

Jeux Scouts trouvés sur Internet

Aaah cet Internet quand même !!!

TRUCS ET ASTUCES	5
DES JEUX COOPÉRATIFS	6
SERPENT FOU	6
CHAT ET SOURIS AMOUREUSES	6
PINGOUINS SUR LA BANQUISE	7
ASSIS COMME DANS UN FAUTEUIL	7
LE NOEUD HUMAIN	7
LA BOUTEILLE IVRE	8
LES BALLONS VOLANTS	8
LE SAUT CUMULATIF	8
LA PIEUVRE	9
LA TOUPIE FOLLE	9
L'OISEAU SILENCIEUX ENCHANTEUR	9
LA MER	10
L'AUTRUCHE	10
LE PARAPLUIE	10
LA CRÊPE	10
REQUIN ET POISSONS	11
ECHANGES FRÉNÉTIQUES	11
LE POP-CORN	11
TOURNE BALLON	12
RANGEMENT DU PARACHUTE	12
PAPIER ACCORDÉON	12
LE SAC À MALICES	12
RETRouvONS CE QUI MANQUE...	13
BOUQUET DE FLEURS	13
BONJOUR FOLIE	13
LA SCÈNE IMAGE	13
TAC AU TAC	14
CAPTURER LE MONSTRE	14
LA MACHINE HUMAINE	14
LETTRES HUMAINES	15
STATUES OU POSTURES AVEUGLES	15
JEU DU MIROIR	15
REGARDEZ BIEN LES DAUPHINS	15
LISTE DE PETITES ÉPREUVES POUR AGRÉMENTER VOS JEUX	16
COURSES	16
ÉPREUVES " INTELLECTUELLES " (SI ON PEUT DIRE)	17
FIGHT	17
FUN	17
POUR APPRENDRE LES NOMS	18
ZIP-ZAP	18
ACROSTICHE	18
SERPENT MUSICAL	18
QUALIFICATIFS RIMÉS	19
LA RONDE DES PANCARTES	19
LA TOILE D'ARAIGNÉE	19
AU BOUT DU ROULEAU	20
LE CLAVIER	20
FORMATION DE SIZAINES OU DE PATROUILLE	20
LES FAMILLES DE LÉGUMES	20
LES CRIS D'ANIMAUX	20
LE BOUQUET DE LA MARIÉE	21
JEUX POUR APPRENDRE OU PRATIQUER DES TECHNIQUES	21
ÉTOILE	21
LA COURSE DES NOEUDS	21
RELAIS EN MORSE OU SÉMAPHORE	22
NOEUD SAUTILLANT	22
SUIS LA PISTE	22
LA RUÉE VERS L'OR	22
MORSE ET DESSIN	22
ALPHABET NATURE	23

LA BOUSSOLE	23
LES AZIMUTS	23
JEUX DE DÉDUCTION OU D'OBSERVATION.....	24
L'ASSASSIN	24
LE CHEF D'ORCHESTRE	25
MIMER UN PROVERBE, UN MÉTIER, UN ANIMAL	25
LA VALISE	25
VARIANTE 1 : LE MARCHÉ DE PADI-PADO	25
VARIANTE 2 : VOICI MON BOUQUET, SENTEZ, SENTEZ	25
QUI SUIS-JE ?	26
REMARQUE LA FORME	26
LE QUIZZ DU LIVRE	26
OBSERVE-MOI	26
LE COLPORTEUR	26
QUI EST MANQUANT ?	26
QUI EST SORTI ?	27
JEUX DE CONCENTRATION.....	27
PAUVRE PETIT CHAT	27
BARBICHETTE	27
CONCENTRATION	27
GESTES	27
FIZZ ET BUZZ	27
CHANSONS SCANDÉES	28
C'EST UN CHAT, C'EST UN CHIEN	28
UNE COULEUR, UN OBJET	28
BONJOUR M. DUPOND	28
AU DESSUS OU EN DESSOUS	28
HA! HA! HA!	29
DEVINE OUI	29
JEUX DE MOTS ET DE MÉMOIRE.....	29
TÉLÉPHONE ARABE CLASSIQUE	29
TÉLÉPHONE ARABE ASSOCIATIF	29
DISTRAIT	29
VALISE	29
LE TRAVAIL À LA CHAÎNE	29
DRÔLE DE NOM	30
FORME DES MOTS	30
L'HISTOIRE SANS QUEUE NI TÊTE	30
JEUX PHYSIQUES SANS COURIR.....	30
ECHELLES CHINOISES	30
NOEUD HUMAIN	30
SCORPION	31
GUERRE DES PLANÈTES	31
CHENILLE AVEUGLE	31
OURS EN CAGE (POISSONS ET FILET)	31
SAUTS DE CRAPAUD, CLOCHE-PIED, COUPLE AVEC 3 PIEDS, ETC	31
TORTUE	31
COMBAT DE COO	32
JEAN DIT	32
L'APPEL DES ANIMAUX	32
7-UP	32
LE BUREAU DE POSTE	32
ARTHUR ET ARNOLD	32
LA GAZELLE ET LE CHASSEUR	33
TAG AVEUGLE	33
LES TROIS PAS	33
LE SERPENT QUI MANGE SA QUEUE	33
L'ORDRE AVEUGLE	33
SOUS-MARIN ET CHAMP DE MINES	33
COURSE D'AUTO	34
LA TRAPPE À SOURIS	34
JEUX AVEC COURSE.....	34
CRUCHE (CHAT ET SOURIS)	34
LE CHAT ET LA SOURIS (AUTRE RÈGLE)	34
4 COINS	35
QUEUE DE RENARD	35
VARIANTE 1 : LE CHAT SANS QUEUE	35
VARIANTE 2 : BEAUCOUP DE QUEUES	35
VARIANTE 3 : JE SUIS UNE GROSSE BALEINE	35

SAUTE-MOUTON	35
MUR CHINOIS	36
VARIANTE : LE CHASSEUR ET SES CHIENS	36
CHAMEAU, CHAMOIS	36
FOULARD (PATATE)	36
VARIANTE : LE PETIT COCHON	37
GROUPE	37
LES OURS ET LES ABEILLES	37
LES CELLULES	37
L'IMITATEUR	37
AU FEU	37
LES SARDINES	38
LE NOMBRE MYSTÈRE	38
SUR UN VOILIER	38
RESTE SEUL	38
ÉTOURDI	38
LE COUTURIER	38
JEUX AVEC PAPIER, CRAYON	38
5 CHOSES QU'ON AIME ET 5 CHOSES QU'ON N'AIME PAS	39
PHRASES DESSINÉES	39
QU'EST-CE JE FERAIS SI	39
C'EST MON NOM	39
QU'EST CE QUE JE FAIS	39
JEUX AVEC BALLON (GENRE FOOTBALL, VOLLEY-BALL...)	40
AIR-TERRE-MER	40
MACHINE À BOULE	40
BALLON CHASSEUR ASSIS	40
LA CHASSE AUX ÉLÉPHANTS	40
BALLON HOLLANDAIS	40
BALLON EN RANGÉE	41
PASSE LE BALLON À LA CHAISE	41
LONGÉVITÉ	41
FRAPPE LA CIBLE	41
À L'AUTRE LE BALLON	41
MONSTRE MARIN	41
AU BON JOUEUR LE BALLON	42
FRAPPE OU ATTRAPE	42
LE PARENT ET SON ENFANT	42
CAPTURER LE FORT	42
LE BALLON HABILÉ	42
JEUX AVEC BALLONS À GONFLER	42
BOMBE VOLANTE	42
BALLONS EN ÉQUILIBRE	43
TAPÉ LE BALLON	43
GRANDE BATAILLE DE BALLON	43
BALLON DANS LA CIBLE	43
CRÈVE LE BALLON	43
BALLON VOLANT AVEUGLE	43
SOUFFLE FORT	44
BALLON SANDWICH	44
PLUS RAPIDE QUE LA PESANTEUR	44
LA POCHE DU PÈRE NOËL	44
SAUTE DESSUS	44
BADMINTON BALLON	44
JEUX AVEC DES BALLES	44
BALLE AUSTRALIENNE (2)	45
PATATE CHAUDE (1)	45
VARIANTE : PATATE CHAUDE MUSICALE (1)	45
DÉFEND LE CHÂTEAU (3) (PLUS 3 BOÎTES DE CONSERVE)	45
LES TROIS BALLES (3)	45
GARDE LE PANIER PLEIN (BEAUCOUP!) (PLUS UN PANIER)	45
PLUS VITE QUE LA BALLE (1)	45
JEUX AVEC DES CHAISES	45
CHASSE AUX SOULIERS	46
PÊCHEUR	46
VARIANTE POUR L'EXTÉRIEUR : SOUS-MARIN EN PLONGÉE	46
ALLONS FAIRE UN TOUR EN VOITURE	46
LES COULEURS	47
LE TOUR COMPLET	47

<u>LA PRINCESSE ET LE DRAGON</u>	47
<u>ATTENTION À TA CHAISE</u>	48
<u>LES FUSÉES</u>	48
<u>LA COURSE DES CHAISES</u>	48
<u>JEUX AQUATIQUES OU AVEC DE L'EAU</u>	48
<u>LA BERGE OU L'EAU</u>	48
<u>LES CANARDS DANS L'EAU</u>	48
<u>LA PISTE HUMIDE</u>	48
<u>ABREUVEZ LES CHEVAUX</u>	49
<u>LE ROI DES PÊCHEURS</u>	49
<u>L'ÉPONGE HUMIDE</u>	49
<u>JEUX DE NUIT</u>	49
<u>LES LUCIOLES</u>	49
<u>GARDIENS DU PHARE</u>	50
<u>LA LAMPE ET LE SIFFLET</u>	50
<u>SUIS LA CORDE</u>	50
<u>L'AIGLE AVEUGLE</u>	50
<u>LA CACHETTE SONORE</u>	50
<u>JEUX AVEC MATÉRIEL FACILE À TROUVER</u>	50
<u>PASSER LA CAROTTE</u>	50
<u>KIM</u>	50
<u>ASSOCIATION</u>	51
<u>CHERCHE DES YEUX</u>	51
<u>VARIANTE : L'OBJET CAMOUFLÉ</u>	51
<u>NOMBRES EN BON ORDRE</u>	51
<u>CONTREBANDIERS ET DOUANIERS</u>	52
<u>MAMAN-ANIMAL CHASSERESSE</u>	52
<u>C'EST MA MAISON (VARIANTE DE LA CRUCHE ET DU LAPIN DANS SON TROU)</u>	52
<u>NI OUI, NI NON, NI BLANC, NI NOIR</u>	52
<u>HOCKEY POP-SICLE</u>	52
<u>ATTRAPE LE CYLINDRE</u>	52
<u>L'ASSIETTE VOLANTE</u>	53
<u>PYRAMIDE</u>	53
<u>LES CHASSEURS DE LIÈVRES</u>	53
<u>CRÉER DES ANIMAUX</u>	53
<u>EMPILE LES ALLUMETTES</u>	53
<u>RESTE DANS LE BON CHEMIN</u>	54
<u>FRAPPE LA BOÎTE</u>	54
<u>RÉVEILLE-TOI</u>	54
<u>LA COLLATION</u>	54
<u>ÉTEINDRE LA CHANDELLE</u>	54
<u>CHANGE DE CHAPEAU</u>	55
<u>LE TRÉSOR DES CONTREBANDIERS</u>	55
<u>LE CERCLE EMPOISONNÉ</u>	55
<u>LE PLUS GROS MORCEAU</u>	55
<u>TROIS SOUS DANS LA FONTAINE</u>	55
<u>STRATÉGO</u>	56
<u>CLUEDO</u>	58
<u>FACTEURS</u>	59
<u>PRÉSENTATION DU JEU</u>	59
<u>LA PREMIÈRE PARTIE</u>	59
<u>LA DEUXIÈME PARTIE</u>	60
<u>BUT DU JEU</u>	60
<u>RÉPARTITION DE L'ARGENT DANS LES ENVELOPPES</u>	62
<u>MESSAGES POSTÉS AUX GUIDES AVANT LE CAMP</u>	63
<u>TEXTES DES CARTES (À ÉDITER EN METTANT DES FONTES DE FANTAISIE, CENTRÉ, ETC...)</u>	63
<u>PIRATES</u>	66
<u>PRÉSENTATION</u>	66
<u>CONTEXTE GÉNÉRAL</u>	66
<u>RÈGLEMENTS PARTICULIERS</u>	66
<u>SCÉNARIO ET DESCRIPTION DES PERSONNAGES</u>	67
<u>DÉROULEMENT DES ÉTAPES</u>	67
<u>DESCRIPTION ET RÔLES POUR CHAQUE ÉTAPE</u>	68

Trucs et astuces

Les jeux :

- * Sont des leçons sans professeurs.
- * Aident à façonner un corps harmonieux.
- * Forment l'esprit.
- * Aident à se faire des amis.
- * Augmentent l'esprit d'équipe.
- * La plupart du temps ils sont amusants.

À travers les jeux les jeunes :

- * Acquièrent de nouvelles habilités.
- * Développent de nouveaux intérêts.
- * Apprennent à respecter les règles.
- * Apprennent à jouer honnêtement.
- * Apprennent à attendre leur tour.
- * Apprennent à respecter les droits des autres.

Les jeunes aiment des jeux qui :

- * Laisser à la chance une place importante.
- * N'ont pas de récompense pour les gagnants, ainsi personne ne sera fâché si le temps manque pour terminer le jeu.
- * Laisse la possibilité aux joueurs de recommencer à jouer lorsqu'ils sont éliminés.

Choisir un jeu lorsque l'on est animateur :

- * Bien connaître et comprendre le jeu.
- * Se préparer à enseigner le jeu.
- * Prendre en considération : l'environnement physique pour le jeu, les équipements nécessaires, le nombre de joueurs, les habilités des participants.
- * Garder le jeu simple et amusant.

Suggestions pour diriger un jeu :

- * Se rappeler que le succès d'une période de jeu dépend grandement de la façon dont elle est dirigée. L'animateur peut persuader et défier les participants afin de canaliser leur énergie afin que le jeu soit amusant pour tous.
- * Bien connaître le jeu et l'aire de jeu avant de l'expliquer.
- * Avoir sous la main tout le matériel requis.
- * Enlever autant que possible tous les objets dangereux de l'aire de jeu.
- * Obtenir l'attention de tous les participants avant d'expliquer le jeu.
- * Avant de jouer, nommer le jeu, l'expliquer à nouveau, faire une démonstration et enfin commencer à jouer.
- * Toujours insister sur le franc jeu (fair play).
- * Si le jeu se déroule mal, arrêter de jouer, expliquer à nouveau, et recommencer à jouer.
- * Savoir quand arrêter, un jeu intéressant sera d'autant plus en demande si on y met fin quand les joueurs s'amusent encore.
- * Faire attention à la surexcitation.

