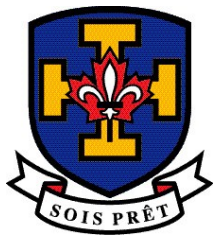


Outil de référence
préparé par Alicia (Nénuphar) animatrice castor

Jeux - recettes



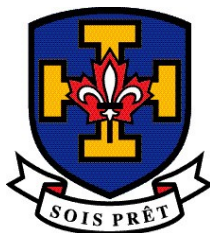
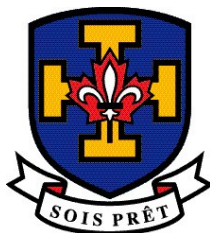


table des matières

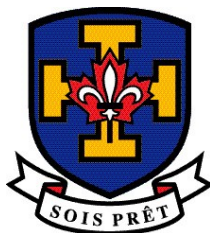
table des matières.....	2
Liens	7
Recettes.....	8
Bannock simple	8
Soupe aux tomates	9
Poulet en sauce (4 pers.).....	9
Beignets au blé d'inde	9
Lasagne aux courgettes.....	10
Galette de pomme de terre	10
Sauce au fromage 6 pers.	10
Sauce rosée	11
Sauce à spaghetti (40 personnes)	14
Paëlla au poulet	16
Poulet cuit dans la glaise.....	17
Boeuf à l'oignon.....	18
Casserole de boeuf	19
Casserole de poulet (8 pers).....	20
Casserole minute	21
Riz au thon	22
Pilons de poulet à l'ananas.....	23
Patates farcies au jambon	23
Jambon et fèves au lard cuits sous terre	24
Jeux d'eau	25
La berge ou l'eau	25
L'éponge humide.....	25
La piste humide.....	25
Abreuvez les chevaux.....	26
Le roi des pêcheurs	26
Les canards dans l'eau	26





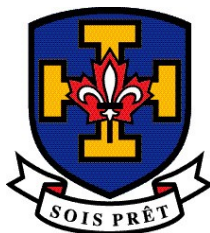
L'autobus.....	27
Le volleyball éclaboussant	27
La course mouillante.....	28
Jeux d'hiver	29
La course à deux mains.....	29
La chasse sibérienne	29
La chasse au renard.....	29
La conquête du Pôle	30
Le serpent de neige.....	30
Olympiades dans la neige	31
Oeil de lynx	31
La migration des oies	31
Rallye d'hiver.....	31
Jeux avec chaises.....	33
Chasse aux souliers (1 chaise par 2 joueurs)	33
Le pêcheur (1 chaise de moins que de joueurs)	33
Sous-marin en plongée (de la craie au lieu des chaises)	34
Les couleurs (5 chaises)	34
La course des chaises (6 à 10 chaises)	35
Questions oui-non (1 chaise par joueur)	35
Allons faire un tour en voiture (1 chaise par joueur)	36
La chaise musicale classique (1 chaise de moins que de joueurs)	36
La chaise musicale pesante (1 chaise de moins que de joueurs).....	36
Attention à ta chaise (1 chaise par joueur)	37
Le tour complet (1 chaise par joueur)	37
Jeux avec ballounes	39
Bombe volante (1 balloune).....	39
Ballounes en équilibre.	39
Tape la balloune (Plusieurs ballounes).....	39
Grande bataille de balloune (1 balloune par joueur)	40
Balloune dans la cible (1 balloune par joueur)	40
Balloune volante aveugle (Plusieurs ballounes).....	40
Crève la balloune (Plusieurs ballounes).....	40
Souffle fort (1 balloune par joueur)	41





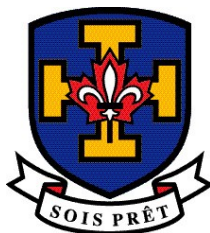
Balloune sandwich (1 balloune pour 2 joueurs)	41
Plus rapide que la pesanteur (1 balloune)	41
Saute dessus (Plusieurs ballounes)	41
Badminton balloune (Plusieurs ballounes)	41
Jeux avec papier et crayon	43
Cinq choses qu'on aime et cinq choses qu'on n'aime pas	43
Phrases dessinées	43
Qu'est-ce je ferais si	44
C'est mon nom	44
Qu'est ce que je fais	44
Nombres en bon ordre	45
Les mots cachés	45
L'homme en noir	46
La chasse à l'homme	47
Jeux avec un ballon	48
Air-terre-mer	48
Les syllabes	48
Machine à boule	48
Ballon en rangée	49
Longévit�	49
Ballon chasseur assis	49
Ballon-fou	50
Ballon-feu	50
Ballon-maladie	50
Monstre marin	51
Au bon joueur le ballon	51
Frappe ou attrape	51
� l'autre le ballon	51
Capturer le fort	52
Les ricochets	52
Le parent et son enfant	52
Passe le ballon � la chaise	53
Frappe la cible	53
Le ballon habill�	53





