner le thème et chacun des animaux.

La valise

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans la valise, dans l'exemple qui suit, les mots qui contiennent un "i". Elle peut donner au départ des exemples en disant : Je pars en voyage et dans ma valise je mets un peigne mais pas de savon. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets... La 1ère personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un chien. La personne au centre lui répond, Oui. La 2e personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon. La personne au centre lui répond : Non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, c'est lui qui prend la place au centre et le jeu recommence. Exemples de règles : des mots qui contiennent une certaine lettre, ou qui commencent par une lettre, ou qui riment avec un son, etc. Exemples de règles faciles pour des petits castors : qui commencent par la même syllabe que leur prénom, ou qui rime avec leur prénom (ex: je m'appelle Dominique et dans ma valise je mets des dominos ou un élastique). Exemples de règles très difficiles à trouver : des choses qui ont un trou (ex : pantalon mais pas peigne) ou des objets dont la première lettre se suit dans l'alphabet : (ex : alligator est bon pour le premier objet mais pas pour le deuxième, puis bas est bon pour le deuxième, culotte pour le troisième, etc...)

Variante : La croisière

Le but est de réussir à embarquer dans le bateau et d'y rester. Il est important que tous connaissant les prénoms de tout le monde. Il doit y avoir quelques joueurs qui connaissent le jeu (les animateurs c'est suffisant), cela pour aider et mêler ceux qui essaient de découvrir le TRUC. Les personnes sont en cercle et une à une, elles doivent amener un objet pour pouvoir monter à bord. Le truc pour monter à bord du bateau est qu'il faut amener un objet commençant par la première lettre de notre prénom. Le jeu prend fin quand tout le monde est à bord. Ceux qui au début connaissent le jeu peuvent monter ou descendre, histoire de mêler les autres joueurs. Une personne ne peut amener deux fois le même objet. Si la personne a la bonne réponse, on la félicite de son embarcation mais pour être sûr que ce n'est pas un hasard, on va plus loin avec elle et on lui demande le truc...si elle a la bonne réponse, elle est vraiment acceptée sinon, elle doit recommencer comme tous les autres...et si la personne a la mauvaise réponse on lui dit désolé, vous ne pouvez pas embarquer! À vous de décider de quelle façon on prouve que les personnes sont embarquées. Soit qu'elles s'avancent un peu plus, ou se lèvent, ou portent un chapeau, etc.

Variante : le marché de Padi-Pado.

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans le panier, i.e. des mots qui ne contiennent ni "i", ni "o"... Pas d'"i", pas d'"o", d'où le nom du jeu. Elle peut donner au départ des exemples en disant : Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier je mets un navet mais pas de brocoli. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets... un mot en relation avec de la nourriture. La 1ère personne dit : Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets un steak. La personne au centre lui répond, Oui. La 2e personne dit : Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets un haricot. La personne au centre lui répond : Non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, il gagne.

Variante : Voici mon bouquet, sentez, sentez.

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans le bouquet, i.e. des mots qui ne contiennent pas de "t"... sans "t", sans "t", d'où le nom du jeu. Elle peut donner au départ des exemples en disant : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets un lilas mais pas de jacinthe. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet, je mets... un nom de fleur. La 1ère personne dit : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets une rose. La personne au centre lui répond, Oui. La 2e personne dit : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets une marguerite. La personne au centre lui répond : Non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, il gagne.

Qui suis-je ?

Déroulement : Les joueurs s'assoient en cercle sauf un qui quitte la salle. Pendant son absence les joueurs décident qui il sera, par exemple un policier. Le joueur absent est rappelé et il commence à demander aux joueurs du cercle ce qu'il doit acheter pour trouver qui il est, dans le cas présent un policier, un joueur dira des bottes noires, l'autre un sifflet, ou encore une lampe de poche et ainsi de suite. À partir de ces éléments le joueur essaie de deviner qui il est, s'il ne réussit pas il s'absente de nouveau et on recommence avec une nouvelle identité.

Remarque la forme

Matériel : Huit allumettes de bois ou bâtons de pop sicle dont un des bouts porte une marque.

Déroulement : Les joueurs sont séparés par équipes de cinq ou six. Le maître du jeu au moyen des allumettes dessine une forme et laisse les joueurs observer durant quelques secondes. Les équipes doivent reproduire la forme avec le plus de précision possible, sans oublier de placer dans le bon sens le souffre de allumettes ou la marque de bâtons. L'équipe avec la reproduction la plus fidèle gagne.

Le quizz du livre

Matériel : Un livre, du papier et des crayons par équipe.

Déroulement : Les joueurs sont en cercle par équipes de six. Le maître du jeu fait circuler un livre de façon à ce que chacun puisse l'examiner, lorsque tous l'ont fait le livre est retiré. Les équipes doivent alors répondre à une série de questions telles que : Poids du livre, nombre de pages, ses dimensions, nombre de couleurs sur la couverture, quelles sont les couleurs, nombre de dessins à l'intérieur, etc. L'équipe qui a les réponses les plus précises gagne.

Observe-moi

Les joueurs sont séparés en deux lignes qui se font face. On leur donne du temps pour bien s'observer mutuellement, de tous les côtés, même en arrière, puis au signal, tout le monde se tourne pour que les deux lignes soient dos à dos. Chaque joueur modifie trois choses sur lui. Quand tout le monde est prêt, on se tourne pour se faire face de nouveau et on doit trouver ce qui a été changé sur l'autre.