Comment obtenir des équipes de force physique égale.

Pour plusieurs jeux il est requis d'avoir des équipes de force physique égale, voici une façon d'y arriver :

- * Aligner les joueurs d'un côté de l'aire de jeu, en les plaçant par ordre décroissant de grandeur de gauche à droite (les plus grands à gauche, les plus petits à droite).
- * En commençant par la gauche donner à chaque joueur le numéro 1-2, 1-2, ainsi de suite jusqu'à la fin de la ligne.

- * Demander à chaque joueur portant le numéro 2 d'avancer d'un pas.
- * Vous avez maintenant deux équipes de force physique égale.

Si on a besoin de trois équipes, on compte 1-2-3, 1-2-3, etc...

Garder l'intérêt des joueurs .

Plusieurs jeux, dans leur déroulement, exigent que des joueurs soient éliminés. Dans ce cas comment maintenir l'intérêt des joueurs éliminés? Plusieurs façons de maintenir l'intérêt des joueurs éliminés sont envisageables :

- * Si le jeu est très excitant et actif, le simple fait de regarder les autres jouer peut être suffisant pour maintenir l'intérêt de tous.
- * Prévoir une façon pour les joueurs éliminés de se racheter, par exemple en accomplissant une épreuve ;
- * Créer une file d'attente :
 - Placer quelques chaises en ligne, (5 à 6), selon le nombre de joueurs,
 - Lorsqu'un joueur est éliminé du jeu, il vient s'asseoir sur la première chaise,
 - Le prochain joueur éliminé prend la chaise suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que la ligne soit pleine,
 - Lorsque la ligne est pleine et qu'un nouveau joueur est éliminé, le premier joueur assis sur les chaises retourne jouer, les joueurs assis avancent d'une chaise, le joueur qui vient d'arriver prend place en arrière de la ligne et ainsi de suite.

Des jeux coopératifs

Parce que dans notre monde où la compétition est dominante, nous croyons important de développer l'esprit de coopération entre les gens comme le voulait Baden-Powell, fondateur du guidisme.

Ce fichier a été réalisé par Valérie de Keijzer

Serpent fou

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Eviter que le serpent se morde la queue.

Les joueurs forment une file en se donnant les mains. Les joueurs aux extrémités représentent la tête et la queue. Les autres joueurs forment le corps et ils vont devoir se tortiller pour empêcher la tête de toucher la queue.

Le serpent est devenu fou, il veut se mordre la queue. Pour l'en empêcher, le serpent se tortille tant et plus. Sa folie va-t-elle disparaître ?

Variante: Autre bestiole comme un crocodile (Ornicar)

chat et souris amoureuses

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 10 et plus

Matériel: Sifflet

But du jeu : Les souris doivent éviter de se faire mordre par le chat en se mettant par groupe de deux.

Les joueurs se placent par deux. Un chat et une souris isolée sont désignés. Le chat essaye de toucher la souris qui pour se sauver va rejoindre une compagne. Ne sachant pas rester à trois, c'est l'ancienne compagne de la souris à laquelle on s'accroche qui doit échapper au chat. Si une souris se fait attraper, les rôles sont inversés.

Les souris sont amoureuses les unes des autres et pour échapper au chat, elles s'échangent sans complexe leurs compagnons.

Variantes: Le chat peut devenir requin et les souris, des poissons. On peut aussi compliquer le jeu, en changeant plus souvent le rôle du chat et de la souris par un coup de sifflet.

Pingouins sur la banquise

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 10 et plus

Matériel: Papiers journaux, musique

But du jeu : Tous les pingouins doivent rester sur la banquise même si celle-ci se met à fondre.

Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau sur une musique. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur les papiers journaux (banquises). Au fur et à mesure du jeu, les papiers journaux sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le journal restant.

Les pingouins se prélassent dans l'eau sur une musique mais lorsque le danger approche, les pingouins remontent sur la banquise. Malheureusement, celle-ci fond et tous les pingouins doivent pourtant y rester

...

Variantes: Utilisation d'autres matériaux ou adaptation à d'autres thèmes que les pingouins et leur banquise.

Assis comme dans un fauteuil

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 10 et plus

Matériel: Sifflet

But du jeu : Former un cercle et s'asseoir sur les genoux les uns des autres.

Il faut former un cercle où les joueurs sont épaule contre épaule. A ce moment-là, les participants font un quart de tour vers la droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi.

Néant

Variantes: Une fois assis, on peut proposer de marcher dans cette position ou de lever la jambe extérieure,

...

Le noeud humain

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 10 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Démêler un noeud fait par le corps des participants eux-mêmes.

Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main pour chacune des siennes. Le noeud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.

Variantes: Néant

La bouteille ivre

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 6 à 9

Matériel: Néant

But du jeu : Faire voyager une personne toute raide dans un cercle formé par ces partenaires.

Former un cercle assez concentrique sans être collé les uns aux autres. Une personne se place au centre du cercle et doit se raidir. Elle se lance alors tomber en arrière où un des partenaire la rattrape pour la renvoyer doucement vers un autre participant.

Une bouteille est tombée à la mer et est ballotée par les remouls de la mer jusqu'à ce qu'elle s'échoue sur la plage.

Variantes: Néant

Les ballons volants

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 5 à 10

Matériel: Ballon de baudruche, craie

But du jeu : Les joueurs doivent faire parcourir tous ensemble au souffle un trajet à leur ballon.

Les joueurs ont un ballon de baudruche qu'ils ne peuvent pas toucher avec les mains pourtant il doit franchir une ligne tracée plus loin au sol. Ils vont devoir se servir tous ensemble de leur souffle pour faire atterir le ballon derrière la ligne. Le ballon ne peut pas toucher le sol avant la ligne d'arrivée.

Un ballon doit absolument atterir derrière une ligne, sinon il explose. Aidez-le à voler jusque là !

Variantes: Néant

Le saut cumulatif

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 4 et plus

Matériel: Bac à sable ou tapis, mètre

But du jeu : Les joueurs doivent dépasser les X mètres de saut en additionnant la mesure du saut de chacun.

Les joueurs sautent chacun à leur tour comme au saut en longueur mais en additionnant au fur et à mesure tous les sauts réalisés.

Il y a des records à battre tous les jours dans notre monde. Tous ensemble vous allez essayer de faire le plus long des sauts en longueur.

Variantes: Même système pour le saut en hauteur ou autres sports.

La pieuvre

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 5 ou 6

Matériel: Néant

But du jeu : La pieuvre que forment les 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée.

Quatre ou cinq joueurs forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles. Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la tête d'un seul doigt et fermer les yeux. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.

La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

Variantes: Néant

La toupie folle

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 5 à 10

Matériel: Foulard ou autre signe distinctif

But du jeu : Essayer que le joueur cible ne se fasse pas toucher par le joueur pique.

Deux ou trois joueurs forment un cercle en se donnant les mains, c'est la toupie. Le dernier joueur qui est à l'extérieur du cercle est le joueur pique qui va essayer de toucher un joueur déterminé (cible) de la toupie marqué par un signe distinctif. Pour empêcher que le joueur cible ne se fasse toucher, la toupie doit faire des feintes (tourner d'un sens, de l'autre, ...) Lorsque la toupie casse c'est-à-dire que les joueurs se lachent les mains ou que la cible est touchée, les rôles changent.

La toupie folle est lancée sur le tapis de jeu et la pique doit venir toucher un endroit précis de cette toupie. Va-t-elle y parvenir ?

Variantes:

L'oiseau silencieux enchanteur

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 4 et plus

Matériel: Facultatif : foulards

But du jeu : Que tous les participants deviennent des oiseaux silencieux et enchanteurs.

Tous les participants ont les yeux bandés et se promènent dans le local. Lorsqu'ils rencontrent un autre joueur, ils disent cui-cui sauf s'il est l'oiseau silencieux qui ne dit rien. Si c'est lui que le joueur a rencontré, il ouvre les yeux, lui donne la main et ils sont deux oiseaux silencieux enchanteurs. Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit devenu oiseau silencieux enchanteur.

L'oiseau silencieux est un oiseau enchanteur, il est beau et aimé de tous mais il ne dit rien. Contrairement aux autres oiseaux, il ne chantent pas, alors pour que les autres puissent être aussi beau que lui, lorsqu'il les rencontre, il vole avec eux en silence.

Variantes: Il est bien entendu possible de varier les animaux ou de rêver d'autres créatures.

La mer

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Le parachute

But du jeu : Réaliser tous ensemble l'effet de la mer avec la toile du parachute.

Les joueurs tiennent le parachute au bord ou aux poignées. Ils l'agitent légèrement pour faire de petites vagues et puis un peu plus fort pour obtenir de grosses vagues. Si on accélère le mouvement sans faire des gestes trop amples, on obtient la tempête en mer. Il faut alors revenir à de petits mouvements lents pour calmer la mer.

La mer est calme, plus nerveuse, une tempête se prépare, c'est la tempête et puis le calme.

Variantes: Néant

L'autruche

Type de jeu : Jeu coopératif physique

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute

But du jeu : Se retrouver tous à plat ventre et pouvoir discuter sous le parachute en voyant toutes les têtes.

Les joueurs tiennent le parachute au sol et le lève au-dessus de leur tête ensemble au signal. Lorsqu'il est au-dessus des têtes un second signal est donné auquel il faut sans lâcher le parachute se coucher à plat ventre en tenant le parachute serré autour de notre cou. L'air ne peut pas s'échapper sur les côtés pour qu'on garde une bulle le plus longtemps possible.

On se retrouve dans le désert où il fait très chaud. Pour échapper à cette chaleur, les autruches tendent leur cou très fort et pique ensuite leur tête dans le sable, nous allons faire pareil, mais nous ce sera la tête dans le parachute.

Variantes: jeu du champignon où plutôt que de se coucher, on s'assied sur les bords du parachute.

Le parapluie

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute

But du jeu : Les joueurs vont devoir se faire un parapluie avec le parachute.

Les joueurs tiennent le parachute au sol. Ils le lèvent ensuite tous ensemble au signal jusqu'au dessus de leur tête.

Le ciel s'assombrit, les nuages recouvrent le ciel et la pluie n'est pas loin, il nous faut nous protéger de la pluie, et si on utilisait le parachute !

Variantes: Néant

La crêpe

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute

But du jeu : Arriver à ce que le parachute face un demi tour sur lui-même en l'air sans notre aide et retombe sur l'autre face.

Les joueurs tiennent bien le parachute au sol. Lorsque le premier signal est donné, les joueurs lèvent le parachute au-dessus de leurs têtes et au deuxième signal ils le lâchent tous ensemble.

Lorsque maman fait des crêpes, elle les fait sauter dans sa poêle pour les retourner. Nous allons essayer de faire la même chose avec le parachute, mais il faut qu'on le lâche vraiment en même temps pour que ça fonctionne.

Variante: Néant

Requin et poissons

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute

But du jeu : Le requin doit retrouver le petit poisson, mais les autres qui font la mer doivent l'en empêcher.

Un des joueurs est désigné petit poisson et se faufile sous le parachute. Le requin, un autre joueur monte sur le parachute. Pendant qu'il cherche, tous les autres joueurs qui tiennent le parachute le bougent pour que la mer soit agitée. Une fois que le requin a attrapé le petit poisson, on change les rôles.

La mer est agitée, Mr requin a très faim. Il part donc à la recherche de poisson, va-t-il parvenir à l'attraper ?

Variante: Changer les intervenants de l'histoire.

Echanges frénétiques

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute (multicolore)

But du jeu : Retrouver une place de la même couleur que celle qu'on vient de quitter avant que le parachute ne retombe.

Les joueurs sont en face d'une couleur et tiennent le parachute au sol. Au signal, les joueurs lèvent le parachute au-dessus de leur tête et l'animateur cite une couleur. Les joueurs se trouvant face à cette couleur doivent quitter leur place pour en trouver une autre de la même couleur en passant sous le parachute et avant qu'il ne retombe.

Variante: Pour les parachutes unis, il suffit de tracer des croix à la craie sur le parachute et de donner des numéros aux joueurs.

Le pop-corn

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute, balle

But du jeu : Faire sauter une balle le plus haut possible mais en la rattrapant toujours dans le parachute.

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. On place une balle au centre du parachute. Les joueurs vont donner des accoups de plus en plus ample afin de faire voler la balle. Lorsque la balle redescend, le parachute doit la suivre afin qu'elle retombe dedans et puisse être renvoyée.

Variante: On peut placer plusieurs balles et toutes doivent les rattraper ou encore en lancer plusieurs et ne doivent en rattraper qu'une précise dans le parachute.

Tourne ballon

Nombre de joueurs: 12 à 20

Matériel: Parachute, ballon

But du jeu : Le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir.

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de faire faire un tour maximum au ballon sans qu'il sorte. Si il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage.

Variante: Travailler avec plusieurs ballons face à face.

Rangement du parachute

Nombre de joueurs: 12 à 16

Matériel: Parachute et sac de rangement.

But du jeu : Replier le parachute tous ensemble pour le faire entrer dans le sac approprié.

Les joueurs restent à leur place autour du parachute. Il faut alors plier le parachute en deux à trois reprises consécutives. Ensuite, du côté le plus large, on rabat un petit côté des deux côtés de façon symétrique. Cela étant fait, les deux personnes restantes roulent le parachute afin qu'il devienne un petit boudin pour le glisser dans le sac.

Variante: Néant

Papier accordéon

Nombre de joueurs: 4 à 10

Matériel: Papier - crayon

But du jeu : Raconter une histoire sur base d'une mosaïque de dessins organisés faits par soi-même et par d'autres.

Les joueurs reçoivent une feuille blanche divisée en 4 parties. Dans la première partie, ils doivent dessiner un personnage ou un animal. On plie alors la première partie pour que les autres ne la voient pas et on passe sa feuille au voisin de gauche. Le deuxième dessin sera une action, le troisième un objet et le dernier un endroit. Entre chaque dessin, on plie et on fait tourner les feuilles. Lorsque le dernier dessin est fini, on tourne encore une fois. Les joueurs déplient le papier reçu et prennent connaissance des dessins pour construire une histoire dans leur tête. Chacun raconte ensuite son histoire sur base des dessins.

Variante: Le nombre de divisions peut varier. La demande des dessins peut être différente.

Le sac à malices

Nombre de joueurs: 6 et plus

Matériel: Objets divers, sac

But du jeu : Créer une histoire tous ensemble sur base d'objets insolites pêchés au hasard.

Chacun a son tour va devoir raconter une partie d'une histoire en y incluant un objet qu'il piochera dans un sac plein d'objets insolites.