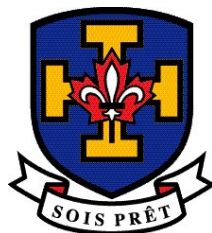
La chasse aux éléphants	54
Ballon hollandais	54
Ballon kangourou	55
Roule le ballon	55
La quille humaine	56
Ballon délire	56
Jeux de course	58
La queue de renard	58
Le chat sans queue	58
Beaucoup de queues	58
Je suis une grosse baleine	59
Le combat de coqs spécial	59
Les ours et les abeilles	60
Étourdi	60
Cruche (chat et souris)	61
Le lapin dans son trou	61
Le chat et la souris	61
4 coins	62
Saute-mouton	62
Mur chinois	62
La rivière du danger	63
Les sardines	63
Chameau, chamois	63
Les cellules	64
Foulard (patate)	64
Le petit cochon	65
Au feu	65
L'imitateur	65
Le nombre mystère	66
Reste seul	66
Le couturier	66
Sur un voilier	67
Jeux sans courir	68
Échelles chinoises	68





Noeud humain.....	68
Scorpion	68
Chenille aveugle.....	69
Guerre des planètes	69
Soucoupes volantes	70
Tortue.....	70
L'ordre aveugle	70
Combat de coq.....	70
7-up	71
Arthur et Arnold	71
La gazelle et le chasseur	71
Les trois pas.....	71
La course des dragons	72
Le bureau de poste.....	72
La mue du serpent	72
Oxford-Cambridge.....	73
Vie spirituelle	74
Une histoire d'araignée	74





Liens

Laboussole.org

Pour les recherches de sites scouts

<http://fr.scoutwiki.org/>

Le Wikipedia scout!

Scoutblog.org

Blog scout

Scoutface.com

Le Facebook scout

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/>

A la rescousse des animateurs scouts

Scout.qc.ca

Forum scout pour Anims et Jeunes

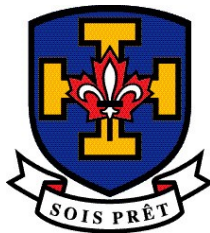
<http://www.scoutsducanada.ca/>

Association des Scouts du Canada

www.scouts.ca

www.scoutorama.org





Recettes

Bannock simple

Source : Du pique-nique à l'expédition

Catégorie : Déjeuner, Lunch

Usage Suggéré : 4 saisons

Portions : 4

Ingrédients Quantité

Mélange à pâte Bisquick 1 litre (4 tasses)

Eau 250ml (1 tasse)

Préparation à la maison : aucune

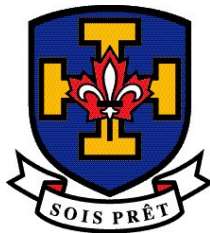
Préparation au camp

1. Ajouter juste assez d'eau au mélange pour en faire une détrempe très épaisse (comme de la pâte à tarte).
2. Pétrir environ 25 fois,
3. Abaisser en quatre galettes d'environ 12 cm de diamètre,
4. Cuire à feu doux dans une poêle graissée déjà chaude. Couvrir la poêle de préférence,
5. Cuire environ 15 minutes de chaque côté.

Suggestion

- Cette bannock sera encore plus légère si l'on détrempe le mélange à pâte avec du lait 125ml (1/2 tasse) de lait en poudre + 250ml (1 tasse) d'eau pour 1 litre de mélange,
- La bannock peut également être servie comme dessert. Pour ce faire, y ajouter du miel, de la cassonade, de la confiture, etc. On peut aussi faire de "faux beignes" en faisant frire des cuillerées de cette pâte.





Soupe aux tomates

3 c. à table de beurre

1 oignon coupé fin

1 boîte 28 oz. de tomates en dés

1 pincée de sucre

750 ml. de lait

1 c. à thé de basilic

1 c. à table de persil

Fondre le beurre , ajoutez l'oignon, cuire légèrement . Ajoutez le reste des ingrédients. Faire chauffer sans bouillir.