L'aveugle

Déroulement : une personne est au centre du cercle avec les yeux bandés. Il tourne sur lui-même, tend son bras et dit une courte phrase. Le joueur désigné par le bras répète la phrase et le joueur au centre doit deviner c'est qui.

Le colporteur

Matériel : Une petite valise avec de petits objets à vendre.

Déroulement : Une personne étrangère au groupe est mandatée pour se déguiser, au moment convenu, elle se présente dans la salle de rencontre et essaie de vendre divers produits au responsable. Le responsable refuse toutes les offres et après un certain temps le colporteur se retire. Durant toutes les discussions les joueurs observent ce qui se passe, après le départ du colporteur ils doivent répondre à une série de questions sur ce qui s'est passé. Les questions sont de la nature suivante : Quels objets étaient à vendre? Quelles couleurs avaient les objets? Quels arguments le colporteur a utilisés pour vendre les objets? Quel était le prix des objets? Comment était habillé le colporteur? Toutes autres questions sur l'événement qui vient de se produire.

Qui est manquant ?

Déroulement : Les joueurs marchent en formant un cercle, au signal du maître du jeu ils se couvrent les yeux avec une bande de tissus ou avec leurs mains. Le maître du jeu touche alors un des joueurs qui doit quitter la pièce le plus rapidement possible, les autres joueurs continuent à marcher les yeux couverts. Quand le maître du jeu dit : " Arrêtez ", les joueurs arrêtent de marcher et se découvrent les yeux. Le premier joueur à donner le nom du joueur absent gagne.

Note : Les joueurs ne doivent pas marcher trop longtemps sous peine de se sentir étourdis. Surveiller les tricheurs qui regardent à travers leurs doigts.

Qui est sorti?

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle, l'un d'eux est désigné et il se bande les yeux. Un autre joueur est désigné et il quitte la salle. Lorsqu'il a quitté, le joueur aux yeux bandés enlève son bandeau et essaie de deviner qui a quitté la salle; s'il réussit le joueur absent prend sa place, si non il garde le même rôle.

Le furet

Matériel : un grand bout de corde dans lequel on insère un anneau et on fait un noeud pour relier les deux bouts. Le noeud doit être assez petit pour permettre à l'anneau de glisser facilement par dessus.

Déroulement : Les joueurs tiennent la corde. Un joueur est au centre et se ferme les yeux. Les joueurs se font passer l'anneau de l'un à l'autre en chantant la chanson :

Il court, il court, le furet

Le furet du bois mesdames

Il court, il court, le furet

Le furet du bois joli

Il est passé par ici,

Il repassera par là.

Quand la chanson s'arrête, le joueur au centre ouvre les yeux et tente de deviner qui cache l'anneau dans sa main. S'il trouve le bon joueur, la personne avec l'anneau va au centre et le joueur du centre prend sa place dans le cercle.

La pantoufle

Matériel : une pantoufle ou un autre objet similaire (mitaine, gant, etc...)

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle, les mains dans le dos et se passent la pantoufle dans le dos. Un joueur est au centre avec les yeux fermés. Quand le meneur de jeu dit "stop", la pantoufle arrête de circuler. Le joueur au centre doit deviner qui cache la pantoufle dans son dos. S'il a bien deviné, la personne avec la pantoufle va au centre et le joueur du centre prend sa place dans le cercle.

Le sac coquin

Matériel : sacs d'épicerie en papier (2 par équipe), beaucoup de petits objets en autant d'exemplaires qu'il y a d'équipes, papier et crayon : 1 par équipe.

Déroulement : Les participants de chaque équipe s'assoient les uns derrière les autres en indien. Un sac d'épicerie contenant un exemplaire de tous les objets est placé devant la première personne de chaque équipe. Un sac vide est placé à côté de la dernière personne de l'équipe. On donne comme instructions aux joueurs qu'au signal, ils doivent se passer les objets le plus rapidement possible de l'un à l'autre pour vider leur sac d'en avant et remplir le sac d'en arrière. Ils ne peuvent pas se retourner, donc ils passent les objets par-dessus leur tête. Quand toutes les équipes ont terminé, la première à avoir fini croit être la gagnante, mais c'est là qu'on est coquin : on donne une feuille et un crayon par équipe, et ensemble, ils doivent écrire le nom des objets qui ont passé dans leurs mains... On alloue un certain temps, puis l'équipe qui est vraiment gagnante est celle qui a remarqué et s'est souvenu du plus grand nombre d'objets...

Exemples d'objets dans les sacs : brosse à dent, à cheveux, savon, crayons, effaces, calepins, trombones, chandelles, enveloppes, morceaux de vêtement, etc., bref, tout petit objet commun pouvant être trouvé facilement en 2 ou 3 exemplaires...

Le tour du balai

Matériel : un balai

Une personne est au centre du cercle, se racle la gorge, puis marche autour du balai en disant : je fais le tour du balai. Les autres joueurs sont invités à venir refaire ce qu'elle a fait à tour de rôle et la personne lui dit s'il a réussi ou non à l'imiter. Si le joueur imitateur se racle la gorge avant, il a bien observé. S'il se contente de marcher autour du balai en disant je fais le tour du balai, il ne l'a pas eu. On peut varier le geste en croisant les bras à la fin plutôt que de se racler la gorge au début. On peut aussi induire sur une fausse piste en sautillant une fois ou deux pendant qu'on marche autour du balai. Les joueurs pensent que c'est ce sautillement qu'il faut reproduire.