Variantes: Néant

Retrouvons ce qui manque ...

Nombre de joueurs: 6 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Retrouver tous ensemble ce qui a changé sur une personne en décodant les messages qu'elle envoie.

Une personne sort de la pièce et change quelque chose sur elle. Lorsqu'elle rentre dans la pièce, les autres vont lui poser des questions pour avoir des indices sur le changement. L'animateur brouille les pistes en transmettant les messages de façon codée. Les joueurs ne peuvent pas entrer en contact avec leur copain sans passer par l'animateur.

Un martien empêche de découvrir ce que nous dit le copain en utilisant un langage codé.

Variantes: Différents codes sont possibles. Les messages peuvent être écrit ou oraux.

Bouquet de fleurs

Nombre de joueurs: 4 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Faire créer aux joueurs des projets par rapport à une mise en situation précise.

Un joueur sort de la pièce. Trois ou quatre joueurs choisissent le nom d'une fleur qu'ils aiment bien. Lorsque le joueur "extérieur" entre dans la pièce, il faut lui demander ce qu'il ferait des fleurs choisies sans citer les personnes que ça représente. Lorsqu'il a exposé ses idées, on lui dévoile qui se cache derrière ces noms de fleurs, et dans la mesure du possible, il doit réaliser ses projets.

Pendant ton absence, on a fait un bouquet de fleurs qui contient des Si tu pouvais avoir ces fleurs, qu'en ferais-tu ?

Variantes: Utiliser autre chose que des fleurs. (fruits, ...)

Bonjour folie

Nombre de joueurs: 10 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Se saluer de façon originale.

Les joueurs forment un cercle et vont chacun à leur tour saluer les autres avec un geste original. Pour répondre à la personne qui a salué le groupe, les autres vont successivement faire le même geste. Lorsque le geste revient à celui qui l'a envoyé, le suivant fait une nouvelle salutation et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Imaginez que vous vous retrouvez dans un pays avec plein de gens mais personne qui parle le même langage. Pour vous saluer, il vous faut trouver un geste sympa et original.

Variantes: On peut aussi citer son nom en faisant le geste.

La scène image

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Réaliser un tableau fixe représentant la demande avec les corps de chacun.

Il est demandé aux participants de représenter un tableau (ex : une saison, une publicité, un endroit, ...). Les joueurs doivent d'abord discuter entre eux pour se décider et ensuite ils vont se placer pour réaliser l'affiche. Un autre groupe devra pouvoir deviner ce dont il s'agit.

Variantes: Les différents sujets proposés. Laisser un temps limite durant lequel on peut bouger.

Tac au tac

Nombre de joueurs: 6 et plus

Matériel: Papier - crayon

But du jeu : Les joueurs vont créer une peinture collective figurative ou non.

On place une grande feuille sur un mur et on place des pinceaux ou des feutres à côté. Les joueurs s'asseyent face à la feuille et on passe une musique. Un premier enfant se lève pour dessiner quelque chose. Ensuite les autres enfants peuvent se lever pour compléter, agrandir, rajouter des couleurs, ... Mais les enfants ne peuvent pas se lever à plusieurs à la fois.

Variantes: Une fois la peinture terminée on peut y associer une histoire. On peut lui donner un titre.

Capter le monstre

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: Divers objets (tapis de gym, ...)

But du jeu : Créer ensemble un labyrinthe autour d'un monstre avant qu'il ne mange les constructeurs.

Les joueurs ont à disposition toutes sortes d'objets pour réaliser un labyrinthe. Ils ont deux minutes pour analyser la pièce et leur matériel. Lorsque le temps imparti est écoulé, le monstre arrive dans le centre de la pièce et essaye de dévorer les constructeurs. Les constructeurs ne peuvent pas avoir plusieurs pièces en main à la fois. Une fois qu'un constructeur est touché, il forme une chaîne avec le monstre et empêche aux autres de les enfermer en les touchant à son tour.

Un monstre se promène non loin d'ici et j'ai entendu qu'il arriverait dans deux minutes. Il va falloir le perdre dans un labyrinthe. Pour construire ce labyrinthe, voici du matériel. Tenez-vous prêts !

Variantes: Néant

La machine humaine

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Créer une machine faite de nos corps.

Un joueur commence une machine en effectuant un geste répétitif associé d'un bruit. Ensuite, les autres joueurs chacun à leur tour vont s'intégrer pour compléter la machine. Lorsque tous les participants forment la machine, on lui donne un nom et une fonction.

Variantes: Néant

Lettres humaines

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Ecrire un message avec les corps des joueurs du groupe.

La seule règle est d'écrire un mot ou un message de bienvenue à un autre groupe en utilisant les corps de tous les joueurs.

Variantes: Néant

Statues ou postures aveugles

Nombre de joueurs: 2 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Prendre la même position qu'une statue sans la voir.

Les joueurs se groupent par deux. Un des deux se bande les yeux, l'autre prend une position de statue. Lorsque la position est choisie, le participant qui a les yeux bandés doit tater la statue pour reproduire la même position.

Variantes: Néant

Jeu du miroir

Nombre de joueurs: 2 et plus

Matériel: Néant

But du jeu : Reproduire simultanément les mêmes gestes que son partenaire de façon symétrique.

Les joueurs se groupent par deux. Ils se placent face à face. Un des joueur est désigné pour conduire les gestes, l'autre va devoir les reproduire.

Variantes: On peut essayer que les joueurs soient 3 à faire simultanément les mêmes gestes.

Regardez bien les dauphins

Nombre de joueurs: 4 à 6

Matériel: Un plan de jeu, 4 dauphins, 25 coquillages dont 5 avec perles, 52 cartes sable, 2 pierres d'eau pour la roulette.

But du jeu : Localiser d'un seul coup les 5 perles cachées.

Les dauphins démarrent à la lettre D, 10 coquillages sont déjà placés. Le dauphin peut se déplacer s'il est sur son ventre de façon verticale, horizontale ou oblique. Pour sauter une case, il doit se trouver sur sa queue et ne peut faire que des déplacements verticaux ou horizontaux. A la fin du saut, il se remet sur son ventre. Chaque joueur bouge le dauphin qu'il désire. Quand le dauphin saute une case, il retourne la plaquette et retient s'il y a une perle. Après avoir déplacé un dauphin, le joueur place sur le jeu une plaquette sable qui empêche de passer dessus.

Les dauphins sont gracieux, ils sautent, virevoltent dans tous les sens, plongeant, émergeant, mélangeant le sable et l'écume. Mais vont-ils pouvoir trouver les perles précieuses cachées sous certains coquillages au fond de la mer ? Arriveront-ils à les trouver pour nous les offrir ?

Variantes: Casse-noisette : utilisation de la roulette d'eau. Quand un joueur découvre une perle, ses voisins de droite et de gauche prennent chacun une pierre d'eau et la pose sur la table sans se concerter. Si

les deux pierres affiche la même couleur, celui qui a trouvé la perle fait tourner les 8 cartes autour de lui dans le sens des aiguilles d'une montre. La perle change ainsi de place.

Liste de petites épreuves pour agrémenter vos jeux

COURSES

Course à pied

Course relais

Course de brouette

Course d'obstacle

Course de sacs poubelles

Course les pieds attachés

Course avec un œuf sur une cuillère

Course de garçon de café

Course para-commando, au long de laquelle se succèdent ramping, escalade, saut, et autres opérations très féminines.

Course de chaises à porteurs

Course de chars

Course sur des échasses

Football

Football Abraham (tous les coups sont permis)

Football américain (il faut emmener le ballon le plus loin possible avant de se faire plaquer au sol)

Football par deux ou trois ou plus attachés aux pieds ou aux mains

Tir au but à l'aveugle

Le jeu des 10 passes

Volley

Hand-Ball

Balle chasseur

Mort à – Vie à

Bowling

Bras de fer

Porter l'haltère

Lancer du poids

Lancer du javelot

Lancer du nain

Lancer de bûches

Combat de Sumo

Combat de coq

Combat sur bâche de savon noir.

Tir à la corde

Enfoncer un pieu

Lancer de fléchettes sur cible

Lancer de fléchettes pour crever des ballons

Jeu de massacre (boîtes de conserves en piles)

Lancer de balles dans des trous qui valent des points

Lancer de fer à cheval autour d'un poteau

Lancer d'anneaux

Tir à la carabine, à l'arc, à l'arbalète (interdiction formelle de jouer à Guillaume Tell)

Lancer du pépin de raisin

Lancer de l'œuf

Epreuves " intellectuelles " (si on peut dire)

Casino

La salle des jeux de Fort Boyard

Jeu d'échec géant

Carte muette

Le mot va à la chanson

Roman Photo

Remplir les bulles

Couples célèbres

Mimes en cascade

Quiz

Nature : reconnaître des feuilles, traces d'animaux, plantes, arbres, etc.

Les messages codés

Marabout, bout d'ficelle,...

Citer un maximum de noms d'une catégorie commençant par une lettre donnée, le premier qui coince est éliminé (exemple, thème : pays commençant par P)

Match d'improvisation

Les KIMS

Imiter des animaux

Puzzle

Les mots dans l'histoire : raconter une histoire en y incluant des mots donnés.

Trivial Pursuit

Histoire à suivre : quelqu'un commence une histoire, un autre la continue au vol,...

Killer

Le jeu du pendu

L'objet insolite

FIGHT

Guerre du feu

Jeu d'approche

Les aveugles : approcher un personnage qui est entouré d'aveugles qu'il dirige à la voix sans se faire toucher par ceux-ci.

Prise de bande

Combats d'épées ou de lances en mousse type jeux de rôle médiéval.

FUN

La plus longue chaîne de vêtements

Parcours de confiance

Cache-cache

Carte aspirée

Course de pois chiches à faire avancer en soufflant dans une paille

La momie

L'assassin

Chef d'orchestre

La pomme à l'arbre

Colin maillard

Roméo et Juliette

Pyramide : simplement s'empiler pour arriver le plus haut possible.

Fil d'Ariane

Ambassadeur

Faire des petits bonhommes sans rire.

Bassines eau-farine

Faire faire des fanions aux équipes
Faire faire des personnages de pâte à sel
Faire des jardins japonais
Langer bébé
Seringue au pot
Construction de radeaux
Construction de brancards
Transporter le feu
Orientation
Déguisement
Pont de singe
Raser des ballons
Deux chiens pour un os
Echange
Faire des cumulets à deux.
Faire des fleurs en papier
Manger un maximum de petits beurres en un minimum de temps.
Le petit nain : deux personnes se mettent l'une derrière l'autre, le second a les yeux bandés et doit nourrir le premier de confiture avec une cuillère.
Remettre la queue à l'âne : les yeux bandés, il faut aller coller la queue d'un âne dessiné sur un panneau.

Pour apprendre les noms

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 : radio-cassette 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.

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.

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 (cela ressemble donc au "twister" si vous connaissez ce jeu). Les exploratrices d'Ahuntsic se servent de ce clavier géant pour leur montée, et en voyant cette [photo](#), ça m'a donnée l'idée de ce jeu :-)

Formation de sizaines ou de patrouille

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 Tomato, Grand-mère Tomato, Papa Tomato, Maman Tomato, Fille Tomato et Garçon Tomato. 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 : Tomato) 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 : 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!

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 pour apprendre ou pratiquer des techniques

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 exécute 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.

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.

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.

Les azimuts

Les azimuts

Ce jeu a déjà été vendu par la compagnie de boussoles [Silva](#) sous le nom de "Beginner's compass game / Jeu de boussole pour débutant". Je ne sais pas s'il se vend encore, la photographie de l'enveloppe qui le contient semble dater des années soixante (par les vêtements et coiffures des personnes photographiées). Je les ai contactés par courriel pour savoir s'il se vendait encore, et si non, si je pouvais le rendre disponible ici. N'ayant pas eu de réponse, je prends cela comme un accord implicite...

Matériel : une boussole par équipe de jeunes (ils sont en équipe de 2), 9 piquets de tente (pour jouer à l'extérieur) ou bornes (pour jouer à l'intérieur), corde (env. 50 pieds ou 17 mètres) ou ruban à mesurer, 8 cartons d'environ 15 cm X 15 cm avec chacun une des 8 lettres suivantes : I O X L T
E A P

Les cartes d'instructions originales (scannées) à imprimer : [cartes 1](#) | [cartes 2](#) | [cartes 3](#)

Si vous préférez, les [voici](#) en format html, avec des cartes supplémentaires.

La feuille [réponse](#) à imprimer.

Préparation : (Note : il est plus facile de le préparer avec deux personnes, mais c'est faisable quand même tout seul). Placer un piquet ou une borne au centre de la superficie qui sera utilisée pour jouer. Attacher la corde ou le ruban à mesurer à ce piquet central. (La distance des 8 bornes sur la circonférence par rapport au centre peut être ajustée selon l'espace disponible. L'important c'est que le rayon soit pareil pour les 8 bornes. Cependant, plus le rayon est court, plus l'exercice sera difficile car un rayon court augmente les chances de se tromper). Une personne est au centre et place sa boussole aux azimuts indiqués un peu plus bas pour chaque lettre. L'autre personne tient le bout libre de la corde et place la borne ou le piquet avec le bon carton pour chaque lettre à l'endroit pointé par l'azimut de la boussole au centre :

Lettre	Azimut
X	32
L	64

T	112
P	148
A	180
E	252
I	272
O	340

Déroulement : Chaque équipe reçoit une carte d'instructions (à découper sur celles que vous avez imprimées), qui indique à l'équipe leur position de départ, ainsi que des azimuts les dirigeant vers différents repères de la circonférence. Chaque équipe prend note de la lettre figurant sur chaque repère rencontré sur leur parcours. Le mot code de 6 lettres qui en résulte est comparé au mot code respectif figurant sur la feuille réponse (que vous aurez aussi imprimée). Chaque carte d'instructions (il y en a 90) décrit un parcours différent.

Exemple :

Une équipe reçoit la carte d'instruction suivante :

#66 E
26, 136, 342, 242, 78

#66 : c'est le numéro de la carte d'instruction : il vous permet de trouver la bonne réponse correspondante sur votre feuille réponse.

Chaque carte contient des renseignements différents.

