

Fichier de petits jeux intérieurs et extérieurs

JEUNESSE & SANTE



PROVINCE DU
LUXEMBOURG

1. Petits jeux pour tous
2. Petits jeux par équipe
3. Petits jeux pour quelques joueurs
4. Jeux coopératifs
5. Jeux de Voyage
6. Epreuves diverses

Avant-propos...

Ce fascicule contient une série de petits jeux intérieurs et extérieurs répartis en différentes catégories et classés par ordre alphabétique. Pour chacun d'entre eux, tu trouveras des indications quant à l'âge auquel ces jeux marchent le mieux ainsi que les signes suivants :

- * calme
- ** plus dynamique
- *** très dynamique
- ° instructif
- Int.** Jeu intérieur
- Ext.** Jeu extérieur

Bien entendu, cette liste est loin d'être exhaustive. Deux pages blanches sont à ta disposition à la fin de ce fascicule. A toi de les compléter quand tu découvriras un autre petit jeu qui te plait et qui n'est pas répertorié ici. Bonne lecture et surtout... bonne animation !

Table des matières

1. Petits jeux pour tous (de ± 8 à ± 25 joueurs)

1. Aimes-tu tes voisins ?
2. Air - terre - mer
3. Les animaux féroces
4. Appel
5. Araignée et mouches
6. L'assassin
7. Attrape ton voisin
8. La balle au bon
9. La balle aux allumettes
10. Balle chasseur
11. La balle au chasseur
12. Balle pays
13. Ballon château
14. Le ballon empoisonné
15. Le ballon enchanté
16. Ballon mortel
17. Le baromètre
18. La bombe
19. Boum, zut
20. La centrale électrique
21. Chaise musicale
22. Le chat et la souris
23. Fiche à chats
24. Le chef d'orchestre
25. Le chien perdu
26. Clin d'œil du fakir
27. Colin trois pas
28. Le corbillon
29. Le corps à l'envers
30. Course de vitesse en double cercle
31. Quelques courses fantaisistes simples
32. Le cyclope
33. Danse chiffrée
34. La danse du balai
35. Défense basse
49. Kim vue
50. Labyrinthe mouvant
51. Les lapins dans la clairière
52. Les lettres voyagent
53. Madame Tap
54. Marelle de la semaine
55. Marelle des questions
56. Les marrons
57. Le médium
58. Le message claqué
59. Les microbes
60. Minuit
61. Les mouches
62. Le mouchoir
63. Mouvement brownien
64. Le naufragé
65. Nez, nez, nez, bouche
66. Les noms des fleurs
67. Ote-toi de là que je m'y mette
68. Où est le mouchoir ?
69. Padernidi
70. Partez suivez
71. Passe-passe Nicolas
72. Pauvre petit chat
73. La pêche au pied
74. Le pêcheur de tortues
75. Père François
76. Les petits lutins
77. Petit poisson
78. Les petits singes
79. Les pétrifiés
80. Pied brûlé
81. Pierre appelle Paul
82. Piperlay
83. Poisson d'avril

- | | |
|--|--------------------------------|
| 36. Le départ du petit prince | 84. Qui a la balle ? |
| 37. Deux c'est assez, trois c'est trop | 85. Qui suis-je ? |
| 38. Écureuils en cage | 86. Le rat |
| 39. Epervier ou chaîne | 87. Renard - foulard |
| 40. Faites ceci, faites cela | 88. Le renard et les poussins |
| 41. Le foulard entre deux | 89. Le roi du silence |
| 42. Les fugitifs | 90. Ruée vers l'or |
| 43. Le garde et le braconnier | 91. Saute-mouton aux couronnes |
| 44. Gardien au ballon | 92. Statues dansantes |
| 45. Girouette | 93. Le téléphone sans fil |
| 46. L'homme traqué | 94. La tomate juteuse |
| 47. Jacques a dit | 95. La vache sans tâche |
| 48. Kim au toucher | |

2. Petits jeux par équipe

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| 96. Aveugles et paralytiques | 130. Mines et bateaux |
| 97. Les aviateurs | 131. Mon cousin |
| 98. Balle au capitaine | 132. Mort à..., vie à... |
| 99. Ballon canadien | 133. Les moustachus |
| 100. Ballon forteresse | 134. Les nœuds |
| 101. Ballon fusée | 135. Passage de la zone |
| 102. Ballon patro | 136. La poursuite en ligne |
| 103. Ballon redouté | 137. Prise aux foulards |
| 104. Bombardement | 138. Prise du château-fort |
| 105. Le béret multiple | 139. Prise de la forteresse |
| 106. Le brouillard dans le port | 140. Prisonniers affamés |
| 107. Camp ruine | 141. Relais allumettes |
| 108. Chameau, chamois | 142. Relais alphabétique |
| 109. Chi fou mi | 143. Relais emballer paquet |
| 110. Cloche-pied collectif | 144. Relais en carré |
| 111. Combat de coqs | 145. Relais en cercle |
| 112. Les couleurs | 146. Relais jacortons |
| 113. La course des balles | 147. Relais jambes attachées |
| 114. Course de ballons | 148. Relais mémoire |
| 115. Course-relais | 149. Relais naufragés |
| 116. Course-relais avec ballon | 150. Relais objet radioactif |
| 117. Les deux font la paire | 151. Roi dame valet |
| 118. Drapeau simple | 152. Sauts en longueur additionnés |
| 119. Entre deux feux | 153. Sauve qui peut |

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 120. Football en terre de feu | 154. Les serpents |
| 121. Les grenouilles | 155. Les six cercles |
| 122. Hit-parade | 156. Le sous-marin |
| 123. Inspection | 157. Les tours gardées |
| 124. Jeux des dix passes | 158. Les tourelles |
| 125. Les kangourous | 159. Train de marchandises |
| 126. Kim ouïe | 160. Le trésor dans la nuit |
| 127. Marelle | 161. Trésor gardé |
| 128. La mer et les poissons | 162. Les trois pas |
| 129. Le message brouillé | 163. Volley baudruche |

3. Petits jeux pour quelques joueurs

- | | |
|--------------------------|-------------------------------|
| 164. Combat d'aveugles | 169. Ou sont mes chaussures ? |
| 165. Concours de danses | 170. Le parcours miné |
| 166. Dessinateur aveugle | 171. Le portraitiste |
| 167. Kim goût | 172. Les régates |
| 168. L'objet manquant | |

4. Jeux coopératifs

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| 173. Balle-genoux | 185. La machine humaine |
| 174. Boîte magique | 186. Les nœuds |
| 175. La bouteille ivre | 187. Nom - gestes |
| 176. Une chaise à droite | 188. Pretzel humain |
| 177. Chaise musicale | 189. La promenade en confiance |
| 178. Charrette à légumes | 190. Rencontres |
| 179. Choix des équipes coopératif | 191. Le saut du kangourou |
| 180. Corde à sauter pour groupes | 192. Toucher la couleur bleue |
| 181. Cour de ferme | 193. Tourner le dos |
| 182. Le dragon | 194. Voisin aveugle |
| 183. Histoire à un mot | 195. Vroum |
| 184. Jeter au centre | |

5. Jeux de Voyage

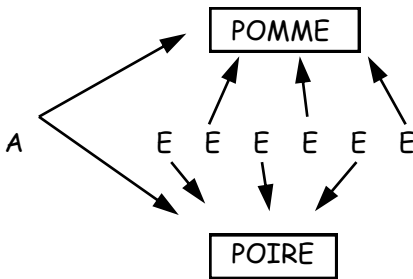
Liste des jeux de voyage les plus courants

6. Epreuves diverses

- | | | | |
|------------|-----------|-----------------|----------|
| 1. auditif | 2. visuel | 3. intellectuel | 4. sport |
| 5. adresse | 6. relais | 7. bans | |

Trucs et astuces pour faire des équipes.

1. Les enfants font une file, sans autre consigne.



L'animateur met un enfant dans une équipe, un enfant dans l'autre et ainsi de suite (pomme / poire - noir / blanc).

Cette division peut être variée : par 2 enfants ou 1 enfant puis 2 enfants.

2. Idem 1. Mais formation en cercle.
3. Idem 1. Mais pour former la file, l'animateur donne des consignes :
 - par taille.
 - par âge (ce qui peut être un jeu en soi). Le meneur donne simplement ces instructions-ci : *"Sans parler, alignez-vous selon le mois de votre naissance et si c'est possible, peut-être même selon le jour et la date"*. Les joueurs doivent trouver eux-mêmes le commencement et la fin de la rangée ainsi que l'ordre et cela par mime ou par un autre moyen de communication non verbale (ni écrite).
4. Répartition selon des caractéristiques précises. Tous les t-shirts blancs ensemble. Veiller à répartir les groupes en fonction des consignes.
5. Choisir un capitaine pour chaque équipe. Ce dernier, à son tour, choisit quelqu'un et ainsi de suite. De cette façon, chaque membre de l'équipe a l'occasion de choisir quelqu'un, à part le dernier joueur choisi.

N.B. : Bien que cette méthode n'élimine pas la difficulté du "dernier choisi" dans la formation d'équipes ultérieurement, il est probable que la "dernière personne" sera différente chaque fois.

6. Les enfants tirent au sort une forme, une couleur... et vont dans l'équipe correspondant à la consigne.
7. Pour les petits.
Un enfant accroupi. Le moniteur saute et fait les gestes sur le dos de l'enfant accroupi.

"Tu seras dans le groupe..." Celui qui est accroupi détermine le groupe dans lequel le 1^{er} enfant ira et ainsi de suite avec les autres.

Règles générales lorsque l'on fait des équipes.

- Lorsqu'on fait les équipes, il faut veiller à les **équilibrer** (en nombre, en taille, en force).
- Les équipes peuvent être changées après un premier tour si elles sont trop déséquilibrées.
- Veiller à ce que des enfants "*plus faibles*" soient valorisés dans un domaine :
 - Veiller à une bonne répartition d'équipe ;
 - Faire des jeux de **différents styles** :
 - § jeux de compétition
 - § jeux de coopération.
- Pour reconnaître les équipes, utiliser :
 - Des foulards (sur le front, sur les bras);
 - Des casquettes;
 - Des couleurs;
 - Une caractéristique particulière (remonter les manches).

1. Petits jeux pour tous (de ± 8 à ± 25 joueurs)

1. AIMES-TU TES VOISINS ? 6-15 ans **

Int. Matériel : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle sauf un debout au centre. Il se dirige vers un joueur assis et lui demande "Aimes-tu tes voisins ?". Celui-ci lui répond "Non". Il reprend : "Qui voudrais-tu avoir à côté de toi ?" et le joueur assis cite deux prénoms. Aussitôt les deux personnes nommées se lèvent et doivent échanger leur place avec les voisins du joueur interrogé. Le meneur au centre du cercle essaie de prendre une place libérée par un des deux joueurs cités. Celui qui se retrouve au milieu va à son tour demander au joueur de son choix s'il aime ses voisins.

NB : idéal pour apprendre les prénoms.

2. AIR - TERRE - MER 6-12 ans ** °

Int. Matériel : 1 craie.

Jeu : délimiter trois endroits à la craie : l'air, la terre et la mer. Lorsque l'animateur cite un animal, les joueurs doivent se déplacer au bon endroit selon qu'il vive dans l'air, sur la terre ou dans la mer. Celui qui se trompe ou arrive le dernier est éliminé. Gagne le dernier joueur en jeu.

Variante(s) : raconter une histoire et y introduire les noms.

3. LES ANIMAUX FEROCES 9-13 ans *

Int. Matériel : 1 bâton (environ 1 mètre).

Jeu : les joueurs forment un cercle au centre duquel se trouve l'un d'eux, les yeux bandés. Au signal de l'animateur, les joueurs du cercle tournent en chantant. L'aveugle frappe trois fois sur le sol avec son bâton. Au troisième coup, tous s'arrêtent. Puis, au moyen de son bâton, il désigne un joueur. Ce dernier touche l'autre bout du bâton pour indiquer ainsi à l'aveugle qu'il est prêt. L'aveugle lui demande d'imiter le cri d'un animal. Le joueur interpellé imite alors ce cri à trois reprises. L'aveugle tâche d'identifier l'animal. S'il réussit, l'imitateur devient l'aveugle. S'il se trompe, un nouveau chant est entonné et le jeu recommence.

Variante(s) : reconnaître l'imitateur et non l'animal.

4. **APPEL** 9-15 ans ***

Ext. **Nombre** : 5 min.

A) **Matériel** : 1 balle en mousse.

Joueurs : les joueurs sont placés devant un grand mur. Une ligne horizontale y est tracée à environ 4 m de haut.

B) Obtenir le total le plus élevé.

C) Un joueur jette la balle contre le mur plus haut que la ligne, en appelant un autre joueur. Celui-ci doit la rattraper après un bond, et la jette à son tour au mur en appelant un autre joueur.

Si un joueur ne peut rattraper la balle, il perd un point. Chaque joueur a un capital de 10 points au début du jeu.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a perdu tous ses points.

5. **ARAIGNEE ET MOUCHES** 6-10 ans ***

Ext. **Nombre** :

A) **Matériel** : aucun.

Terrain : autour d'un terrain de jeu délimité, on a tracé un couloir large de 3 ou 4 m (voir schéma).

Joueurs : un joueur est l'araignée, les autres sont les mouches.

B) L'araignée doit prendre, au simple toucher, chacun de ses adversaires.

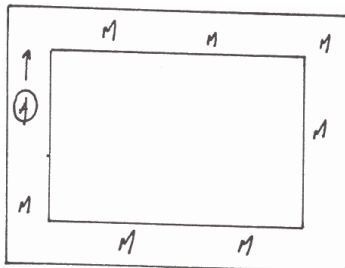
C) Les mouches circulent librement dans le couloir.

L'araignée ne peut courir que dans un sens.

Dès qu'une mouche a été touchée par l'araignée, elle reste sur place.

Les mouches prises peuvent se donner la main et former des chaînes, pour gêner la progression de l'araignée mais le passage doit rester possible.

Un joueur qui sort du couloir est considéré comme pris.



6. **L'ASSASSIN** **9-13 ans** **

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. L'animateur fait sortir un détective et désigne un assassin parmi les joueurs du cercle. On fait rentrer le détective qui doit trouver qui est l'assassin. Celui-ci tue ses victimes (qui s'écroulent aussitôt atteintes) en leur faisant un simple clin d'œil. Une fois l'assassin dévoilé, on choisit un autre détective et un autre assassin.

Variante(s) : mettre les joueurs en ligne avec les mains derrière le dos. Passer derrière chacun, frapper deux fois sur les mains de l'assassin, et une fois sur les mains des autres. Désigner ensuite un ou plusieurs détectives connus de tous. Tous les joueurs se promènent librement dans la salle. L'assassin doit faire des clins d'œil et tuer un maximum de victimes sans se faire repérer par le(s) détective(s). Une fois dévoilé, l'assassin est remplacé par un autre joueur désigné de la même façon. On peut compter le nombre de victimes.

7. **ATTRAPE TON VOISIN** **9-12 ans** *

Ext. **Nombre** : indéterminé

A) **Matériel** : 1 foulard.

Joueurs : disposés en cercle. Tous se tournent vers le centre avec les mains derrière le dos.

B) Attraper son voisin.

C) Un joueur court à l'extérieur du cercle, met un foulard noué dans les mains d'un joueur et retourne en courant à sa place. Le joueur qui tient le foulard essaye d'attraper son voisin de droite avant que celui-ci ne puisse se sauver et court après lui en faisant le tour du cercle. Le poursuivant doit essayer de toucher le poursuivi avec le foulard avant que celui-ci n'ait regagné sa place. Placer ensuite le foulard dans les mains d'un autre.

8. LA BALLE AU BON

6-15 ans

**

Int. Matériel : 1 balle.

Jeu : les joueurs sont assis ou debout en cercle. Celui qui a la balle en mains l'envoie à un autre joueur en criant une syllabe (ex : PA). Celui qui reçoit la balle doit immédiatement achever le mot commencé (ex : RAPLUIE) et lancer la balle en criant une autre syllabe. Si un joueur rate la balle ou n'arrive pas à compléter le mot, il a un (mauvais) point. Un joueur est éliminé quand il a 3 points.

9. LA BALLE AUX ALLUMETTES

6-12 ans

*

Int. Matériel : 1 balle par joueur et des allumettes.

Jeu : les joueurs sont en cercle, chacun a une balle en main. Devant chaque joueur, une vingtaine d'allumettes. Le premier joueur désigné par le sort lance sa balle en l'air et ramasse une allumette avant de la rattraper. S'il réussit, il la relance et continue à prendre une allumette à chaque reprise. S'il rate la balle, le tour passe au joueur suivant. Gagne celui qui a ramassé le plus d'allumettes en un nombre de tours déterminé.

Variante(s) : - laisser faire un bond à la balle avant de la rattraper.
- prendre 1 allumette la 1^{ère} fois, 2 la 2^{ème}, 3 la 3^{ème}, ...

10. BALLE CHASSEUR

4-13 ans

Ext. Nombre : 6 min.

A) Matériel : 1 ballon.

Terrain : délimité en fonction de l'âge et du nombre de participants.

Joueurs : les joueurs sont dispersés dans la plaine. Ce sont les lapins. Un joueur a la balle. C'est le chasseur.

B) Le joueur qui a le ballon doit essayer de toucher les autres.

C) Le chasseur ne peut toucher qu'en dessous des hanches. Le lapin mort devient chasseur. Le lapin peut se défendre par le saut, la course, les poings.

11. **LA BALLE AU CHASSEUR** **8-13 ans** ***

Ext. *Nombre* : 6 min.

A) *Matériel* : 1 balle, 1 foulard par joueur, sauf le chasseur.

Terrain : aire délimitée en fonction du nombre de joueurs.

B) Ne pas se faire toucher par la balle.

C) Le chasseur poursuit les joueurs et s'efforce de les toucher avec sa balle. Tout joueur touché retire son signe distinctif et devient chien du chasseur. Chasseur et chiens peuvent se passer la balle pour atteindre les autres joueurs. Chasseur et chiens ne peuvent faire plus de trois pas en tenant la balle à partir du moment où le chasseur a deux chiens.

La partie est terminée quand il ne reste plus qu'un joueur non touché qui devient chasseur.

Sécurité : on ne peut toucher avec le ballon qu'en dessous des hanches.

12. **BALLE PAYS** **6-12 ans** *

Ext. *Nombre* : 6 min.

A) *Matériel* : 1 ballon.

Joueurs : les joueurs se placent en cercle, et chaque joueur prend le nom d'un pays.

B) Obtenir le total le plus important.

C) L'animateur lance la balle au milieu du cercle en criant le nom d'un pays. Celui qui a ce nom doit attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol et il crie alors le nom d'un autre pays. S'il n'attrape pas la balle au vol, tous les joueurs s'échappent et il crie "Stop" lorsqu'il l'a prise en mains. Les autres joueurs doivent rester immobiles. Ils peuvent s'abaisser pour éviter la balle que va lancer le joueur nommé, mais ne peuvent bouger les pieds ni sortir du cercle.

Si le joueur qui lance la balle manque son but, il perd un point. Le joueur touché perd également un point. On reforme le cercle et l'animateur crie un nouveau pays.

A la fin du jeu, chaque joueur signale son nombre de points.

13. BALLON CHATEAU**9-15 ans***********Int. Matériel** : 4 quilles ou blocs et 1 ballon.

Jeu : les joueurs forment un cercle. On dispose les quilles en carré au milieu de ce-dernier (c'est le château). Un joueur se tient devant le château en lui tournant le dos (c'est le gardien). Il a pour mission de le défendre contre les attaques des joueurs qui se font des passes et lancent le ballon dans sa direction (uniquement avec les mains). Le gardien peut renvoyer le ballon des mains, des pieds ou des genoux. Lorsqu'un joueur quitte le cercle pour aller chercher le ballon, il doit revenir à sa place avant de le lancer à nouveau. Lorsqu'une quille est tombée, le gardien la laisse au sol. Mais s'il attrape le ballon à la volée, il peut la remettre debout. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées. Le joueur qui renverse la dernière quille devient le gardien.

14. LE BALLON EMPOISONNE**6-13 ans***********Ext. Nombre** :**A) Matériel** : 1 ballon.

Terrain : un cercle de 10m de diamètre (en fonction du nombre de participants).

Joueurs : ils se placent à l'intérieur du cercle sauf un, le chasseur.

B) Ne pas se faire toucher par les chasseurs.

C) Le chasseur essaye de toucher un joueur dans le cercle, avec la balle.

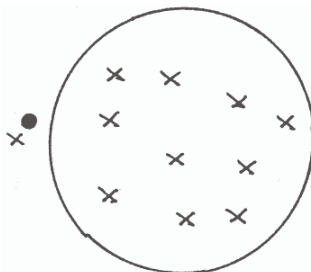
Lorsqu'il y arrive, le joueur doit sortir et aide le chasseur.

Le jeu est terminé quand il ne reste plus qu'un joueur dans le cercle.

On peut recommencer et le dernier est le chasseur.

Variante(s) : les joueurs peuvent se défendre avec les poings.

Sécurité : le chasseur ne peut toucher avec le ballon qu'en dessous de la hanche.



15. **LE BALLON ENCHANTE** **8-12 ans** ***

Ext. *Nombre* : illimité

A) *Matériel* : 1 ballon.

Terrain : délimité en fonction du nombre de participants.

B) Pour le poursuivant, toucher le possesseur du ballon. Pour le poursuivi, se débarrasser du ballon.

C) Un des joueurs est désigné comme poursuivant. Un autre à qui on remet le ballon enchanté est le poursuivi. Le poursuivant se lance à la poursuite du possesseur du ballon, qui le lâche au plus vite dans les mains d'un autre joueur qui ne peut le refuser. Celui-ci prend aussitôt la fuite. Le poursuivant court après cette nouvelle victime et tâche de la toucher.

Le jeu se poursuit de la sorte jusqu'au moment où le joueur en possession du ballon est touché par le poursuivant. Alors, ce dernier se mêle aux autres joueurs et celui qui a touché le remplace. Le ballon est donné à un joueur quelconque et le jeu se poursuit.

Variante(s) : introduire un deuxième ballon et un deuxième poursuivant.

16. **BALLON MORTEL** **5-10 ans** *

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : un ballon.

Joueurs : les joueurs sont placés en cercle. Un joueur reste à l'extérieur du cercle ; on lui bande les yeux.

B) Etre le dernier à rester debout.

C) Les joueurs du cercle se passent le ballon le plus rapidement possible. Au signal du meneur (le joueur aux yeux bandés donne un coup de sifflet, par ex.), le joueur qui a le ballon en mains met un genou en terre. S'il est de nouveau surpris, il met le deuxième genou, puis une main. Puis il est éliminé.

Changer de meneur.

17. LE BAROMETRE

6-10 ans

Ext. **Nombre** : en équipe

A) **Matériel** : parapluie.

Joueurs : les joueurs sont placés sur une ligne tracée au sol. A 5 m de celle-ci un cercle dans lequel se trouve un autre joueur muni d'un parapluie (le baromètre). A 2 m de ce cercle un second dans lequel est placé un autre participant (la pluie). Voir schéma.

B) Ne pas se faire toucher par la pluie.