Poulet en sauce (4 pers.)

1 lb de poulet désossé en lanières

Crème de champignons ou de poulet 2 boîtes de 10 oz.

Légumes congelés (mélange californien)

Fettucini ou linguini

Faire rôtir le poulet dans l'huile, ajoutez crème et légumes déjà cuits. Servir avec des nouilles de votre choix.

Beignets au blé d'inde

1 tasse et 3/ 4 de farine

2 c. à soupe de poudre à pâte

1/2 c. à thé de sel

1 boîte de maïs en grain égouttée

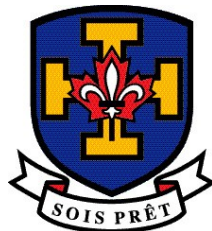
1 oeuf battu

1 c. à soupe de beurre fondu

Huile

Mélangez le tout sauf l'huile. Versez un pouce d'huile dans un poêlon, Quand l'huile est chaude, ajoutez une c. à thé de pâte à la fois. On peut remplacer le blé d'inde par des pommes ou légumes.





Lasagne aux courgettes

1 petit zucchini ou une aubergine

2 tasses de sauce aux tomates

1 tasse de mozzarella râpé

1/2 tasse de parmesan râpé

Coupez les légumes en tranches. Trempez les rondelles dans :

1) 1 tasse de farine avec 1/2 c. à thé de sel

2) 2 oeufs battus avec 1/4 tasse de lait

3) 1 tasse de chapelure avec 1/2 c. à thé origan

Trempez les légumes dans 1, 2 et 3. Faire rôtir légèrement. Recouvrir de sauce aux tomates et de fromage. Cuire environ 10 min.. Servir avec des nouilles.

Galettes de pomme de terre

1 sachet de riz (riz instantané à préparer selon les instructions)

1 tasse de purée de pomme de terre (pomme de terre en flocons, préparez en consistance épaisse)

1 oeuf, sel, chapelure

Bien mélanger et faire des croquettes. Faire cuire dans le beurre. Servir avec saucisses ou autre viande.

Sauce au fromage 6 pers.

3 c. à table de beurre

3 c. à table de farine ou veloutine

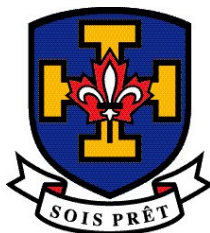
1 tasse de lait

1 lb de fromage râpé

1 c. à thé de moutarde sèche

Dans un chaudron, faire fondre le beurre. Retirez du feu, ajoutez farine et moutarde. Remettre au feu, ajoutez le lait et le fromage. Faire cuire jusqu'à ce que le fromage soit fondu. Servir sur pâtes au choix (macaroni).





Sauce rosée

2 boîtes de 10 oz de crèmes de tomates

10 oz de lait

Sel et poivre

1 gousse d'ail émincée

Basilic origan

Faire cuire les ingrédients sans faire bouillir. Servir sur pâtes au choix (Ravioli, tortellini ou fettucini).

Beurre à l'ail vite fait

1 tasse de margarine

1 c. à thé de poudre d'ail

1 c. à thé de persil

1 c. à thé d'épice barbecue

Bien mélanger et tartiner les tranches de pain. Faire dorer sur le gril.

Variante : Étendre fromage râpé et parmesan.

Crème de pois verts

1 boîte de 19 oz de pois égouttés

1 c. à thé de sel

1 / 4 c. à thé de sucre

2 c. à soupe de veloutine.

2 tasses de lait

1 échalotte hachée

Persil.

Dans un bol, écrasez les pois, mêlez les ingrédients et faire cuire 10. min.

Boeuf à l'oignon

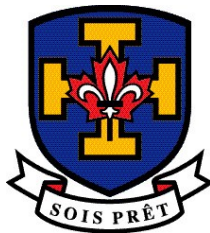
1 lb de boeuf à ragoût en dés

2 sachet de soupe à l'oignon et 3 tasses d'eau

19 oz de carottes en rondelles

19 oz de pommes de terre rondes





2 oignons tranchés

Faire rôtir les cubes de boeuf, ajoutez le reste des ingrédients, mijotez 10 min

Chop suey

2 tasses de poulet ou dinde en dés

2 c. à table de sauce soya

Champignon frais ou en conserve

3 branches de céleri

1 oignon haché

2 tasses de bouillon de dinde ou poulet

1 lb de fèves germées

Sel et poivre

2 c. à thé de veloutine

1/2 tasse d' eau

Dans un chaudron, ajoutez 1 c. à thé de margarine. Le poulet et sauce soya.