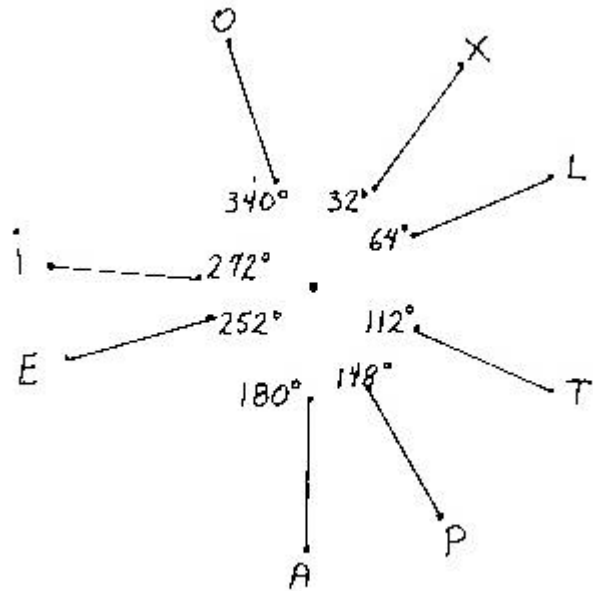
E : l'équipe doit commencer à partir du piquet ou de la borne avec la lettre E.

26 : Au piquet E, l'équipe doit placer sa boussole à l'azimut 26 et se déplacer jusqu'au repère indiqué par cet azimut.

Arrivé au repère suivant (ça devrait être le "O"), l'équipe note la lettre, puis règle sa boussole à l'azimut 136 et se déplace jusqu'au nouveau repère.

L'équipe continue ainsi jusqu'à ce qu'elle arrive au dernier repère indiqué par le dernier azimut, 78.

Le mot code produit par les différents repères rencontrés (EOTXIL) est vérifié sur la feuille réponse.



Jeux de déduction ou d'observation

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, un animal

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.

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 1 : 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 2 : 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 popsicle 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.

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.

Jeux de concentration

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.

Variante: 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 rit 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.

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 joueurs 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.

Jeux de mots et de mémoire

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...

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...

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 associant 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 nomme 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.

Jeux physiques sans courir

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...

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.

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-pieds.

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'éclorre 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. (Variante : la traversée de la Waigonga dans les jeux du site de l'A.E.B.P.) Pour varier : une main est tenue 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.

Jeux avec course

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 (autre règle)

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.

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.

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 : Balou et Bagheera

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

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 avec papier, crayon

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 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 avec ballon (genre football, volley-ball...)

Air-terre-mer

Déroulement : Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur en disant un des 3 mots : air, terre ou mer. Le joueur qui reçoit le ballon doit nommer un animal correspondant au milieu nommé : air : il doit nommer un oiseau, terre : un animal terrestre ou mer : un animal marin. 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 à son tour de lancer le ballon à un autre joueur et de dire un des 3 mots. Il ne faut pas non plus répéter des animaux qui ont déjà été nommés. Donc, plus le jeu dure longtemps, plus il est difficile. On peut aussi rajouter un quatrième mot : feu : le joueur doit alors imiter une sirène de pompier.

Machine à boule

Déroulement : Les joueurs sont placés en cercle, jambes écartées et les côtés des pieds touchent les pieds du voisin de chaque côté. Chaque joueur place ses mains ensemble en entrelaçant ses doigts et se penche. On fait rouler le ballon par terre en lui donnant un coup avec les mains entrelacées (un peu comme une manchette au volley-ball, sauf que le ballon ne doit pas aller dans les airs). Si le ballon passe entre les jambes d'un joueur, celui-ci doit se retourner mais il continue de jouer. Si le ballon passe une deuxième fois entre ses jambes, il est alors éliminé et le cercle se rétrécit.

Variante : un joueur est placé au milieu du cercle. Les autres joueurs debout en cercle se passent le ballon avec les pieds (le ballon ne doit pas aller dans les airs). La personne au centre essaie de l'attraper. Si elle réussit, elle change de place avec le joueur qui a raté sa passe.

Ballon chasseur assis

Déroulement : La personne qui a le ballon essaie d'attraper une autre personne en lui lançant le ballon dans les jambes. Si la personne est touchée par le ballon, elle s'assoit. Si le ballon bondit au moins une fois à terre avant de la toucher, ou si elle attrape le ballon, la personne qui attrape le ballon essaie à son tour de toucher quelqu'un. Si c'est une personne assise qui attrape le ballon, elle peut essayer d'attraper quelqu'un dans les jambes ou faire des passes aux autres personnes assises. Quand une personne assise a réussi à toucher quelqu'un, elle est libérée, ainsi que toutes les personnes assises qui ont fait des passes pour qu'elle ait finalement le ballon. Ceux qui sont libérés se relèvent et peuvent à nouveau courir. La personne qui a le ballon ne peut pas se déplacer avec le ballon en main. Il faut qu'elle le lance (ou fasse des passes) de l'endroit où elle a attrapé le ballon.

La chasse aux éléphants

Déroulement : Deux lignes sont tracées à environ trois mètres de chaque côté du centre de l'aire de jeu, c'est le domaine des éléphants. Les animateurs sont les chasseurs et ils ne peuvent entrer dans le domaine des éléphants. Les jeunes sont les éléphants. Les chasseurs essaient d'attraper les éléphants en les touchant avec le ballon en bas des genoux. Lorsqu'un éléphant est touché il devient un chasseur.

Ballon Hollandais

Matériel : Un ballon par équipe de préférence des ballons de soccer.

Déroulement : Diviser les joueurs en quatre équipes ou moins si le nombre est insuffisant. Séparer l'aire de jeu en quatre parties égales. Les joueurs de chaque équipe se placent dans une des sections délimitées et ont en leur possession un des ballons. Au signal " GO " ils se tiennent sur un pied et essaient de botter le ballon hors de leur zone en se servant du pied qu'ils ont levé. Au signal " STOP " tous arrêtent de bouger. Les équipes qui n'ont pas de ballon dans leur section obtiennent un point. Le maître du jeu doit être vigilant afin de déterminer où sont les ballons quand il dit d'arrêter.

Ballon en rangée

Déroulement : Les joueurs sont divisés en deux groupes, ils sont assis en deux lignes parallèles à quatre pieds l'une de l'autre mais le visage tourné dans des directions opposées. Les pieds des joueurs touchent le dos de celui qui le précède. Une ligne est tracée à mi chemin entre les deux équipes. Le ballon est placé sur cette ligne. Au signal les joueurs, en utilisant seulement leur main située vers la ligne, essaient d'amener le ballon en avant du premier joueur de leur équipe, s'ils réussissent ils marquent un point. Le ballon ne doit pas quitter le sol. Pour varier, inverser les équipes pour qu'elles puissent utiliser leur autre main.

Passe le ballon à la chaise

Matériel : Deux chaises et un sifflet en plus du ballon de soccer ou de volley-ball.

Déroulement : Diviser les joueurs en deux équipes. Placer une chaise à chaque extrémité de l'aire de jeu, elles serviront de buts. Un joueur de chaque équipe s'assoit sur une des chaises, il sera le gardien de but. Le maître de jeu met le ballon en jeu. Les joueurs doivent se passer le ballon seulement de main en main, s'ils le gardent plus que 5 secondes le ballon va à l'autre équipe. Pour compter ils doivent lancer le ballon au joueur de leur équipe qui est gardien de but, celui-ci doit l'attraper. Le gardien de but ne peut se déplacer pour attraper le ballon, il ne peut être frappé par un autre joueur. Changer de gardien après chaque but.

Longévité

Déroulement : Le quart des joueurs se placent au centre d'un grand cercle formé par les autres joueurs. Au signal les joueurs du cercle lancent le ballon aux joueurs du centre pour les toucher. Si un joueur est touché il quitte le cercle. Si un joueur du centre attrape le ballon cela permet à un joueur hors-jeu de revenir au centre. Quand tous les joueurs du centre sont éliminés, changer de joueur et recommencer. Minuter pour connaître quel groupe a été le plus long à éliminer.

Frappe la cible

Matériel : Une grosse boîte de conserve vide par équipe, un ou plusieurs ballons.

Déroulement : Diviser les joueurs en équipes d'au moins six, un des joueurs sera le gardien de but, les autres se tiennent au centre. Une boîte de conserve est placée dans un cercle à chaque coin de l'aire de jeu. Un ballon est mis au jeu au centre, les joueurs doivent se passer le ballon continuellement et essayer de frapper une boîte dans le coin d'une équipe opposée. Chaque coup au but compte pour un point. Varier le jeu en utilisant plus d'un ballon, enlever un point à l'équipe qui laisse tomber le ballon au sol.

À l'autre le ballon

Matériel : Un ballon de foot, un sifflet.

Déroulement : Diviser les joueurs en deux équipes, sauf un joueur à qui on bande les yeux et qui a le sifflet. Tracer une ligne au milieu de l'aire de jeu et mettre le ballon en jeu. Le but du jeu est de garder le ballon en dehors de sa partie de l'aire de jeu, un point est compté contre l'équipe qui a le ballon de son côté lorsque le sifflet se fait entendre. Le joueur aux yeux bandés siffle à sa guise. L'équipe qui a le moins de points gagne.

Monstre marin

Déroulement : Un joueur est choisi pour être le monstre marin et les autres se placent au hasard sur l'aire de jeu, ce sont les rochers dans la mer ils ne peuvent bouger. Le monstre marin se déplace parmi les rochers et essaie d'éviter le ballon que lui lancent les rochers. Lorsque le monstre marin est touché il devient rocher et le rocher devient monstre. Le but de ce jeu est de favoriser le travail d'équipe car il est plus facile de toucher le monstre en se passant le ballon pour que le joueur le mieux positionné le lance.

Au bon joueur le ballon

Déroulement : Un des joueurs est choisi pour être le lanceur, les autres joueurs sont numérotés à partir de un et se tiennent en face du lanceur. Le lanceur lance le ballon aussi haut que possible et crie un numéro de joueur. Le joueur dont le numéro a été crié doit attraper le ballon pendant que le lanceur et tous les autres joueurs s'éloignent en courant. Lorsque le joueur désigné a attrapé le ballon il crie " Stop " et tous les joueurs doivent arrêter. Le joueur qui a le ballon le lance afin de toucher un des autres joueurs, s'il réussit le joueur touché deviendra le lanceur sinon il est le prochain lanceur.

Frappe ou attrape

Déroulement : Les joueurs sont en cercle et le maître du jeu est au centre. Le maître du jeu lance le ballon à un des joueurs en criant : " Frappe " ou " Attrape ", le joueur répond en frappant le ballon avec ses bras ou sa tête ou en l'attrapant, s'il échoue, il doit s'asseoir. Le maître du jeu peut compliquer l'exercice en demandant aux joueurs de faire le mouvement contraire à ce qu'il demande.

Le parent et son enfant

Déroulement : Les joueurs sont en cercle sauf deux qui sont au centre, se sont le parent et son enfant. Le parent garde son enfant pendant que les joueurs du cercle essaient de le toucher en lui lançant le ballon. Le joueur qui réussit à toucher l'enfant vient au centre du cercle et devient le parent, il se choisit un enfant et le jeu continue.

Capturer le fort

Déroulement : Diviser les joueurs en deux équipes, les attaquants et les défenseurs. Les défenseurs forment un cercle, ils se tiennent par les mains et regardent vers l'extérieur. Un des défenseurs est au centre. Les attaquants entourent le fort à environ 8 ou 10 pieds de distance. Ils essaient d'envoyer le ballon dans le fort en le faisant passer entre les jambes ou au-dessus de la tête des défenseurs. Lorsque le ballon est lancé au-dessus des têtes, le joueur au centre du cercle peut l'attraper et le relancer aux attaquants. Si le ballon touche au sol à l'intérieur du cercle soit en passant entre les jambes ou au-dessus de la tête des défenseurs les joueurs changent de rôle.

Le ballon habillé

Matériel : Une radio-cassette avec de la musique, plusieurs morceaux de vêtements : pantalons, chandails, châles, chapeaux, etc. mis dans un gros sac vert. (Plus ils sont laids ou démodés, plus c'est drôle :-)

Déroulement : Les joueurs sont en cercle et se passent le ballon de main en main. Quand la musique s'arrête, celui qui a le ballon dans ses mains doit aller piger un morceau de vêtement (sans le voir ni le choisir!) et le mettre par-dessus ses vêtements. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des morceaux de vêtements. (Note : la présence de sous-vêtements, surtout féminins, fait souvent rire, cependant, si le groupe est mixte, je crois qu'il est préférable de les éviter pour ne pas gêner ou heurter la sensibilité des jeunes filles pubères ou en voie de l'être et pour ne pas provoquer de blagues grossières de la part des jeunes garçons...).

Jeux avec ballons à gonfler

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'il tombe dans un carré cette équipe perd un point. L'équipe qui a le moins de points gagne.

ballons en équilibre.

Matériel : Un gros et un petit ballon par équipe.

Déroulement : Diviser le groupe en équipe de six à huit personnes. Chaque équipe reçoit un gros et un petit ballon. Au signal le premier joueur de chaque équipe met en équilibre le petit ballon sur le gros 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 un deuxième, un troisième ballon en jeu.

Grande bataille de ballon

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 le plus proche de la cible et quinze points pour un ballon dans la cible.

Crève le ballon

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 le 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 volleyball, 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 le passent de l'autre côté du filet. Chaque fois qu'une équipe envoie le ballon hors des limites ou qu'il 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 pareils)

Déroulement : Chaque joueur reçoit un ballon et il doit le gonfler jusqu'à ce qu'il 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 le 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'il 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 le faire entrer dans le sac. La première équipe à placer tous ses ballons dans son sac gagne. En aucun temps, le ballon ne 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 placée 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 pas 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)

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 (1)

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 (1)

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, un epersonne donne le signal d'arrêter de chanter et c'est elle qui est dos au cercle.

Défend le château (3) (plus 3 boîtes de conserve)

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 (3)

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 (beaucoup!) (plus un panier)

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 (1)

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.

Jeux avec des chaises

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 remélange 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 promène 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, cœur) 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 cœur 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.

Jeux aquatiques ou avec de l'eau

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

Équipement : 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.

Jeux de nuit

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.

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.

Jeux avec matériel facile à trouver

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 le 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 (genre Saran wrap) 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 sizaine 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 sizaine 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 sizaine 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.

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

matériel : de la craie.

Déroulement : Dessiner sur l'asphalte des cercle 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.

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 celle 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 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.

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.

Stratégo

Pour ce qui est du fakir, il s'agit, en gros, d'un "stratégo" ...

Normalement, il y a 2 équipes (parfois, nous, vu le nombre, on en fait 3, mais au départ c'est prévu pour 2...), qui sont chacune une armée. Le chef de chaque armée, c'est le fakir (drapeau du stratégo, sauf que le fakir est mobile et vachement puissant!). Le but, c'est d'attraper le fakir adverse...MAIS, il est très fort, et ne peut être pris QUE par l'espion, qui lui-même est battu par tous les autres grades, de la bombe à l'éclaireur...