C) Le baromètre crie "*Beau temps*". Tous les joueurs franchissent la ligne et vont se promener librement dans le jeu entier sauf dans les cercles (veiller à ce que certains ne restent pas près de la ligne de départ).

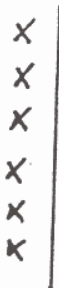
Le baromètre ouvre brusquement son parapluie en criant : "*Voilà la pluie !*". A ce signal, tous se sauvent vers la ligne de fond, poursuivis par la pluie qui a quitté son cercle au cri du baromètre.

Si la pluie ne prend personne, elle retourne dans son cercle et le baromètre parle à nouveau.

Si un joueur est touché (la pluie ne prend qu'un joueur à la fois), il accompagne la pluie dans son cercle et aide à capturer par la suite les joueurs fugitifs (chaque aide ne peut prendre qu'un joueur à la fois).

Le jeu se poursuit jusqu'à élimination des joueurs.

Variante(s) : pour les plus jeunes, soit changer le parapluie (mettre un chapeau,...) ou c'est l'animateur qui tient le parapluie.



18. **LA BOMBE 6-13 ans** ***

Int. **Matériel** : des objets divers.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Au milieu se trouvent plusieurs objets bien séparés les uns des autres. L'animateur choisit un démineur et le fait sortir. Les joueurs conviennent d'une bombe (un objet parmi les autres). Le démineur entre en scène : il doit enlever un à un les objets et ne pas toucher à la bombe. S'il la touche, elle explose. Pour l'aider, tous les joueurs font "tic tac, tic tac" de plus en plus fort et de plus en plus vite au fur et à mesure qu'il se rapproche de la bombe. S'il la touche, ils crient tous ensemble : "boum !".

19. **BOUM, ZUT** **9-15 ans** ** °

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Ils doivent compter jusqu'à 100 sans se tromper. Chacun, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, dit le numéro suivant. Le nombre 3 et ses multiples sont remplacés par "boum" et le nombre 5 et ses multiples par "zut". Celui ou celle qui se trompe est éliminé.

20. **LA CENTRALE ELECTRIQUE 6-12 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle et se donnent la main. L'animateur fait sortir un détective et désigne une centrale électrique et une sonnette. Le courant part de la centrale électrique. Les joueurs se font passer le courant en pressant la main du voisin. Chaque fois qu'il arrive à la sonnette, elle fait "ding". Quand le courant arrive à la centrale électrique, celle-ci peut, si elle le désire, le renvoyer du même côté (et donc inverser le sens de rotation). Le détective au milieu du cercle doit trouver où est le courant (et son sens).

Variante(s) : mettre 2 sonnettes et/ou 2 détectives avec un grand

21. **CHAISE MUSICALE** 6-15 ans ***

Int. **Matériel** : 1 chaise (solide) par participant.

Jeu : les joueurs tournent autour des chaises au rythme de la musique. Quand l'animateur arrête celle-ci, tous les joueurs doivent s'asseoir sur une chaise. Ceux restant debout (car manque de chaises) sont éliminés. Recommencer en diminuant à chaque fois le nombre de chaises. NB : on peut facilement occuper les éliminés en leur donnant un instrument de musique (faire marcher son imagination).

Variante(s) : - pour les petits, remplacer des chaises par des cerceaux.

- remplacer les chaises par des objets à prendre en mains.
- chanter au lieu d'écouter de la musique (+ signal sonore).
- coopératif (ados) : tout le monde doit trouver de la place en s'asseyant sur les jambes des autres (pas d'éliminés).

22. **LE CHAT ET LA SOURIS** 6-10 ans *

Ext. **Nombre** :

A) **Matériel** : aucun.

Joueurs : les joueurs sont en cercle et se donnent les mains, sauf deux qui sont le chat et la souris.

B) La souris ne doit pas se faire attraper.

C) Le chat poursuit la souris. La souris peut passer par où elle veut, en dessous des bras du cercle et le chat est obligé de suivre le même chemin.

Quand la souris est attrapée, on désigne un autre chat et une autre souris.

23. **FICHE A CHATS 5-12 ans** ***

Ext. **Nombre :**

A) **Matériel :** aucun.

Terrain : délimité.

B) Pour les souris, ne pas se faire prendre par le chat. Pour le chat, devenir souris en touchant une souris, parfois en respectant certaines conditions. La souris prise devient le chat. Le jeu peut se poursuivre indéfiniment.

C) **Chat blessé :** la souris blessée doit mettre la main là où le chat l'a touchée.

Chat perché : une souris ne peut être touchée que si elle n'est pas perchée (aucune partie du corps ne touchant le sol).

Chat coupé : si une autre souris coupe délibérément la route séparant le chat et la souris poursuivie, le chat doit poursuivre cette nouvelle souris.

Chat et souris : le groupe est en cercle, les joueurs se tiennent par la main. Le chat doit suivre le même trajet que la souris, qui peut se faufiler dans le cercle. Le cercle empêche le passage du chat (sans brutalités).

Variante(s) : - chat perché + blessé.

- chat coupé : la souris poursuivie tient une balle. Elle la lance à une autre souris en la nommant. C'est elle la nouvelle poursuivie.

- désigner plusieurs chats...

24. **LE CHEF D'ORCHESTRE** 6-12 ans *

Int. **Matériel :** aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. L'animateur fait sortir un détective et désigne un chef d'orchestre. Celui-ci joue d'un instrument de musique (mime) et tous les autres joueurs l'imitent. Chaque fois qu'il change d'instrument, tout le monde change. Le détective amené au milieu du cercle doit deviner qui est le chef d'orchestre. 3 essais.

25. **LE CHIEN PERDU** **6-14 ans** *******

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : deux groupes : les chiens perdus et les propriétaires. Tous les chiens perdus reçoivent un nom et sont répartis dans la salle. Au signal, tous les propriétaires, les yeux bandés, vont appeler ensemble leur chien perdu. Le chien ne bouge pas de place et répond en aboyant. Gagnent ceux qui retrouvent leur chien après un temps déterminé.

Variante(s) : - bander les yeux des chiens qui peuvent bouger aussi.
- 2 animaux de la même espèce se retrouvent par leur cri.

26. **CLIN D'OEIL DU FAKIR** **6-15 ans** ******

Int. **Matériel** : 4 chaises pour 7 joueurs, 5 pour 9, 6 pour 11,...

Jeu : les chaises sont placées en rond, pas trop serrées. Sur chaque chaise, excepté une, se trouve assis un joueur, appuyé contre le dossier. Derrière chaque chaise se trouve un joueur debout, les mains derrière le dos. Le joueur debout derrière la chaise vide (fakir) fait un clin d'œil à l'un des joueurs pour l'inviter à venir sur sa chaise. Celui-ci se lève aussitôt pour partir vers la chaise vide, avant que son partenaire debout derrière ne l'ait retenu par les épaules (**attention sécurité !**). S'il réussit à se sauver, le partenaire roulé devient fakir et doit appeler un joueur à son tour. Quand un appelé est retenu, le fakir essaie un autre joueur.

Variante(s) : pour les petits, dire un prénom au lieu de faire un clin d'œil.

27. **COLIN TROIS PAS** **9-12 ans** *

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) **Matériel** : aucun.

Terrain : 15 à 20 mètres de côté.

Joueurs : répartis dans le terrain. Ils sont immobiles.

B) Ne pas se faire toucher par le Colin.

C) Lorsque le Colin (joueur avec les yeux bandés) entre en jeu, les joueurs n'ont droit qu'à trois pas pour l'éviter. Ils doivent donc être silencieux pour ne pas attirer Colin et économiser au maximum leur trois pas. Pour cela, ils ont le droit de se baisser, écarter le buste, etc... Mais dès qu'un pied quitte le sol, c'est considéré comme un pas.

28. **LE CORBILLON** **6-10 ans** * °

Int. **Matériel** : une corbeille.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Chacun passe la corbeille à son voisin en disant : "Que mets-tu dans mon corbillon ?". Il faut répondre par un mot se terminant par "on" (ex : un bouton, du thon,...). Le joueur doit répondre immédiatement et sans utiliser un mot déjà cité. Autrement il reçoit un (mauvais) point. Au tour suivant, on peut demander : "Que mets-tu dans ma corbeille ?". Il faut alors répondre par une rime en "eille" (ex : groseille, abeille,...). On peut éliminer les joueurs qui atteignent 3 ou 5 points.

29. **LE CORPS A L'ENVERS** **6-12 ans** *

Int. **Matériel** : des jetons.

Jeu : les joueurs sont en cercle. Ils ont chacun en poche 5 ou 10 jetons. Un joueur désigné par l'animateur touche une partie de son corps et en annonce une autre (ex : il se touche l'oreille et dit : "C'est mon nez"). Son voisin de gauche enchaîne : il doit se toucher la partie nommée précédemment et annoncer une autre partie de son corps (ex : il se touche le nez et dit : "C'est mon pied") et ainsi de suite. Celui qui rit ou enchaîne mal dans le geste ou dans la parole doit donner un jeton. Celui qui n'a plus de jeton est éliminé. Le vainqueur est le dernier en piste.

30. COURSE DE VITESSE EN DOUBLE CERCLE 6-12 ans ***

Ext. *Nombre* : 12 min.

A) *Matériel* : aucun.

Joueurs : 2 cercles concentriques distants de 3 m environ. Les joueurs se font face. On leur attribue un numéro ; plusieurs numéros étant identiques dans le cercle. Les joueurs du cercle intérieurs sont assis jambes croisées, mains sur les genoux. Les joueurs du cercle extérieur se tiennent debout, jambes écartées, à 2 ou 3 m.

B) Course de vitesse. Revenir à sa place le plus vite possible.

C) A l'appel de leur numéro, les joueurs du cercle intérieur se hâtent de se redresser, se retournent et glissent entre les jambes écartées de celui qui se trouve en face d'eux et qui porte le même numéro, courent autour du cercle, repassent sous les jambes du même joueur et viennent s'asseoir au plus vite à leur place (jambes croisées, mains sur les genoux). Le joueur le plus rapide à gagné.

Lorsque tous les joueurs du cercle intérieur ont eu leur tour, on inverse les cercles.

Variante(s) : les deux derniers arrivés changent de place (se mettent debout).

31. QUELQUES COURSES FANTASISTES SIMPLES 3 - 6 a n s

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : aucun.

Terrain : plat. Les obstacles ne doivent pas présenter de danger en cas de chute. Une ligne de départ, une ligne d'arrivée parallèle à 15 ou 25 m.

B) Exécuter correctement les ordres demandés.

C) Course à pieds joints : libres ou maintenus par un foulard.

Course en sauts de lièvre (genoux fléchis, mains au sol).

Course d'obstacles.

Se coucher au signal, repartir au signal suivant.

Culbute au signal.

Course en aller-retour...

32. **LE CYCLOPE** **6-13 ans** ***

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) Matériel : 1 fanion, des vies (par ex. : des bouts de laine ou de papier).

Terrain : 1 sommet, avec 2 versants plus ou moins boisés, 1 camp au sommet avec le fanion.

Joueurs : joueurs dispersés sur les versants.

B) Prise du fanion qui se situe au sommet. Le tout est d'y arriver sans se faire voir du cyclope.

C) Un premier signal est donné. Le cyclope est endormi : les joueurs peuvent monter sans crainte. Lorsque retentit le deuxième signal, le cyclope se réveille et il peut citer les noms des joueurs qui ne sont pas suffisamment cachés. Si un nom est cité, le joueur doit redescendre au point de départ pour récupérer une nouvelle vie.

33. **DANSE CHIFFREE** **6-15 ans** ***

Int. **Matériel** : des instruments de musique.

Jeu : les joueurs forment une ronde. Ils tournent en chantant et en se donnant la main. Au signal sonore (les joueurs arrêtent de chanter), l'animateur indique un nombre (2, 3, 4 ou plus). Les joueurs doivent alors se grouper en petits paquets suivant le nombre indiqué. Ceux qui ne se sont pas groupés comme demandé par l'animateur sont éliminés. La danse et le chant recommencent (par petits paquets) jusqu'à ce qu'il reste 2 ou 3 joueurs qui sont les gagnants.

NB : occuper les éliminés avec des instruments de musique.

Variante(s) : remplacer le chant par de la musique qu'on interrompt.

34. **LA DANSE DU BALAI 6-15 ans** ***

Int. **Matériel** : un balai, de la musique.

Jeu : au son de la musique, les joueurs dansent en couple sauf un qui danse avec un balai. Quand la musique s'arrête, tous doivent changer de partenaire. Celui qui dansait avec le balai le lâche et prend à la place un autre joueur. Celui qui se retrouve seul prend le balai et danse au son de la musique qui vient de reprendre. Et ainsi de suite.

35. **DEFENSE BASSE 7-12 ans** *

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) **Matériel** : 1 ballon.

Joueurs : les joueurs se placent en cercle, pieds contre pieds, jambes écartées, le ballon au centre du cercle.

B) Empêcher le ballon de passer entre ses jambes.

C) Les joueurs, uniquement avec leurs poings, tentent de faire rouler la balle entre les jambes des autres joueurs, tout en se défendant. Lorsque l'on a laissé passer la balle une fois, il faut se retourner. Est éliminé celui qui a laissé passer la balle 2 fois.

Variante(s) : quand on est éliminé, on sort et on refait le jeu à côté des que 4 joueurs sont éliminés

36. **LE DEPART DU PETIT PRINCE 6-12 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

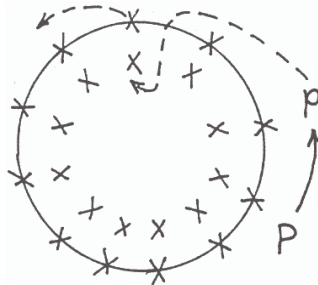
Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Le premier joueur dit : "Le petit prince est parti et a mis dans son sac..." et il cite un objet. Le deuxième joueur répète la phrase depuis le début et ajoute un objet. Idem avec les autres joueurs. Celui qui se trompe est éliminé.

Variante(s) : - au lieu d'éliminer, reprendre le jeu au début à chaque fois que quelqu'un se trompe et essayer d'aller le plus loin possible.

- mimer les objets au lieu de les citer.

37. DEUX C'EST ASSEZ, TROIS C'EST TROP**8 ans *******Ext. Nombre :** 12 min.**A) Matériel :** aucun.**Terrain :** voir schéma.**Joueurs :** les joueurs sont placés en cercle, par couple, l'un devant l'autre. Deux joueurs restent à l'extérieur du cercle. L'un est le poursuivant et l'autre, le poursuivi.**B)** Le poursuivi doit échapper au poursuivant.**C)** Le poursuivi peut échapper au poursuivant en se plaçant devant un couple. Celui qui, dans le cercle, est placé à l'extérieur, devient le poursuivi.

Si le poursuivi est touché, on inverse les rôles.

Variante(s) : le poursuivi peut s'arrêter à côté ou à l'arrière d'un couple.

38. ECUREUILS EN CAGE 6-12 ans ****Int. Matériel :** aucun.

Jeu : les joueurs se mettent par trois. Deux d'entre eux se font face et se donnent les mains, formant ainsi une maison. Le dernier se met à l'intérieur : c'est un écureuil. Il y a plus d'écureuils que de petites maisons qui ne peuvent contenir qu'un seul écureuil à la fois. Au signal de l'animateur, les joueurs formant les maisons lèvent les bras, de façon à permettre aux écureuils de changer de maison. Les écureuils qui n'avaient pas de place dans une maison se précipitent à l'intérieur de l'une d'elles. Dès qu'un écureuil trouve une place, les joueurs formant la maison baissent les bras, de façon à fermer la porte. Les écureuils doivent éviter de se retrouver dehors, sinon ils devront attendre le tour suivant pour essayer de trouver un abri.

NB : changer les maisons et les écureuils.

Variante(s) : sauter dans des cerceaux symbolisant les maisons.

39. **EPERVIER OU CHAÎNE** **à partir 6 ans** *******

Ext. **Nombre :**

A) Matériel : aucun.

Terrain : plat, 2 lignes distantes de 50 m (selon le degré de difficulté du jeu).

Joueurs : un joueur au centre : l'épervier. Les autres joueurs se placent derrière une ligne (tous du même côté).

B) Ne pas se faire prendre.

C) Le meneur donne le signal : tous s'élancent vers la ligne opposée. Les joueurs touchés par l'épervier lors du parcours se donnent la main. Seules, les extrémités de la chaîne ainsi formée peuvent toucher. Les joueurs doivent ainsi parcourir l'aire de jeu à chaque signal, jusqu'à ce qu'il ne reste aucun joueur non pris. Les zones derrière les lignes sont neutres.

Remarque : avec les petits, on veillera à ne pas faire de trop longues chaînes.

Variante(s) : la chaîne se divise en chaînes de 2 ou de 4 joueurs chaque fois que possible.

40. **FAITES CECI, FAITES CELA** **6-12 ans** ******

Int. **Matériel :** aucun.

Jeu : les joueurs sont en cercle. L'animateur fait un geste en disant : "Faites ceci". Les joueurs doivent exécuter l'ordre. Par contre, si l'animateur accompagne son geste de l'ordre : "Faites cela", il ne faut rien exécuter, sinon on est éliminé.

Variante : Jacques a dit.

41. **LE FOULARD ENTRE DEUX 6-14 ans *****

Int. **Matériel** : 1 foulard.

Jeu : les joueurs sont debout en cercle. Un joueur reste à l'extérieur avec le foulard en mains. Il fait le tour du cercle et se place à l'improviste entre deux joueurs en levant le bras portant le foulard. Les deux joueurs ainsi désignés contournent le cercle en courant en sens opposé. Le joueur qui le premier s'empare du foulard tourne à son tour autour du cercle et va placer le foulard entre deux personnes de son choix. Le joueur perdant reprend sa place et celui qui avait placé le foulard reprend la place du vainqueur.

Variante(s) : - se donner la main ou se faire la bise quand on se croise (pour éviter les collisions).

- si le jeu va bien, mettre 2 foulards.

42. **LES FUGITIFS 8-13 ans *****

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : des étiquettes (1 par joueur) portant des numéros différents.

Terrain : boisé. Délimiter une zone.

Joueurs : 3 joueurs (les gardiens) vont cacher un trésor. Les autres joueurs sont les poursuivants.

B) Les poursuivants doivent trouver le trésor sans être pris.

C) Le trésor a été caché par les gardiens qui se dispersent et peuvent empêcher les poursuivants de le découvrir. Les gardiens arrêtent les poursuivants uniquement en donnant les numéros de ces derniers. Les poursuivants portent l'étiquette bien en vue sur leur front. Ils doivent obligatoirement changer de numéro avec un de leurs coéquipiers avant de repartir.

Note :

- les poursuivants ne peuvent cacher le numéro avec leurs mains;
 - possibilité de cacher plusieurs indices qui déterminent où est le trésor.
-

43. LE GARDE ET LE BRACONNIER 8-10 ans *

Ext. *Nombre* : 10 min.

A) Matériel : 1 foulard.

Joueurs : les enfants forment un cercle en se donnant la main : ils représentent le bois, chacun d'eux étant un arbre. On choisit parmi les enfants un braconnier que l'on envoie hors du cercle; on choisit le garde parmi les enfants du cercle. Le foulard est placé par terre au milieu du cercle.

B) Le braconnier doit pouvoir ramasser son trésor.

C) On appelle le braconnier. Il peut entrer dans le bois (cercle) par où il veut (en passant sous les bras des enfants) mais il doit ressortir par le même endroit. Il ne sait pas qui est le garde. Son but est de ramasser l'objet placé au milieu du cercle et de sortir du bois sans être touché par le garde.

Le garde peut surprendre le braconnier qu'au moment où il a l'objet en main. Le but du garde est de ne pas trahir son identité jusqu'à ce que le moment soit venu de foncer sur le braconnier. Quand le braconnier est pris, il revient dans le cercle et l'on en choisit un nouveau.

44. **GARDIEN AU BALLON 8-13 ans** ***

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) **Matériel** : 1 ballon.

Terrain : une clairière dans un terrain boisé.

Joueurs : un gardien dans la clairière. Les autres joueurs sont dispersés et cachés dans les bois autour de la clairière.

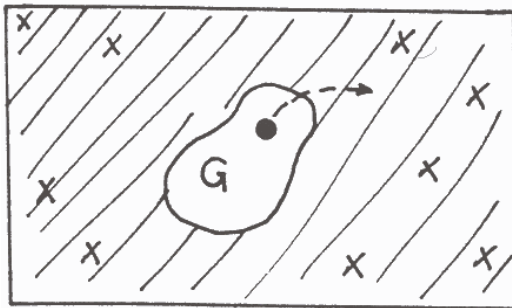
B) Le gardien doit capturer les autres joueurs.

C) Le ballon est déposé dans la clairière. Le gardien resté seul relance immédiatement dans le bois, sort du camp à la recherche des autres joueurs cachés et fait prisonniers les joueurs qu'il pourra toucher.

Dès que le ballon relancé dans le camp par l'un des joueurs cachés, le meneur le signal : le gardien doit revenir dans la clairière pour relancer le ballon dans les bois. Aucun joueur ne peut être fait prisonnier lorsque le ballon se trouve dans le camp.

Variante

petits,
touchés



(s) : avec les
ceux qui sont
aident le gardien.

45. **GIROUETTE 6-12 ans** ** °

Int. **Matériel** : 1 craie.

Jeu : les joueurs se tiennent au milieu de la salle dont les quatre coins représentent les quatre points cardinaux (N-S-E-O). Lorsque l'animateur dit "Nord", tous courent dans cette direction. Celui qui se trompe ou arrive le dernier est éliminé. Gagne(nt) le(s) dernier(s) joueur(s) en jeu.

46. **L'HOMME TRAQUE** **9-12ans** *******

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) **Matériel** : un bouclier et un ballon.

Terrain : délimité en fonction du nombre et de l'âge.

Joueurs : un joueur tient le bouclier en mains. La balle est donnée aux autres.

B) Poursuite.

C) Au signal, l'homme au bouclier (homme traqué) s'enfuit et les autres le poursuivent en essayant de le toucher avec la balle. L'homme traqué se défend avec son bouclier. Les autres ne peuvent pas courir quand ils ont la balle en mains. Quand un joueur réussit à toucher l'homme traqué, c'est lui qui prend le bouclier.

Variante(s) : on peut supprimer le bouclier et se défendre avec les poings.

Sécurité : ne pas viser le visage !

47. **JACQUES A DIT** **6-10 ans** ******

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont en cercle. L'animateur donne des ordres (ex : lever le pied gauche, mettre les mains sur la tête,...). Quand ces ordres sont précédés de la formule : "Jacques a dit", les joueurs doivent exécuter ces ordres. Par contre, si l'animateur donne un ordre sans le faire précéder de "Jacques a dit", les joueurs ne doivent pas bouger. Est éliminé celui qui se trompe.

48. **KIM AU TOUCHER** **6-12 ans** *** °**

Int. **Matériel** : une série d'objets différents.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle, proches les uns des autres, les mains derrière le dos. Ils se font passer des objets et doivent dresser la liste de tout ce qu'ils auront eu entre les mains.

Variante(s) : - reconnaître des objets cachés par une couverture.

- reconnaître des objets cachés dans une boîte avec deux ouvertures sur le côté pour y passer les mains.

49. **KIM VUE 6-15 ans * °**

Int. **Matériel** : 20 objets différents.