Ajoutez champignons, céleri, oignon et bouillon. Faire cuire 10 min. Ajoutez

fèves germées, sel, poivre et veloutine. Servir avec riz, egg rolls.

Repas du campeur

1 / 4 de lb. de boeuf haché par pers.

Compter pour 2 pers.: 1 pomme de terre, 1 oignon et 1 carotte.

Faire des boulettes, enveloppez dans du papier d' alu. Faire cuire 1/2 heure.

Pour 40 pers. : 10 lbs de boeuf haché, 5 lbs d'oignons, 5 lbs de carottes, 5 lbs de pommes de terre

Boulettes mi- sucrées

1 boîte de 14 oz ananas en morceaux (égouttez et gardez le jus)

1 1/2 c. à thé de fécule de maïs

1/2 tasse de vinaigre

1/2 tasse de cassonade bien tassée

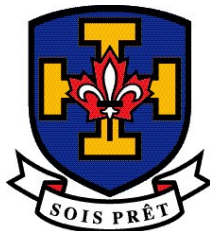
2 c. à thé de sauce soya

1 piment vert haché

1 oignon

1 lb de boeuf haché





- 1) faire cuire boulette avec oignon.
 - 2) mélangez le jus d'ananas avec la fécule de maïs .
- Dans un chaudron ajoutez les autres ingrédients en remuant doucement. Ajoutez les boulettes en dernier. Mijoter 15 min.

Pâté asiatique (ou pâté chinois)

- 1 lb de boeuf haché (1/4 de lb par personne)
 - 1 boîte de 19 oz de maïs en crème
 - pomme de terre en flocons (voir les portions sur la boîte)
 - 1 sachet de soupe à l'oignon (non préparé)
- Faire cuire le boeuf haché, ajoutez le sachet de soupe.
Cuire le maïs et préparez les pommes de terre.
Servir dans les gamelles «steak, blé d'inde, patates» et garnir de ketchup (Coulis de tomates)

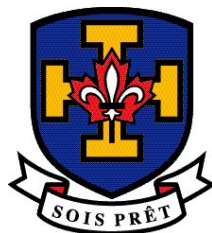
Crème de saucisses italiennes

- 2 pers. (multipliez au besoin)
 - 1 crème de champignons 10 oz. Non dilué
 - 2 tasses de légumes congelés (mélange californien carottes, chou-fleur et brocoli)
- Faire cuire les saucisses et coupez en rondelles. Faire cuire les légumes 10 minutes dans l'eau. Dans un chaudron, ajoutez saucisses, crème de champignons, légumes . Bien mélanger , cuire 5 min. et servir chaud.

Guédilles (4 pers)

- 1/4 d'un chou haché finement
 - 1 petit oignon haché
 - tomate
 - mayonnaise (2 c. à soupe)
 - 4 pains hot-dog
- Faire rôtir pain hot dog. Mélangez chou, oignon et mayo. Servir dans pain et garnir de tomates.
(peut se servir avec saucisses)





Mini pizza

1 pain hamburger
sauce tomate chaude
pepperoni rôti légèrement
piment, champignons
fromage râpé

Faire rôtir le pain hamburger, ajoutez 1 c. à soupe de sauce, piment, champignon, pepperoni et ajoutez fromage. (le fromage fond sur le pepperoni chaud).

Ragoût de boulettes (4 pers.)

1 env. de sauce à ragoût St-Hubert
1 lb de boeuf haché en boulettes
1 boîte de 19 oz de pommes de terre rondes égouttés
fettucini

Faire cuire la sauce et ajoutez les boulettes et cuire environ 10 min.
Ajoutez les pommes de terre et cuire 5 min. Servir avec pâtes.
Variante : On peut ajouter des cubes de porc cuit avec le ragoût

Lasagne

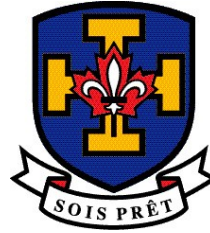
Lasagne pré-cuite (genre "cuit-o-four") coupé en deux
Sauce à spag. (pas trop épaisse)
Fromage mozzarella râpé

Faire cuire lasagne environ 5 min. Dans un chaudron, ajoutez sauce lasagne, fromage. Continuez les étages et finir avec sauce et fromage. Laissez mijoter sur un feu doux 10 min.