En clair : Dans chaque équipe, un chef "distribue" (choix, hasard, demande...) un grade à chacun des joueurs (UN grade par personne, 2 personnes ne pouvant avoir le même grade dans une même équipe...), à l'abri du regard et des oreilles adverses, bien évidemment. Parmi ces grades figurent le fakir, l'espion, la bombe, le démineur, le maréchal, le général, etc (grades décroissants : colonel, capitaine, lieutenant, sergent, caporal, éclaireur, plus d'autres intercalés ou à la suite, en fonction du nombre prévu dans chaque équipe...se mettre d'accord au départ entre chefs sur les grades distribués, car il FAUT qu'ils soient les mêmes dans chaque équipe...).

Ensuite, le jeu démarre : Chaque fois qu'un joueur en touche un autre (Note: fixer des limites de jeu!!! Sinon, le fakir, l'espion ou d'autres se barrent à Hout-si-plou-les-bains-de-pied, et ça fausse le jeu!), ils sont obligés de dire (montrer?...voir plus loin) leur vrai grade, et c'est le plus fort des 2 qui prend la vie de l'autre (si un colonel et un sergent se rencontrent, par exemple, c'est le colonel qui prend la vie du sergent). Mais heureusement (c'est quand même bien fait!), moins on est gradé, plus on a de vies...le sergent en question peut donc aller en récupérer une autre...près de son fakir dans la version originale du jeu (attention à ne pas être suivi!), près du chef responsable de l'équipe dans la version louveteaux, sinon ça foire à tous les coups! (zone neutre, càd sans "prise de vie" de la part d'un joueur de l'autre équipe autour du chef...histoire de leur laisser le temps de partir...). Une fois la nouvelle vie en poche, le joueur est reparti (Interdiction de toucher ou d'empêcher un adversaire de courir sans être en possession d'une vie...). Voilà la base...

Maintenant les détails : - Le fakir bat tout le monde, sauf l'espion; l'espion est battu par tout le monde, sauf le fakir évidemment; la bombe bat tout le monde, sauf le fakir bien entendu, et le démineur; ensuite, on suit la logique des choses (le mieux gradé des deux bat l'autre...): Le maréchal bat le général et le colonel, et le capitaine, etc, et le démineur, et l'éclaireur, et l'espion et est battu par le fakir et la bombe; Le général bat le colonel, etc et est battu par le fakir, la bombe et le maréchal; Le colonel...etc; Le sergent bat le démineur, l'éclaireur et l'espion, mais est battu par tous les autres; le démineur bat la BOMBE, l'éclaireur et l'espion, mais est battu par tous les autres, et l'éclaireur ne bat que l'espion.

Point de vue stratégie habituelle: Dès le début du jeu, le fakir et l'espion vont se planquer, parfois accompagnés d'un autre "simple" gradé. On ne va trouver le fakir que pour aller rechercher une vie dans le "vrai" jeu, le plus discrètement possible, aussi bien pour "y" aller (il faut savoir où il est caché!) que pour le trouver, récupérer la vie et réintégrer le jeu sans montrer d'où on vient...OU lorsque l'espion adverse n'a plus de vie, auquel cas le fakir est invincible, et doit "tuer" tous les adversaires avant que ceux-ci, à leur tour, ne tuent définitivement l'espion, auquel cas il y a match nul, sinon l'espion doit toucher (tuer) le fakir sans se faire avoir, par exemple protégé (mais jusqu'où???) par le fakir invincible (càd qu'ils se "balladent" ensemble, mais que le fakir doit toucher tous ceux qui attaquent son espion avant que ceux-ci ne parviennent à le toucher...etc, etc). L'espion, lui, n'est appelé que lorsque le fakir adverse est connu (à 100% !)(Je précise qu'au départ, personne ne connaît les grades adverses avant que ceux-ci n'aient été touchés...), et même alors, ne se montre que "surprotégé"... Quant aux autres : Les moins bien gradés ont pour rôle d'informer leurs "supérieurs" des grades adverses (ayant beaucoup de vies, ils peuvent se permettre de "mourir" quelques fois...), d'abord qui sont les bombes, maréchal, général et autres, ensuite une fois ceux-ci connus, ils doivent s'éclipser (avant de se faire bouffer tout cru par les adversaires!), et tenter de trouver les fakir et espion adverses, voire de tuer l'espion... Les gros bras, eux, attendent de savoir qui les bat dans l'équipe adverse (l'apprenant parfois à leurs dépens, s'ils n'ont pas été bien mis au courant...) avant de tuer à tours de bras, si tout va bien... Pour les chefs : beaucoup de vies (merci l'ordi!), sur laquelle on met le grade, sa force (maréchal : force 2, général : force 3, bombe : force BOUM, fakir : force 1, espion : force 0, etc) et le nombre de vies du grade en question (simple renseignement...) à savoir : pour une équipe : fakir : 1 vie; espion : 2 vies; bombe : 3; maréchal : 3;

général : 4; colonel : 4; capitaine : 5; lieutenant : 5; sergent : 6; démineur : 6; éclaireur : 8; etc pour les autres grades...

La durée de jeu est très variable, mais rien n'empêche, une fois les vies récupérées, d'en refaire un second, en ayant soin de modifier les grades dans chaque équipe, bien évidemment... En général, on prévoit trop de grades : Dans chaque équipe, on les distribue en commençant par les grades 1)obligés (démineur compris!) et 2)supérieurs, puis en descendant l'échelle...de cette manière, il y a les mêmes grades dans chaque équipe (ah oui! Si jamais les 2 grades identiques se rencontrent : il ne se passe rien (ils se "serrent la main"...)). Et même si, en cas de nombre impair, les 2 équipes n'ont pas le même nombre de joueurs : 2 solutions: 1)On donne un grade en plus dans l'équipe en surnombre, qui est battu par tout le monde SAUF L'ESPION...et peut aussi servir d'estafette (éclaireur) ;2) On lui donne un grade comme infirmier, ou ravitailleur, etc, qui ne bat personne (même pas l'espion!) et n'est battu par personne (1 seule vie, donc, mais spéciale), et est un excellent informateur, puisque continuellement sur le "champ de bataille". Lorsqu'un soldat n'a plus de vie disponible pour le grade qui lui était destiné, on a les 2 mêmes solutions que précédemment...

Voilà, je crois que j'ai à peu près tout dit. Si tu ne l'as jamais fait et que tu comptes essayer, ne t'étonne pas si ça ne marche pas au début, et persévère...c'est un jeu assez compliqué de prime abord, mais ô combien passionnant une fois qu'on sait y jouer...Les loups, en tous cas, adorent! On en fait de temps en temps, mais on essaie de varier (déjà qu'il n'y a aucune préparation, puisque les règles sont définies à l'avance et que la plupart des loups les connaissent...) en faisant des fakirs à thème (le classique : les animaux, où je te laisse deviner quel animal joue quel rôle...de toutes façons, ça change chaque fois...), ou dans la nuit, ou dans le village (ça se joue la plupart du temps dans les bois, rapport aux cachettes...), etc. Nous, on aime bien aussi...il n'y a qu'à faire les vies! Mais on se limite quand même (1 au camp, 1 la nuit à un hike et 1 ou max 2 durant l'année), sinon ça devient lassant (on ne peut pas jouer avec les loups, sinon ça fausse tout...pour ça, c'est bien les scouts...).

N'hésite pas à expliquer longtemps, à répondre aux questions, puis une fois que (+ ou -) tous disent avoir compris, à les tester : - " Michel, si un général rencontre un démineur, qui gagne?", puis fakir-maréchal, puis infirmier-espion, puis fakir-bombe, puis bombe-démineur, puis fakir-espion,etc...

Nous, ce qu'il y a de bien, c'est qu'on ne doit expliquer qu'aux nouveaux, ce qu'on fait chaque année, mais vu que tous les autres connaissent, ils aident les plus petits, et après y avoir joué 2 ou 3 fois, ils ont compris...

Un exemple avec les Schtroumpfs contre les Bisounours :

Fakirs : Grands schtroumpf et Tout Brave ;
Espions : Gargamel et Cœur-de-pierre ;
Bombes : Sch. costaud et Gros costaud ;
démineurs : schtroumpfette et Tout amour;
ensuite (et dans le désordre) : Sch. à lunettes et Gros Con;
Sch. gourmand et Gros gourmand ;
bébé sch. et Tout petit ;
sch. cocu et Gros veinard ;
Schtroumpfissime et Tout bon ;
Schtroumpf Yack et Tout beau ;
Enfin (je crois...) , les éclaireurs : Sch. Passadrôle et Gros rejeté

Voici maintenant l'adaptation que j'en ai fait pour notre thème du cirque :

L'équipe du cirque :	L'écuyère : Force 4, 6 vies.
Le maître de piste : Force 1, 1 vie.	Le trapéziste : Force 5, 8 vies.
Le contorsioniste : Force 10, 2 vies.	L'équipe de la ménagerie :
Le clown : Force BOUM, 3 vies.	Le lion : Force 1, 1 vie.
Le dompteur : Force 7, 6 vies.	Le singe : Force 10, 2 vies.
Le jongleur : Force 2, 4 vies.	Le tigre : Force BOUM, 3 vies.
Le funambule : Force 3, 5 vies.	L'éléphant : Force 7, 6 vies.

Le chien : Force 2, 4 vies.

Le cheval : Force 4, 6 vies.

Le serpent : Force 3, 5 vies.

Le crocodile : Force 5, 8 vies.

Le but du jeu est de capturer le personnage de force 1 de l'équipe adverse (le maître de piste et le lion). Les joueurs de force 1 et 10 vont se cacher dans un endroit connu de leur équipe. Les autres joueurs se dispersent à l'intérieur d'un terrain délimité puis doivent se "taguer". S'ils sont de la même force, ils se serrent la main et vont trouver un autre joueur. S'ils ne sont pas de la même force, celui qui a le plus petit chiffre gagne et celui avec le chiffre plus élevé perd une vie et va en chercher une autre (s'il lui en reste) auprès du maître de jeu. Les exceptions étant :

La force 1 bat tout le monde, sauf la force 10.

La force 10 est battue par tout le monde, sauf par la force 1.

La force BOUM bat tout le monde sauf la force 7 et la force 1.

Les autres joueurs vont informer leurs joueurs de force 1 et 10 des forces des joueurs de l'équipe adverse. Le joueur de force 10 sort lorsque le joueur de force 1 de l'équipe adverse est connu pour essayer de le "taguer". S'il réussit, son équipe gagne.

Lorsque quelqu'un n'a plus de vies, pour qu'il puisse continuer à jouer, on lui donne un grade spécial : infirmier. Ce grade ne bat personne et n'est battu par personne, mais il devient un informateur hors pair puisqu'il est toujours sur le champ de bataille!

Cluedo

Ce jeu ressemble au précédent, mais au lieu de rapporter un objet de la nature, chaque équipe doit faire une épreuve technique pour chaque endroit.

Le déroulement du jeu se fait ainsi:

- Le meneur de jeu indique où sont cachées les instructions
- Vous trouvez le message et vous exécutez ce qui est demandé
- Vous devez ensuite décoder le message codé
- Vous revenez voir le meneur de jeu en respectant les conditions dictées par le code
- Le meneur de jeu vous donne un morceau du message à découvrir
- Le meneur de jeu vous indique où sont les prochaines instructions.

A chaque étape, vous recevrez une partie du message de B-P. Le but du jeu est de trouver le message de B-P.

A chaque étape, vous devez vous assurer que tous les membres de l'équipe aient fait l'acquisition de la technique ou des connaissances visées par l'étape. Ce jeu doit se faire dans l'esprit scout. En cas de doute, le meneur de jeu et son équipe se réservent le droit de vérifier auprès d'un membre si la technique est acquise. Après chaque étape, une personne doit venir voir le meneur de jeu. Tous les membres doivent y passer autant de fois que les autres.

L'esprit scout exclut, évidemment, de nuire de quelques façons que ce soit aux autres équipes. Lorsque vous trouvez le message, ne prenez qu'un seul message sans toucher aux autres. L'esprit scout exclut, évidemment, de copier ou regarder ce que les autres équipes font. Vous ne faites pas les mêmes épreuves en même temps.

Pour respecter l'environnement, vous devez ramener au meneur de jeu le matériel que vous avez ramassé lors de l'étape. (papier, corde, bouteilles, etc)

Si vous rencontrez des difficultés: besoin de matériel, problèmes avec le message, difficulté de compréhension, etc, il est possible de recevoir de l'aide du meneur de jeu et de son équipe. Seul le chef d'équipe peut venir demander des renseignements ou du matériel.

Lorsqu'une personne est avec le meneur de jeu, vous devez attendre à une distance respectable (et respectée) que cette personne parte. Respectez votre ordre d'arrivée.

Ordre selon les équipes A B C	Épreuve à faire	Cachette	Condition
1 8 6	Noeud de chaise	À la limite du terrain, près de la rivière	Nu-pied
2 9 7	Dire les 5 buts du mouvement	Dans un arbre près du barrage	Avec un gilet blanc
3 10 8	Enroulement d'une corde	À la base d'un poteau téléphonique près de l'entrée du camp	À pas de souris
4 1 9	Noeud de tisserand	Dans le cap, en arrière du mât	Sur les épaules d'un autre
5 2 10	Dire les 3 principes du mouvement	Sur le bord de la rivière	Attaché à une autre personne
6 3 1	Surliure	En arrière de la petite cabane	Avec un drapeau à la main
7 4 2	Dire les 3 moyens du mouvement	Aux alentours du robinet d'eau	Marcher à reculons
8 5 3	Noeud de cabestan	Coin de la clairière près de la marquise	En sautant sur un pied
9 6 4	Maniement de la hache	Dans la rivière près de la plage	Les bras au-dessus de la tête
10 7 5	Noeud d'ancre	Dans la côte à gauche	Feuille d'érable en poche

Facteurs

PRÉSENTATION DU JEU

Le grand-jeu des facteurs est un jeu qui dure l'équivalent d'une journée mais qui peut être réalisé sur deux jours différents

Avant le camp, du courrier peut être posté aux guides. Ces quelques envois indiquent des rabais en lien avec la fête mais sans être expliqués. Le jeune reçoit son courrier sans trop comprendre mais fait habituellement le lien avec le camp et la majorité le conserve et l'apporte au camp. Ceci stimule aussi les jeunes face au camp.

LA PREMIÈRE PARTIE

La première partie implique une poursuite sur un terrain boisé. Les guides doivent circuler dans un périmètre déterminé et ramasser des enveloppes cachées dans la forêt. À l'intérieur de ces enveloppes se trouve de l'argent scout. Lorsque les jeunes se font prendre (attraper) par les facteurs (animateurs), ceux-ci leur remettent des factures. La première partie se joue en trois manches, afin de permettre d'équilibrer les montants recueillis. À la 2e et 3e manche, les animateurs recherchent plus activement les plus riches et ignorent davantage les plus pauvres (sans l'expliquer aux jeunes). Le but est que tous les jeunes aient suffisamment d'argent pour pouvoir en profiter lors de la fête.