Jeu : mettre 20 objets sur une table. Laisser les joueurs observer en silence pendant une minute. Cacher les objets et demander aux joueurs d'en dresser la liste.

Variante(s) : - mettre certains objets dans une valise, les autres dans une autre valise. Ensuite changer certains objets de valise et demander de dresser le contenu d'une ou des deux valises(s).

- mettre 20 objets sur une table. Laisse observer pendant une minute puis, retirer un ou plusieurs objets sans se faire voir. Deviner le(s) objet(s) enlevé(s).

50. **LABYRINTHE MOUVANT 7-10 ans *****

Ext. **Nombre** : 10 min.

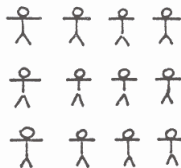
A) **Matériel** : aucun.

Joueurs : 2 joueurs tiennent le rôle du chat et de la souris. Les autres joueurs sont disposés en rangs complets (carré si possible). Voir schéma.

B) Le chat doit rattraper la souris.

C) Les joueurs obéissent au commandement du meneur : lever les bras, bras tendus en avant, à gauche,... pour former un labyrinthe mobile. Ni le chat, ni la souris ne peuvent bousculer les autres joueurs ou passer en dessous des bras et des jambes. Ils doivent rester au milieu des joueurs.

©



③

51. LES LAPINS DANS LA CLAIRIERE**5-10 ans *******Ext. Nombre :** 8 min.**A) Matériel :** aucun.

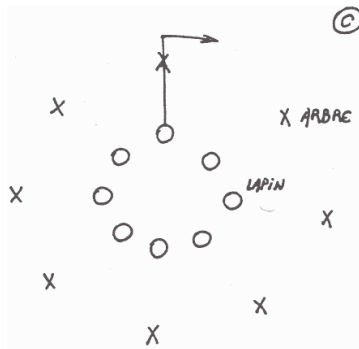
Joueurs : le groupe est divisé en deux (un groupe d'enfants placés en cercle debout jambes écartées - ils représentent les arbres - ; un groupe d'enfants assis devant leur partenaire - ils tiennent le rôle des lapins).

B) Revenir le plus vite possible à sa place.

C) Au coup de fusil du chasseur (cri...), les lapins effrayés se sauvent (en passant entre les jambes du partenaire), filent dans la forêt (en tournant autour du cercle pendant un tour) et reviennent se blottir devant leur arbre en repassant par leur terrier (ils repassent sous les jambes du partenaire).

Le premier lapin en place frappe dans ses mains pour annoncer son arrivée.

Inverser les rôles : les lapins prennent la place des arbres, et vice-versa.



52. LES LETTRES VOYAGENT 10-15 ans **

Int. Matériel : des chaises, des papiers et un crayon.

Jeu : Les joueurs sont assis en cercle sauf le facteur qui est debout au centre. Chaque participant donne alors, en secret, un nom de ville à l'animateur qui peut les noter (le facteur doit également se choisir un nom). L'animateur annonce : "Les lettres voyagent de telle ville à telle ville". Les joueurs qui portent le nom d'une de ces villes doivent échanger leur place entre eux sans se laisser jouer par le facteur qui tente de gagner l'un des sièges. Les joueurs ainsi désignés par l'animateur devront s'efforcer de se faire connaître aux autres joueurs qui doivent changer de place par l'un ou l'autre signe, sans attirer l'attention du facteur. Si l'une des deux "lettres" ne se fait pas connaître, ou ne se décide à s'élancer qu'avec un net retard sur l'autre, elle prendra la place du facteur.

Variante(s) : le joueur au centre demande à tous ceux qui ont les cheveux longs, des chaussures brunes,... de changer de place.

53. **MADAME TAP** 6-10 ans ***

Ext. **Nombre :**

A) **Matériel :** aucun.

Joueurs : les joueurs sont placés sur un rang à l'une extrémité de l'aire de jeu, ils tiennent les mains ouvertes dans le dos et ferment les yeux.

B) Ne pas se faire toucher par Madame Tap.

C) Le meneur passe rapidement derrière le rang d'une extrémité à l'autre et pendant ce trajet, place un petit objet (caillou...) dans une main. Puis il invite les joueurs à fermer les mains et à les tenir fermées.

Au signal, tous les joueurs parcourent librement l'aire de jeu (veiller à ce que personne ne se cantonne près de la ligne d'arrivée).

Tout à coup, le meneur crie : "*Attention Madame Tap !*". A ce signal, tous galopent vers l'extrémité de l'aire de jeu et essaient de la franchir sans être touchés par Madame Tap. En effet, celle-ci, en réponse au cri du meneur, a lancé : "*Je suis Madame Tap !*" et tâche aussitôt de toucher le plus grand nombre de joueurs. On compte les prises faites et tous se remettent en rang.

C'est Madame Tap du jeu précédent qui donne l'objet. Celui qui aura fait le plus grand nombre de prises est gagnant.

Variante(s) : la ligne d'arrivée est un des 4 bords de l'aire de jeu et est déterminée par le meneur tout en criant : "*Attention Madame Tap !*".

54. **MARELLE DE LA SEMAINE** 6ans min *

Ext. **Nombre** : 3 min.

A) Matériel : un palet.

Dessin au sol.

A cloche-pied avec palet.

B) Ni les pieds, ni le palet ne peuvent toucher les lignes du jeu.

Le joueur qui commet une faute cède sa place au joueur suivant. Il reprendra son jeu à l'endroit où il était arrivé.

C)

1. En position pieds joints dans la case "départ" le joueur lance le palet dans la case lundi. Il saute sur un pied dans cette case et pousse le palet (du même pied), en mardi, en mercredi, en jeudi. Là il pose les 2 pieds pour repartir vers vendredi et samedi. Il se repose à pieds joints en dimanche d'où il relance le palet en mardi.

2. Le joueur saute à cloche-pied dans la case lundi, dans la case mardi où il retrouve le palet et le pousse progressivement jusqu'au dimanche... il relance le palet en mercredi...

3. Idem pour les autres jours.

4. Au 7^{ème} tour, le joueur repart en sens inverse D-S-V-J-M-M-L en poussant le palet, il se repose en mercredi, revient au départ, il a bouclé son tour.

J.	Me
V.	Ma.
S.	L.
D.	départ

55. MARELLE DES QUESTIONS 6 ans min *

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : aucun.

Dessin au sol.

C)

1. On ne peut pas mettre les 2 pieds à terre avant le n°8.

2. A partir de la case 4, le joueur qui ne peut citer les noms demandés par la marelle avant la fin d'une comptine choisie et chantée par le groupe cède son tour au suivant.

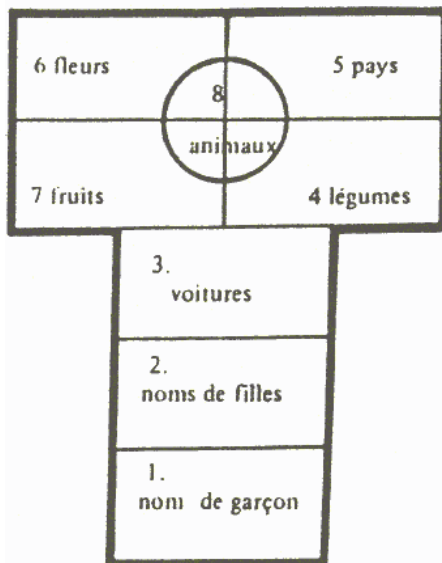
Déroulement :

Il faut parcourir la marelle à cloche-pied.

Dans la case n°1, il faut citer un nom de garçon.

Dans la case n°2, il faut citer deux noms de filles et ainsi de suite suivant les indications de la marelle.

Le joueur qui a réussi le parcours sans faute gagne.



56. LES MARRONS

6-10 ans ***

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : aucun.

Joueurs : Tous les joueurs sauf trois (qui représentent les écureuils) se trouvent à une extrémité du terrain. Les marrons sont poursuivis par les trois écureuils.

B) Au signal du meneur, les marrons doivent essayer de rejoindre le sac.

C) Ceux qui, au cours du trajet se font toucher par les écureuils, doivent s'arrêter et se mettre en station écartée, bras latéralement. Celui qui, étant pris, est ensuite touché par un marron peut continuer mais doit retourner en compagnie de son sauveteur, au point de départ, après quoi ils essayent de retraverser.

Le jeu est terminé quand tous les marrons sauf 2 ont rejoint le sac.

57. LE MEDIUM 6-15 ans *

Int. Jeu : voici une série de petits jeux d'attention basés sur un même principe : le présentateur fait deviner à son médium ce qui, en l'absence de celui-ci, a été convenu par l'assemblée. Les membres de l'assemblée essaient alors de découvrir le moyen utilisé par le présentateur pour communiquer avec son médium.

1. Le devin : en l'absence du médium (devin), on désigne un objet quelconque dans la salle. Après avoir rappelé le devin, le présentateur lui montre avec sa baguette (avec l'index posé à plat) divers objets en lui demandant : "s'agit-il de cela ?" Le devin répond "non". Quand le présentateur ramène son index près des autres doigts, c'est qu'il montre le bon objet et le devin n'a plus qu'à répondre "oui" à sa question.

2. Les ciseaux : en l'absence du médium, on convient de lui faire deviner si les ciseaux, cachés dans une boîte, sont ouverts ou fermés. En fait, le présentateur écarte les pieds quand les ciseaux sont ouverts et il les ferme quand ils sont fermés.

3. La malle : un objet est mis dans la malle. Le médium doit répondre aux questions du présentateur : "est-ce un chapeau ? Non ! Serait-ce un crayon ? Non ! ". La réponse "oui" est amenée par une question commençant par l'initiale du nom du médium. Ex : si le médium s'appelle Nicolas : "Ne serait-ce pas une feuille de papier ? Oui !".

4. Les cinq objets : cinq objets sur la table. Pour deviner quel est l'objet désigné par le public, le médium regarde dans quelle main le présentateur tient sa baguette. Ex : main droite "non", main gauche = "oui".

5. Les cartes : neuf cartes à jouer disposées en un carré de 3 sur 3. Le public choisit une carte. A l'aide du bâton, le présentateur montre au médium une carte et lui demande : "est-ce celle-ci ?". Le médium a immédiatement remarqué l'endroit où le présentateur a posé son bâton. Cet endroit désigne la position de la carte. Ex : si la carte désignée est l'inférieur gauche, le présentateur pose son bâton sur n'importe quelle carte dans le coin inférieur gauche.

58. LE MESSAGE CLAQUE 12-16 ans **

Int. Matériel : aucun.

Jeu : les joueurs sont en cercle et mettent leurs mains à plat au sol (ou sur une table), en prenant soin de bien les croiser avec celles de leurs voisins (2 1 3 2 4 3...). Un joueur claque une main au sol et donne un sens de rotation. Celui dont la main se trouve juste à côté fait de même et ainsi de suite. Le sens est inversé si on tape deux fois de suite au sol. Eliminer ceux qui se trompent.

Variante(s) : envoyer deux signaux simultanément.

59. LES MICROBES 8-12 ans **

Int. Matériel : 3 foulards de couleur différente.

Jeu : les joueurs se dispersent dans la salle (qui doit être assez grande). 3 joueurs A, B, C, désignés par le meneur, représentent les microbes et poursuivent les autres. Ils tiennent chacun dans leur main un foulard, de façon à pouvoir les reconnaître. Contre le microbe A, on est immunisé en levant le bras droit et la jambe gauche. Contre B, l'inverse. Contre C, il faut porter la main droite à la hanche droite et lever le bras gauche. Tout joueur touché par un microbe avant d'avoir fait le geste indiqué prend le foulard et le remplace.

NB : bien répéter les gestes ensemble avant le début du jeu.

60. **MINUIT** 5-10 ans ***

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) **Matériel** : aucun.

Terrain : voir schéma.

Joueurs : un joueur est un renard. Les autres sont les poules. Un angle du terrain est l'antre du renard. Le point diamétralement opposé est le poulailler.

B) Ne pas se faire prendre par le renard.

C) Au début du jeu, renard et poules quittent leurs abris. Les poules s'éparpillent dans le terrain et s'approchent du renard autant qu'elle osent. Les poules interrogent continuellement le renard : "Quelle heure est-il ?". Tant que le renard répond : "Il est 1 h" ou "Il est 4 h" ou "Il est 9 h", les poules ne sont pas en danger.

Quand le renard répond : "Il est minuit", toutes s'enfuient vers le poulailler, pour échapper au renard. Les poules qui sont attrapées aident le renard.

La dernière poule prend la place du renard au jeu suivant.



61. **LES MOUCHES** 6-12 ans *

Int. **Matériel** : 1 ballon.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Ils joignent les mains pour ne pas laisser partir les mouches. L'animateur envoie le ballon dans les mains des joueurs qui doivent le recevoir correctement et lui renvoyer. Chaque réception correcte donne droit à une mouche (mouche gardée précieusement entre les mains). L'animateur simule des lancers. Le joueur surpris qui ouvre les mains sans que le ballon lui soit destiné perd une mouche (ou les perd toutes). Après chaque lancer, les joueurs annoncent à haute voix le nombre de mouches qu'ils possèdent. Celui qui totalise 5 mouches prend la place de l'animateur au centre du cercle.

62. **LE MOUCHOIR** **6-12 ans** **

Int. **Matériel** : 1 mouchoir.

Jeu : les joueurs en cercle entonnent une chanson (ex : "ne regardez pas le renard qui passe..."). Un joueur A, le mouchoir en main, tourne autour du cercle. Il le dépose derrière un autre joueur B et se met à courir. B doit ramasser le mouchoir et rattraper A avant que ce dernier ne prenne sa place dans le cercle. S'il y parvient, A va au centre du cercle et le jeu continue. S'il n'y parvient pas, B garde le mouchoir et le dépose à son tour. Si A réussit à faire tout le tour du cercle et à toucher B sans que celui-ci ne se rende compte que le mouchoir est dans son dos, B va au centre du cercle. Un joueur au centre du cercle est délivré quand un autre l'y remplace.

63. **MOUVEMENT BROWNIEN** **6-9 ans** ***

Ext. **Nombre** :

A) **Matériel** : aucun.

Terrain : plat, rectangulaire, limité.

B) Courir sur l'aire de jeu sans se toucher. Ceux qui perdent le moins de points sont gagnants.

C) Les joueurs courent tous ensemble sur l'aire de jeu.

Il est interdit de courir en ligne droite, ou le long des limites de jeu.

Les joueurs touchés perdent un point.

Au signal, les joueurs doivent s'arrêter ; ceux qui ne s'arrêtent pas perdent un point.

Le joueur qui parvient à surprendre un des autres en lui donnant une tape dans le dos gagne un point.

64. **LE NAUFRAGE** **6-14 ans** **

Int. **Matériel** : 1 journal.

Jeu : les joueurs sont en cercle. Au milieu d'eux se trouvent quelques naufragés, debout chacun sur une feuille de journal. L'animateur désigne des requins (joueurs du cercle) qui s'approchent du radeau (journal) et essaient d'en arracher un bout, de façon à mettre le naufragé à la mer. Les naufragés essaient de toucher les requins qui en veulent à leur radeau, en leur donnant une petite tape sur le dos. Les requins touchés retournent à leur place et attendent d'être à nouveau désignés par l'animateur. Le naufragé qui touche le sol est éliminé. Celui qui résiste le plus longtemps aux requins a gagné.

Variante(s) : - toucher les requins avec un objet (attention sécurité!).

- jouer en équipe, un radeau par équipe.

65. **NEZ, NEZ, NEZ, BOUCHE** **6-9 ans** * °

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. L'animateur se touche le nez et dit "nez, nez, nez". Tous les joueurs l'imitent. En prononçant le mot "bouche", l'animateur se touche l'oreille ou une autre partie de son corps pour tromper les joueurs qui doivent se toucher la bouche. Le jeu doit se dérouler rapidement. Si un joueur se trompe, il est éliminé ou alors il devient le meneur

66. **LES NOMS DE FLEURS** **6-9 ans** *******

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : aucun.

Terrain : plat.

Joueurs : 12 à 30 joueurs en rang au fond du terrain; 1 joueur à l'autre bout du terrain. Les joueurs choisissent un nom de fleur, par ex. rose.

B) Eviter de se faire prendre par le joueur qui se trouve au fond du terrain.

C) Au signal, tous avancent vers le joueur seul et donnent la première et la dernière lettre du nom de la fleur : "R...E". Dès que le joueur connaît le nom, il le crie, si ce nom est juste, les joueurs se sauvent jusqu'au bout du terrain et le joueur seul essaye d'en toucher le plus possible. Ceux qui sont pris deviennent aides de ce joueur.

Variante(s) : prendre des prénoms, des noms de pays...

67. **OTE-TOI DE LA QUE JE M'Y METTE** **6-10 ans** *****

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : tous les joueurs sont assis en cercle sauf un qui cherche à trouver une place et se met au centre. Il s'adresse à un joueur et lui dit : "Ote-toi de là que je m'y mette". L'autre lui demande pourquoi. Il répond : "Parce que tu n'as pas... (tel habit, objet,...)". Le joueur interpellé va à son tour au centre. Si celui-ci possède l'objet, il le montre et reste à sa place. Tout est à recommencer.

68. **OU EST LE MOUCHOIR ?** **6-12 ans** ******

Int. **Matériel** : 1 mouchoir noué (ou 1 petit balle molle).

Jeu : Les joueurs sont assis en cercle. L'un quitte le cercle et lui tourne le dos. Les autres se lancent alors le mouchoir. Au bout d'un moment, le joueur se retourne brusquement. Tous s'arrêtent et ferment leurs mains. Celui qui s'est retourné doit indiquer qui possède le mouchoir (il a 3 chances). S'il réussit, il prend la place de ce dernier qui sort à son tour. S'il se trompe, il se retourne à nouveau

69. **PADERNIDI** **8-12 ans** * °

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : l'animateur demande ce qu'on peut acheter au marché de Padernidi. Les joueurs proposent des solutions et l'animateur n'accepte que les mots n'ayant pas de "r" ni de "i". Les participants doivent trouver pourquoi certains objets sont refusés et d'autres acceptés.

70. **PARTEZ SUIVEZ 6ans min** ***

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) **Matériel** : aucun.

Joueurs : 15 à 30 disposés en cercle, un joueur extérieur.

B) "Réagir à la consigne".

C) Le joueur extérieur court autour du cercle. A un moment choisi par lui, il touche un des joueurs et dit "Partez" ou "Suivez". S'il dit "Suivez", le joueur touché le poursuit immédiatement et ils essaient de reprendre la place laissée vacante dans le cercle. S'il dit "Partez", le joueur part en sens inverse, ils essaient de reprendre la place laissée vacante dans le cercle. Dans les 2 cas, le dernier des deux continue le jeu.

Variante(s) :

- Varier la position de départ des joueurs du cercle : à genoux, assis, couchés.
 - Lorsque les joueurs se croisent, ils exécutent un tour sur eux-mêmes ou toute autre fantaisie convenue.
 - On peut donner au joueur qui a touché la possibilité de faire un changement de sens au moment où il désire (un seul changement permis).
 - Avec un grand nombre de joueurs, on peut former des groupes : 2, 3 ou 4 joueurs, chaque groupe réagissant comme un seul joueur.
-

71. **PASSE-PASSE NICOLAS** **4-6 ans** *

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) **Matériel** : aucun.

Joueurs : 2 joueurs se font face et se tiennent les main. Chaque joueur choisit un mot différent (par ex. : *pomme* et *poire*). Les autres joueurs forment une chaîne et évoluent sur le terrain de jeu.

B) Ne pas rompre la chaîne finale.

C) La chaîne passe en dessous du pont formé par les 2 joueurs.

Le dernier joueur de la file est retenu prisonnier par le pont. On lui demande de choisir un des deux mots proposés : "*Que choisis-tu ? Pomme ou Poire ?*". Après avoir fait son choix, il va se placer derrière le joueur qui a proposé le mot, et le tient par la taille.

On procède de la sorte jusqu'au dernier joueur de la chaîne mobile.

Enfin, on est en présence de deux files de joueurs qui se font face, chaque file tire en arrière. Celle qui rompt la première a perdu le jeu.

72. **PAUVRE PETIT CHAT** **6-12 ans** **

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Un joueur au centre se met à quatre pattes devant un autre et imite le cri du chat. Son compagnon doit le caresser et dire trois fois sans rire "Pauvre petit chat". Si celui-ci ne rit pas, le joueur au centre essaie près d'un autre. Quand il parvient à faire rire un joueur, celui-ci le remplace et imite le cri d'un autre animal devant un autre joueur. Le but est donc de faire rire en imitant le cri d'un animal.

73. **LA PECHE AU PIED** **6-15 ans** ***

Int. **Matériel** : 1 poisson de papier et 1 ficelle par joueur.

Jeu : chaque joueur met dans son pantalon (dans le dos) un bout de la ficelle à laquelle est accrochée un poisson. Tous les poissons doivent toucher par terre. Au signal donné par l'animateur, tous les joueurs essaient de marcher sur le poisson des autres joueurs et de leur arracher (sans utiliser les mains) tout en veillant à conserver le leur. Le gagnant est celui qui reste le dernier en possession de son poisson.

Variante(s) : - faire exploser des ballons accrochés aux chevilles.

- prise de foulard.

74. **LE PECHEUR DE TORTUES 5-10 ans** *

Ext. **Nombre :**

A) **Matériel :** aucun.

Joueurs : tous les joueurs sauf un (le pêcheur) sont des tortues et se déplacent à quatre pattes.

B) Atteindre l'arrivée sans se faire prendre par le pêcheur.

C) Les tortues se déplacent à quatre pattes. Le pêcheur essaye de les toucher mais celles-ci, pour se défendre, peuvent se renverser sur le dos.

Elles sont alors intouchables.

Chaque tortue prise devient pêcheur ou aide le pêcheur.

75. **PERE FRANCOIS 5-10 ans** ***

Ext. **Nombre :**

A) **Matériel :** aucun.

Joueurs : à un bout du terrain, Père François qui pense un chiffre de 1 à 10. A l'autre bout, les joueurs.

B) Eviter de se faire prendre par le Père François.

C) Au signal, tous avancent vers Père François, qui tourne le dos. Arrivés à 3 m de Père François, ils s'arrêtent et comptent ensemble tout haut de 1 à 10. Quand en comptant ils arrivent au nombre pensé par Père François, celui-ci se retourne et prend par simple toucher le plus de joueurs possible. Ceux qui sont pris deviennent aides de Père François.

Variante(s) :

- Système de prise : par foulard... ;
 - Les joueurs arrivés près de Père François disent : "*Père François, combien de poulets allez-vous prendre aujourd'hui ?*";
 - Alphabet au lieu de chiffres, compter jusqu'à 20... ;
 - Chanter une chanson et retenir un mot.
-

76. **LES PETITS LUTINS** 6-9 ans ***

Ext. **Nombre** : indéterminé.

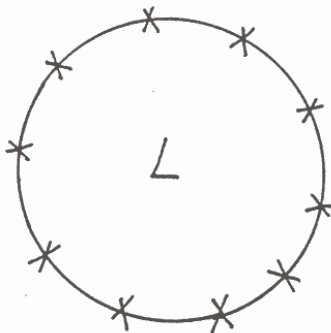
A) **Matériel** : aucun.

Joueurs : un cercle sur le sol. Les joueurs sont en rond sur le cercle mais ne se donnent pas la main. Au centre se tient un lutin qui tient une baguette dans ses mains.

B) Ne pas se faire prendre par le porteur de la baguette.

C) Les lutins doivent suivre les signes de la baguette :

- Lorsque le lutin lève la baguette, les joueurs sautent ;
- S'il la baisse, les joueurs s'accroupissent et marchent ainsi le long du cercle ;
- Quand il déplace doucement la baguette, ils marchent vers la droite ou vers la gauche selon le sens indiqué par la baguette ;
- S'il déplace la baguette rapidement, ils courent ;
- S'il lui imprime un mouvement rythmé, ils marchent en scandant le pas ;
- Mais attention ! La baguette tombe. Vite, tous les lutins se précipitent sans se faire prendre par le porteur de la baguette pour se ranger sur une ligne d'arrivée prévue à l'avance.



ARRIVEE.



77. PETIT POISSON**5 ans min**********Ext. Nombre** : 6 min.**A) Matériel** : aucun.

Joueurs : Les joueurs forment deux lignes parallèles distantes de 8 à 10 m - déterminent la place de la mer dans laquelle se trouve le poisson. Les joueurs sont groupés derrière une des lignes. Le joueur désigné "Le petit poisson" se trouve dans la mer.

B) "Ne pas se faire toucher".**C)** Le dialogue suivant s'engage :

Les joueurs : "Petit poisson, peut-on passer l'eau ? Avec quoi, sans quoi ?"

Le petit poisson répond "Sans vêtements bleus"... ou "Avec des sandales"...

Le meneur fixe une ou plusieurs conditions suivant qu'il désire favoriser certains et poursuivre plus particulièrement d'autres.

Lorsque le petit poisson a formulé son désir, les joueurs rejoignent la limite opposée :

1) librement, s'ils remplissent les conditions imposées ou

2) en essayant de ne pas se faire toucher par le petit poisson dans le cas contraire.

Le joueur touché devient poisson et remplace le meneur.

78. LES PETITS SINGES**4-7 ans *****Ext. Nombre** : 8 min.**A) Matériel** : aucun.**Terrain** : une aire délimitée.**Joueurs** : placé en file.**B)** Exécuter les moindres mouvements et exercices effectués par le meneur de jeu.**C)** Exemples d'exercices : marche à quatre pattes sur un banc, culbute avant, pirouette, escalade d'un obstacle, saut par-dessus une corde...

Celui qui rate un exercice doit prendre sa place en fin de file.

Commencer par quelque chose de simple puis compliquer progressivement.

79. **LES PETRIFIES 6-12 ans *****

Ext. **Nombre :**

A) **Matériel :** 1 ou 2 foulards.

Terrain : rectangulaire, de 15 à 20 m de côtés.

B) Les mauvais esprits doivent pétrifier (immobiliser) les joueurs.

C) Un ou deux participants sont les mauvais esprits (foulard noué autour du cou). Les autres s'en écartent : s'ils sont touchés par ceux-ci, ils sont pétrifiés : ils doivent rester dans la position qu'ils avaient au moment où ils ont été touchés. Les pétrifiés peuvent être délivrés par un joueur, par simple touche.

Variante(s) : quand un joueur est touché, il doit s'arrêter et mettre la main à l'endroit où il s'est fait toucher. Il ne pourra être délivré que si on vient le toucher à l'endroit où est sa main.

80. **PIED BRULE 6-12 ans ****

Int. **Matériel :** 1 petite balle.

Jeu : les joueurs en cercle, à une certaine distance l'un de l'autre, se font des passes. Si on rate la balle, on a le pied brûlé (on joue alors avec le pied levé). A la seconde balle ratée, on ferme un œil. A la troisième, on met une main derrière le dos. A la quatrième, on se met à genoux. A la cinquième, on est éliminé.

Variante(s) : - donner un (mauvais) point quand on rate une balle.
- donner la possibilité de se racheter.

81. **PIERRE APPELLE PAUL 6-13 ans ****

Int. **Matériel :** aucun.

Jeu : les joueurs sont placés en cercle. Un joueur donne son prénom et appelle un autre joueur : ex : "Pierre appelle Paul". Paul doit à son tour et le plus vite possible appeler un autre joueur : "Paul appelle...". Idéal pour apprendre les prénoms.

Variante(s) : - lancer un ballon à celui qu'on appelle.
- faire un geste en même temps.

82. PIPERLAY 6-12 ans *

Int. Matériel : aucun.

Jeu : tous les joueurs tendent les bras en avant. Ils ont 10 points.

Quand l'animateur commande : - Piperlay : tendre l'index.

- Bloc : fermer le poing.

- Plat : tourner la paume de la main vers le sol.

- Dos : tourner le dos de la main vers le sol.

Quand un joueur se trompe, il perd un point.

83. POISSON D'AVRIL 6-12 ans ***

Ext. Nombre : illimité

A) Matériel : un poisson de carton qui puisse se cacher dans le creux de la main.

Terrain : séparé en trois parties. La partie la plus importante, au milieu, constitue la rivière.

Joueurs : 1 joueur est le pêcheur qui circule en barque sur la rivière.

B) Il s'agit pour tous de traverser d'une berge à l'autre et pour le pêcheur de s'emparer du poisson en attrapant les joueurs.

C) Les joueurs élisent leur chef qui aura la garde du petit poisson. Celui-ci le confie en secret à un de ses joueurs.

Lorsqu'un joueur qui n'est pas en possession du petit poisson se fait attraper par le pêcheur, il crie : "Poisson d'avril !". si le joueur qui porte le poisson est pris, il devient pêcheur et le jeu recommence.

Si les joueurs sont nombreux, on peut désigner plusieurs pêcheurs, un pour 4 ou 5 joueurs par ex. Il ne faut pas hésiter à faire traverser souvent la rivière pour que le jeu soit très animé.

84. QUI A LA BALLE 6ans min *

Ext. *Nombre* : 6 min.

A) *Matériel* : 1 balle.

B) "Bien cacher la balle".

C) Les joueurs sont disposés en ligne à quelques mètres du lanceur. Celui-ci leur tourne le dos et leur lance la balle en l'air, en arrière par-dessus l'épaule. Le joueur qui la saisit, la cache derrière le dos. Tous les autres joueurs cachent également les mains derrière le dos. Ils demandent en chœur "Qui a la balle ?". Le lanceur se retourne et tente de désigner le possesseur. S'il le devine exactement, il reste lanceur; s'il se trompe, il change de place avec le possesseur de la balle.

85. QUI SUIS-JE ? 8-15 ans *

Int. *Matériel* : 1 carton et 1 épingle par personne.

Jeu : chacun reçoit un carton dans le dos portant le nom d'un animal, d'une fleur, d'un homme célèbre (pour les grands),... Tous les joueurs se promènent dans la salle et interpellent un compagnon de leur choix à qui ils montrent le nom puis posent 1, 2 ou 3 question(s) sur eux-mêmes afin de deviner qui ils représentent. Réponses par oui ou non uniquement. Après la / les question(s), ils vont vers un autre joueur. Le jeu se termine quand un nombre bien précis de joueurs ont trouvé leur identité (et l'ont fait vérifier auprès de l'animateur) ou après un temps fixé.

86. LE RAT 6-12 ans **

Int. *Matériel* : 1 planchette (style bois de glace).

Jeu : Les joueurs sont en cercle, serrés les uns contre les autres. Le rat se place au centre. La planchette circule de mains en mains, dans le dos des joueurs. Le rat essaie de deviner qui détient la planchette. Pour aider le rat, les joueurs grattent la planchette de temps en temps. Si le rat a deviné juste, il est remplacé par celui qui avait la planchette.

87. RENARD-FOULARD 5-13 ans *

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : 1 foulard.

Joueurs : les joueurs forment un cercle. Un joueur reste à l'extérieur, avec un foulard en mains.

B) S'emparer du foulard avant son concurrent.

C) Le joueur extérieur fait le tour du cercle de joueurs. Il se place à l'improviste entre deux joueurs en levant le bras portant le foulard. Les deux joueurs ainsi désignés parcourent le cercle en courant, à l'extérieur, en sens opposés.

Le joueur qui le premier s'est emparé du foulard reprend sa place. Le joueur extérieur prend la place du perdant. Le joueur perdant passe à l'extérieur.

Variante(s) : si le jeu va bien : mettre 2 foulards.

Sécurité : attention aux collisions ! Ralentir le jeu en demandant de se faire la bise ou de se donner la main lorsque les joueurs se croisent.

88. LE RENARD ET LES POUSSINS 5-8 ans ***

Ext. *Nombre* : nombre pairs de participants.

A) *Matériel* : aucun.

Terrain : voir schéma.

Joueurs : divisés en deux groupes : poules et poussins. Nombre de poussins = nombre de poules + 1. Un joueur est un renard.

B) Ne pas se faire toucher par le renard ni arriver le dernier près des poules.

C) Au signal, le renard sort de son antre et poursuit les poussins. Les poussins courent rejoindre leur mère poule. Le poussin qui arrive le dernier n'a plus de mère poule.

89. LE ROI DU SILENCE 6-12 ans *

Int. Matériel : 1 foulard et 1 objet simulant un trésor.

Jeu : les joueurs forment un cercle. Au milieu se tient le roi avec les yeux bandés. Devant lui (ou entre ses jambes) se trouve le trésor. L'animateur demande le SILENCE. Ensuite, il désigne un joueur du cercle (inconnu du roi). Le joueur désigné doit prendre le trésor sans se faire repérer par le roi. Dès que ce dernier entend du bruit, il en indique la direction. S'il indique le joueur, celui-ci retourne à sa place. Si le joueur s'empare du trésor, il remplace le roi.

Variante(s) : - libérer une princesse liée à une chaise.

- les joueurs désignés par le roi s'immobilisent sur place.
 - aller porter des objets aux pieds du roi.
-

90. RUEE VERS L'OR 8-12 ans ***

Ext. Nombre : 12 min.

A) Matériel : boules de papier jaune.

Joueurs : la moitié des joueurs sont les chevaux. Ils tournent en rond en portant, chacun, un cavalier.

B) Les cavaliers doivent s'emparer des pépites d'or (environ une boule pour 3 cavaliers) que l'animateur laisse tomber au milieu du cercle.

C) Au signal, les chevaux s'arrêtent, lâchent leur cavalier, se tournent vers l'intérieur et écartent les jambes. Pendant ce temps, les cavaliers font un tour complet du cercle, passent sous les jambes de leur cheval, et essayent de ramasser une pépité. On échange les rôles de chevaux et de cavaliers et puis on recommence.

Le cavalier ne peut prendre qu'une pépité à la fois. Les prises, totalisées en fin de jeu, déterminent les vainqueurs. Chacun garde sur lui les pépites qu'il a amassées.

Variante(s) : on peut aussi organiser ce jeu par équipe. Dans ce cas, une moitié de chaque équipe se trouve dans le groupe des cavaliers, l'autre moitié dans le groupe des chevaux.

Sécurité : jeu amusant, mais fatigant : ne pas dépasser 10 courses.

91. **SAUTE-MOUTON AUX COURONNES** **7-12 ans** *******

Ext. **Nombre** : 6-8 min.

A) Matériel : une couronne, soit un mouchoir ou un foulard tordu selon une diagonale, les deux bouts noués ensemble. Une couronne par joueur. Le dernier qui sera parvenu à nouer son foulard tiendra le rôle du mouton.

Terrain : plat.

B) Sauter au-dessus du mouton et récupérer la couronne que l'on a lancée sur le sol.

C) Le premier joueur lance sa couronne sur le sol par-delà le mouton (position de saute-mouton). Après avoir sauté au-dessus du mouton, le joueur doit récupérer sa couronne sans quitter son point de chute. Si l'un des joueurs lance sa couronne sur celle d'un autre, s'il marche sur une couronne ou s'il lui est impossible de récupérer la sienne de l'endroit où il a sauté sans déplacer les pieds, il remplace le mouton. Expliquer les règles au fur et à mesure du déroulement du jeu. Le joueur qui n'a pas respecté l'une des règles remplace le mouton.

92. **STATUES DANSANTES** **6-15 ans** ******

Int. **Matériel** : 1 pot de yaourt vide ou 1 gobelet par joueur.

Jeu : tous les joueurs mettent le pot renversé sur leur tête (il doit tenir en équilibre) et dansent au rythme de la musique. Quand celle-ci s'arrête, les joueurs doivent rester immobiles (comme des statues). Quand elle reprend, ils recommencent à danser. Est éliminé celui qui perd son chapeau ou qui tient le pot avec ses mains.

Variante(s) : - changer de style musical à chaque fois et imposer une danse appropriée au style.

- ajouter un personnage qui va perturber les danseurs.

93. LE TELEPHONE SANS FIL 6-13 ans *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. L'animateur donne un message dans l'oreille d'un joueur. Celui-ci doit le répéter dans l'oreille de son voisin de gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que le message ait fait le tour du cercle. Quand il revient au joueur de départ, celui-ci le dit à haute voix. On compare alors la version déformée avec la version originale du message.

Variante(s) : faire partir deux messages en même temps, un dans chaque sens. Gare au croisement !

94. LA TOMATE JUTEUSE 6-12 ans *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont en un grand cercle, assis ou debout. L'animateur désigne un joueur qui lance des 2 mains une tomate imaginaire à la figure d'un autre joueur. Celui-ci pare le coup en se couvrant la figure des deux mains, tandis que son voisin de droite se couvre la joue gauche avec la main gauche, et son voisin de gauche la joue droite avec la main droite. Après, le joueur qui a reçu la tomate en pleine figure la relance à son tour. Un (mauvais) point par erreur.

Variante(s) : - dire simultanément le prénom (c'est plus facile).

- les joueurs sont des lapins et quand le chasseur braque son fusil sur eux, ils dressent une ou deux oreille(s).
 - le joueur qui reçoit un coup de téléphone met les mains sur ses oreilles. Ses voisins se cachent uniquement l'oreille près du joueur désigné.
-

95. LA VACHE SANS TACHE 6-12 ans **

Int. **Matériel** : 1 bouchon de liège brûlé (pour noircir).

Jeu : les joueurs sont assis en cercle. Un joueur dit : "Moi, la vache sans tâche qui tâche, appelle Pierre (par ex), la vache sans tâche qui tâche. Pierre devra à son tour répéter toute la phrase et appeler un autre joueur. Celui qui se trompe recevra une tâche de l'animateur et devra dire : "Moi, la vache avec une tâche qui tâche, appelle...".

NB : idéal pour apprendre les prénoms.

2. Petits jeux par équipe

96. AVEUGLES ET PARALYTIQUES 6-15ans *

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) **Matériel** : 1 foulard par aveugle (la moitié du groupe).

Joueurs : 2 camps égaux en nombre : les uns sont aveugles, les autres paralytiques . Les camps se mettent face à face. Les aveugles conviennent d'un cri avec leur vis-à-vis. Les aveugles vont alors se placer sur une ligne à l'autre bout du terrain et mettent un foulard sur les yeux.

B) Arriver les premiers au but fixé avec son partenaire.

C) Au signal, les paralytiques appellent les aveugles par le cri convenu. Chaque aveugle cherche son paralytique. Arrivé près de son partenaire, l'aveugle prend le paralytique sur son dos et se dirige, d'après les indications que lui donne le paralytique, vers un but désigné d'avance. Les premiers arrivés gagnent.

Sécurité : éviter les obstacles possibles pour les aveugles même au-delà des limites du jeu.

97. LES AVIATEURS 8-13 ans ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) **Matériel** : 2 jeux de cartes numérotées de 1 à 9.

Joueurs : 2 équipes de 10 joueurs, retranchées derrière les 2 extrémités du terrain. En secret, le meneur répartit dans chaque équipe 9 numéros, de 1 à 9. Les joueurs mettent leur numéro en poche. Les deux joueurs qui n'en ont pas sont les aviateurs.

B) Prendre tous les adversaires de l'autre camp.

C) Les joueurs tentent de prendre un adversaire par simple toucher. Celui dont le numéro est le plus bas est éliminé. Deux numéros égaux font match nul. Le n° 9 peut être éliminé par le n° 1.

Les aviateurs ont pour mission de découvrir les numéros dangereux de l'équipe adverse. Ils peuvent arrêter les joueurs au simple toucher et exiger de voir leur numéro pour transmettre les renseignements à leur équipe. Ils sont les seuls à pouvoir le faire.

Remarques : les joueurs ne peuvent pas échanger leurs cartes.

Variante(s) : admettre la possibilité d'un échange des cartes.

98. BALLE AU CAPITAINE 9-15 ans ***

Ext. Nombre : 12 min.

A) Matériel : 1 ballon.

Terrain : tracer trois cercles d'un mètre de diamètre, espacés entre eux d'au moins 5 ou 6 m ou plus suivant le nombre de joueurs.

Joueurs : les joueurs sont répartis en 2 équipes, A et B. Dans chaque équipe, désigner 3 capitaines et les numéroter 1A, 2A, 3A et 1B, 2B, 3B.

B) Faire passer le ballon du premier au troisième capitaine.

C) Le ballon est mis en jeu entre les deux équipes.

Si un joueur du camp A a le ballon, le capitaine 1A court dans le cercle n°1 et par passes successives les joueurs A essaient de lui lancer le ballon, qu'il doit attraper à la volée.

L'équipe B essaie d'intercepter le ballon.

Si le capitaine 1A réussit à attraper le ballon, le capitaine 2A va dans son cercle et les joueurs de son camp essaient de lui lancer le ballon. Celui-ci peut aussi être lancé directement par le capitaine 1A au 2A. Idem pour le capitaine 3A.

Quand ce dernier a le ballon, c'est un point pour l'équipe A. Le ballon est relancé de 3A vers un joueur de son équipe, et le circuit recommence. La partie se joue à 5 points maximum.

On ne court pas avec le ballon en mains.

Quand un joueur du camp adverse intercepte le ballon, le capitaine 1 de son camp court dans le cercle 1, et si l'autre camp intercepte à nouveau le ballon, il faut recommencer le circuit par le capitaine 1.

Une équipe gagne 1 point lorsque le circuit est effectué complètement. Les capitaines se tiennent à proximité de leurs cercle, mais n'y entrent que lorsque c'est à leur tour d'avoir le ballon.

99. **BALLON CANADIEN** 6ans min ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) **Matériel** : un ballon, un fanion ou un autre but visible.

Terrain : plat, assez grand.

Joueurs : Les joueurs (O) sont dispersés sur le terrain entre la base et le but. Les joueurs (X) se trouvent derrière la ligne de base.

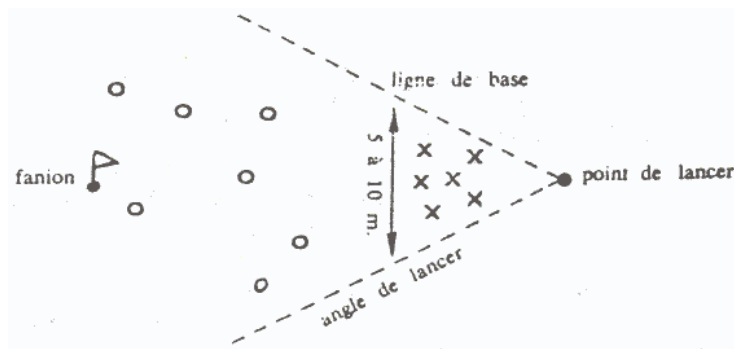
B) "Faire un maximum de point par équipe".

Du point de lancer, un joueur (X) envoie le ballon dans l'angle de lancer, part immédiatement vers le fanion, le contourne et rentre dans son camp par la base.

C) Les joueurs (O) se saisissent de la balle et essaient de toucher le joueur (X) de volée durant son trajet (idem) ballon chasseur). Ils ne peuvent marcher, ni dribbler avec la balle. Si (X) atteint le fanion avant d'être touché, il marque 1 point, s'il rentre à la base sans être touché, il marque 3 points, s'il est touché avant d'atteindre le fanion, il ne marque pas de point pour son équipe. Additionner les points obtenus par tous les joueurs (X), puis interverser le rôle des équipes.

Variante(s) :

- Supprimer l'angle de lancer.
- Modifier la manière de lancer (main, poing, pied).
- Donner une défense au lanceur.
- Plusieurs joueurs peuvent partir en même temps que le lanceur (ceux qui veulent) et marquent des points pour leur équipe s'ils ne sont pas touchés.



100. **BALLON FORTERESSE 8-13 ans** ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : 1 ballon.

Joueurs : deux équipes égales, les attaquants (A) et les défenseurs (D). Les D, tournés vers l'extérieur, forment un petit cercle, la forteresse. Les A leur font face, sur un second cercle entourant la forteresse, à 5 m de celle-ci.

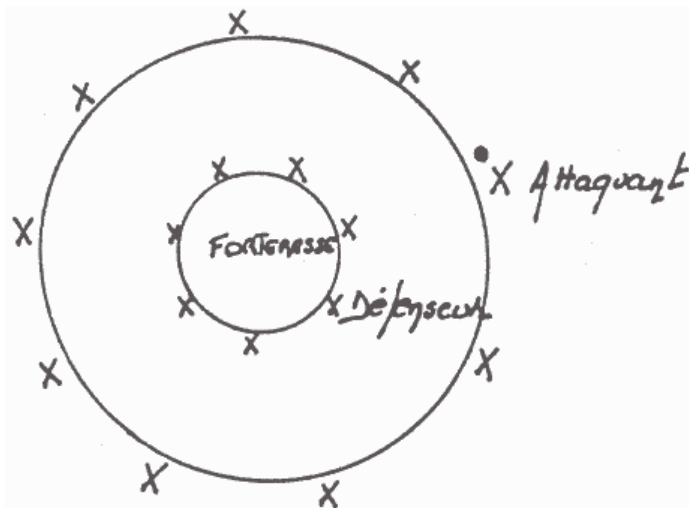
B) Les A doivent faire pénétrer le ballon dans la forteresse, à hauteur des joueurs.

C) Les A lancent uniquement avec les mains, mais les D peuvent empêcher le ballon de pénétrer dans la forteresse comme ils veulent. Les A, comme les D, doivent rester sur leur ligne.

Dès que le ballon a pénétré dans la forteresse, les D le renvoient aux A.

On compte les points marqués en 5', puis on change les rôles.

Remarques : si le nombre de joueurs le permet, on peut mettre deux ballons en jeu. On veillera au respect des limites fixées et l'on encouragera les attaquants à se faire des passes.



101. **BALLON FUSEE 8-13 ans *****

Ext. **Nombre** : 6 à 20

A) Matériel : 1 ballon.

Terrain : plat. Une ligne tracée sur le sol, avec un petit cercle à 3 m de la ligne. Voir schéma.

Joueurs : 2 équipes égales (A et B). Les joueurs de l'équipe A se placent en file indienne derrière la ligne. L'équipe B est dispersée dans le terrain de l'autre côté de la ligne (voir schéma). Le meneur se place dans le petit cercle.

B) Equipe A : faire le plus de tours possibles.

Equipe B : empêcher de faire des tours.

C) Le meneur du petit cercle lance le ballon au premier joueur de l'équipe A. Celui-ci frappe le ballon loin devant lui et se met à courir autour de son équipe (1 point pour chaque tour terminé complet).

Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B courent vers le ballon. Le premier joueur de l'équipe B le saisit, le soulève à deux mains au-dessus de sa tête et le passe au second qui passe au suivant jusqu'au dernier (les joueurs de l'équipe B doivent se placer en file) qui crie : "*Stop !*".

A ce moment, le premier joueur de l'équipe A cesse de tourner et va se placer en fin de file en retenant le nombre de tours achevés.

On recommence jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe A aient lancé le ballon.

Total des points. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

Variante(s) : si un joueur de l'équipe qui réceptionne rattrape le ballon de volée, le lanceur ne marque aucun point et passe directement à la fin de la file.

102. **BALLON PATRO 8-13 ans** ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : 1 ballon, 2 caisses.

Terrain : long de 25 à 30 m, divisé en 2 zones égales. Au bout de chaque camp on place la caisse. Devant cette caisse, on trace un demi-cercle de 3 m de rayon.

B) Chaque équipe doit s'efforcer de s'emparer du ballon pour l'envoyer dans la caisse défendue par les adversaires.

C) Au début, chaque équipe trouve dans son camp. Le meneur, au centre du terrain, lance le ballon en l'air. Le ballon revient au premier joueur qui le touche.

On peut courir comme on veut avec le ballon, mais on peut être pris au simple toucher. Un joueur pris doit céder le ballon à un adversaire.

Dès qu'un point est marqué (dès que la caisse est touchée), on refait la mise en jeu. On peut aller jusqu'à 5 ou 10 points.

Quand 2 adversaires s'emparent en même temps du ballon, l'arbitre les place dos à dos, lance le ballon en l'air.

Le demi-cercle tracé devant chaque caisse est interdit aux défenseurs. Si un défenseur pénètre dans ce demi-cercle, un adversaire peut tenter de toucher la caisse librement, à la limite de la zone interdite.

Remarque : se rappeler qu'un terrain trop grand fatigue, qu'un terrain trop petit énerve.

103. **BALLON REDOUTE** **8-10 ans** *******

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : 1 ballon, 1 fanion.

Terrain : dans un coin du terrain, une ligne détermine un camp. A l'intérieur de ce camp, on trace un petit carré. 20 à 25 m plus loin, se trouve un la redoute, marquée par un fanion. Voir schéma.

Joueurs : 2 équipes. L'équipe A s'installe dans le camp. L'équipe B se disperse dans tout le terrain, à 2 m au moins du camp de A.

B) A tour de rôle, les joueurs de A doivent partir vers la redoute, puis revenir au camp sans se faire toucher par le ballon.

C) Le premier joueur de A tient le ballon en mains. Au signal, il le dépose dans le petit carré, puis s'encourt. A ce moment, un joueur de B se précipite, ramasse le ballon, vise le joueur, ou bien passe à un coéquipier.

On ne peut pas courir en portant le ballon.

Le coureur qui arrive à la redoute sans être pris gagne un point. Il en gagne 3 s'il parvient à rentrer au camp.

Quand tous les joueurs de A sont passés, on change les rôles.

Remarque : si le terrain est petit, on fixe, autour de la redoute, une zone neutre dans laquelle les joueurs B ne peuvent entrer.

Sécurité : on n'est pris que si on est touché en dessous des hanches.

104. **BOMBARDEMENT** **8-10 ans** ***

Ext. *Nombre* : 2 équipes min.

A) *Matériel* : 20 quilles, 2 ballons.

Joueurs : 2 équipes dans 2 terrains rectangulaires contigus.

B) Renverser les quilles de l'adversaire tout en protégeant les siennes.

C) Disposer 10 quilles dans chaque camp.

Les joueurs sont répartis dans leur camp. Les joueurs lancent le ballon avec la main, mais ne peuvent le retenir qu'avec le pied.

Quand un joueur possède un ballon, il peut soit le passer à un partenaire soit l'envoyer dans le camp adverse pour renverser une quille.

Chaque fois qu'une quille tombe, l'équipe qui a shooté gagne un point.

Quand, par mégarde, un joueur fait tomber une quille de son propre camp, c'est l'équipe adverse qui compte un point. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

Variante(s) : remplacer les quilles par des bouteilles. Une bouteilles pleine d'eau par enfant. But : vider la bouteille de l'autre (avec un ballon) en protégeant sa bouteille. Si la bouteille tombe, on peut la relever le plus vite possible. Quand la bouteille est vide, le jeu est terminé.

105. **LE BERET MULTIPLE** **7-10 ans** ***

Ext. *Nombre* : 12 min.

A) *Matériel* : 1 béret ou un foulard.

Joueurs : en cercle, en 4 équipes de même nombre. Au centre du cercle, le béret ou le foulard.

B) Atteindre le béret ou le foulard.

C) Le meneur crie un nombre. Les joueurs des 4 équipes portant ce numéro quittent leur place, font le tour du cercle par l'extérieur dans le sens convenu puis reviennent par leur trou, rentrent au milieu du cercle.

Le premier qui prend le béret a gagné.

106. LE BROUILLARD DANS LE PORT 9-15 ans ***

Int. **Matériel** : quelques chaises et 1 foulard par équipe.

Jeu : d'un côté de la salle, les joueurs sont disposés derrière une ligne à ne pas franchir. Un joueur par équipe a les yeux bandés. De l'autre côté, deux chaises simulant l'entrée du port. Au milieu de la salle, des chaises simulant les écueils à ne pas toucher. Au signal de l'animateur, les joueurs aveugles partent et, guidés par les cris des joueurs de leur équipe, essaient de rejoindre l'entrée du port, sans toucher un seul écueil.

NB : recommencer au départ à chaque fois qu'un écueil est touché.

Variante(s) : - convenir avant le départ d'une tactique par équipe (code).

- sous forme de relais : changer de joueur chaque fois qu'un écueil est touché.
 - marchandise à transporter.
-

107. **CAMP RUINE** **9-13 ans** ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : 1 ballon.

Terrain : un terrain rectangulaire est divisé en trois cases par deux lignes parallèles au petit côté. La case centrale mesure entre 6 et 15 m de large.

Joueurs : les joueurs sont répartis en 2 équipes (A et B); ils se placent dans les cases extérieures.

B) Le jeu consiste, pour les joueurs A, à lancer la balle dans le camp de B sans qu'elle puisse être saisie de volée par un joueur de ce camp. Les joueurs de B doivent tenter de la rattraper de volée (c'est-à-dire avant qu'elle ne touche le sol) et la renvoyer dans le camp de A sans qu'elle puisse être saisie de volée.

C) Lorsqu'un joueur réceptionne la balle de volée, il passe dans le camp adverse. Il pourra alors empêcher ses adversaires d'intercepter la balle de volée.

L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs sont passés dans le camp adverse.

Interdictions : pénétrer dans la case centrale, se déplacer avec la balle, lancer la balle hors des limites ou dans la case centrale.

Quand une faute est commise, la balle est donnée à l'adversaire.

Lorsqu'une même équipe a effectué trois lancers fautifs, elle est pénalisée par le passage d'un joueur adverse dans son camp.

108. **CHAMEAU, CHAMOIS 6-12 ans *****

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) Matériel : aucun.

Joueurs : 2 équipes chacune sur un rang (2 rangs parallèles). Une ligne d'arrivée de chaque côté des 2 rangs (+/- 10 m).

B) Ne pas se faire toucher par les joueurs de l'autre équipe.

C) Quand le meneur crie le nom d'une équipe, celle-ci court pour toucher l'autre équipe qui s'enfuit. Une fois la ligne passée, les poursuivis sont hors d'atteinte. Revenir ensuite en position.

Un joueur touché est éliminé. Le jeu est terminé quand une des deux équipes a perdu tous ses joueurs.

Variantes :

- Raconter une histoire et y introduire les noms des équipes.
 - Jouer avec les mots commençant par "ch..."
-

109. **CHI FOU MI** **9-12 ans** ***

Ext. **Nombre** : 6 min.

A) Matériel : 3 cartons dessinés dont l'image représente :

- sur le premier : une pierre ;
- sur le deuxième : une paire de ciseaux ;
- sur le troisième : une feuille de papier.

Joueurs : deux rangées de joueurs face à face à 25 m de distance environ. Les joueurs sont numérotés. A mi-distance des deux équipes, les trois cartons dont l'image est retournée vers le sol.

B) Arriver à prendre le joueur adverse, ou, suivant les cas, à ne pas se faire prendre par lui.

C) Au signal de départ un joueur part de chaque camp vers le centre et choisit un carton et le retourne à plat sur le sol. Celui qui a découvert la pierre par exemple pendant que l'autre retournait la feuille de papier s'enfuit vers son camp poursuivi par l'autre. En effet, le papier enveloppe la pierre et a, par conséquent, le pas sur elle.

Si le premier joueur avait découvert les ciseaux au lieu de la pierre, c'est lui qui aurait poursuivi l'autre puisque les ciseaux coupent le papier.

Au cas où la pierre et ciseaux auraient été retournés, celui qui aurait retourné la pierre aurait poursuivi l'autre, parce que la pierre émousse les ciseaux.

Donc : le papier prend la pierre, les ciseaux prennent le papier, la pierre prend les ciseaux.

Un point est donné à l'équipe du poursuivant s'il attrape le joueur poursuivi ou au camp de celui-ci s'il rentre dans son équipe sans être pris. La partie peut se jouer sur 20 points. Le premier qui les aura atteints gagne.

Ne pas oublier de mélanger les cartons après chaque passage.

110. CLOCHE-PIED COLLECTIF 8 ans min ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : aucun.

Terrain : plat. Deux lignes distantes de 10 à 20 mètres.

Joueurs : 2 ou 3 équipes de 5 à 10 joueurs en files.

B) L'équipe gagnante est celle qui franchit la première la ligne d'arrivée.

C) Les joueurs se placent en files, jambe gauche (ou droite) fléchie et maintenue par le partenaire placé immédiatement derrière lui.

Le dernier joueur lève également la jambe gauche (ou droite).

Les mains droites (ou gauches) se placent sur l'épaule droite (ou gauche) du précédent. L'équipe progresse par sauts successifs.

Il est interdit aux joueurs de se lâcher sous peine de disqualification.

Remarques :

- Adapter les distances à parcourir en fonction de l'âge et du terrain.

- Avec les petits, ne pas faire de trop longues distances.

111. **COMBAT DE COQS** **6-15 ans** *******

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) Matériel : aucun.

Terrain : souple.

Joueurs : les joueurs forment un ring de 3 m sur 3 m et se répartissent en deux équipes de force égale, A et B; dans chaque équipe, les joueurs se numérotent secrètement, de 1 à 10, par exemple, si la section comprend 20 joueurs.

B) Amener l'adversaire au sol.

C) A l'appel de l'arbitre, les numéros désignés de chaque équipe s'avancent d'un pas vers l'intérieur du carré et s'accroupissent, les bras croisés serrés sur la poitrine.

Au signal, ils s'élancent l'un vers l'autre en sautillant sur la pointe des pieds et tentent de déséquilibrer leur adversaire.

Un joueur est pris :

- quand il tombe sous la poussée de son adversaire;
- s'il se relève de la station accroupie;
- s'il décroise les bras pour reprendre son équilibre;
- si ses mains touchent le sol;
- ou s'il prend appui d'un genou.

Le numérotage secret a pour avantage d'opposer des belligérants de poids différents, ce qui amènera le plus léger à travailler en souplesse, tâchant de déséquilibrer son antagoniste en faisant un bond de côté au moment où celui-ci charge. Ce jeu demande une certaine sportivité de la part des joueurs.

L'arbitre totalise les points de chaque équipe, au bout d'un temps de jeu déterminé à l'avance.

Sécurité : terrain souple !

112. LES COULEURS 7-9 ans ***

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : aucun.

Joueurs : 2 ou 4 équipes sur une même ligne. Chaque équipe est divisée en 4 groupes : blanc, noir, rouge et vert. Le meneur tient une liste avec des noms d'objets blancs, noirs, rouges et verts.

B) Ne pas être le dernier à terminer le parcours.

C) Le meneur crie le nom d'un objet (par ex. "Charbon"), aussitôt, les joueurs concernés (noirs) de chaque équipe démarrent, vont toucher le meneur (ou une ligne tracée préalablement) et reviennent. Le joueur rentré le dernier subit un échec. Gagne l'équipe, qui, à la fin du jeu, compte le moins d'échecs.

113. LA COURSE DES BALLE 9-12 ans *

Ext. *Nombre* : pair.

A) *Matériel* : 2 balles.

Joueurs : 2 équipes. Les joueurs sont écartés d'une demi-distance entre eux et forment un grand cercle. Leur nombre doit être pair.

B) Faire tourner la balle le plus rapidement possible.

C) L'animateur remet une balle au n° 1 et une balle au n° 2. Au signal de départ, les balles doivent tourner autour du cercle de 2 en 2, c'est-à-dire que chaque numéro pair l'envoie au numéro pair suivant, de même pour les numéros impairs.

Chaque fois que les balles reviennent à leur point de départ, les joueurs comptent un tour. L'équipe dont la balle a fait 10 tours la première est gagnante.

114. COURSE DE BALLONS 8-12 ans *

Ext. *Nombre* :

A) *Matériel* : 2 ballons (1 par équipe).

Joueurs : joueurs en cercle. Deux équipes formée de numéros pairs (équipe A) et de numéros impairs (équipe B).

B) Le ballon de l'équipe A doit rattraper le ballon de l'équipe B ou l'inverse.

C) Faire des passes précises mais rapides à ses équipiers, mais ne pas gêner l'autre équipe. Les passes doivent se faire à hauteur du

115. COURSE-RELAIS 6-12 ans ***

Ext. Nombre : 6-8 min.

A) Matériel : aucun.

Joueurs : les joueurs sont divisés en deux ou plusieurs équipes, placées en file indienne derrière la ligne de départ. La distance entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée est définie en fonction de l'âge des joueurs.

B) Atteindre le but (la ligne d'arrivée) et revenir au point de départ pour passer le relais à son coéquipier. Etre la première équipe à terminer le parcours.

C) Parcourir le trajet aller-retour : en courant, à cloche-pieds, en canard... avec une petite balle dans une cuillère placée dans la bouche...
Remplir une mission : remplir une bouteille en transportant de l'eau dans la bouche ; enterrer un objet en transportant le sable dans un petit récipient...

L'équipe dont tous les joueurs ont parcouru le trajet ou qui a rempli la première mission est déclarée gagnante.

116. COURSE-RELAIS AVEC BALLON 6-12 ans ***

Ext. Nombre : 6-8 min.

A) Matériel : des ballons.

Joueurs : - répartis en deux ou plusieurs équipes, chacun joue individuellement ;

- répartis en deux ou plusieurs équipes, mais les épreuves sont réalisées par deux joueurs de la même équipe.

B) Atteindre un but fixé en contournant les obstacles disséminés sur le terrain et en revenant au point de départ.

C) - Individuel : parcourir le trajet en courant, balle dans les mains, balle tenue en main, balle contrôlée au pied, en dribblant, en sautant, balle entre les cuisses, entre les genoux, entre les chevilles, à quatre pattes, balle contrôlée par la tête, balle en dessous du corps (contrôle des quatre membres), balle posée sur le dos.

- *Par deux :* balle coincée entre les fronts, entre les derrières, entre les pieds, en brouette (balle contrôlée par les mains ou par la tête de la brouette), en cheval (le cavalier tient la balle dans une main et sans la coincer contre le corps).

117. **LES DEUX FONT LA PAIRE** 6-12 ans * °

Int. **Matériel** : 1 jeu de 52 cartes.

Jeu : 2 équipes égales de part et d'autre de la table. On étale le jeu de cartes soigneusement mêlé de façon à ce que la valeur des cartes soit cachée. Un joueur de l'équipe A retourne 2 cartes et les montre. Si ces cartes sont de même valeur et de même couleur (ex : valet de cœur et valet de carreau), il les prend et recommence. Sinon, il les remet à l'envers et c'est au tour de l'équipe B de jouer. Un joueur peut se faire aider par ses partenaires. L'équipe gagnante est celle qui, à la fin du jeu, a le plus de cartes.

Variante(s) : compter les points sur les cartes.

118. **DRAPEAU SIMPLE** 8-12 ans ***

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) **Matériel** : 2 fanions d'un côté du terrain.

Joueurs : 2 équipes. Un joueur devant chaque fanion. On attribue un numéro à chaque joueur. Voir schéma.

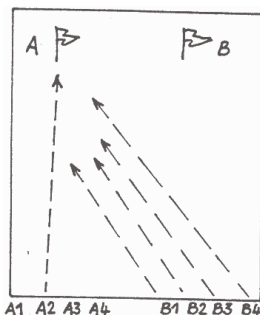
B) Revenir avec le fanion adverse de son camp.

C) Le meneur désigne une équipe (A). il crie un numéro (2), celui-ci (2) court vers le drapeau adverse et les autres (B) s'en vont à sa poursuite.

A2 tente de revenir avec le fanion, s'il est touché, il doit rester sur place en attendant qu'un autre joueur de son équipe vienne le délivrer.

Idem pour l'équipe B.

Variante(s) : drapeau double : les deux équipes partent en même temps (2 joueurs poursuivis).



119. ENTRE DEUX FEUX 8-13 ans ***

Ext. *Nombre* : 12 min.

A) *Matériel* : 1 ballon.

Terrain : voir schéma.

Joueurs : 2 équipes.

B) Toucher avec le ballon le plus d'adversaire, et en finale, éliminer l'ambassadeur de l'équipe adverse.

C) A lance la balle vers un joueur de l'équipe adverse. On est "sorti" du camp si on se fait toucher en dessous de la taille. On ira alors rejoindre l'ambassadeur et aider ce dernier à toucher (lorsqu'ils ont la balle) les joueurs du camp adverse.

Lorsque tous les joueurs sont sortis, l'ambassadeur vient dans son camp et essaye de sauver son camp. Le jeu est terminé lorsque l'ambassadeur est éliminé.

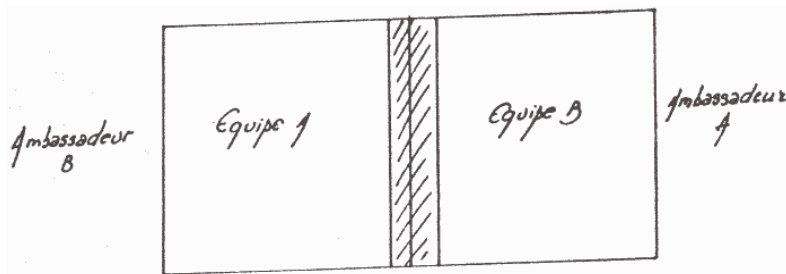
Remarques : quand la balle sort des lignes latérales, elle est récupérée par l'ambassadeur ou les autres joueurs venus le rejoindre.

Variante(s) :

- placer un filet de tennis - volley au centre du terrain (pour joueurs plus âgés).

- on peut se défendre avec les poings.

Sécurité : on ne peut toucher qu'en dessous des hanches.



120. FOOTBALL EN TERRE DE FEU 9-14 ans ***

Int. Matériel : des boîtes d'allumettes vides et 1 craie.

Jeu : Les habitants de la Terre de Feu aiment tout ce qui touche au feu. Voilà pourquoi ils jouent au football avec des boîtes d'allumettes vides. Les équipes se rangent en file derrière une ligne de départ. Juste au-delà de cette ligne, et devant chaque équipe, est tracé un petit cercle à la craie. Une boîte d'allumettes est déposée dedans. Un second cercle est tracé (toujours devant chaque équipe) 6 ou 7 mètres plus loin. Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe pousse à cloche-pied la boîte d'allumettes jusqu'au 2^{ème} cercle. Puis il revient en courant passer le relais au 2^{ème} joueur qui ramène la boîte dans le premier cercle toujours en la poussant à cloche-pied. Et ainsi de suite, alternativement, jusqu'à ce que tous les joueurs soient entrés en action. L'équipe qui a terminé la première a gagné.

Variante : slalom en course normale.

121. LES GRENOUILLES 6-8ans ***

Ext. Nombre : 8 min.

A) Matériel : aucun.

Terrain : répartis en 2 équipes (A et B), en file indienne. Chaque file s'accroupit, les joueurs posant les mains sur les épaules du joueur précédent.

B) Franchir la ligne d'arrivée sans avoir quitté la formation.

C) Sauter en restant accroupi jusqu'à la ligne d'arrivée et en laissant les mains sur les épaules.

122. HIT-PARADE 6-16 ans ***

Int. Matériel : 1 feuille et 1 bic par équipe.

Jeu : Chaque équipe note un maximum de titres de chansons. L'animateur désigne une équipe qui entonne un chant. Il désigne ensuite une autre équipe qui commence un autre chant et ainsi de suite. Une équipe est éliminée lorsqu'elle entonne un chant déjà entendu ou lorsqu'elle ne peut commencer un chant dans les 2" (ou plus suivant l'âge).

123. INSPECTION 6-14 ans * °

Int. Matériel : aucun.

Jeu : Les enfants, face à face sur 2 rangs, s'observent attentivement (vêtements, coiffure, chaussures,...) en silence. Au signal, ils se tournent le dos et changent 1, 2 ou 3 détail(s) de leur tenue. Ils se regardent de nouveau et l'animateur interroge chaque joueur sur les changements survenus dans la tenue de son partenaire. Un point par bonne réponse (3 essais). On additionne les points de chaque rangée.

Variante(s) : - 3 points au 1^{er} essai, 2 au 2^{ème} et 1 au 3^{ème}.

- tout le groupe observe un même joueur.

124. JEU DES DIX PASSES8-13 ans ***

Ext. Nombre : 2 équipes

A) Matériel : 1 ballon.

Joueurs : 2 équipes.

B) Faire 10 passes.

C) Se lancer le ballon de coéquipier à coéquipier sans que la balle ne soit interceptée par un adversaire.

Compter le nombre de passes consécutives. Si le ballon tombe, on recommence à zéro. Si le ballon est intercepté, c'est l'autre équipe qui tente de totaliser dix passes consécutives.

On ne peut se déplacer avec le ballon.

125. LES KANGOUROUS 6-10 ans ***

Ext. Nombre : 8 min.

A) Matériel : aucun.

Joueurs : 2 équipes. Un joueur est assis jambes tendues. Les autres joueurs de l'équipe sont placés en file derrière la ligne de départ.

B) Tous les membres de l'équipe doivent avoir passé la ligne d'arrivée en faisant des bonds de kangourous (sauts pieds joints).

C) Au signal, le premier de chaque file saute au-dessus des jambes du joueur déjà en place et s'assied.

Le deuxième part quand le premier est assis et saute au-dessus des deux en n'effectuant qu'un seul bond entre les deux joueurs assis.

Si un joueur fait plusieurs bonds, il doit recommencer et les joueurs assis doivent se rapprocher.

126. **KIM OUÏE 6-15 ans * °**

Int. **Matériel** : toutes sortes d'objets qui peuvent tomber par terre, 1 feuille et 1 bic par équipe.

Jeu : les différentes équipes sont placées à environ 5 mètres d'un écran, derrière lequel l'animateur fait tomber des objets différents (ex. de plus en plus difficiles : règle en bois, clé, crayon, pièce, bouchon, clou, allumette, gomme,...). Un assistant, placé près de l'animateur, note l'ordre de chute des objets. L'animateur peut en faire tomber quelques-uns plusieurs fois ou même, usant de ruse, réclamer l'attention et ne rien faire tomber. Les équipes notent les objets qu'ils croient reconnaître. Le vainqueur est celui qui a identifié le plus d'objets (dans l'ordre).

127. **MARELLE 6 ans min ***

Ext. **Nombre** :

A) Matériel : un palet.

Dessin au sol.

En équipe (3 ou 4 joueurs par équipe).

B) Le palet avance régulièrement dans le sens des numéros. 2 lancers son permis - il ne peut toucher les lignes du jeu. Interdiction de poser le pied sur les lignes du jeu et dans la case où se trouve le palet.

Ne pas bouger les pieds en position "9-10". Si une faute est commise par l'équipe au jeu, elle cède la place à l'équipe adverse.

C) Le premier joueur lance le palet en 1 et saute en 2 en enjambant la case où se trouve le palet.

Il saute en station écartée en 4/5 et en 6/7.

Il saute sur un pied en 8.

Il saute en 9/10 en faisant demi-tour et attend en station écartée (dos au ciel) l'arrivée successive de ses coéquipiers.

L'équipe complète se trouve (serrée) en 9/10. Les joueurs quittent les cases 9/10 dans l'ordre inverse de leur arrivée, le dernier ramasse le palet et le cède à l'autre équipe qui procède de la même manière. L'équipe qui la première aura effectué tous les parcours est proclamée gagnante.

Remarque :

Le jeu interrompu pour faute doit être repris par tous les membres

128. LA MER ET LES POISSONS 6-9 ans ***

Ext. *Nombre* : 6 min.

A) *Matériel* : aucun.

Joueurs : diviser les enfants en groupes de 4 ou 5 (2 ou 3 s'ils sont peu nombreux). Faire choisir une place à chaque groupe. Leur faire repérer leur place.

B) Ne pas se faire attraper par la mer.

C) L'animateur joue le rôle de la mer et les enfants le suivent.

Dans un ordre différent, il annonce :

- "La mer est calme" : les enfants avancent lentement.

- "La mer est agitée" : les enfants courent.

- "La mer est grosse" : les enfants bondissent.

- "La mer est méchante" : les enfants, en courant, regagnent la place occupée précédemment par le groupe.

Après avoir dit cette dernière phrase, la "mer" court pour les rattraper.

Ceux qu'elle saisit sont noyés et deviennent aides de la mer. Le dernier qui reste est gagnant. On peut intervertir les phrases pour maintenir l'intérêt et briser la monotonie.

129. LE MESSAGE BROUILLE 9-15 ans ***

Int. *Matériel* : 1 feuille de papier, 1 bic et 1 message par équipe.

Jeu : 2 équipes (ou plus) se tiennent d'un côté de la salle. Un membre de chaque équipe se trouve de l'autre côté avec une feuille de papier et un bic, en face de l'équipe adverse. Au signal de l'animateur, les équipes qui viennent de recevoir un message (écrit) le crient le plus fort possible en direction de leur coéquipier qui doit le noter dans son entièreté. Le jeu se termine après un temps fixé où quand une équipe pense avoir accompli sa mission. On compare les deux versions et l'équipe ayant reproduit le message correctement (ou le mieux possible) a gagné.

Variante(s) : accentuer la difficulté du jeu en passant de la musique.

130. **MINES ET BATEAUX** 6-12 ans *

Ext. **Nombre :**

A) **Matériel :** 1 foulard pour la moitié des joueurs.

Terrain : voir schéma.

Joueurs : deux équipes : les bateaux (avec un foulard) et les mines.

B) Le but du jeu est de faire passer les bateaux d'une extrémité à l'autre du terrain sans se faire prendre.

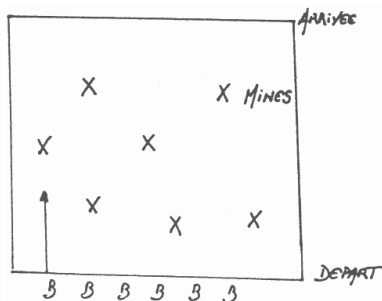
C) L'équipe des mines se disperse sur le terrain de jeu. Les joueurs de l'équipe bateau ont quelques secondes pour regarder la disposition des mines. Ensuite, chaque bateau se bande les yeux et essaye de rejoindre l'autre extrémité du terrain sans toucher une mine.

Tous les bateaux partent ensemble.

Le bateau qui touche la mine est éliminé.

L'équipe gagnante est celle qui est parvenue à faire passer le plus grand nombre de joueurs de l'autre côté du terrain.

Variante(s) : avec les petits, mettre moins de mines.



131. **MON COUSIN** 8-11 ans *

Int. **Matériel :** aucun.

Jeu : 2 ou 4 équipes, placées face à face. L'animateur commence en disant : "Mon cousin s'appelle.. René". Il pose alors une question à la première équipe : "Quelle est la couleur de sa cravate ?". Celle-ci doit répondre par une couleur commençant par R (comme René). L'animateur passe ainsi d'une équipe à l'autre en posant chaque fois une question différente. Jouer très vite (3" à 10" de réflexion). Un point par bonne réponse. Les enfants doivent trouver le truc.

132. **MORT A..., VIE A...** 9-15 ans ***

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) **Matériel** : 1 ballon.

Terrain : voir schéma.

Joueurs : 2 équipes A et B.

B) Eliminer l'équipe adverse.

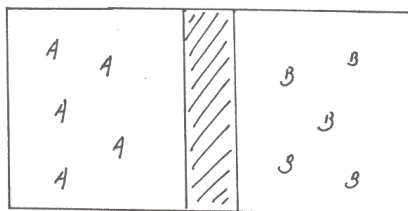
C) Un joueur A lance la balle vers le camp B en criant "Mort à..." (prénom d'un joueur B).

Un joueur B doit rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol. Si la balle touche le sol : le joueur cité est éliminé et doit sortir de l'aire de jeu.

Ensuite, B relance vers A.

Si un joueur est éliminé, son équipe peut crier "Vie à ..." (nom du joueur).

Si le ballon n'est pas rattrapé de volée par l'équipe adverse, le joueur cité peut reprendre sa place dans le jeu.



133. **LES MOUSTACHUS** 6-13 ans **

Int. **Matériel** : de la grosse laine (ou de la corde).

Jeu : 2 équipes se placent face à face, chacun coinçant sa moustache (en laine) entre la base du nez et la lèvre supérieure qu'il retrousse un peu. Dans ce pays, les gens moustachus jouissent d'un prestige particulier. Il importe donc de conserver à tout prix cet attribut. Au signal de l'animateur, chaque joueur, les mains dans le dos, fait des grimaces pour essayer de faire rire les joueurs de l'équipe adverse et ainsi leur faire perdre leur moustache. Après un certain temps, on compte combien de joueurs possédant encore leur moustache restent dans chaque équipe. On peut également jouer jusqu'au moment où tous les membres d'une équipe sont éliminés

Variante(s) : ceux qui ont perdu leur moustache continuent à faire des grimaces ou non.

134. **LES NŒUDS** **8-13 ans** *******

Ext. **Nombre** : 2 équipes.

A) Matériel : 2 ficelles avec 10 nœuds chacune, des vies.

Terrain : 2 camps, 2 zones de défense.

Joueurs : 2 équipes divisées en 2 parties : attaquants et défenseurs;

B) Aller défaire les nœuds de la ficelle qui se trouve dans le camp adverse et cela pour les attaquants en passant par la zone de défense de l'équipe adverse. A la fin du jeu, l'équipe gagnante sera celle qui aura défait le plus de nœuds.

C) Quand on est arrivé à traverser la zone de défense sans se faire toucher, on peut rentrer dans le camp et défaire un seul nœud à la ficelle, puis on retourne dans son camp avec un gage comme quoi on a réussi (un morceau de tissu d'une certaine couleur par ex.).

Quand on se fait toucher dans la zone de défense, on doit donner sa vie et retourner en chercher une dans son propre camp.

N.B. : Mettre un animateur dans chaque camp.

135. PASSAGE DE LA ZONE**8-13 ans *****Ext. **Nombre** : 6-8 min.

A) Matériel : papiers de 2 couleurs (3 x le nombre de joueurs).
Exemple : jaunes = J et verts = V.

Terrain : divisé par un coupe-feu, large sentier... Un repaire R de chaque côté du sentier.

B) Pour l'équipe A : transporter les papiers de J en V et ceux de V en J.

Pour l'équipe B : empêcher les A de traverser.

C) Les A partent de J et tentent de traverser la zone en ayant chacun un papier jaune. Ceux qui parviennent à traverser la zone sans se faire toucher par B se rendent en V, y déposent leur papier jaune, prennent un papier vert et essayent de retraverser la zone.

Chaque fois qu'un joueur A est touché par B dans la zone, il remet son papier à B et retourne rechercher un papier.

A la fin du jeu (soit après un temps limité, 15 à 20' par ex., ou après épuisement des papiers), compter les papiers en possession de B, ceux déposés dans chaque repaire en J et en V et organiser deux autres manches en changeant d'équipes.

Exemple :

1ère manche : équipes 1 et 2 = A (26 papiers déposés)

équipe 3 = B (24 papiers pris)

2ème manche : équipes 1 et 3 = A (20 papiers déposés)

équipe 2 = B (30 papiers pris)

3ème manche : équipes 2 et 3 = A (12 papiers déposés)

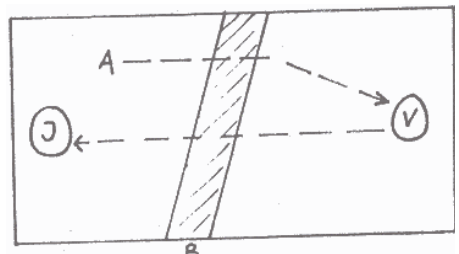
équipe 1 = B (38 papiers pris)

Soit un total :

Pour l'équipe 1 de $26+20+38 = 84$,

Pour l'équipe 2 de $26+30+12 = 78$,

Pour l'équipe 3 de $24+20+12 = 56$.



136. **LA POURSUITE EN LIGNE** 6-10 ans ***

Ext. **Nombre :**

A) Matériel : aucun.

Terrain : plat. Deux lignes de départ (A,B) distantes de 3 pas, une ligne d'arrivée (C) à 10 ou 15 m de la ligne B (voir schéma).

Joueurs : 2 équipes A et B placées, l'une sur A, l'autre sur B. distinguer les équipes (au moyen des foulards, par ex.).

B) Les coureurs de A cherchent à toucher ceux de B avant que ceux-ci ne franchissent la ligne C.

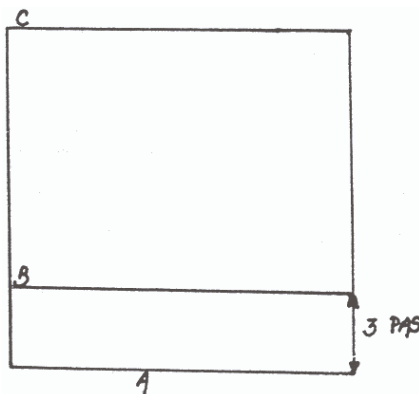
C) Au signal, les deux équipes partent simultanément.

Les joueurs touchés sont comptés : autant de points pour l'équipe poursuivante.

Inverser les équipes.

Après quelques courses, l'équipe totalisant le plus de points gagne.

Variante(s) : au départ, placer les poursuivants et/ou poursuivis dans différentes positions : à l'envers, assis, couchés, à quatre pattes...



137. PRISE AUX FOULARDS 8-13 ans ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : 1 foulard par joueur, 1 fanion par camp, des vies.

Terrain : espace déterminé aux extrémités duquel chaque groupe établit son camp (5 à 10 m de rayon).

Joueurs : 2 équipes égales. Chaque joueur a un foulard glissé sous la ceinture, dans le dos.

B) Chaque groupe, ayant planté un fanion dans son camp, doit s'efforcer de ravir l'autre et de l'amener dans le sien. L'équipe gagnante est celle qui possède le fanion du camp adverse au signal de fin du jeu.

C) Chaque équipe va tracer son camp et y plante le fanion. Une fois le jeu commencé, on ne peut plus rentrer dans le camp. Les défenseurs se tiennent à proximité de leur camp.

Chaque enfant possède une vie au départ. Lorsqu'un foulard est enlevé par l'adversaire, le joueur doit immédiatement partir rechercher une vie à l'endroit déterminé. Si ce joueur est porteur du fanion, il doit le planter en terre. Le fanion peut alors être pris par n'importe quel participant.

Pendant le combat : ne pas tenir son foulard, éviter toute brutalité, laisser se relever celui qui tombe involontairement. Si les foulards ont été pris en même temps, les deux joueurs s'échangent leur vie.

138. **PRISE DU CHATEAU-FORT 9-13 ans *****

Ext. **Nombre :**

A) Matériel : un foulard par joueur.

Terrain : un cercle de 3 m de diamètre forme le donjon. Tout autour, un cercle de 7 m marque l'enceinte du château.

Joueurs : les défenseurs (D) se trouvent dans le château, mais ne peuvent pénétrer dans le donjon. Le chef des défenseurs et tous les attaquants (A) portent un foulard à la ceinture. Les attaquants partent de l'extérieur du château.

B) Les attaquants doivent, en moins de 10', faire passer plus de la moitié de leur équipe dans le donjon.

C) Les défenseurs ne peuvent ni sortir du château, ni entrer dans le donjon. Les attaquants parvenus dans le donjon sont invulnérables s'ils y gardent les 2 pieds ; ils peuvent essayer de prendre les défenseurs.

Les joueurs pris se regroupent autour du meneur de jeu. Celui-ci peut rendre vie à deux adversaires à la fois, un A et un D.

Remarques : dimensions à adapter en fonction du nombre de participants. Jeu pas facile à arbitrer.

139. PRISE DE LA FORTERESSE 10-13 ans ***

Ext. **Nombre** : 2 équipes.

A) Matériel : bouts de tissus, 1 foulard par joueur, des vies, 1 réserve de "nourriture".

Terrain : 2 forteresses bien balisées dans le bois (par ex. : cercle de 10 m de diamètre délimités par des bouts de tissus accrochés aux arbres).

Joueurs : 2 équipes. Dans chaque équipe, 1/3 de défenseurs de la forteresse, 2/3 d'attaquants. Tous ont un foulards pendu à la ceinture. Chacun a 3 vies.

B) Amener de la nourriture de la forteresse adverse dans la forteresse de son équipe.

C) Chaque joueur part à la recherche de la nourriture et son laissez-passer. Il doit aller jusqu'à la forteresse située dans le camp adverse pour y prendre de la nourriture. On peut se faire prendre son foulard et perdre une vie dans les conditions suivantes : 1 contre 1 ; laisser se relever celui qui est à terre : ne pas se coucher sur le dos.

Le joueur pris échange son foulard contre son laissez-passer, sa vie (par ex., un défenseur D vient de prendre le foulard d'un attaquant A ; A donne une vie à D qui lui rend son foulard. Après cet échange, ils s'éloignent l'un de l'autre et A va rechercher un laissez-passer).

On peut ramener la nourriture que l'on a sur soi dans sa forteresse même si l'on a perdu sa vie. A la fin du jeu, on compte la nourriture qui a pu être déposée dans chaque forteresse.

140. **PRISONNIERS AFFAMES** 8-12 ans ***

Ext. **Nombre** : 12

A) Matériel : 1 ballon.

Terrain : 2 camps égaux, une "tour" à chaque bout (cercle tracé sur le sol).

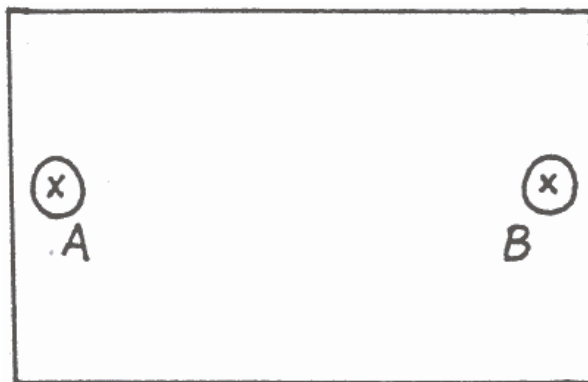
Joueurs : 2 équipes. Un joueur est le prisonnier, il se trouve dans la tour du camp adverse.

B) Chaque équipe doit ravitailler son compagnon prisonnier en lui faisant parvenir le ballon.

C) La mise en jeu se fait au centre du terrain, deux joueurs étant dos à dos, l'animateur lance le ballon en l'air...

On ne peut courir avec le ballon, ni le faire bondir. On doit faire des passes. On ne peut arracher le ballon, ni toucher un adversaire qui le tient. Les prisonniers ne peuvent sortir de la tour, les autres ne peuvent pas y entrer.

Un point est marqué chaque fois qu'un prisonnier reçoit la balle de volée. S'il la reçoit mal, il doit la passer à un adversaire. La remise en jeu se fait au centre du terrain. En cas de faute, le ballon revient à l'équipe adverse.



141. **RELAIS ALLUMETTES 9-15 ans *****

Int. **Matériel** : 1 assiette et 1 paille par participant, des allumettes.

Jeu : 2 équipes (ou plus) alignées avec une assiette devant chaque joueur. Un nombre précis d'allumettes se trouve dans la première assiette de chaque équipe. Il s'agit de faire passer toutes les allumettes d'assiette en assiette, jusqu'à la dernière, en l'aspirant avec sa paille dans sa propre assiette et en la déposant dans l'assiette du voisin. Les allumettes tombées en dehors des assiettes doivent être remises dans la première assiette. L'équipe gagnante est celle qui, la première, rassemble toutes les allumettes dans la dernière assiette.

NB : prendre des pailles pliantes pour la sécurité.

Variante(s) : plus d'assiettes que de participants qui doivent aller derrière une deuxième assiette une fois la première assiette vidée.

142. **RELAIS ALPHABETIQUE 9-15 ans ****

Int. **Matériel** : 1 crayon et 1 bout de papier par joueur.

Jeu : Deux équipes (ou plus) placées d'un même côté du local. De l'autre côté, devant chaque joueur, une chaise et dessus, un crayon et une feuille de papier. Les joueurs doivent, en un temps donné, dresser la liste la plus longue de mots commençant par la lettre demandée. Une fois la lettre prononcée, les joueurs courent vers leur chaise et cherchent le maximum de mots. Au signal de l'animateur, on dépose les crayons et on retourne au point de départ. Un membre de chaque équipe complète sa liste avec tous les mots trouvés par ceux de son équipe. Ensuite, chaque équipe lit sa liste complétée à haute voix. Chaque fois qu'intervient un mot mentionné sur la liste des autres équipes, on interrompt la lecture et on supprime ce mot de toutes les listes. L'équipe qui a le plus grand nombre de mots différents gagne.

Variante(s) : sous forme de relais : chaque joueur va indiquer une série de mots puis, au signal, passe le relais au suivant qui va compléter la liste (idem dessin à compléter)..

143. RELAIS EMBALLER PAQUET 9-16 ans **

Int. Matériel : 2 ficelles, 2 grands papiers de même format et quelques objets.

Jeu : Deux équipes en files parallèles. A l'extrémité de la salle, en face de l'équipe : une ficelle, un papier et la moitié des objets à emballer. Au signal, le premier de chaque équipe court vers les objets et commence à emballer. Au signal sonore (après environ 15"), il revient, touche le deuxième de son équipe qui à son tour part emballer et ainsi de suite jusqu'à ce que le paquet soit bien emballé et porté à un endroit précis. Gagne la première équipe qui a accompli le travail.

Variante(s) : - emballer les objets séparément.

- dessiner une maison, construire quelque chose,...

144. RELAIS EN CARRE 8-12 ans ***

Ext. Nombre : 6-8 min.

A) Matériel : 4 témoins de relais.

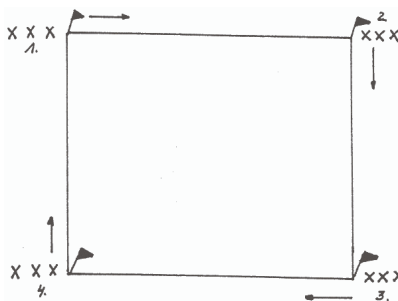
Terrain : carré tracé sur le sol avec un fanion aux quatre coins.

Joueurs : 4 équipes disposées aux 4 coins. Voir Schéma.

B) Ne pas se faire toucher par le joueur de l'équipe qui poursuit.

C) Au "top-départ", les premiers partent et essaient de rattraper celui de devant (l'équipe 1 poursuit l'équipe 2, l'équipe 2 poursuit l'équipe 3, etc...). En fonction du nombre de joueurs, ceux qui courent doivent accomplir un ou deux tours et puis s'asseoir. Gagne l'équipe dont tous les joueurs sont parvenus à s'asseoir avant leurs concurrents.

L'équipe dont l'un des joueurs est touchée est éliminée. La poursuite continue, mais avec un décalage (exemple : si 2 est touché par 1, 1 se lance à la poursuite de 3).



145. RELAIS EN CERCLE 8-12 ans ***

Ext. Nombre : 6-8 min.

A) Matériel : aucun.

Joueurs : les joueurs sont en cercle et reçoivent un numéro entre 1 et 4 (en fonction du nombre de participants). Le premier joueur de l'équipe est déterminé par un foulard.

B) Course relais. Faire le tour du cercle et s'asseoir le plus vite possible.

C) Au signal, tous les numéros 1 partent en courant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuent le tour extérieur du cercle et frappent ou remettent un foulard aux numéros 2 et se placent immédiatement en station assise, jambe croisées. Les numéros 2 partent aussitôt, se font relayer par les numéros 3 et ainsi de suite. L'équipe qui la première a ses 4 participants assis gagne la compétition. Après cette première manche, recommencer le jeu, mais cette fois en tournant dans le sens inverse.

146. RELAIS JACORTONS 6-15 ans *

Ext. Nombre : illimité

A) Matériel : Autant de ballons que l'on constitue de files de joueurs.

Joueurs : les joueurs sont répartis en équipes de nombre égal (pas plus de 10 par équipe). Les équipes sont disposées parallèlement l'une à l'autre, les joueurs étant placés à la file indienne. En face de chaque file, un joueur se place à trois mètres environ; il est muni d'un ballon.

B) Course.

C) Au signal, chaque lanceur envoie le ballon au premier joueur de la file, qui le lui relance immédiatement et s'accroupit. Le ballon est alors lancé au deuxième qui fait de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur de la file. Quand celui-ci l'a renvoyé, le joueur précédent (l'avant-dernier- se relève et attend le ballon que lui envoie le lanceur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le premier l'ait renvoyé au lanceur. Si le ballon tombe, il est ramassé par le joueur qui devait le recevoir.

Variante(s) : on peut faire parcourir un certain trajet au n°1, et au

147. **RELAIS JAMBES ATTACHEES** **8-12 ans** ***

Ext. **Nombre** : 6-8 min.

A) Matériel : un foulard par joueur.

Joueurs : les joueurs sont répartis en deux équipes A et B de nombre égal. Dans chaque équipe, les joueurs se placent en ligne à trois mètres de distance l'un de l'autre.

B) Course.

C) Au signal de départ, A1 court vers A2. A1 attache sa jambe droite à la jambe gauche de A2 à l'aide d'un foulard. Ensemble, ils vont vers A3. ils s'attachent, se dirigent ensemble vers A4 et ainsi de suite. Gagne l'équipe dont tous les joueurs sont parvenus à s'attacher les jambes.

148. **RELAIS MEMOIRE** **9-15 ans** ***

Ext. **Nombre** : 16 min.

A) Matériel : textes semblables (1 pour 3 joueurs), un crayon (1 pour 3 joueurs), papier blanc (une feuille par groupe).

Joueurs : groupes de 3. par groupe, 1 employé et 2 voyageurs. Le groupe se trouve à plus ou moins 10 m de son texte.

B) Arriver à transcrire le message complet le plus rapidement possible.

C) Au signal, le premier voyageur de chaque groupe s'approche du texte, en lit les premiers mots, qu'il s'efforce de retenir de mémoire, et vient les dicter à l'employé.

Aussitôt, le deuxième voyageur lui succède et fait de même. Le premier retourne alors et ainsi de suite.

Le groupe qui, le premier, a réussi la transcription complète du message a gagné.

Remarques : - les voyageurs partent alternativement. Il faut attendre le retour du précédent avant de quitter le groupe.

- l'animateur rédigera des textes d'une quinzaine de lignes. Ils comporteront de nombreux chiffres et de longues énumérations, afin d'obliger les voyageurs à multiplier leurs parcours.

149. RELAIS NAUFRAGES 6-15 ans *

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) Matériel : cordes de 4m de long (1 par équipe). A chaque corde, on suspend un objet quelconque (filet ou foulard noué, contenant deux balles dures par ex.) afin de rendre l'extrémité plus pesante.

Joueurs : l'animateur trace sur le sol deux lignes parallèles, distantes de 4m. Elles représentent le détroit. Les joueurs, répartis en 2, 3... équipes égales, se rangent en file indienne d'un même côté du détroit, à l'exception d'un seul sauveteur. Celui-ci est muni de la corde.

B) Etre la première équipe qui a passé le détroit complet.

C) Au signal, les sauveteurs, tenant ne mains le bout libre de la corde, lancent l'autre extrémité, par delà le détroit vers le premier naufragé. Les sauveteurs renouvellent leurs tentatives tant que le naufragé n'a pas réussi à saisir le bout de la corde. Si le naufragé y parvient, il la tient en mains, et le sauveteur lui fait traverser le détroit.

Le naufragé peut tendre les bras ou même se baisser afin de saisir la corde, mais il ne lui est pas permis de bouger les pieds.

Le numéro 2 occupe la place du numéro 1 (progresse donc d'un pas) lorsque celui-ci a franchi le détroit.

Variante(s) :

- Avec une balle. Le sauveteur, au lieu de lancer la corde au numéro 1 de son équipe, doit lancer la balle. Si le numéro 1 parvient à saisir au vol, il est sauvé et peut donc passer; Largeur du détroit, dans ce cas : au moins 6 m.

- Ou comme ci-dessus, mais après avoir attrapé la balle à la volée, le numéro 1 la renvoie lui-même au sauveteur qui doit lui aussi la saisir avant qu'elle n'ait touché la terre.

150. RELAIS OBJET RADIOACTIF 8-15 ans **

Int. Matériel : 3 paires de réglettes et 1 balle assez molle par équipe, 1 craie.

Jeu : les joueurs se numérotent au sein de chaque équipe. Les numéros pairs se placent à une extrémité de la salle et emportent avec eux une paire de réglettes. Les numéros impairs se placent à l'autre extrémité de la salle et conservent avec eux la balle et les deux autres paires de réglettes. Ils se mettent en file et se font face, les différentes équipes l'une à côté de l'autre. Le numéro 1 de chaque équipe prend 2 réglettes, chacune dans une main. Il coince la balle entre les deux extrémités des réglettes et la transporte ainsi de l'autre côté de la salle où se tient le numéro 2. Le numéro 2 saisit la balle avec ses réglettes et la transporte à son tour à son vis-à-vis le numéro 3. Et ainsi de suite. Si la balle tombe au sol, il faut la ramasser en s'aidant uniquement des réglettes. L'équipe la plus rapide a gagné.

Variante(s) : - mettre des obstacles sur le parcours.

- transporter une balle de ping-pong dans une cuillère.

151. **ROI DAME VALET** **8ans et plus** ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) Matériel : une corde ou un filet tendu à 2m du sol., une balle ou un ballon, craie ou bande de marquage pour délimiter le terrain.

Le filet ou la corde peut aussi être remplacé par une zone neutre de 5 m au centre du terrain.

Terrain : plat, genre volley ou tennis.

Joueurs : répartis en 2 équipes. Un comptable est désigné dans chaque camp.

B) "Par équipe, marquer 200 points".

C) Dans chaque équipe, on élit secrètement un Roi, une Dame et un Valet, les autres sont des joueurs ordinaires. Par-dessus, le filet (ou la zone neutre) on lance la balle d'un camp à un autre en essayant que l'adversaire ne la capte pas au vol. Lorsque le roi réceptionne la balle, son équipe obtient 20 points; 10 pour la dame; 5 pour le valet et 1 point pour les joueurs ordinaires. Les points sont totalisés silencieusement par le comptable de chaque équipe. La partie se joue sur 200 points qu'il faut atteindre exactement. Si on dépasse ce total, les points seront décomptés par le même procédé. A tout moment, une équipe peut demander un arrêt de jeu pour concertation et demande au comptable les points obtenus. Le ballon doit toujours être lancé dans les limites de jeu de l'équipe adverse, sinon le lanceur recommence son lancer.

Variante(s) :

- Chaque équipe se désigne "un marmiton". Ce dernier marque 2 points chaque fois qu'il capte la balle et les totalise. Ce total sera décompté à l'adversaire chaque fois qu'il atteint 200 exactement.

- On peut également permettre la déviation de la balle vers un partenaire (par ex. par touche de volley).

152. **SAUTS EN LONGUEUR ADDITIONNES 9-15 ans** *

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) **Matériel** : aucun.

Joueurs : deux équipes.

B) L'ensemble de l'équipe doit sauter le plus loin possible.

C) Le premier joueur se place sur la ligne de départ et saute pieds joints le plus loin possible. Le deuxième se place au point de chute du premier et saute également le plus loin possible. Le troisième se place sur la ligne de chute du deuxième et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Gagne l'équipe qui fait le plus long parcours.

153. **SAUVE QUI PEUT** **9-13 ans** **

Int. **Matériel** : 1 craie.

Jeu : Les joueurs sont divisés en deux équipes. On trace par terre deux lignes à environ 3 ou 4 mètres l'une de l'autre et chaque équipe se met le long de la ligne. Une autre ligne est tracée derrière chaque équipe, à environ 7 ou 8 mètres de la première. L'équipe qui commence le jeu choisit l'action qu'elle veut mimer (ex : vendre des fleurs, repasser,...) et, tout en restant derrière sa ligne, exécute son mime. L'autre équipe doit deviner. Dès qu'ils ont trouvé la réponse exacte, les joueurs de l'équipe qui a fait le mime courent après les joueurs de l'autre équipe et essaient de les toucher avant qu'ils n'aient atteint la ligne derrière eux. Les joueurs touchés sont éliminés. Puis on reprend en inversant les rôles. L'équipe gagnante est celle qui reste la dernière en piste.

Variante(s) : - réintégrer les éliminés : quand un membre de l'équipe opposée est touché, on réintègre un membre de son équipe. On ne peut éliminer des joueurs adverses que quand son équipe est complète.

- un joueur touché devient membre de l'autre équipe.

154. **LES SERPENTS** 6-12 ans ***

Int. **Matériel** : 1 craie.

Jeu : les joueurs sont divisés en 2 ou plusieurs équipes de 6 à 20 joueurs chacune. Assis l'un derrière l'autre, les joueurs ont les jambes étendues vers l'extérieur et tiennent dans leurs bras le corps du joueur qui les précède. Les serpents ainsi formés se mettent côte à côte et se déplacent dans la même direction. Chaque serpent avance en se balançant d'avant en arrière, au son d'une musique gaie, et essaie d'être plus rapide que les autres. Le premier serpent arrivé à la ligne fixée a gagné.

Variante(s) : tenir les chevilles du joueur placé derrière soi.

155. **LES SIX CERCLES** 8-12 ans ***

Ext. **Nombre** :

A) **Matériel** : aucun.

Terrain : 6 cercles visibles dans une partie du terrain. Voir schéma.

Joueurs : 2 équipes de taille égale ; donner des numéros aux joueurs.

B) Gagner le dernier cercle sans se faire toucher.

C) Le meneur désigne une équipe puis crie un numéro (par ex. "A5"). A5 s'élance vers le premier cercle et trois joueurs de B (les trois joueurs qui portent les numéros B2, B3 et B4) l'empêchent d'atteindre le cercle en le touchant.

Puis de même avec l'équipe B.

Lorsqu'un joueur est dans le cercle, il attend le départ suivant pour essayer d'atteindre le cercle suivant (il passe donc de 1 à 2, de 2 à 3, de 3 à 4, etc...). Est gagnante l'équipe qui a placé des joueurs dans les trois derniers cercles (c'est-à-dire dans les cercles 4, 5 et 6).

156. LE SOUS-MARIN **6-12 ans** *

Ext. **Nombre** : 8 min.

A) Matériel : foulards

Terrain : délimité.

Joueurs : X équipes constituées de même nombre de joueurs : en file, les mains sur les épaules du précédent. Tous les joueurs ont les yeux bandés, sauf le dernier de la file. Les équipes sont espacées sur le terrain de jeu.

B) Couler les sou-marins.

C) Le jeu se déroule dans le silence.

Le dernier joueur de chaque file (chaque file représentant un sous-marin) guide. Pour tourner à droite, il frappe sur l'épaule droite du précédent qui transmet le signal au premier qui exécute le mouvement. De même, pour tourner à gauche, frapper sur l'épaule de gauche.

Pour éjecter la torpille, le dernier frappe sur la tête du précédent qui transmet le signal. Le premier fonce alors en avant. S'il cogne un sous-marin, celui-ci est coulé.

157. **LES TOURS GARDEES 9-13 ans** ***

Ext. **Nombre** :

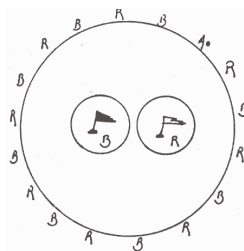
A) **Matériel** : 2 fanions (ou quilles), 1 balle.

Joueurs : 2 petits cercles avec un fanion au centre et un défenseurs dans le cercle. Les deux équipes (rouges et blancs) se placent sur un grand cercle autour des deux petits cercles, blancs et rouges alternés. Voir schéma.

B) Faire tomber la tour (fanion) adverse.

C) Les rouges et les blancs se passent la balle pour tirer sur la tour adverse, le défenseur ne peut pas prendre la balle en main (il ne peut se servir que de ses poings).

Variante(s) : avec les plus petits, ne pas faire deux équipes différentes mais une seule équipe. Celui qui abat la quille devient le gardien.



158. **LES TOURELLES 9-13 ans** ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) **Matériel** : une balle, 6 tourelles.

Joueurs : les joueurs sont divisés en deux équipes. Les trois tourelles d'une équipe sont placées dans une zone neutre d'un même côté du terrain.

B) Abattre les tourelles de l'autre équipe.

C) A l'aide du ballon, abattre les tourelles en se faisant des passes.

On ne peut marcher avec le ballon en main.

On ne peut pas rentrer dans la zone neutre.

Chaque équipe peut placer des défenseurs devant les tourelles. Les tourelles ne peuvent être défendues que par un nombre restreint de joueurs : trois tourelles sont défendues par deux joueurs, deux tourelles par un joueur et une tourelle (la dernière à rester debout) n'est plus défendue.

Variante(s) : on peut jouer au temps. Regarder combien de temps il faut pour abattre les tourelles. Faire plusieurs manches.

159. TRAIN DE MARCHANDISES 5-8 ans *

Ext. **Nombre** : 12

A) **Matériel** : aucun.

Terrain : 10 m de long environ.

Joueurs : 2 équipes, A-A' et B-B' sont disposées comme sur la figure. Chaque enfant est un wagon.

B) La victoire revient au premier train qui traverse tout le terrain avec ses wagons assemblés.

C) Au signal, le n° 1 de A marche à reculons vers le n° 1 de A' ; celui-ci met ses mains sur les épaules du premier joueur. Ils avancent tous les deux vers le n° 2 de A, l'accrochent par les épaules, repartent à reculons vers le n° 2 de A' ... La même manœuvre se déroule en même temps pour l'équipe B-B'.

Un train ne peut circuler qu'avec les wagons bien accrochés. Si les wagons sont mal accrochés, le train doit s'arrêter pour raccrocher les wagons.

160. LE TRESOR DANS LA NUIT 6-13 ans *

Int. **Matériel** : 1 objet qui fait du bruit en tombant - 2 foulards.

Jeu : deux équipes (ou plus). Chacune a désigné quelqu'un qui se tient prêt à partir à la recherche du trésor. Ces deux joueurs ont les yeux bandés et attendent chacun dans leur coin. L'animateur laisse tomber le trésor par terre. Ils se lancent alors à sa recherche. Les non-participants, en cercle autour des aveugles, restent en silence. L'équipe du joueur qui trouve le trésor gagne.

Variante(s) : tout le monde crie pour guider le représentant de son équipe en direction du trésor.

161. **TRESOR GARDE 8-12 ans** ***

Ext. **Nombre** : 12 min.

A) **Matériel** : 20 pièces de trésor.

Terrain : 10 m su 20, divisé en 2 zones A et B. Au fond de chaque zone, un espace est réservé pour le trésor.

Joueurs : 2 équipes.

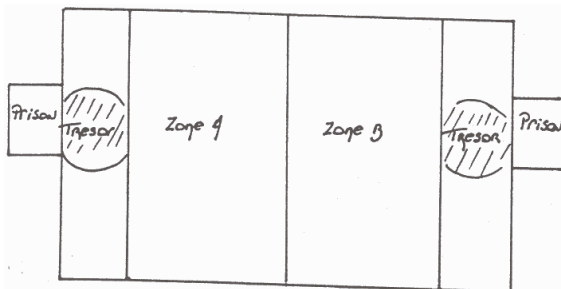
B) Les joueurs doivent traverser le camp adverse pour s'emparer du trésor.

C) Chaque équipe défend au départ 10 pièces de trésor.

Les joueurs A et B sont invulnérables dans leur zone ; mais ils peuvent être pris par simple toucher dès qu'ils franchissent la ligne médiane.

Les prisonniers vont se mettre derrière le trésor des adversaire.

Ceux qui ont pu traverser le camp adverse ramènent librement 1 pièce du trésor ou 2 compagnons prisonniers qu'ils délivrent. Une pièce de trésor ramenée s'ajoute au trésor d l'équipe.



162. **LES TROIS PAS 8-12 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs répartis en 2 équipes (avec un signe distinctif) se placent sur 2 lignes distantes d'une dizaine de mètres. Les 2 équipes se font face, les joueurs à un mètre l'un de l'autre. Au signal, l'animateur désigne du bras l'équipe A. Aussitôt, les joueurs de ce groupe se déplacent de 3 pas dans n'importe quelle direction. Cela fait, l'animateur désigne l'équipe B qui progresse de même, puis A, B, A,... Le joueur qui, faisant ses 3 pas, parvient à toucher un adversaire, l'élimine du terrain. L'équipe qui, la première, a éliminé tout le camp adverse a gagné.

NB : on peut faire 3 pas dans des directions différentes.

163. VOLLEY BAUDRUCHE 9-15 ans ***

Ext. **Nombre** : 10 min.

A) Matériel : 1 ballon de baudruche, un filet de volley ou une simple corde.

Terrain : 18 à 20 m sur 9 à 12 m, divisé dans le sens de la largeur par le filet (ou la corde)) placé à 2 m de haut.

Joueurs : 2 équipes.

B) Il s'agit d'empêcher le ballon de tomber dans son propre camp, et de l'expédier chez les adversaires.

C) Le ballon, gonflé à la bouche, est lancé par l'animateur au-dessus du filet. On ne peut toucher le ballon qu'avec la tête ou en soufflant dessus.

Remarques :

- Prévoir des ballons de réserve ;
 - Avec les petits, le ballon peut être renvoyé avec les mains.
-

3. Petits jeux pour quelques joueurs

164. **COMBAT D'AVEUGLES** 9-15 ans **

Int. **Matériel** : 4 foulards.

Jeu : les joueurs sont en cercle. Deux joueurs se placent au milieu. L'animateur leur bande les yeux et pend un foulard à leur ceinture (à l'arrière). Au signal, les deux aveugles se cherchent et engagent une prise au foulard. Quand un joueur est plumé, il perd la partie. Les autres joueurs maintiennent les deux aveugles dans le cercle.

Variante(s) : les spectateurs sont divisés en deux équipes et encouragent.

165. **CONCOURS DE DANSES** 6-15 ans **

Int. **Matériel** : 1 journal.

Jeu : les joueurs dansent par couple sur une feuille de papier journal. Quand la musique s'arrête, l'animateur plie le journal en deux, diminuant la piste de danse de 50% de sa superficie. Les couples qui touchent le sol en dansant sont éliminés. Plier le journal autant de fois que nécessaire, jusqu'au moment où il ne restera plus qu'un seul couple en piste, qui sera proclamé vainqueur.

Variante(s) : changer les styles de musiques.

166. **DESSINATEUR AVEUGLE** 6-12 ans *

Int. **Matériel** : 1 tableau (ou panneau où l'on peut dessiner) et 1 craie.

Jeu : l'animateur choisit 2 participants. Il fait sortir l'un d'entre eux et demande à l'autre de faire un dessin assez simple au tableau. Celui qui était sorti rentre avec les yeux bandés. Le dessinateur donne la craie au dessinateur aveugle et le guide en lui disant comment dessiner ("en haut, en bas,..."). Faire attention à ce que celui qui guide ne dévoile pas l'objet à dessiner. Quand le dessin est terminé, il ne reste plus qu'à comparer la copie et l'œuvre maîtresse.

Variante(s) : plusieurs aveugles sous forme de concours.

167. **KIM GOUT 6-15 ans** * °

Int. **Matériel** : différents aliments, de l'eau.

Jeu : bander les yeux des joueurs et leur faire goûter différents aliments. Ils doivent deviner ce qu'ils ont en bouche. Prévoir de l'eau pour se rincer la bouche. Attention à l'hygiène !

Variante(s) : retrouver tous les composants d'un mélange.

168. **L'OBJET MANQUANT 7-14 ans** * °

Int. **Matériel** : 1 table ou 1 plateau, ± 10 objets caractéristiques.

Jeu : quelques joueurs réunis autour d'une table ou d'un plateau. Dans un magasin, un objet a disparu de l'étalage et il faut l'identifier. Mais c'est la nuit et il y a une panne d'électricité. Les joueurs ont les yeux bandés. L'animateur dépose sur la table les objets à faire reconnaître. Pendant quelques minutes, les joueurs identifient secrètement les objets, en les touchant et en les palpant avec les doigts. Ensuite, l'animateur retire 1 ou 2 objets et les joueurs disposent d'une nouvelle tranche de temps pour tenter de déterminer ce qui a été enlevé.

Variante(s) : mettre les objets dans une boîte avec seulement deux trous pour y passer les mains.

169. **OU SONT PASSES MES CHAUSSURES ?** **6-13 ans** ***

Int. **Matériel** : 1 foulard par joueur.

Jeu : les joueurs sont en cercle. Quelques joueurs se placent au milieu et enlèvent leurs chaussures. L'animateur leur bande les yeux et disperse les chaussures un peu partout dans le cercle. Au signal, les aveugles cherchent leurs propres chaussures dans le cercle. Le premier qui les a retrouvées a gagné. On arrête le jeu quand tous ont retrouvé leurs chaussures ou après un temps fixé. Les spectateurs maintiennent les aveugles dans le cercle et les aidant en criant des consignes.

Variante(s) : retrouver quatre chaussures dans le cercle et les mettre aux quatre pieds d'une chaise, chaque joueur ayant sa propre chaise.

170. **LE PARCOURS MINE** **8-15 ans** **

Int. **Matériel** : 10 ou 15 objets différents et 1 foulard.

Jeu : Sous le regard du joueur invité à cette épreuve, on dispose au sol différents objets (bol rempli d'eau, corbeille à papiers,...). Ils sont suffisamment espacés pour que l'épreuve ne semble pas insurmontable à priori. Le joueur observe le parcours ainsi miné pendant quelques secondes ; il peut même s'essayer à faire quelques pas. Il va devoir se rendre à un endroit bien précis sans toucher le moindre obstacle. On lui bande alors les yeux. Deux ou trois joueurs lui font des recommandations à haute voix, pour couvrir la démarche des autres joueurs qui retirent discrètement tous les objets. Le départ est donné... et l'on assiste aux contorsions, aux acrobaties les plus drôles qui soient. Sans parler de la tête du joueur lorsqu'on lui ôte le foulard des yeux !

Variante(s) : les autres joueurs peuvent crier pour l'aider à éviter les obstacles.

171. **LE PORTRAITISTE** **6-14 ans** *

Int. **Matériel** : 1 carton par joueur, des marqueurs ou pinceaux + couleurs.

Jeu : on désigne 3, 4 ou 5 joueurs qui sont les artistes et s'asseyent devant le restant du groupe. De grands cartons sont placés sur leur visage et attachés derrière leur tête. Ils doivent dessiner leur propre figure sur le carton en obéissant aux ordres donnés par l'animateur. Ex : "dessine le sourcil gauche", "le nez", "l'oreille droite",... Ceci jusqu'à ce que tous les traits du visage soient peints. Le résultat sera des plus drôles. Les artistes (et les autres) apprécieront !

Variante(s) : dessiner son portrait les yeux bandés.

172. **LES REGATES** **6-13 ans** **

Int. **Matériel** : 1 morceau de bois ou 1 crayon, 1 ficelle, 1 bateau en papier et 1 chaise par joueur.

Jeu : chaque joueur s'assied sur une chaise et tient derrière le dos le morceau de bois auquel est attachée la ficelle avec, à l'autre extrémité, le bateau. Au signal, les joueurs commencent à enrouler la

4. Jeux coopératifs

Les jeux coopératifs ont pour but d'établir un bon rapport et un bon esprit de groupe parmi les enfants. Ils aident à l'affirmation de soi et à la connaissance des autres. Dans des jeux coopératifs, il n'y a pas d'éliminés ni de compétition. C'est le groupe dans son entièreté qui doit s'amuser et réussir une épreuve.

173. BALLE-GENOUX 9-77 ans **

Int. Matériel : 1 ou 2 balle(s).

Jeu : les joueurs sont assis sur le sol en cercle, les jambes tendues devant eux, les pieds dirigés vers le centre. Au départ, les mains des participants sont placées derrière le corps sur le sol, elles peuvent supporter le corps. On ne peut lever les talons et les mains doivent rester derrière le dos, mais peuvent avancer ou reculer. L'animateur dépose une balle sur les genoux d'un joueur. Il doit la passer à son voisin de genoux à genoux (de giron à giron) sans la faire tomber par terre. La balle doit faire le tour du cercle. Si elle est coincée entre les chevilles, le groupe doit trouver un moyen de la remettre en mouvement. C'est encore plus gai quand deux balles sont en jeu en sens différent. Le défi coopératif est évident quand deux joueurs collaborent pour empêcher la balle de tomber sur le sol.

174. BOITE MAGIQUE 8-77 ans *

Int. Matériel : aucun.

Jeu : placer une boîte magique imaginaire au centre du cercle des joueurs. Chaque joueur, à son tour, se dirige vers la boîte magique. Il fait comme s'il y prenait quelque chose. Puis il mime une activité liée à l'objet imaginaire qu'il a enlevé. Par exemple, s'il prend une raquette, il mime un match de tennis. Quand un joueur du cercle a deviné le mime, il peut se rendre au centre en ne disant rien ou en chuchotant sa réponse dans l'oreille de l'animateur. Chaque participant devrait pouvoir aller faire un mime.

175. **LA BOUTEILLE IVRE** **7-77 ans** **

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : plusieurs joueurs se tiennent debout dans un cercle restreint et étendent leurs mains devant eux. Un joueur a les yeux bandés et se tient à l'intérieur du cercle dans une position assez rigide. Il se laisse tomber à l'intérieur du cercle et est saisi et repoussé par ceux qui se trouvent le plus près de l'endroit où se déroule la chute. Le groupe doit bien veiller à ce que la chute ne permette pas au joueur de tomber à même le sol. Après quelques essais, on change le joueur au centre. Chacun devrait oser se mettre au centre du cercle et augmenter ainsi sa confiance envers les autres membres du groupe. Pour des raisons de sécurité, il est évident que ce jeu doit se pratiquer sur un sol mou (tapis, sable à l'extérieur,...).

NB : ne pas mettre tous les costauds du même côté !

176. **UNE CHAISE A DROITE** **9-77 ans** **

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle, chacun sur une chaise. L'animateur demande à tous ceux qui ont des lunettes (par ex.) de reculer d'une chaise vers la droite. Ils s'asseyent alors sur la chaise vide ou sur les genoux de celui ou celle qui s'y trouve. Ensuite, il demande à tous ceux qui ont les cheveux blancs de reculer de trois chaises vers la gauche (par ex.). Les joueurs blancs se déplacent en gardant les joueurs qu'ils ont sur les jambes. Des piles de plus en plus grosses vont ainsi se former. Veiller à la sécurité : soulager astucieusement quelqu'un qui supporte difficilement le poids.

177. CHAISE MUSICALE**8-77 ans***********Int. Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs se tiennent debout en un cercle, très près les uns des autres. Tous regardent dans la même direction. Chacun place ses mains sur les hanches du joueur le précédant. Quand la musique commence, chacun se déplace lentement vers l'avant. Quand la musique s'arrête, chacun s'assied sur les genoux du joueur derrière lui / elle. Si le groupe réussit à s'asseoir sur les genoux les uns des autres, sans que personne ne tombe à terre, le groupe gagne. NB : si les joueurs sont coopérants, le cercle se maintiendra et chacun aura une position confortable pour s'asseoir. Si l'on ne s'assied pas gentiment ou si l'on n'aide pas les autres à trouver une place assise, alors le cercle s'écroule.

Variante(s) : chaise musicale "classique" mais au lieu d'éliminer, les joueurs ne trouvant pas de chaise vide s'asseyent sur les genoux de quelqu'un d'autre.

178. CHARRETTE A LEGUMES**6-13 ans***********Int. Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs sont assis en cercle, une personne au centre. Les joueurs deux par deux choisissent un nom de légume et se mélangent dans le cercle. Le joueur du milieu nomme toutes sortes de légumes. Les joueurs dont le nom du légume a été cité doivent se lever et changer de place, tandis que le joueur au centre va tenter de s'emparer de la place de l'un d'entre eux. Celui qui se retrouve au centre devra à nouveau citer un nom de légume pour trouver une nouvelle place. S'il dit "charrette à légumes", tout le monde change de place.

NB : prendre des chaises solides.

Variante(s) : - avec un gros groupe, choisir un nom de légume pour 4.

- se servir de noms de gares ou

d'animaux

179. CHOIX DES EQUIPES COOPERATIF**7-77 ans*********Int. Matériel :** aucun.

Jeu : L'animateur prend deux capitaines (ou plus) qui choisissent chacun un membre d'équipe. Ce-dernier, à son tour, choisit quelqu'un et ainsi de suite. De cette façon, chaque membre de l'équipe a l'occasion de choisir quelqu'un, à part le dernier joueur choisi. Bien que cette méthode n'élimine pas la difficulté du "dernier choisi", dans la formation d'équipes ultérieurement, il est probable que la "dernière personne" sera différente chaque fois.

180. CORDE A SAUTER POUR GROUPE 9-14 ans********Int. Matériel :** 1 grande corde.

Jeu : deux joueurs font tourner une corde. Les autres joueurs se mettent en file pour sauter. Le premier joueur saute une fois et court prendre une extrémité de la corde. Le joueur qui tenait ce bout va rejoindre le bout de la file. Pendant ce temps, le deuxième joueur doit sauter deux fois et courir prendre l'autre extrémité de la corde pour relayer celui qui tenait ce bout. Le troisième joueur saute trois fois et court prendre la corde, la quatrième joueur saute quatre fois et ainsi de suite, chaque joueur prenant alternativement un des bouts de la corde. Quand un "raté" se produit, le joueur suivant saute de nouveau une fois seulement, le suivant deux fois,... Le groupe doit essayer d'aller le plus loin possible.

181. COUR DE FERME 6-12 ans********Int. Matériel :** 1 foulard par personne.

Jeu : les joueurs forment un grand cercle et reçoivent chacun un nom d'animal. Pour un groupe de 20, 6 animaux devraient suffire. Les animaux sont répartis d'une façon égale parmi le groupe. Ensuite, tous les joueurs se bandent les yeux et sont dispersés dans la salle. Au signal de l'animateur, ils doivent marcher pour retrouver leur espèce tout en imitant le cri de l'animal qu'ils représentent. Lorsque deux animaux de la même espèce se croisent, ils se donnent la main et vont ensemble à la rencontre des autres jusqu'à ce que le groupe soit complet.

NB : le but n'est pas de terminer le plus rapidement mais uniquement de retrouver ceux de la même espèce.

182. **LE DRAGON** **8-12 ans** **

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : tous les joueurs s'alignent en tenant par la taille la personne devant elle avec les mains. Puis, la "tête", c'est-à-dire la première personne de la rangée doit essayer de toucher la "queue", c'est-à-dire la dernière personne en ligne, tandis que le "corps", c'est-à-dire le reste du groupe, doit essayer d'empêcher que la queue ne soit touchée tout en évitant de perdre le contact avec la personne devant soi.

183. **HISTOIRE A UN MOT** **6-12 ans** * °

Int. **Matériel** : aucun

Jeu : former un cercle. A tour de rôle, chaque joueur dit un mot qui s'ajoute à l'histoire qui est en train de se former. EX : "J'ai... vu... un... monstre... dans... la... soupe... au... citron...". Très amusant, cela réussit le mieux si le rythme est rapide.

184. **JETER AU CENTRE** **9-77 ans** **

Int. **Matériel** : 1 ballon.

Jeu : les joueurs forment un cercle, un joueur se trouve au centre. Il lance le ballon vers l'un des joueurs du cercle et court immédiatement vers n'importe quel autre joueur. Ce dernier joueur court alors vers le centre pour attraper le ballon lancé par le joueur qui vient de le recevoir. Le jeu continue jusqu'à ce que tous aient été une fois au centre.

Variante(s) : dire le prénom de celui ou celle qui doit venir au milieu.

185. **LA MACHINE HUMAINE** **6-16 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : tous les joueurs essaient de représenter une machine (ex : machine à coudre, machine à laver,...) en imitant une partie active (faire un geste) de cette machine. Par des questions "où", "comment", on essaie de deviner les différentes parties de la machine. Toute l'astuce sera d'imaginer les rôles des différents participants.

186. **LES NOEUDS** **7-77 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : tous les joueurs ferment les yeux et bougent ensemble en essayant de se donner la main. Il faut que les deux mains soient occupées. Quand chaque joueur a deux mains, alors tous ouvrent les yeux et essaient de se démêler sans laisser tomber les mains. Le groupe doit collaborer pour défaire les nœuds. Cela conduit à des situations très amusantes, parce que bien que le groupe puisse terminer en un grand cercle, voire même en deux ou plus, la plupart du temps, il y aura un nœud ou deux dans le cercle, chacun entremêlé ou séparé. Ce jeu oblige à la coopération.

187. **NOM - GESTES** **6-12 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : les joueurs forment un cercle et chaque personne, à tour de rôle et sans réfléchir, doit dire son nom et faire un geste pour chaque syllabe. Le nom et le geste devraient aller ensemble, sur le même rythme. Ex : Pierre Jacob lève la main en disant "Pierre", frappe d'un pied en disant "Ja" et se tape la cuisse en disant "cob". Ensuite, le groupe entier répète le nom et le geste. Il ne faudrait pas que le groupe soit trop nombreux.

NB : idéal pour faire connaissance.

188. **PRETZEL HUMAIN** **7-77 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : deux personnes quittent la salle. Les autres se donnent la main en cercle et se tordent, s'entremêlent dans tous les sens, sans se lâcher. Les deux du dehors reviennent et sont mis au défi de démêler le groupe. Les démêleurs indiquent aux participants qui va où.

192. **TOUCHER LA COULEUR BLEUE** **6-14 ans** *

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : l'animateur annonce : "tout le monde touche la couleur bleue" (ou une autre couleur, ou un objet). Les participants ne peuvent toucher la couleur ou l'objet correspondant sur leur propre personne, ils doivent la/le toucher sur un autre joueur. Ce jeu est plus intéressant s'il est fait très lentement.

Variante(s) : "touchez une oreille gauche avec le pouce droit".

193. **TOURNER LE DOS** **6-12 ans** ***

Int. **Matériel** : musique.

Jeu : tous les joueurs se mettent par couple dos à dos. En cas de nombre impair, la personne seule peut chanter toute seule ou bien encore jouer d'un instrument de musique simple pendant que les couples dos à dos tournent en rond, les coudes enlacés. Lorsque la musique ou le chant cesse, chaque joueur doit trouver un(e) autre partenaire. Celui qui est de trop est maintenant le nouveau chanteur ou musicien et le jeu recommence. S'il y a un nombre pair, il faut mettre un participant à la musique.

194. **VOISIN AVEUGLE** **6-12 ans** *

Int. **Matériel** : 1 foulard pour 2 joueurs.

Jeu : ce jeu réussit le mieux si les joueurs se connaissent bien. La moitié du groupe s'assied, laissant alternativement une chaise libre. On leur bande les yeux. Les autres personnes occupent alors les chaises libres et se mettent à chanter. Chacun peut éventuellement chanter une chanson différente. Chaque personne assise, les yeux bandés, essaie de deviner qui est assis à sa droite. Si le fait de chanter ensemble fait qu'il est très difficile de deviner, alors il vaut mieux que ceux qui ont les yeux ouverts chantent un à la fois. Lorsque tout le monde a deviné, on renverse les rôles.

195. **VROUM** **6-14 ans** **

Int. **Matériel** : aucun.

Jeu : pour faciliter le rire, les joueurs forment un grand cercle. Imaginez que "vroum" est le bruit fait par une voiture de course. Commencez en disant "vroum" et en tournant la tête dans l'une ou l'autre direction du cercle. Celui qui se trouve du côté concerné passe le mot "vroum" au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot vroum ait fait le tour du cercle. Expliquez maintenant que le mot "iiik" fait stopper la voiture et inverse la direction. Donc, chaque fois que le mot "iiik" est prononcé, le mot "vroum" part dans le sens inverse. Au début, il vaut peut-être mieux permettre seulement un "iiik" par personne afin d'éviter que les "iiik" et "vroum" ne restent concentrés dans une partie du cercle. Plus tard, ceci peut être utilisé comme un jeu de collaboration ne tenant plus compte de la règle, mais donnant la responsabilité à chacun d'essayer d'aider les "vroum" à faire tout le tour.

5. Jeux de Voyage

- il ou elle
- que met-on dans un corbillon ? dans une valise ? dans un sac ?
- Paul appelle Pierre
- reconnaître des photos de personnes célèbres
- mimes
- chef d'orchestre
- charades
- blagues
- devinettes
- répondre à des questions intellectuelles
- le téléphone sans fil
- messages brouillés
- dessins yeux bandés
- kim vue
- kim goût
- kim ouïe
- raconter une histoire
- aimes-tu tes voisins ?
- Padernidi
- le fakir
- chanter
- concours de chants
- Jacques a dit
- commencer une histoire, le suivant continue,...
- calculer la vitesse du train
- piperley
- boum - zut
- ni oui ni non
- dessiner son portrait
- etc.

6. Epreuves diverses

1. AUDITIF

- reconnaître des bruits enregistrés
- trouver le titre d'une chanson ainsi que l'interprète
- reconnaître une chanson passée en accéléré ou au ralenti
- écouter une chanson et répondre à la question (posée après) :
"combien de fois le mot ... a-t-il été prononcé dans la chanson ?"
- trouver la suite d'une chanson arrêtée à un moment précis
- chanter avec le disque et continuer de chanter au moment où on coupe le son quelques secondes. Essayer de tomber en même temps que le chanteur quand l'animateur remet le son
- reconnaître des génériques de film ou de feuilletons, des publicités,...
- reconnaître une voix mystérieuse
- reconnaître 3 chansons passées en même temps
- passer une chanson avec un bip sonore à la place d'un mot à retrouver

2. VISUEL

- reconnaître des photos
- reconnaître une photo truquée
- puzzle
- trouver les différences entre deux photos
- trouver les points communs
- kim vue
- ombre chinoises à reconnaître

3. INTELLECTUEL

* style de questions :

- vrai ou faux
- question à choix multiple
- question à réponse ouverte
- trouver la définition correcte
- trouver la bonne affirmation
- chasser l'intrus

* géographie

- quels pays (provinces) avons-nous traversés pour venir ici ?
- citer 10 pays de la C.E.E.
- citer 2 fleuves de Belgique (*Meuse, Escaut, Yser*).
- à quels pays te font penser ces mots : pyramide (*Egypte*) - gondole (*Italie*)
- statue de la liberté (*Etats-Unis*), moulin (*Pays-Bas*), sombrero (*Mexique*),...
- qu'est-ce que le Benelux ? (*Belgique, Nederland, Luxembourg*)
- citer les 5 continents (*Europe, Asie, Afrique, Amérique, Océanie*).
- quelle est la plus haute dune de Belgique (*le Hoge Blekker*)
- citer la capitale de tel pays.
- dans quel pays se trouve telle ville ? Dans quel continent se trouve tel pays ?
- qu'est-ce que la "Pylyserlaan" ?
- quelles langues parle-t-on en Belgique ?

* animaux

- est-il vrai qu'il suffit de siffler pour qu'un serpent se sauve ?
(*non parce qu'il est sourd*)
- expressions : un froid de (*canard*), muet comme une (*carpe*), avoir des larmes de (*crocodile*), avoir des yeux de (*lynx*), malin comme un (*singe*),...
- quelle est la femelle du canard (*la cane*), du cheval (*la jument*),...
- quel est le cri de la pie (*elle jacasse*), de l'éléphant (*il barrit*), du cheval (*il hennit*), du lion (*il rugit*),...
- mimer un animal
- dessiner un animal
- citer 10 animaux pouvant habiter dans une ferme
- citer 10 sortes d'oiseaux, de poissons,...
- imiter le cri d'un animal

* connaissance du camp

- citer tous les prénoms des animateurs (trices) du camp
- citer le(s) responsable(s)
- donner l'âge, la taille, la pointure, le poids, la couleur des yeux,.... d'un animateur
- dessiner - caricaturer un animateur
 - donner le n° de téléphone de la maison
 - où habite le chef de camp ?

- mimer un animateur sermonnant un enfant en retard
- composer une petite chanson sur le camp
- citer les menus des 2 derniers jours
- faire une publicité originale pour le camp
- combien d'alcôves y a-t-il dans le home ?
- dessiner le plan du home
- refaire les lits du dortoir le plus rapidement possible
- aller demander quelque chose à un animateur
- aller compter le nombre de fenêtre dans telle pièce
- combien de toilettes y a-t-il dans le home ?
- donner des prénoms de cuisinières
- donner les numéros des 2 réfectoires
- combien de lits y a-t-il dans tel dortoir ?
- combien de douches y a-t-il ? A quel étage se trouve le B200 ?
- combien d'enfant y a-t-il dans la section / le camp ?
- combien d'animateurs portent des lunettes ?
- combien d'animateurs jouent de la guitare ?

* **charades**

- mon premier est une partie du corps
mon second signifie de bonne heure
mon tout est un instrument tranchant (*couteau*)
- mon premier fait la roue
mon second est un déterminant possessif
mon troisième n'est pas court
mon tout est un vêtement (*pantalon*)
- mon premier est une boisson
mon second est une boisson
mon troisième est une boisson
mon tout est une boisson (*café au lait*)
- mon premier est le mâle de la poule
mon second est une note de musique
mon troisième sert aux jeux de hasard
mon tout est une ville de la côte belge (*Coxyde*)
- mon premier est un adverbe de temps
mon second est l'un des 5 sens
mon troisième a la couleur du renard
mon tout est un animal australien (*kangourou*)

* devinettes

- qu'est qui est grand, qui a 4 pattes et qui ne pique pas ? (*la tour Eiffel*)
- une pomme rouge d'un côté, verte de l'autre, comment l'appelle-t-on ? (*avec un couteau*)
- le mari d'une veuve peut-il se remarier ? (*non puisqu'il est mort*)

* divers

- quelles sont les 7 couleurs de l'arc-en-ciel ?
- combien de fois peut-on retirer 7 de 20 ? (*1 fois*)
- raconter une blague et faire rire
- faire une machine humaine avec tous les membres de l'équipe
- faire la plus longue chaîne de vêtements, de chaussures, de cheveux,...
- citer 4 noms de schtroumfs
- citer des titres de BD (Tintin, Astérix,...)
- citer des marques de voitures
- mimes
- dessins
- trouver 10 mots commençant par "cha"
- qui a marché le premier sur la lune ?
- répéter 10 x très vite sans se tromper : le trou du cou, le trou du cœur, le trou du cou du conducteur
- écrire un petit poème
- chanter une chanson, inventer une chanson sur un air connu
- faire une pub
- que veut dire l'abréviation C.E.E. ?
- à quel pays correspond la plaque CH (*Suisse*)
- retrouver le prénom avec les lettres REDARBN (*Bernard*)
- donner une série de mots avec un intrus
- citer des personnes célèbres, trouver leur métier
- donner des inventions, trouver les inventeurs (ou le contraire)
- découvrir un personnage mystérieux à partir d'énigmes de plus en plus révélatrices (1 énigme = 10 points, 2 = 9, 3 = 8,...).

4. SPORT

- relais
- course pieds liés
- course à 4 pattes

- course en brouette, course avec quelqu'un sur le dos
- sauter en kangourou la balle entre les jambes
- lancer un ballon sur une cible
- parcours Hébert (obstacles)
- slalom ballon aux pieds
- pyramide humaine
- l'équipe doit occuper le moins de place possible sur le sol
- seulement 5 pieds et 2 mains au sol pour l'équipe
- course vitesse
- course en marche de canard, course à cloche-pied
- course à reculons, cloche-pied à deux
- relais boîte d'allumette nez à nez

5. ADRESSE

- lancer un deck sur un bambou
- faire / défaire des nœuds sur une corde
- refaire un puzzle
- empiler des cubes
- balle ping-pong sur cuillère
- château de carte
- bowling
- remplir une bouteille (avec cuillère, paille,...)
- parcourir 3 mètres avec un bâton sur l'index
- lancer des balles dans un seau
- porter un gobelet en équilibre sur la tête
- faire descendre une balle entre deux cordes
- souffler balle de ping-pong

6. RELAIS

- modes de déplacement : dans un sac, à reculons, en sautant, à cloche-pied, à 4 pattes, en canard, en slalom, yeux bandés, sur des briques,...
- objets à transporter : une bille dans une cuillère, une bougie allumée, pousser un ballon avec le nez, un objet sur la tête, quelqu'un sur le dos, des gobelets sur un plateau,...
- épreuves : enlever ou mettre un vêtement, transvaser un liquide, tourner autour d'un piquet, faire ou défaire des nœuds, compléter un

dessin, construire quelque chose, lancer un deck sur un piquet, porter ou rapporter un objet, déplacer des capsules de bouteilles, grimper à une corde, lancer un ballon, se passer une boîte d'allumettes de nez à nez,...

7. BANS

- le ban de la pluie : 1 goutte (frapper la paume de la main avec 1 doigt), 2 gouttes (2 doigts), il pleut plus fort (3 doigts), encore plus fort (4 doigts), c'est le déluge (toute la main), un peu moins fort (4 doigts) et ainsi de suite pour revenir au calme.
- le ban du cuisinier qui tourne dans sa casserole en disant : "brrr...avo!".
- le ban du moulin à café : moudre le café (faire des ronds avec la main) en disant "brrr..." et lever la main sur "...avo".
- le ban BRAVO : crier "B-R-A-V-O, bravo !" (3x).
- le ban de la carpe : une main figure le niveau de l'eau. L'autre main figure la carpe qui nage sous la surface. Quand la carpe saute hors de l'eau, les joueurs claquent de la langue.
- etc.

Et puis il y a tous les jeux que tu peux inventer.

Mais il est impossible de les répertorier, car même le plus gros livre du monde ne pourrait les contenir tous...

INSCRIS ICI TES PROPRES ANIMATIONS

Méthode de travail ABCDEF - code SUP - mention E

- A. Arrangement** : avant, pendant et après.
Le local, le matériel, les joueurs, l'animateur.
- B. But** : à insérer dans les conditions.
- C. Conditions**
Expliquer les règles du jeu.
Être clair, bref et précis.
Eventuellement prendre un exemple.
- D. Demandes d'explications**
S'assurer de la compréhension des explications.
- E. Essai**
Si cela s'avère nécessaire, faire un essai.
- F. Figolage**
Préciser ou rappeler les règles pendant le jeu.
Donner des variantes et adapter son jeu si nécessaire.
Animer le jeu et en rester le maître.
Terminer l'animation.
- S. Sécurité** : avant, pendant, après.
Attention au choix des jeux, au matériel utilisé et aux actions des enfants.
- V. Vente**
Être dynamique et "croire en ce que l'on fait" (vendre son produit).
Animer le jeu en le dirigeant techniquement, en veillant à l'esprit (éviter la tricherie) et en n'oubliant pas les éliminés.
Aimer ce que l'on fait, sourire et donner envie de jouer.
- P. Participation**
Veiller à ce que tous participent au jeu.
- E. Emballage**
Emballer son jeu en utilisant des outils tels que l'histoire (thème), le décor, des costumes (déguisements), des personnages, des accessoires,...

"Pour bien animer, il faut y aller à fond et y croire. A partir de ce moment, tout passe chez l'enfant. Et plus c'est irréel, magique, plus il se donnera dans le jeu. D'où l'importance du thème : tous les enfants aiment les