Le pied du mur

Une personne choisit un joueur et lui dit exactement cette phrase : Viens te placer au pied du mur. Le joueur se place le dos contre le mur. Le meneur lui dit : Maintenant, avance de trois pas en commençant par le pied droit (ou gauche). Quand le joueur s'est exécuté, le meneur lui demande : De quel pied es-tu parti? Si le joueur répond le pied droit (ou le gauche), le meneur dit que ce n'est pas la bonne réponse et refait le même manège avec un autre joueur. La bonne réponse est : du pied du mur.

La magie blanche

Deux personnes disent qu'elles vont faire de la télépathie grâce à de la magie blanche. Une des deux personnes sort de la pièce et les autres joueurs montrent à la personne restée dans la pièce l'objet qui devra être deviné par télépathie. La personne qui était sortie revient. Les deux télépathes font de la mise en scène pour "synchroniser leurs ondes cérébrales", puis celle qui était dans la pièce avec les joueurs commence : est-ce que c'est le pot de fleur? L'autre répond : Non. Est-ce que c'est la chemise blanche de tel joueur? L'autre répond : Non. Elle nomme ainsi deux autres objets, dont la réponse sera non, et enfin elle dit le nom de l'objet choisi par les joueurs. La réponse sera oui.

Le truc : c'est le troisième objet nommé après celui de la couleur de la magie (ici blanc).

Variante : magie noire ou de toute autre couleur. Les deux complices s'entendent avant le jeu sur la couleur ainsi que le nombre d'objets entre celui de la couleur choisie et l'objet choisi.

La télépathie

Ce truc est spectaculaire, car très difficile à découvrir. Disposer neuf feuilles de papier en un carré de trois par trois feuilles (Figure a). Une des deux personnes sort de la pièce et les autres joueurs indiquent la feuille qui devra être devinée. La personne qui était sortie revient, puis l'autre télépathe commence à pointer une feuille et demande est-ce celle-ci?, jusqu'à ce que la personne qui était sortie devine infailliblement la bonne feuille.

Le truc : l'endroit où le bâton pointe lors de la première demande indique la position de la feuille à deviner. Par exemple, si la personne pointe la position 1 (voir Figure b) lors de la première demande, si la feuille pointée est la première en haut à gauche, la personne qui était sortie répondra : oui. Dans tous les autres cas, elle répondra : non, et saura que la feuille à deviner est en haut à gauche. Lorsque cette feuille en haut à gauche sera pointée, elle répondra : oui.

La personne qui pointe les feuilles peut induire les joueurs sur de fausses pistes : par exemple, les deux premières fois, la feuille à deviner est pointée au quatrième coup. Ou encore, elle change sa façon de tenir le bâton lorsqu'elle pointe la bonne feuille, ou change sa phrase : "Est-ce celle-ci?" quand ce n'est pas la bonne et "Est-ce celle-là" quand c'est la bonne. Chaque fois qu'un joueur propose une hypothèse sur le truc utilisé, les deux complices font en sorte que l'hypothèse est contredite lors d'une séance de télépathie.

Variante : on peut le faire en devinant deux feuilles (ou plus) : dans ce cas, ce sont les deux premiers endroits pointés (ou plus) qui indiquent les positions des deux feuilles.

Le télépathe

Les jeunes sont assis en demi-lune devant une personne ("l'émetteur") assise sur une chaise. Le télépathe sort de la pièce. Les jeunes désignent le jeune qui devra être deviné. L'émetteur se met dans la position convenue entre lui et le télépathe (et bien sûr inconnue des jeunes) pour dire s'il faut commencer à compter par la gauche ou par la droite. On fait rentrer le télépathe qui, "pour que les vibrations soient synchronisées"... met ses mains sur les tempes de l'émetteur. L'émetteur crispe et relâche ses mâchoires le nombre de fois nécessaire pour arriver au jeune désigné. Le télépathe n'a qu'à compter le nombre de fois que les tempes ont bougé et ensuite, en partant de la gauche ou de la droite, il compte le nombre de jeunes pour enfin dire à voix haute le nom du jeune désigné.

Les fourchettes et les chiffres

Prendre des fourchettes et faire une figure quelconque avec elles. Dire aux jeunes : "Si ces fourchettes font (dire un chiffre au hasard)". Changer la figure faite avec les fourchettes pour une autre figure quelconque, et appuyer une main sur un genou ou sur la joue, selon votre position. Sur cette main visible, replier certains doigts. Dire aux jeunes : "Maintenant ces fourchettes font quel chiffre?". La réponse est le nombre de doigts encore allongés sur votre main qui est visible pour les jeunes (mais pas trop ostensiblement, quand même...)

Jeux de mots et de mémoire

Téléphone arabe classique
Téléphone arabe associatif
Le distrait
L'alphabet parlé
La valise
Chez ma grand-mère
Le travail à la chaîne
Drôle de noms (matériel : cartons avec noms d'animaux)
Forme des mots (matériel : papier, crayons)
L'histoire sans queue ni tête
Le jeu des villes

Téléphone arabe classique

Tous les joueurs sont assis en cercle. Le premier joueur chuchote un mot ou une courte phrase à l'oreille de son voisin. Le voisin doit répéter en chuchotant le même mot ou la même phrase à l'oreille de son autre voisin, etc. Le dernier dit tout haut ce qu'il a entendu.

Téléphone arabe associatif

Tous les joueurs sont assis en cercle. Le premier joueur chuchote un mot à l'oreille de son voisin. Le voisin doit dire à l'oreille de son autre voisin un autre mot auquel il a pensé en entendant le mot (association d'idée), etc. Le dernier dit tout haut un mot auquel il a pensé en entendant le mot chuchoté par l'avant-dernier joueur. Puis chacun redit tout haut le mot qu'il a dit en commençant par le premier joueur.

Distrait

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur dit au meneur du jeu un mot, n'importe lequel. Le meneur de jeu invente une histoire dans laquelle il utilise les mots des joueurs. Chaque fois que son mot est dit, le joueur doit se lever puis se rasseoir. S'il oublie, le meneur du jeu lui fait faire un gage. Exemples de gages : courir autour du cercle, faire le chien, dire un compliment à quelqu'un, etc...

L'alphabet parlé

Déroulement : donner une ou deux lettres de l'alphabet à chaque joueur. Le meneur dit un mot et chaque joueur doit se lever à son tour, dire sa lettre et se rasseoir. Par exemple, le meneur dit "rat". Le joueur "r" se lève, dit "r" et se rassoit, puis le joueur "a" se lève, dit "a" et se rassoit, et enfin le joueur "t" se lève, dit "t" et se rassoit.

Valise

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur doit dire à tour de rôle la phrase "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets..." il doit dire tous les objets nommés par les joueurs précédents avant d'ajouter le sien. Exemple: Le joueur A commence le jeu en disant : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon." Son voisin, B, dit : "Je

pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon et une brosse." Son autre voisin, C, dit : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon, une brosse et un chandail." etc. Celui qui se trompe doit faire un gage. Exemples de gages : ramper autour du cercle, faire une pirouette, dire la prière exploratrice (louveteau), donner le code morse correspondant à 3 lettres, faire un noeud plat, etc...

Chez ma grand-mère

Déroulement, le premier joueur a la lettre "a" et dit la phrase : "chez ma grand-mère, il y a (dire un objet qui commence par "a"), puis le joueur suivant dit : "chez ma grand-mère, il y a (dire un objet qui commence par "b") et (dire l'objet commençant par "a" nommé précédemment) et ainsi de suite en avançant dans l'alphabet et en nommant tous les objets nommés précédemment.

Le travail à la chaîne

Le premier joueur dit une phrase et le suivant doit faire une phrase commençant par le dernier mot de la phrase du joueur précédent. On peut le jouer sans compétition en assoyant tous les joueurs en cercle, ou avec une compétition en faisant deux files de joueurs, chaque file doit donc avoir un "arbitre" pour s'assurer de la validité des enchaînements, et la première file qui se rend au bout de ses joueurs gagne.

Variante plus difficile pour les plus vieux :

Au lieu de phrases, on utilise des noms de villes, de pays ou de région. Il faut dire un nom qui commence par la dernière lettre du nom précédent. Ex: Québec, Canada, Alma, Argentine, Europe, Éthiopie, etc.

Drôle de nom

Matériel : Des cartons sur lesquels sont inscrit des noms d'animaux.

Déroulement : Chaque joueur reçoit un carton sur lequel un nom d'animal est inscrit. Les joueurs sont alors regroupés en paires et ils essaient de trouver un nouveau nom qui représenterait leur deux animaux regroupés, ex : un chien et une vache deviennent une vachienche. Mélanger les paires et recommencer.

Forme des mots

Matériel : Crayons et papier.

Déroulement : Chaque joueur dessine sur son papier une grille de 3X3 (ou 4X 4, ou 5 X 5) de façon à avoir une grille de neuf cases. À tour de rôle les joueurs nomment une lettre, chaque joueur peut placer la lettre dans n'importe quelle case de sa grille. Une lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois mais peut être nommée plusieurs fois. Le but du jeu est de former le plus grand nombre de mots possible verticalement et horizontalement.

L'histoire sans queue ni tête

Déroulement : Le maître du jeu donne à chacun des joueurs un mot à retenir. Puis, il commence une histoire qu'il invente. Il s'arrête soudain et demande à son voisin de

continuer l'histoire en y incorporant son mot à retenir. Ce dernier agit de même avec le suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient raconté leur bout de l'histoire. L'effet est des plus hilarant.

Le jeu des villes

Déroulement : Les joueurs sont en cercle. Le maître du jeu demande à son voisin de droite (appelons-le "A"): Allo, où vas-tu? "A" répond : Je vais à St-Tropez. Le maître de jeu lui demande : que vas-tu faire là? "A" répond : taper du pied, et il fait le geste. "A" demande alors à son voisin de droite (appelons-le "B"): Allo, où vas-tu? "B" répond : Je vais à St-Tropez. "A" lui demande : que vas-tu faire là? "B" répond : taper du pied, et il fait le geste. Et ainsi de suite tout le tour du cercle. Quand ça revient au maître de jeu, il change le nom de la ville et le geste : à Rigaud, jouer du piano; à Beloeil, faire des clins d'oeil; à St-Ignace, faire des grimaces; etc., et on termine le jeu par Québec (ou le nom de votre ville, ou l'endroit où vous irez en camp...) et reconduire une gang de malades!

Progression : Jeux pour apprendre ou pratiquer des techniques

Étoile

La course des noeuds
 Relais en morse ou sémaphore
 Noeud sautillant
 Suis la piste
 La ruée vers l'or
 Morse et dessin
 Morse et noeuds
 Alphabet nature
 Alphabet phonétique
 La boussole | La boussole folle

Étoile

Chaque sizaine se met en file autour d'un centre où on a placé un foulard. Chaque joueur porte un numéro, le numéro un étant celui près du centre. Si on a quatre sizaines, il y a donc quatre joueurs portant le numéro un, etc. Le meneur de jeu nomme un numéro et pose une question. Tous les joueurs qui portent ce numéro doivent sortir de leur file par la gauche, passer derrière le dernier joueur de leur sizaine, courir en sens inverse des aiguilles d'une montre et quand il revient à sa sizaine, il doit passer entre les jambes des joueurs de sa sizaine pour aller s'emparer du foulard au centre. Il doit répondre aussi correctement à la question, sinon il doit laisser le foulard en place. On compte les points par sizaine. On peut se servir du jeu de l'étoile pour faire apprendre le code morse, le code alphabétique, le vocabulaire associé à la méthodologie, etc...

La course des noeuds

Matériel : au moins une corde par sizaine.

On prépare des papiers avec les noms des noeuds déjà appris, autant de papiers qu'il y a de sizaines. Une personne par sizaine vient chercher un papier et retourne dans sa sizaine. Les jeunes décident entre eux qui exécutent ce noeud. La personne qui a fait le noeud vient le montrer et la sizaine a un point si le noeud est correct, puis cette personne repart dans sa sizaine avec un autre papier indiquant un autre noeud à faire. La sizaine gagnante est celle qui a le plus de points. Il faut aussi que tous les membres de la sizaine aient exécuté au moins un noeud.

Relais en morse ou sémaphore

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes égales et leur donner un numéro. Les placer sur la ligne de départ. Le maître de jeu mentionne un numéro et ensuite compose une lettre en morse ou en sémaphore. La convention suivante est utilisée : C pour courir, M pour marcher, R pour ramper, P pour passer. Lorsque la lettre a été composée, les joueurs qui portent le numéro choisi se rendent à l'autre bout de l'aire de jeu et reviennent à leur place de la façon demandée. Le premier joueur à revenir à sa place marque un point pour son équipe.

Noeud sautillant

Matériel : Corde

Déroulement : Tous les joueurs sont placés en cercle sauf un qui a un bout de corde. Au signal celui qui a la corde la jette aux pieds d'un des joueurs du cercle en criant le nom d'un noeud, il commence alors à faire le tour du cercle en sautillant. Lorsque le sauteur revient à l'emplacement de celui qui fait le noeud et que le noeud est bien fait les rôles sont inversés.

Suis la piste

Idéalement, ce jeu se fait près d'un boisé, mais peut se faire aussi en ville. Les jeunes sont divisés en deux groupes. Le premier groupe part et doit faire des signes de piste (ils notent l'ordre et quels signes ils ont mis). Après environ un quart d'heure, le deuxième groupe part et suit les signes de piste pour retrouver le premier groupe. Ils doivent noter en chemin les signes de piste aperçus et obtiendront un point par bonne réponse. Quand ils ont rejoint le premier groupe, c'est à leur tour de partir les premiers et de faire des signes de piste. Après un quart d'heure, les autres partent et notent les signes de piste aperçus, qui leur vaudront aussi un point par bonne réponse. Note : prévoir des petits jeux pour les périodes d'attente.

La ruée vers l'or

Matériel : Une rondelle de chocolat emballée dans du papier doré par participant.

Déroulement : Avant le jeu, un membre de chaque équipe est désigné pour aller secrètement cacher les rondelles de chocolat, chacun choisit une direction différente. Les rondelles représentent des pépites d'or. Au moment prévu ceux qui ont caché les pépites indiquent à leur équipe avec la boussole l'azimut de la direction où elles sont cachées. Les membres de l'équipe, sauf celui qui a caché les pépites, partent à leur recherche. L'équipe qui revient la première avec les rondelles gagne.

Morse et dessin

Matériel : Papier et crayons.

Déroulement : Chaque équipe désigne un représentant qui connaît bien le morse. Les représentants vont trouver le maître du jeu qui leur signale au sifflet un nom d'objet en morse. Le nom peut aussi être écrit en morse sur un papier. Les représentants décodent le nom, disent à leur équipe quel est l'objet et retournent au maître du jeu pour obtenir un autre nom. Pendant ce temps les autres membres de l'équipe dessinent l'objet.

Morse et noeuds

Matériel : Quelques cordes par sizaine

Déroulement : Chaque sizaine décide du message qu'elle écrira (limiter le nombre de mots). Ensuite, chaque sizaine devra coder son message sur les cordes : un noeud simple représente un point et un noeud en huit représente un tiret. Faire un mot par corde. Quand

tous les messages sont codés, les sizaines échangent leurs cordes et doivent déchiffrer le message de l'autre sizaine. La première à avoir terminé est la gagnante.

Alphabet nature

Matériel : Un grand sac de papier par équipe.

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes égales et leur demander de trouver un spécimen naturel pour chacune des lettres de l'alphabet, ex : une feuille pour la lettre " F ". Une limite de temps doit être fixée.

Alphabet phonétique

Assis en cercle, les jeunes doivent nommer un animal de la faune québécoise, dont le nom commence avec la même lettre de l'alphabet phonétique dès que l'on a dit le mot de code (alpha, bravo, charlie, delta, etc.).

La boussole

Matériel : une boussole

Déroulement : Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs, sauf le maître du jeu et l'arbitre s'il y a lieu, ferment leurs yeux. Le maître du jeu énonce un des points cardinaux. Les joueurs se tournent dans cette direction en ayant toujours les yeux fermés. L'arbitre se promène parmi les joueurs et élimine les joueurs qui se sont trompés de direction. Le jeu prend fin lorsque la majorité des joueurs sont éliminés.