Sauce à spaghetti (40 personnes)

7 lbs de boeuf haché
3 lbs de porc haché
48 oz de jus de tomates
3x28 oz de tomates italiennes
28 oz de sauce tomates





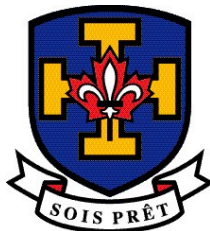
4x28 oz de tomates ordinaires
9x10 oz de soupe aux tomates
5 petites boîtes de pâte de tomates ou 2 grosses
2 tasses d'oignons
2 tasses de céleri
2 tasses de carottes râpées
2 tasses de piments
2 tasses de pommes râpées
champignons au goût
5 c. à table de sel
2 c. à table de poivre
4 c. à table de sucre
5 c. à table de basilic
3 c. à table d'origan
10 feuilles de laurier
1 c. à thé de piments rouges broyés
1 c. à thé de poivre de cayenne
1 c. à thé de paprika
1 tasse de persil
5 c. à table d'ail haché
1/2 c. à table de tabasco
mijoter au four à 250F de 4 à 6 heures.

Poisson 4 pers.

1 lb de filet de poisson 1 cm épaisseur (4 filets)
papier aluminium
sel et poivre
1 oignon
1/2 tasse de feuilles de céleri
3 c. à thé de jus de citron
1 c. à thé de persil
1 c. à thé de moutarde de Dijon
1/4 tasse de beurre

Mettre un filet de poisson dans papier alu double. Mêlez ensemble tous les





autres ingrédients et étendre sur le filet. Faire cuire 10 min. sur la grille ou dans la braise.

Burger au thon

2 boîtes de thon 7 oz égouttées

1 oeuf battu

1 tasse de chapelure

1 tasse de fromage râpé

1/4 tasse de céleri haché

1 échalotte hachée

1 c. à soupe de jus de citron

sel poivre persil thym (1/8 c. à thé)

Pain hamburger

Mélangez tous les ingrédients, faire des boulettes.

Faites cuire et servir dans pain hamburger rôti, ajoutez salade et tomate au goût.

On peut remplacer le thon par le saumon , jambon ou poulet.

Omelette au fromage (1 pers.)

2 oeufs battus avec 2 c. à soupe d'eau (le lait alourdit l'oeuf. L'eau donne à l'oeuf une texture légère et onctueuse.)

1 boîte de 19 oz de pomme de terre en tranche égouttées

1 échalotte coupée

1/4 tasse de fromage râpé

sel et poivre

Faire fondre le beurre, ajoutez pommes de terre et oignon , oeufs battus, sel et poivre. Quand l'omelette est cuite étendre le fromage et pliez l'omelette.

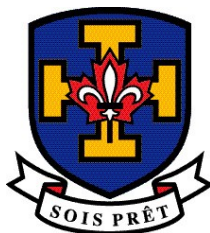
(le lait alourdit l'oeuf. L'eau donne à l'oeuf une texture légère et onctueuse.)

On peut ajouter 1/4 de lb de jambon cuit émietté.

Paëlla au poulet

Source : Du pique-nique à l'expédition	Quantité
Catégorie : Souper	





Usage Suggéré : 4 saisons	
Portions: 4	
Ingrédients	
Riz instantané	250ml (1 tasse)
Poivron vert/Légumes déshyd.	2/250ml (2/1 tasse)
Flocon d'oignon	60ml (1/4 tasse)
Concentré de poulet	15ml (1 C. à table)
Flocon de poulet/dinde	2 boites de 184g
Eau	750ml (3 tasses)

Préparation à la maison :

Ensacher le riz, les flocons d'oignon, le concentré de poulet et les légumes déshydratés.

Préparation au camp :

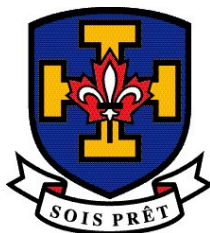
1. Amener l'eau à ébullition et y verser tous les ingrédients,
2. Laisser mijoter 2 minutes,
3. