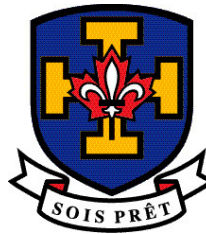


Jeux faciles pour autour du feu

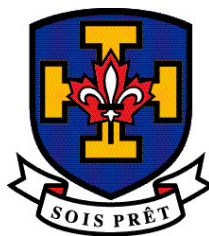




JEUX pour bivouac

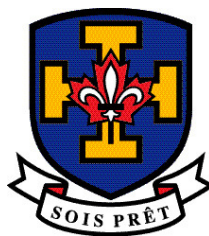
- t l phone mim  : Le mime en s rie (4-5 candidats qu'on emm ne plus loin; on mime une histoire au premier, qui la mime au second, etc. Le dernier doit la raconter, mais elle n'a g n ralement plus rien   voir!)
- L'enfilage de chaussettes: amener un gros stock de chaussettes (propres!); les candidats ont 1mn pour en enfiler le plus possible.
- Les impros (mots impos s, mais le public ne DOIT PAS  tre capable de les rep rer, d'o  quelques dialogues surr alistes!)
- Petits nains : on prend 2 personnes. Une s'assied, on la couvre d'un poncho et on ne voit que le visage. L'autre se met juste derri re elle, en dessous du poncho aussi mais elle ne peut sortir que les mains. La personne de derri re va devoir donner   manger, brosser les dents ou laver le visage de celui qui est assis!
- Le bonhomme-menton. On dessine un bonhomme   l'envers sur le menton de quelqu'un (le bout du menton fait donc le haut de la t te, et la bouche se trouve   peu pr s dans le creux de la l vre); la personne s'allonge sur un appui, de mani re   ce qu'on voie le bonhomme   l'endroit: avec quelques mimiques appropri es, la bouille du bonhomme-menton se d forme et si quelqu'un fait le dialogue.
- Petit chat malade: une personne fait le chat et une autre essaye de la faire rire en la caressant ou chatouillant tout en lui disant sans rire : "pauvre petit chat malade".





- Jeu dit “de St Pierre” : un scout est couché par terre, recouvert d'une couverture, un coussin sur les pieds et les bras dans des bottes. On fait venir celui qui est sorti. Il doit se mettre face à St Pierre (face au coussin) tournant le dos aux bottes. Il doit lui poser des questions (n'importe quoi) et à un moment celui qui est couché se relève et crie, pour le faire sursauter.
- Dessin dans l'air, avec un bâton, d'une tête “les yeux, là, et le nez, et une bouche qui sourit”. Puis on demande au volontaire de faire la même chose. Et, si précis soit-il, la plupart du temps toute l'assistance affirme que le dessin n'était pas “bien”. Tout simplement parce qu'en prenant le bâton pour dessiner la personne n'avait pas dit “merci”...
- Tas de godasses par terre. Parmi ces chaussures il y a une “bombe”. Le scout doit les prendre une à une et reconstituer les paires. Auparavant on s'est décidé pour une certaine chaussure et quand il prend celle-là tout le monde crie!
- Le sous-marin (imperméable sur un commandant qui répond, dans la manche périscope, son mépris de couler sous l'eau)
- Jeu “radio-impro” (trouver de nouveaux chants devant le micro)
- Le baptême de l'air (saut les yeux bandés d'une planche portée par deux personnes)
- Ha ha ha : Placer les joueurs en cercle, au signal un des joueurs fait Ha!, le deuxième fait Ha! Ha!, le troisième fait Ha! Ha! Ha! et ainsi de suite en augmentant d'un Ha! à chaque joueur. Le joueur qui rit en faisant ses Ha! est éliminé. Le joueur qui garde son sérieux le plus longtemps gagne.
- L'aveugle : Une personne est au centre du cercle avec les yeux bandés. Il tourne sur lui-même, tend son bras et dit une courte phrase. Le joueur désigné par le bras répète la phrase et le joueur au centre doit deviner qui c'est.



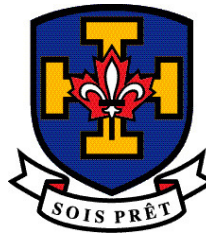


- Le tour du balai : Une personne est au centre du cercle, se racle la gorge, puis marche autour du balai en disant : je fais le tour du balai. Les autres joueurs sont invités à venir refaire ce qu'elle a fait à tour de rôle et la personne lui dit s'il a réussi ou non à l'imiter. Si le joueur imitateur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

LES JEUX DELIRANTS:

- Aller chercher un objet dans une bassine d'eau, PUIS dans une bassine de farine
- Retrouver un petit objet dans une bassine pleine de choses répugnantes qu'on ne voit pas (à l'intérieur d'une souche creuse, ça rend bien!)
- Le tir à la corde (ou combat de coq) sur une bâche (tapis de sol) avec de l'eau savonneuse
- La transmission d'une bassine pleine d'eau par-dessus les têtes de l'équipe, alors que tout le monde est assis en file indienne.
- Les fils d'araignée, réseau de ficelles emmêlé autour d'un bosquet, à franchir sans renverser un verre d'eau.
- Le fil d'Ariane: l'équipe doit passer un unique fil sous les polo de tout le monde, passant par les deux bras et le ressortir.
- Ronde où chaque équipier (sans gêne) doit passer l'œuf à son voisin, et tous les tours on recule d'un pas





- Sioule aveugle : tous les participants les yeux band s sauf 2 joueurs par  quipe qui pouvaient seulement guider leurs co equipiers par la voix.
-  preuve d'allumage de feu: chaque  quipe avait une ficelle tendue 60cm au-dessus de son foyer, et la premi re ficelle qui casse gagne.
- Un  conome et une pomme chacune et c'est l' quipe qui a la plus grande  pluchure qui gagne.
- Journal recompos  : prendre un quotidien bien  pais, s parer toutes les feuilles, et la premi re  quipe qui a remis tout son journal dans le bon ordre a gagn .