La boussole folle

Matériel : une boussole

Déroulement : Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs sont au centre de la salle. Quand le meneur de jeu dit : la boussole indique le nord, tous les joueurs courent vers le mur désigné, de même pour les autres points cardinaux. Quand le meneur de jeu dit :

- On a perdu la boussole : tous les joueurs se mettent à quatre pattes et parcourent la salle dans tous les sens
- On a retrouvé la boussole : les joueurs se relèvent et sautent en écartant bras et jambes et en criant Hourra!
- La boussole est devenue folle : les joueurs se couchent sur le dos et agitent les bras et les jambes en l'air tout en tournant sur eux-mêmes.

Jeux de nuit

Les lucioles (variante : la chèvre de M. Séguin)

Gardiens du phare

La lampe et le sifflet

Suis la corde

L'aigle aveugle

La cachette sonore

La course à la lumière

Le camp retranché

L'observation nocturne

La bataille navale

Les petits pois

Bizarre, bizarre

Pour éclaireurs : le débarquement

Deux grands jeux de nuit :

Casse-tête

Poursuite

Les lucioles

Matériel : Trois lampes de poches, papier de la couleur des sizaines et numérotés.

Déroulement :

Avant de partir les trois animateurs qui vont se cacher prennent des bouts de papier de la couleur des sizaines où il est écrit un chiffre de 1 à 3. (Exemple: le premier animateur a le papier jaune #1, bleu #2, verte #3; le deuxième animateur a les papiers Jaune #2 bleu #3, verte #1 et le dernier animateur a les papiers jaune #3, bleu #1, verte #2). Les animateurs qui ont les papiers partent se cacher dans les bois avec une lampe de poche chacun. Ils allument leur lampe de poche deux ou trois fois par minute. Les sizaines doivent retrouver l'animateur et lui demander le papier de leur sizaine et si s'est la première personne trouvée et que le papier indique #2 ils doivent partir trouver le numéro 1 avant d'avoir le numéro deux. Mais si l'animateur a le papier numéro 1 il le remet à la sizaine et la sizaine doit trouver l'animateur qui a le numéro 2. Quand l'animateur a un papier avec les numéros 2 ou 3, il vérifie que la sizaine a bien trouvé les numéros précédents. Après un certain temps un animateur siffle la fin du jeu et c'est l'évaluation de chaque sizaine. On peut envoyer un nombre différent de personnes se cacher et ça pourrait aussi être des jeunes.

Variante : La chèvre de M. Séguin

Matériel : papiers de la couleur des sizaines et numérotés de 1 à 5.

Déroulement :

Monsieur Séguin a perdu sa chèvre Biquette, mais le loup rôde. Les personnages sont cachés de manière à ce que l'on ne les trouve pas facilement dans le boisé. Ils peuvent

varier le ton de leur voix afin de rendre le jeu plus difficile et en changeant de place de temps à autre.

Chaque personnage a un chiffre de 1 à 5 et remet un carton avec un chiffre après avoir vérifié si l'équipe l'a trouvé dans le bon ordre. On peut refaire le jeu, mais en sens inverse (5 à 1). Chaque équipe doit revenir au campement avec les 5 cartons. Le premier arrivé gagne. Les joueurs ne doivent pas courir afin de ne pas se blesser puisque le jeu se fait de nuit.

N.B. Ne pas oublier de bien annoncer aux joueurs les limites de l'aire de jeu. On donne également un certain temps limite au jeu et les animateurs doivent voir à ce que toute la troupe soit complète au terme du jeu, ceci afin d'assurer la sécurité de tous les joueurs.

Personnages:

Monsieur Séguin- Il crie "Biquette"
Biquette, la chèvre- Elle crie "bê,bê,bê"
Le loup- Il crie "Ahouououou"
L'âne- Il crie "hihan,hihan"
Le hibou- Il crie "Hou,hou,hou"

Adaptation:

On peut ajouter tout animal et ce qui le caractérise.

Gardiens du phare

Matériel : Un terrain boisé, une lampe de poche puissante, un arbre facile à grimper.

Déroulement : Ce jeu se joue après le coucher du soleil. La lampe de poche est suspendue allumée dans un arbre facile à grimper. Les joueurs sont divisés en deux équipes égales, les défenseurs sont placés à une distance raisonnable de l'arbre. Le but des attaquants est de s'infiltrer dans les lignes des défenseurs sans être repérés et d'aller éteindre la lampe de poche. Les défenseurs peuvent capturer les attaquants en les touchant. Inverser les rôles après un certain temps.

La lampe et le sifflet

Matériel : Une lampe de poche puissante, un sifflet, terrain boisé.

Déroulement : Deux des joueurs en possession de la lampe et du sifflet partent avec quelques minutes d'avance. Le reste des joueurs essaient de les attraper. Les deux premiers joueurs doivent utiliser la lampe et le sifflet une fois par minute.

Suis la corde

Matériel : une longue corde (au moins 30 m.)

Avant le coucher du soleil, la corde est installée dans le bois, à peu près à hauteur de la taille, mais on fait varier la hauteur (plus bas ou plus haut) à quelques endroits dans le parcours, prévoir aussi quelques obstacles faciles à enjamber. Après le coucher du soleil, les jeunes marchent en avançant doucement dans le noir en tenant la corde. Ils n'ont pas droit à leur lampe de poche.

L'aigle aveugle

Couvrir les yeux du joueur au centre avec un foulard. Ce joueur a une lampe de poche dans ses mains. Un autre joueur se tient à côté de lui et sera son assistant. Tous les autres joueurs forment un cercle très large autour de l'aigle aveugle. Au signal, ils se rapprochent de l'aigle le plus silencieusement possible. Lorsque l'aigle entend quelque chose, il allume sa lampe de poche en direction du bruit et crie "stop". Tous les joueurs s'arrêtent et l'assistant regarde si un des joueurs est touché par le faisceau de lumière. Si oui, ce joueur est éliminé. On donne de nouveau le signal, et les joueurs restants continuent d'avancer vers l'aigle. Le premier joueur à atteindre l'aigle devient l'aigle à son tour.