Rôles:

Facteurs : Pourchassent les jeunes et remettent des factures

Meneur de jeu : Contrôle et anime le jeu, donne au besoin des consignes secrètes aux facteurs, redirige les jeunes vers les endroits où sont les enveloppes, décide du moment où la manche arrête

Banquier : Accumule et compte l'argent après chaque manche, remet des bordereaux de dépôt, remet l'argent pour la manche suivante. Oblige les jeunes en faillite à faire équipe.

LA DEUXIÈME PARTIE

La deuxième partie implique une fête dans un endroit relativement fermé. Il faut transformer de façon majeure l'endroit et organiser un marché aux puces avec des friandises et des choses à acheter. Tous les objets comportent des prix et chaque jeune défile à tour de rôle pour acheter, et recommence tant qu'il reste de l'argent. La vente doit s'effectuer dans un climat d'animation (prix variable, ajusté selon la demande, offres spéciales, bon à deal murmuré à l'oreille, etc.) Les bon-rabais reçus par la poste doivent être utilisés à ce moment. Bien qu'il y ait beaucoup d'humour, la vente peut représenter des principes économiques commerciaux (de l'offre et de la demande). Lorsque des jeunes n'ont plus d'argent, des personnes identifiées à cet effet circulent furtivement et en remettent en circulation.

Rôles:

Vendeurs (2) : Animent la vente avec humour. Doivent être déguisés

Agent de sécurité : Assure l'ordre, fait respecter l'ordre de passage de chacun, expulse temporairement (avec humour) certains jeunes

Complice : Discute avec les jeunes, propose des stratégies aux jeunes, redonne de l'argent à ceux qui en manque beaucoup.

BUT DU JEU

Le but de ce jeu est de devenir le joueur le plus riche, une fois toutes les dettes réglées. Un groupe doit obligatoirement diviser leurs avoirs à la fin de la manche et ils peuvent décider de continuer seul.

Durée du jeu

Il y a trois manches de trente minutes (durée approximative)

Matériel requis

- Argent en coupures de 5 - 10 - 20 - 50 - 100 - 500
- Enveloppes bien dissimulées dans le bois
Nombre d'enveloppes par manches : manche 1: 20, manche 2: 10, manche 3: 10
- Enveloppes très voyantes
manche 1: 10, manche 2: 5, manche 3: 5
- Courrier du facteur (factures) (80 cartes)
- Billets chanceux
manche 1: 30, manche 2: 30, manche 3: 30

Comment on reçoit le courrier

Les facteurs passent et ils remettent le courrier à ceux qu'ils attrapent. Dès qu'un jeune est touché, il reçoit son courrier. Le nombre de lettres (factures) dépend du facteur. Il donne alternativement 1, 2 ou 3 lettres selon l'ordre d'interception (dans la pratique, ceci permet de régulariser les montants remis car les facteurs ne respectent pas vraiment l'ordre). Il est défendu pour les jeunes d'aviser les autres de la présence ou de la proximité d'un facteur

Regroupement

Il est permis de se regrouper par deux. Il faut que le meneur de jeu soit avisé avant le début de la manche. Les montants seront partagés. Le regroupement doit durer toute la manche.

Coup de chance LOTO CAMPEUR

Il est possible de trouver des billets "Coup de chance". A la fin de la manche, un montant de 500\$ est tiré au hasard

Faillite

Tous ceux qui font faillite doivent obligatoirement être regroupés par équipe de deux à la manche suivante

Départ

Chaque joueur reçoit au début de chaque manche 300\$

Fin de la manche

Au son du signal de rassemblement (sifflet), les joueurs doivent revenir à l'endroit indiqué. Le dernier arrivé doit remettre 10\$ à chaque joueur.

Comment on reçoit les \$\$\$

En plus du montant de départ, il y a des enveloppes cachées dans le bois. Le territoire doit être assez grand. Les animateurs distribueront l'argent selon une méthode précisée à l'avance.

Fin du jeu

A la fin des trois manches, les joueurs peuvent utiliser leur argent pour une vente aux enchères dans le but d'acheter des friandises diverses.

Autres informations

Le meneur de jeu se réserve le droit de donner des cadeaux lors du jeu.

Utilisation de l'argent

L'argent accumulé sert à la fin du jeu à faire des achats à un marché aux puces. Les prix sont fixés selon l'argent accumulé par les jeunes.

Paiement des comptes

A la fin de chaque manche, le joueur doit payer ses comptes. Il pourra déduire les coups de chance s'il y a lieu.

Catégorie de carte	Description	Coût	Nombre
	Le Docteur S. Croc dit		2
Médecin	Dr Syn Cope	\$150	3
	Dr A Pendicite	\$100	3
	Dr A Spirine	\$85	2
	Dr Art Ritique	\$15	3
	Dr E Pidémie	\$15	3
Dentiste	Dr Ex Traction	\$150	3
	Dr L Décarie	\$25	2
	Dr M Olaire	\$20	2
Facture d'eau		\$20	4
Bois à couper		\$25	4
Taxes à payer	Loisirs de plein-air	\$20	3
	Embarras (animateurs)	\$80	3
	Bons soins reçus	\$250	3
Cartes de crédit	Traiteur buffet	\$800	1
	Magasin Ladépense	\$300	2
	Vêtements Lélégant	\$150	2
	Restaurant Leboeuf	\$60	3
	Boutique LeCoulé	\$30	3
	Pharmacie Lapilule	\$20	3
	Pharmacie Lapilule	\$15	3
Entretien	Lacasse et Lacasse	\$150	3
	M. Tim Berjak	\$100	3

	LaCuisson et Frères	\$100	2
	LeBrûlé et fils	\$75	3
	Mme Éva Poré	\$50	2
	M. Ledé Chiré	\$50	2
	Gâche Tout Inc	\$50	3
	Beurk et frères	\$25	3
Factures	Garage Lepis Toncollé	\$500	3
	Dubois et fils	\$50	2
	Mme Trik Oté	\$50	2
	M. Lef Iloché	\$35	2
	L'atelier Larqué Lectric	\$25	2
	Boutique "Les Délicats"	\$20	2
	Centre Las Crap	\$15	2
Cours spéciaux	École d'alpinisme	\$100	5
	École d'orientation	\$90	3
	École de secourisme	\$50	2
Dépenses vacances	Motel Ladétente Inc	\$125	2
	Camp LaRelève	\$75	3
	Camp coup de soleil	\$50	3
	Résidence Letrou	\$25	3
Un petit bobo ?			3
Etes-vous malade ?			3
Offre sensationnelle			3
Aimez-vous la pluie ?			3
La chance de votre vie			3
BILLET DE TIRAGE	Loterie: Loto campeur	\$100	8
COUP DE CHANCE	Erreur de facturation:	\$20	3
	Ristourne:	\$50	3
	Remboursement:	\$150	3
CARTES POSTALES	Chère maman et cher papa	Robert	2
	Cher M. Chabot	S. Turgeon	2
	Chère maman	Jean	2
	Cher papa (estampillé à la prison)	Robert	2
	Dear papa et mom	Bob	2
	Chère maman	Pierre Lemaigre	2

Répartition de l'argent dans les enveloppes

No. env.	Manche 1 Voyantes	Manche 1 cachées	Manche 2 Voyantes	Manche 2 cachées	Manche 3 Voyantes	Manche 3 cachées
1	150	205	150	390	150	105
2	150	150	150	395	150	510
3	150	15	150	245	150	565

4	150	60	150	5	150	55
5	150	300	150	20	150	100
6	150	215		300		255
7	150	500		310		340
8	150	365		330		350
9	150	250		290		505
10	150	200		515		205
11		155				
12		5				
13		255				
14		225				
15		285				
16		310				
17		265				
18		365				
19		100				
20		300				

Messages postés aux guides avant le camp

Ne manquez pas le Paradis des Aubaines	Wow ! 4 août Le temps des économies arrive À conserver précieusement	2 pour 1 sur toute la marchandise désignée lorsque l'offre 2 pour 1 sera annoncée Valable jusqu'au 6 août
Échangeable contre une friandise	50 % de rabais sur un sac emballé Ne peut pas être combiné à d'autres offre	

Textes des cartes (à éditer en mettant des fontes de fantaisie, centré, etc...)

Le docteur S. CROC dit:
Le refus d'écouter religieusement les animateurs est la cause principale des accidents cardiaques. Demandez le livre d'instruction à Comment mieux écouter vos animateurs!

HONORAIRES DE MÉDECIN:

Dr A. Spirine
Traitement de blessures suite à des altercations à disciplinaires! avec les animateurs.
La raison du plus fort a été la meilleure
85 \$

HONORAIRES DE MÉDECIN:

Dr Syncope
Opération du cœur à un jeune suite à un jeu de nuit dans le bois, la nuit dernière.
La nuit ferait peur aux éclaireurs ?
150 \$

HONORAIRES DE MÉDECIN:

Dr Art Ritique
Radiographies pour retrouver un couteau malencontreusement avalé par un éclaireur
15 \$

HONORAIRES DE MÉDECIN:

Dr A. Pendicite
Problème digestif du à un excès de très bonne nourriture faite par les animateurs
100 \$

HONORAIRES DE MÉDECIN:

Dr É. Pidémie
Traitement respiratoire suite à l'inhalation de fumée provenant d'un feu mal alimenté.
Problème technique ?
15 \$

HONORAIRES DE DENTISTE:

Dr Ex Traction

Réparation de dents cassées par une manipulation maladroite d'une fermeture-éclair d'un sac de couchage
150 \$

HONORAIRES DE DENTISTE:

Dr L Décarie
Dents cariées dû à une mauvaise hygiène buccale chronique associée aux camps d'été
25 \$

HONORAIRES DE DENTISTE:

Dr M. Olaire
Nettoyage de dents suite à l'usage de brosses à dents souillées par la visite d'une sympathique mouffette
20 \$

Facture d'eau
(de source)
20 \$

Facture de bois
(à couper)
25 \$

TAXES À PAYER

Taxe sur les loisirs de plein-air
20 \$

TAXES À PAYER:

Taxe sur l'embarras que les scouts font vivre aux animateurs.
Ils doivent endurer les jeunes
80 \$

TAXES À PAYER:

Taxe sur les bons soins que les animateurs donnent aux jeunes
250 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Traiteur Buffet Moderne
Repas de camp
Si les jeunes mangeait moins, ça coûterait moins cher !
800 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Magasin Ladépense
Matériel de plein-air
Les gars sont plus durs que le matériel
300 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Vêtements Lélégant
Vêtements de pluie
Pour ne plus faire fondre les jeunes sous l'averse
150 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Restaurant Leboeuf
Collations du camp
Encore de la nourriture Ö
60 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Pharmacie Lapilule
Calmants pour les animateurs
Animer des éclaireurs, tout un contrat !
20 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Pharmacie Lapilule
Articles divers
30 \$

CARTE DE CRÉDIT:

Pharmacie Lapilule
Produits contre les insectes
Ils adorent les éclaireurs
15 \$

Lacasse et Lacasse
Réparation d'une auto
Une voiture est heurtée par un jeune
Mais la voiture était plus solide que le jeune
150 \$

M. Tim Berjak
Déboisement de terrain
Nous avons besoin d'espace
100 \$

LaCuisson et frères
Réparation des poêles
Ils ont vu plusieurs sortes de cuisiniers
100 \$

LeBrulé et fils
Traitement anti-feu des tentes
Mieux vaut ne pas prendre de chances quand il y a des éclaireurs
75 \$

Mme Éva Poré
Achat de naphta
Il est interdit de s'en servir pour allumer des feux de camp
50 \$

M. Ledé Chiré
Réparation de toiles de fond
Les éclaireurs les ont utilisé
50 \$

Gache Tout Inc
Affûtage des hâches
Les hâches s'entendent mal avec les roches
50 \$

Beurk et frères
 Traitement de l'eau potable
 Afin de distinguer l'eau de source de l'eau de
 vaisselle
 25 \$

Garage Lepis Toncollé
 Réparation d'un moteur
 Un éclairer a voulu conduire
 Le moteur n'a pas résisté
 500 \$

Mme Trik Oté
 Réparation du drapeau d'unité
 50 \$ M. Lef Iloché
 Recoudre des sac à dos
 Il vaut mieux toujours remettre les couteaux dans
 leur étui avant de les mettre dans le sac à dos
 50 \$

L'atelier Larqué Lectric
 Soudure des chaudrons
 SVP, ne plus les utiliser comme tambour
 35 \$

La Boutique à Les Délicats
 Remplacement des verres des fanaux
 Éviter de les lancer dans le fond des coffres
 25 \$

Magasin La Ficelle
 Remplacement des tendeurs des tentes
 Prière de regarder devant soi quand on court
 20 \$

Centre d'entretien Las Crap
 Nettoyage d'ustensiles
 Les couteaux de cuisine ne doivent jamais rester
 sous la pluie
 15 \$

COURS SPÉCIAUX:
 École d'alpinisme à Le Manchof
 100 \$

COURS SPÉCIAUX:
 École d'orientation à La Trace Perdue
 90 \$

COURS SPÉCIAUX:
 École de secourisme à Le Macchabée
 50 \$

DÉPENSES DE VACANCES
 Motel LaDétente Inc
 Réservé aux animateurs
 125 \$

DÉPENSES DE VACANCES
 Camp LaRelève

Pour se remettre après un camp
 75 \$

DÉPENSES DE VACANCES
 Camp à Coup de Soleil
 Fermé les jours de pluie
 50 \$

DÉPENSES DE VACANCES
 Résidence LeTrou
 Réservé aux jeunes
 25 \$

Un petit bobo ?
 Essayez nos boîtes de pansements pour
 maladroits de 50 pour 25 sous

Êtes-vous malade ?
 La tisane de sapin du docteur S. Croc guérit
 toutes les maladies

Offre sensationnelle
 Envoyez 50 sous et recevez la carte des 15
 meilleurs endroits pour faire du pouce dans le
 Parc de la Gaspésie

Aimez-vous la pluie ?
 Gratuit
 Recevez des échantillons de précipitations acides

La chance de votre vie
 Découvrez tous les mystères de la vitamine E.
 Aussi inclus: les mystérieuses propriétés de la
 nouvelle vitamine scout.

BILLET DE TIRAGE
 Loterie
 Loto Campeur
 \$ 100

COUP DE CHANCE
 Erreur de facturation
 On vous rembourse selon la valeur du travail fait
 pendant le camp. Dommage que vous ayez
 travaillé si peu
 \$ 20

COUP DE CHANCE
 Ristourne
 Vous obtenez un boni pour votre prochaine
 collation de survie
 \$ 50

COUP DE CHANCE
 Remboursement
 On vous remet le prix sur les derniers services de
 premiers soins reçus. Nous nous étions trompé
 de victime
 \$ 150

Cher maman et cher papa

Le camp est vraiment amusant. Les animateurs sont vraiment divins. Ils sont gentils, compréhensifs, intelligents, attentionnés, bref, ils sont parfaits. J'ai hâte de revenir à la maison pour vous présenter plus complètement leurs incroyables qualités. À bientôt
Robert

Cher M. Turbot

Nous avons le regret de vous apprendre que M. Pierre Poisson n'a pas été revu depuis son départ pour le Lac-à-la-Truite, la semaine dernière.
Sincèrement vôtre
S. Turgeon

Cher maman

On a bien du plaisir au camp zéclaireur
Un gros bec
Ti-Jean

Cher papa

Envoie-moi \$1000 le plus tôt possible. Je t'expliquerai quand je reviendrai.

Tout va bien Ö

Robert

PRISON FÉDÉRALE

Dear papa and mom

Scout life est une real big grosse affaire. Je me suis trouvé une beautiful super girl friend. Send me un dictionnaire anglais-french le plus vite possible. Je suis tout mixed-up.

Thank you

Your son Bob

Chère maman

Il fait beau, la cuisine est vraiment très bonne. Les cuisiniers sont exquis et prennent à cœur notre alimentation. J'ai engraisé de 20 livres depuis la dernière lettre. Gros bisou.

Votre fils, Pierre Lemaigre

Pirates

PRESENTATION

Le grand-jeu des Pirates est un jeu de rôle où tous les participants doivent jouer un rôle, bien que les jeunes évoluent dans le jeu sans savoir ce qui va arriver par la suite.

Ce jeu exige plusieurs animateurs et beaucoup de matériel qui doit être préparé à l'avance. Il dure une journée entière et doit être exécuté en deux ou trois blocs. Les transitions sont nécessaires pour permettre la préparation du bloc suivant. Les animateurs doivent se costumer et mettre beaucoup d'importance sur les rôles afin de maintenir un climat d'ambiance.

CONTEXTE GÉNÉRAL

- o La loi guide ainsi que les principes du mouvement doivent être respectés lors du jeu.
- o Votre participation est extrêmement importante dans ce jeu. Vous devez respecter votre personnage et celui des autres.

RÈGLEMENTS PARTICULIERS

- o Vous devez appeler les autres membres de votre équipe par leur nom de personnage
- o Le jeu se vit par équipe. Il est interdit de donner des informations ou de se faire aider par d'autres équipes
- o Vous ne devez jamais résister si d'autres personnages vous font des menaces ou des agressions, se battre ou posséder des armes (de tout genre)
- o Vous ne devez pas dire aux autres personnages de votre équipe vos consignes secrètes ou vos relations avec les autres personnages.
- o Vous devez respecter obligatoirement toutes les consignes de votre personnage
- o Vous devez toujours vous suivre en équipe et ne jamais abandonner.
- o Une seule lampe de poche est autorisée par équipe.
- o Ne pas aller à un endroit si une autre équipe est déjà là.
- o Vous devez obligatoirement respecter les consignes données par des personnages adultes
- o Les membres d'une équipe doivent s'entraider aussi sur le plan monétaire.

o Le centre de prêt usuraire vous permet de gagner de l'argent en échange de corvée à venir dans le camp. Tous les membres de l'équipe doivent signer leur vrai nom sur les documents sous l'argent emprunté. Un seul emprunt peut être fait à chaque visite.

Scénario et description des personnages

CONTEXTE PRÉALABLE

Les jeunes sont des pirates condamnés à purger une peine d'exil pour le reste de leur vie sur une île maudite où sont déjà enfermées d'autres personnes qui ont été condamnées. Les pirates sont des durs, des voleurs de la mer. Ils sont amenés par le capitaine Old Spice et son équipage. Celui-ci est responsable des prisonniers sur l'île. Chaque année, il va chercher d'autres condamnés pour les amener à l'île. Le capitaine leur dit que leur seule chance de ne pas mourir sur cette île est de gagner ses bonnes faveurs afin qu'ils puissent être choisis pour faire partie de son équipe.

Le capitaine dit aussi qu'un trésor est caché sur cette île mais qu'il ne sait pas où il est caché. Il a déjà possédé une carte qui indique l'endroit où il est caché mais il se l'est fait voler par un homme à la jambe de bois en qui il avait confiance avant d'avoir pu découvrir le trésor. Heureusement, il a réussi à garder un morceau du plan. L'homme à la jambe de bois s'est caché sur cette île y a de cela plusieurs années. Certains disent qu'il est mort, d'autres disent qu'il est devenu fou et qu'il erre dans l'île. Quelques personnes de l'île disent même l'avoir entendu crier certaines nuits. Est-ce un fantôme ? Le capitaine a cherché longtemps l'homme à la jambe de bois pour retrouver son trésor mais il n'y est jamais parvenu. Il soupçonne certains pirates de l'île de posséder des informations importantes mais de ne pas lui dire car plusieurs n'aiment pas beaucoup le capitaine Old Spice, même si tous le craignent.

Le capitaine promet de partager son trésor avec ceux qui lui rapporteront les morceaux manquants du plan et de leur accorder le droit de quitter l'île. Même si ces gens retrouvaient les morceaux, ils n'auraient pas le morceau du capitaine et de toute façon, ils ne pourraient pas vraiment en profiter car ils resteraient sur l'île pour toujours. De plus, il est fort possible que le capitaine ait des espions dans l'île.

Le capitaine est sévère envers les prisonniers et il dit à tout le monde qu'il coupera la tête à quiconque le trahira et qu'il coupera la langue à quiconque entrera dans sa tente sans sa permission.

DÉROULEMENT DES ÉTAPES

Les équipes sont composées de personnages de pirates. Les même personnages se retrouvent dans chaque équipe. Si les équipes ne sont pas égales, un personnage est scindé en deux. Les équipes vont sur les lieux en alternance. Chaque jeune reçoit de l'argent au début du jeu.

Après chaque endroit, les jeunes attendent de recevoir l'autorisation pour aller à l'endroit suivant afin de coordonner le déroulement du jeu, les étapes n'ayant pas toutes la même durée. Il est utile qu'une personne se déplace et assure la coordination tout au long du jeu. Il est souvent utile de savoir que l'autre équipe a bientôt terminé.

	Équipe 1	Équipe 2
Mise en situation	Les deux équipes arrivent sur l'île	ensemble
Bloc 1	Auberge de l'Île	Diseuse de bonne aventure
	Diseuse de bonne aventure	Auberge de l'Île
Bloc 2	Cour du Roi	Cabine du capitaine
	Cabine du capitaine	Donjon
	Donjon	Cour du Roi
Fin	L'homme à la jambe de bois	L'homme à la jambe de bois
	Le trésor du capitaine	Le trésor du capitaine

DESCRIPTION ET RÔLES POUR CHAQUE ÉTAPE

L'ARRIVÉE SUR L'ÎLE

Mise en situation

o Chaque équipe de jeunes est placée sur un banc sur le bord du lac. Les bancs sont parallèles dans l'eau mais le haut du banc est hors de l'eau. Le Capitaine Old Spice se place face à eux (du côté du lac) et les jeunes sont assis vers lui. Il leur présente le scénario du départ et le contexte de jeu. Il leur dit qu'ils arrivent sur l'île et qu'ils devront ramer.

o À ce moment, un adulte commence à frapper sur un tambour (baril de 45 gallons) pour tenir la cadence en criant "ramez, ramez !". Les jeunes ont tous un bâton à la main qui fait office de rame. D'autres adultes alentour se mettent à les arroser avec des chaudières et le Capitaine Old Spice leur dit qu'il y a une tempête terrible.

o À la suite de cela, les jeunes vont se changer pour commencer la phase suivante du jeu.

o Les règlements sont présentés ensuite aux jeunes avant de commencer et nous répondons aux questions

Rôles :

Capitaine Old Spice : Il reçoit les jeunes et leur présente le contexte du jeu et il anime la mise en situation.

Le joueur de tambour : Il frappe le baril pour marquer la cadence du ramage et il hurle: "Ramez !, ramez !"

Les arroseurs (4) : Ils arrosent les jeunes pour simuler une tempête terrible.

Nombre de personnes: 6 personnes

Matériel:

o Le déguisement de chaque jeune (oeillère, bandeau, argent, carte pour identifier le nom du personnage)

o Costume du Capitaine Old Spice

o Un banc par équipe

o Un bâton par jeune pour ramer dans l'eau

o Un baril de 45 gallons (tambour)

o Deux bâtons pour frapper le tambour (avec de la corde enroulée sur le bout)

o Des chaudières pour les arroseurs

AUBERGE

Rôles :

Aubergiste : L'aubergiste est une femme. Elle reçoit les pirates, les fait boire et les anime. Elle peut être aidée par une serveuse qui partage ses fonctions

o Elle leur vend des boissons dont certaines seront des mixtures imbuables. Les pirates devront vider leur verre (faire cul-sec)

o Elle les enverra dans une mauvaise direction si les pirates lui demande des informations sur l'homme à la jambe de bois. (sur le quai flottant à Duchesnay)

o Elle les incite à passer l'épreuve de courage en leur disant qu'ils pourront gagner de l'argent et prouver leur virilité.

Joueur de dés : Il est présent et joue aux dés

o Il lance des défis aux joueurs en jouant aux dés avec eux. Il fait perdre de l'argent aux joueurs.

Il pourrait aussi y avoir d'autres jeux s'il y a d'autres personnages adultes

Tireur au poignet : Il lance des défis aux jeunes pour tirer au poignet.

Responsables de l'épreuve du courage : Deux personnes sont responsables de l'épreuve du courage. Ils se tiennent derrière un rideau et reçoivent un par un les pirates. Ils mettent un morceau de glace sur une plaque chauffée (sur un poêle au propane). La glace se met à bouillir et il faut la mettre rapidement dans la main du pirate. Ils remettent un sac d'argent à ceux qui passent l'épreuve.

Lépreuse : Elle est assise dans un coin et ne se fait pas remarquer. Elle pourrait lire et boire quelque chose.

o Elle connaît la réponse mais elle exige de recevoir un ou des baisers avant de leur révéler la vérité. Elle leur dit qu'elle ne se fait jamais embrasser mais elle exige que l'homme qui l'embrassera soit un vrai mâle qui a fait ses preuves. Il doit avoir bu comme un homme, joué aux dés et passé l'épreuve du courage. Ils risquent peu de choses à part le fait de devenir lentement comme elle.

Elle leur indique où trouver la personne qui pourrait répondre à leur question:

Équipe 1 doit aller à: DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Équipe 2 doit aller à: CABINE DU CAPITAINE

Préciser qu'il faut entrer seulement un à la fois, que la réponse est dans un livre et qu'ils doivent faire attention de ne pas se faire prendre par le capitaine.

Nombre de personnes: 6 ou 7 personnes

Matériel:

- o Le déguisement des personnages
- o Des petites tables et des chaises
- o Des bouteilles de boissons vides de divers formats
- o Du jus de citron et du vinaigre pour les mixtures
- o Des petits contenants jetables pour faire boire les pirates
- o Des dés et des cartes pour le joueur de dés
- o De la glace coupée en morceau pour l'épreuve du courage
- o Une plaque chauffante sur un poêle au propane avec des pinces
- o De l'argent pour donner à ceux qui passent l'épreuve
- o Gruau pour faire le maquillage de la lépreuse

DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Rôles :

Diseuse de bonne aventure : Elle est assise et attend les pirates

o Elle commence par leur demander leurs noms et leur dit qu'elle doit commencer par lire les lignes de leurs mains afin de savoir si elle peut leur faire confiance et leur révéler le secret.

Malheureusement, elle ne parvient qu'à lire suffisamment de confiance et d'honnêteté que dans une main propre. Si personne n'a de main propre, ils doivent aller se laver (HAGAR devrait avoir la main droite propre)

o Lorsqu'elle sait qu'elle peut leur faire confiance, elle lit dans la boule de cristal. Elle voit que l'homme à la jambe de bois a été à plusieurs endroits mais elle voit difficilement le dernier endroit où il a été vu. Pour voir ce dernier endroit, il faudrait connaître la date où il a disparu. La dernière chose qu'il a faite fut de tuer Paulus Baidort. La date du décès se trouve sur une pierre tombale dans le cimetière de l'île qui est maintenant envahi par la forêt. Pour y aller, ils doivent prendre le taxi.

Taxi : Attend près de la diseuse de bonne aventure

- o Il fait payer à l'avance le voyage à chacun
- o Il les conduit à l'endroit désigné (en dehors du camp) et leur indique l'emplacement du cimetière. Il les attend sur place sans les aider davantage (à moins d'erreur majeure)
- o Avant de partir pour le retour, il leur dit de vider leurs poches et prend tout l'argent qui s'y trouve. Par la suite, il les ramène à la Diseuse de bonne aventure

Diseuse de B. A.

- o Elle demande à être payée pour continuer
- o Elle demande si quelqu'un connaît la formule magique. Cela l'aiderait beaucoup à préciser ce qu'elle voit (Barberousse connaît la formule)

Oustiti

bali balou

tara tourilou

gora falouk

ouf

o Avec la date, elle localise où se trouve une personne qui pourrait l'aider à retrouver l'homme à la jambe de bois.

Équipe 1 doit aller à : COUR DU ROI MINUS

Équipe 2 doit aller à : AUBERGE DE L'ÎLE

Nombre de personnes: 3 personnes

Matériel:

- o Costume du personnage
- o Une table et une chaise
- o Une boule de cristal
- o Taxi
- o Des pierres tombales et des croix disposées dans le bois pour faire un cimetière
- o Pancarte du cimetière

COUR DU ROI MINUS

Rôles :

Garde : Il est à l'extérieur de l'endroit où se trouve le Roi Minus et il interdit l'entrée

o Il leur décrit le Roi: grand personnage, célèbre, sage, riche, sérieux, généreux, colérique. Ils doivent le respecter

o Il leur demande s'ils connaissent la formule de politesse royale; "L'Éloge au Roi". (Raspoutine la connaît) Tout le monde doit être capable de la réciter ensemble mais il leur dit qu'il n'a pas le droit de leur dire cette formule car il est un sujet du Roi et non un visiteur (pour obliger les jeunes à s'entraider).

Ô mon Roi

Votre grâce est divine

Votre honneur est majestueux

Nous nous prosternons devant votre grandeur

o Il les fait payer (pourboire) et il leur dit de parler seulement quand le Roi les invite à le faire.

o Il doit rappeler à Drake qu'il ne doit pas rire en présence du Roi Minus et il doit venir tasser le rideau (la couverture) devant le Roi Minus quand les pirates sont placés

Servante : Elle aide à manipuler des objets et à ramasser les souliers qui tombent. Elle essuie le Roi quand il est sale ou lorsqu'il a trop chaud.