La cachette sonore

C'est une variante de la cachette ordinaire pour jouer dans le noir. Une personne compte jusqu'à 50 ou plus pour donner aux autres joueurs le temps de se cacher. Ceux qui sont cachés doivent continuellement compter jusqu'à 30. À chaque fois qu'ils arrivent à 30, ils émettent un son ("Beep", Allo, etc...). Le premier joueur qui est découvert sera celui qui compte lors de la prochaine ronde. Pour ce jeu, on ne court pas vers le but, pour des raisons de sécurité.

La course à la lumière

Matériel : Bougies, Allumettes

Chaque sizaine doit acheminer un nombre donné de bougies d'un point A à un point B. Les sizaines sont en compétition les unes contre les autres. Le porteur doit rallier le point B sans éteindre sa bougie, auquel cas, il doit retourner au point de départ, pour allumer à nouveau sa bougie. À faire en relais, chaque membre de la sizaine à tour de rôle.

Le camp retranché

Matériel : Une lampe de poche par défenseur, témoins : objets à s'emparer, par exemple des cannes ou des bâtons.

Une équipe doit tenir un espace variable (selon le nombre de personne dans l'équipe) pour que personne ne l'atteigne. Les attaquants doivent ramper, se camoufler pour pouvoir atteindre la bordure du camp, pour se saisir d'un témoin, sans être vu par les défenseurs, qui utilisent des lampes de poche. Il est cependant interdit à un défenseur de "balayer" le terrain avec le faisceau de sa lampe.

Observation nocturne

A la noirceur, on place 4 fanions à l'orée d'un boisé. Les chefs se place dans la clairière, muni d'une lampe de poche. Les éclaireurs vont se placer dans le bois à environ 10 mètres des fanions plantés par terre. Au signal, les joueurs doivent s'approcher et tenter de s'emparer des fanions sans se faire voir ou entendre des chefs. Si un chef croit entendre un bruit dans une direction, il pointe avec sa lampe de poche pendant 2 ou 3 secondes. S'il aperçoit quelqu'un, il doit l'identifier. Si c'est exact, le joueur reconnu doit reculer à 10 mètres des fanions. On peut dire que le jeu se termine quand tous les joueurs se sont fait découvrir 3 fois ou quand les 4 fanions ont été pris.

La bataille navale

Matériel : 16 grilles de jeu (10X10), 4 lampes de poches, 4 bouts de papiers crépons rouges (ou acétates rouges), des couvertures et des tables.

On ne joue plus à 2 contre 2, mais 4 équipes contre 4!!

Tout d'abord, il faut disposer la salle de telle sorte qu'il y ait 4 camps bien distincts, utilise les tables. Les jeunes sont assis par terre sur les couvertures (pour qu'ils soient plus confortables). Distribuer à chaque équipe 4 grilles de jeu, 1 lampe torche et 1 bout de papier crépon. Chaque équipe se trouve un nom. Les règles sont identiques à celles de la bataille navale. Chaque équipe dispose ses vaisseaux sur sa grille de 10 cases par 10 (numérotées de A à J verticalement, de 1 à 10 horizontalement). Les vaisseaux sont : 1 de 5 cases, 1 de 4, 2 de 3 et 1 de 2 cases. Les 3 autres grilles sont en fait celles des 3 autres équipes.

Le jeu se déroule de la façon suivante:

-l'équipe 1 interroge n'importe quelle équipe (par exemple l'équipe 3) et elle propose une case (par exemple "F3")

-s'il n'y a aucun vaisseau sur cette case, une personne de l'équipe 3 dirige sa lampe au plafond et l'allume une seule fois.

-Les joueurs des équipes 1, 2 et 4 mettent une bulle sur la case F3 de la grille qui correspond à l'équipe 3.

-si un vaisseau se trouve sur cette case, une personne de l'équipe 3 dirige sa lampe au plafond, met le bout de crépon rouge sur la lampe et l'allume une seule fois (lumière rouge au plafond)

- Les joueurs des équipes 1, 2 et 4 mettent une croix sur la case F3 de la grille qui correspond à l'équipe 3.

-c'est alors au tour de l'équipe 3 d'interroger n'importe quelle équipe!

-lorsque toutes les cases d'un vaisseau sont touchées, le joueur éclaire alors 2 fois sa lampe équipée du papier crépon.

Ce jeu se fait donc dans le noir total et sans un bruit (sauf pour l'énoncé des cases)

Le jeu se termine quand tous les cinq bateaux d'une des 4 équipes sont coulés (le gagnant est alors l'équipe qui a le moins de bateaux touchés)...ou quand tous les cinq

bateaux de trois des 4 équipes sont coulés, comme ça il ne reste qu'une équipe gagnante! Mais ça dure alors plus longtemps...

Les petits pois

Matériel : un sac de petits pois qu'on peut peindre de différentes couleurs.

Déroulement : on sépare les équipes en sizaines et on leur fournit une lampe de poche par sizaine. Au signal, on éteint les lumières et on disperse les petits pois sur le plancher. Les jeunes doivent en ramasser le plus possible, mais ils doivent toujours rester regroupés en sizaines. S'ils ne respectent pas la consigne, au moment d'allumer les lumières, on confisque les pois recueillis par le fautif. On éteint à nouveau les lumières à quelques reprises, et à la fin, on aide à détecter les derniers pois restant. On peut calculer les pois, donner plus de points pour des petits pois d'une certaine couleur, ou simplement jouer pour le plaisir.