Roi Minus : Il est placé derrière une couverture (rideau) que le garde vient enlever quand tout le monde est installé

o Il leur demande de rester pendant qu'il termine son repas

o Il leur demande la raison de leur visite et il leur dit qu'il ne peut leur révéler le secret à moins que les sujets puissent le faire rire avec un concours de grimaces ou de jokes. Il récompense les meilleurs avec des sacs d'argent.

o Il récompense celui qui n'a pas rit en lui disant où aller pour trouver sa réponse. (Drake)

Équipe 1 doit aller à : CABINE DU CAPITAINE

Équipe 2 doit aller à : LIEU OÙ L'HOMME À LA JAMBE DE BOIS A ÉTÉ VU LA DERNIÈRE FOIS

Préciser qu'il faut entrer seulement un à la fois, que la réponse est dans un livre et qu'ils doivent faire attention de ne pas se faire prendre par le capitaine.

Nombre de personnes: 4 personnes

Matériel:

- o Déguisement du Roi Minus
- o Installation physique des lieux (rideaux qui ferment, tablettes pour asseoir le Roi Minus)
- o Quelque chose à boire et à manger
- o Des essuie-tout pour la servante

SCÉNARIO DU ROI MINUS

o Accueil

o Le Roi est en train de manger et de boire lorsque les pirates viennent lui rendre visite. (breuvage, chips, banane)

o Il leur demande la raison de leur visite

o Il y a une mouche qui l'achale (au bout d'un baton et d'un fil à pêche)

Il demande au garde de tuer la mouche

o Il leur fait une démonstration de concentration en faisant de la lévitation sous leurs yeux

- o Il leur fait le chant royal:
Je suis le Roi de l'île maudite
Moi, Minus le plus grand
De tous les Rois sur terre
Je suis le plus innocent
Il y a longtemps que je règne
Jamais je ne grandirai
- o Danse "Kasatchok" (le personnage de derrière fait le chant alors que le Roi fait: (Hé hé hé). En dansant, il perd son soulier.
- o Il demande au pirates de le faire rire en faisant un concours de grimaces
- o Il révèle à Drake (qui ne doit pas rire) l'endroit où il doit aller pour trouver l'homme à la jambe de bois car Drake l'a respecté tout au long de la rencontre

(La mouche n'a pas très bien fonctionnée car elle se manipule mal de derrière le rideau. Il faudrait qu'elle soit manipulée par une autre personne)

CABINE DU CAPITAINE

Rôles :

Capitaine : Le capitaine circule dans sa cabine, entre et sort régulièrement afin de permettre aux pirates d'approcher. Dans la cabine, il y a un fanal qui éclaire faiblement. Dans le livre du capitaine, il y a un message en langue étrangère que le capitaine n'a jamais pu traduire et comprendre: "Felix qui potuit rerum cognoscere caucas" (Heureux celui qui a pu pénétrer les causes secrètes des choses).

- o Les jeunes devraient entrer normalement un seul à la fois.
- o Le capitaine s'arrange pour permettre aux pirates d'approcher et de surprendre les premiers qui oseront entrer dans sa cabine.
- o Le mot de passe est jugé bon ou mauvais par le capitaine sans aucun critère, sauf celui de faire durer le jeu raisonnablement longtemps et d'ajuster la durée aux autres épreuves.
- o Il lui demande alors le mot de passe. Si ce n'est pas le bon, il lui coupe la langue. Il s'agit de demander au jeune de crier très fort, de lui faire boire quelque chose de rouge et de lui faire mettre dans la bouche un morceau de viande. Ensuite, le jeune sort de la cabine, va vers les autres en semblant faible et crache le sang et la langue. Les autres qui seront surpris seront punis par du piquet fouetté ou des exercices (push-up, etc)
- o Si le mot de passe en le bon, il permet au pirate de repartir sans le mutiler. De plus, il lui indique où aller pour se faire traduire les mots dans le livre et il lui remet un sac d'argent pour l'aider dans sa mission.

Équipe 1 et 2 vont ensuite au DONJON

Puisque le pirate connaît le mot de passe, il peut essayer d'aller voir un prisonnier qui a toujours refusé de révéler ce qu'il sait au capitaine même s'il fut torturé. Il a toujours résisté mais il va sans doute mourir bientôt car il faiblit rapidement. Il faut parvenir à y parler sans se faire voir par le garde car le capitaine doute de sa loyauté et il craint que le garde pense à le trahir. Il faut aller parler au prisonnier un seul à la fois. Chaque jeune doit avoir une seule clé à la fois.

Nombre de personnes: 1 personne

Matériel:

- o L'installation physique des lieux (une tente installée dans un environnement où les jeunes peuvent se cacher)
- o Le livre du capitaine
- o Une langue et du sang (un morceau de jambon et du jus de tomate)

DONJON

Rôles :

Garde : Le garde circule autour du prisonnier tout en restant très visible pour les pirates qui approchent.

- o Il circule à une distance respectable pour permettre aux pirates de s'approcher. Parfois il reste immobile et parfois il revient proche du prisonnier lorsque des pirates se sont approchés suffisamment près.

- o Quand il attrape un pirate, il les marque de l'odeur caractéristique des conspirateurs (avec un petit vaporisateur) afin que les autres exilés de l'île puissent les reconnaître à l'avenir et ensuite il les renvoie en leur disant que la prochaine fois, il les enchaînerait comme le prisonnier.

Prisonnier : Le prisonnier est enchaîné avec un cadenas. Il doit apparaître très faible, presque en train de mourir.

- o Il accepte de traduire les mots du livre du capitaine mais il demande d'abord à être libéré sinon, il va amener son secret dans sa tombe. Le message dans le cahier fait comprendre au prisonnier où le pirate doit aller ensuite. ("Felix qui potuit rerum cognoscere caucas").

- o Un jeune de l'équipe aura la bonne clé pour ouvrir le cadenas.

- o Si cela se déroule trop rapidement, il peut ensuite demandé à être transporté plus loin. Il dit aux pirates de faire une diversion pour que les autres puissent le transporter.

Équipe 1 doit aller à : LIEU OÙ A ÉTÉ VU L'HOMME À LA JAMBE DE BOIS LA DERNIÈRE FOIS

Équipe 2 doit aller à : COUR DU ROI MINUS

Nombre de personnes: 2 personnes

Matériel:

- o Déguisement des personnages
- o Chaîne et cadenas du prisonnier
- o Parfum pour punir les traîtres
- o Enregistreuse avec de la musique pour aider les jeunes à retrouver l'endroit.

L'HOMME À LA JAMBE DE BOIS

LE PENDU

Mannequin : Le mannequin est pendu et les morceaux de la carte sont dissimulés dans ses poches

Capitaine : Le capitaine attend dans sa cabine avec son morceau du plan que les autres viennent lui apporter les autres morceaux du plan.

Nombre de personnes: 1 personne

Matériel:

- o Mannequin avec une jambe de bois. Il est pendu dans la forêt
- o Morceaux de la carte du trésor. Un morceau est en possession du Capitaine Old Spice. Les autres morceaux sont sur l'homme à la jambe de bois.
- o Corde pour pendre le mannequin

LE TRÉSOR DU CAPITAINE OLD SPICE

Le capitaine et les autres participants au jeu

- o Les pirates qui ont retrouvé les morceaux de la carte viennent retrouver le capitaine Old Spice pour compléter la carte et aller chercher le trésor qui sera partagé par tout le monde

- o Le trésor est enterré dans un coffre quelque part dans la forêt

Nombre de personnes: Tous les participants du grand-jeu

Matériel:

- o Coffre au trésor enterré
- o Récompense à l'intérieur (un paquet de bonbons par équipe bien enveloppé pour éviter des problèmes d'humidité)

Consignes expédiés aux joueurs

MORGAN

- o Dans les auberges, les secrets sont toujours détenus par des femmes

- o Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

DRAKE

- o Il faut absolument éviter de rire en présence du Roi Minus
- o Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup
- o (Clé)

RASPOUTINE

- o Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup
- o Vous devez connaître "L'ÉLOGE AU ROI" par cœur

L'ÉLOGE AU ROI

Ô mon roi,
votre grâce est divine,
votre honneur est majestueux,
nous nous prosternons devant votre grandeur ...

BARBEROUSSE

- o Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup
- o Vous devez connaître la formule magique par cœur

FORMULE MAGIQUE

Oustiti
bali balou
tara tourilou
gora falouk
ouf

HAGAR

- o Tu dois avoir toujours la main droite très propre
- o Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

GROS JACK

- o Vous avez très peur d'être volé. Vous gardez toujours vos écus dans vos bas.
- o Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Lorsqu'il y a 5 joueurs, Gros-Jack se fusionne avec Morgan

Liste des mots de passe: BIJOUX, BOURSE, BABORD, BATEAU, BASTION, BRODERIE, BANDEAU, BOIRE, BAGARRE, BARBU, BORDEL

Tous les jeunes reçoivent une clé différente. Une seule est la bonne.

Tableau des consignes par équipe

Nom du pirate	Nom du jeune	Secret détenu par des femmes	Boire dans les auberges	Ne pas rire au roi Minus	Éloge au roi	Formule magique	Main droite propre	Écus dans les bas	Clé	Mot de passe (1 par joueur)
Morgan		Oui	Oui	---	---	---	---	---	Oui	Bijoux Broderie
Drake		---	Oui	Oui	---	---	---	---	Oui	Bourse Bandeau
Raspoutine		---	Oui	---	Oui	---	---	---	Oui	Babord Boire
Barberousse		---	Oui	---	---	Oui	---	---	Oui	Bateau Bagarre
Hagar		---	Oui	---	---	---	Oui	---	Oui	Bastion Barbu
Gros Jack		---	Oui	---	---	---	---	Oui	Oui	Bordel Batterie

DISTRIBUTION DES RÔLES
POUR LES PERSONNAGES "ANIMATEURS"

Endroit	Rôle	Joué par animateur :
---------	------	----------------------

Auberge	Aubergiste	
	Lépreuse	
	Joueur de dés	
	Tir au poignet	
	Épreuve de courage	
Diseuse de bonne aventure	Diseuse de bonne aventure	
	Taxi	
Cabine du capitaine	Capitaine Old Spice	
Cour du roi Minus	Roi Minus	
	Garde	
	Dames de compagnie	
Donjon	Prisonnier Garde	

Tableau synthèse

ENDROIT	PERSONNAGES	ÉPREUVES-ACTIVITÉS	CONDITIONS MATÉRIEL
L'arrivée	Capitaine Old Spice Joueur de tambour Arroseurs (4)	Accueille les jeunes Se font arroser par la tempête	<ul style="list-style-type: none"> - Déguisement de chaque jeune (uillère, bandeau, carte d'identification et argent) - Costumes des personnages - Un banc par équipe et un bâton par jeune - Un à tambour et deux bâtons pour frapper dessus - Des seaux pour les arroseurs
L'auberge	Aubergiste ? serveuses Joueur de dés Tireur au poignet Responsable de l'épreuve du courage (2)	Boire des breuvages parfois désagréables Jouer aux dés et aux cartes (perdre de l'argent) Tirer au poignet Passer l'épreuve du courage et gagner de l'argent Embrasser la lépreuse	<ul style="list-style-type: none"> - Déguisements des personnages - Tables et chaises - Boissons (citron, vinaigre, etc.) - Bouteilles vides d'alcool - Petits contenants pour faire boire les pirates - Dés et cartes pour le joueur de dés - Glace coupées en morceaux pour l'épreuve du courage - Poêle (propane) avec plaque et pinces pour la glace - De l'argent pour donner à ceux qui passent l'épreuve du courage - Gruau pour le maquillage de la lépreuse - Lecture pour la lépreuse
La diseuse de bonne aventure	Diseuse de bonne aventure Conducteur de taxi	Aller au cimetière pour la date du décès Se font vider les poches par les gars du taxi	<ul style="list-style-type: none"> - Costume du personnage - Table et chaise - Une boule de cristal - Taxi - Pierres tombales et croix pour le cimetière - Pancarte de cimetière (identification)

La cour du Roi Minus	Garde Servante Roi Minus (2)	Payer le garde pour rencontrer le Roi Minus Réciter l'éloge au Roi	- Déguisement du Roi minus - Installation physique des lieux (estrade de spectacle adaptée) - Quelque chose à boire et à manger - Des essuis-tout pour la servante
La cabine du capitaine	Capitaine Old Spice	Lire le livre en cachette Se faire couper la langue	- Installation physique des lieux (cabine) - Livre du capitaine - Langue et sang
Le Donjon	Prisonniers Garde(s)	Approcher sans se faire prendre par le garde Traduire le message du livre et délivrer le prisonnier avec la clé	- Déguisements des personnages - Chaînes et cadenas du prisonnier - Parfum - Enregistreuse pour la localisation du site
Le pendu à la jambe de bois	Capitaine Old Spice	Trouver les morceaux manquants et les assembler avec ceux du capitaine	- Mannequin avec jambe de bois - Morceaux de la carte au trésor - Corde de pendaison
Le trésor	Tous les participants	Trouver le trésor	- Coffre au trésor (étanche si possible) - Récompense à l'intérieur du coffre

MESSAGES POSTÉS AUX GUIDES AVANT LE DÉBUT DU CAMP

MORGAN

Dans les auberges, les secrets sont toujours détenus par des femmes

Vous avez très peur d'être volé. Vous gardez toujours vos écus dans vos bas.

Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bijoux

Ces instructions sont top secrètes.

Ne les dites pas à personne,
même à vos amis

DRAKE

Il faut absolument éviter de rire en présence du Roi Minus

Le mot de passe est: Bourse

Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Ces instructions sont top secrètes.

Ne les dites pas à personne,
même à vos amis

RASPOUTINE

Vous devez connaître "L'ÉLOGE AU ROI" par cœur

L'ÉLOGE AU ROI

Ô mon roi,

votre grâce est divine,

votre honneur est majestueux,

nous nous prosternons devant votre grandeur ...

Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Babord

Ces instructions sont top secrètes.
Ne les dites pas à personne,
même à vos amis

BARBEROUSSE

Vous devez connaître la formule magique par cœur

FORMULE MAGIQUE: Oustiti

bali balou

tara tourilou

gora falouk

ouf

Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bateau

Ces instructions sont top secrètes.
Ne les dites pas à personne,
même à vos amis

HAGAR

Tu dois avoir toujours la main droite très propre

Des vrais pirates se vantent toujours de boire et vident leur verre rapidement d'un seul coup

Le mot de passe est: Bastion

Ces instructions sont top secrètes.
Ne les dites pas à personne,
même à vos amis