Bizarre, bizarre

Matériel : n'importe quoi qui fait bizarre dans une forêt

Déroulement : Les animateurs préparent la chasse en délimitent le terrain et accrochent des objets un peu partout sur les arbres. Le moment venu, les jeunes sont invités, en sizaine et avec un nombre équivalent de lampes de poches à parcourir le territoire à la recherche des objets qu'ils doivent noter sur papier sans les déplacer. Ce n'est pas toujours facile... évidemment, ça se fait à la noirceur :-)

Le débarquement

Quand on dispose d'une île de petite dimension (env. 0.5 km pour des équipes de 10 personnes) c'est l'idéal car tout le contour de l'île peut servir de zone de débarquement. Dans le cas contraire on délimite une section du rivage comme zone de jeux.

Quand la noirceur arrive, une des équipes quitte le camp en canot. L'autre équipe se tient autour du feu sur l'île. Les attaquants disposent d'environ 2 heures pour tenter le débarquement. Ils doivent se rendre au feu sans se faire toucher par les guetteurs. Ces derniers n'ont pas le droit de se tenir trop proche du feu. Ceux qui tentent le débarquement peuvent utiliser des stratégies de camouflage, diversion, etc.

Les jeunes doivent être habitués en canot et bien connaître le site. Ils portent un VFI. Par une nuit calme sans lune c'est un jeu très excitant en raison du suspense qui se crée.

Jeux d'hiver

Plusieurs des jeux dans les autres sections peuvent bien sûr se jouer dehors en hiver, mais les jeux qui sont dans cette section utilisent la neige, et ne peuvent donc se jouer qu'en hiver.

Et après le jeu, n'oubliez pas un délicieux chocolat chaud pour se réchauffer! :-)

La course à deux mains
La chasse sibérienne
La chasse au renard
La conquête du Pôle
Le serpent de neige

La course à deux mains

Même s'il peut se jouer en été, ce jeu est idéal en hiver, car les bottes ne saliront pas les vêtements, et si jamais les bras faiblissent, s'écraser le nez dans la neige ne fait pas mal.

La troupe est divisée en équipes. L'objectif est qu'une équipe arrive au point d'arrivée avant l'autre. On forme une chenille humaine : Le premier de la file marche sur les mains. Ses pieds sont sur les épaules du deuxième, lui-même marchant sur les mains, et ainsi de suite, jusqu'au dernier qui lui, marche à quatre pattes.

La chasse sibérienne

On donne de l'avance à un des jeunes pour qu'il aille se cacher. Les autres suivent ses traces, mais ils doivent avancer avec précaution lorsqu'ils approchent de la cachette car celui qui est caché doit les attraper avec une balle de neige. S'il réussit, le joueur touché par une balle de neige est éliminé. L'idéal pour celui qui se cache est de trouver une cachette en hauteur, car alors il aperçoit les chasseurs bien avant d'être aperçu.

La chasse au renard

Ce jeu doit se jouer dans un grand espace de neige non foulée. Deux jeunes, qui seront les renards, partent avec environ 5 minutes d'avance. Ils ne doivent pas croiser de traces de pas. S'ils arrivent à une trace de pas, ils doivent changer de direction. Ils peuvent cependant utiliser la ruse, comme marcher sur un muret, ou le deuxième renard peut marcher dans les traces du premier renard. Les poursuivants doivent attraper les deux renards afin de gagner.

La conquête du Pôle

Deux bandes rivales sont parties en exploration à la conquête du pôle. Chacune a envoyé un éclaireur, mais il n'est pas revenu. Ils savent d'où est parti leur propre éclaireur, car ils voient sa trace dans la neige. Les deux éclaireurs sont bien arrivés au Pôle, mais aucun des deux ne veut le quitter, ce qui accorderait la conquête à l'autre équipe. Les deux éclaireurs partent en même temps et décident entre eux (sans que les autres entendent) quel endroit sera le pôle. Ils s'y rendent par deux chemins séparés. Après environ quinze minutes, les deux équipes partent à la recherche de leur éclaireur en suivant ses traces.

La première équipe à rejoindre le pôle y déploie son drapeau et prépare des balles de neige. La deuxième équipe devra essayer d'attraper le drapeau de la première équipe sans se faire toucher par les balles de neige. Les deux éclaireurs agissent alors comme arbitres.

Le serpent de neige

Ce jeu aurait été inventé par les amérindiens.

Il faut d'abord préparer la piste sur laquelle glisseront les serpents : construire une très longue butte de 60 cm de haut par 60 cm de large (plus elle est longue, mieux c'est) de neige bien tassée. Faire une rainure en V tout le long du dessus de la butte et y vaporiser beaucoup d'eau pour la rendre glacée.

Chaque participant doit ensuite se sculpter un serpent de neige d'au moins 1 mètre de long, pouvant même aller jusqu'à plus de deux mètres. Le serpent doit avoir environ 4 centimètres d'épaisseur pour la tête qui sera longue d'environ 5 à 10 cm. La tête doit être relevée un peu comme une spatule de ski. Le reste du corps du serpent a une largeur d'environ 2 cm et une épaisseur d'un cm et demi. Arrondir un peu la surface du dessous.

On lance le serpent en poussant avec l'index sur la queue, l'autre main supportant la tête avant la poussée sur la piste. Le mouvement du bras qui lance est entre un lancer au baseball et un lancer de la boule aux quilles.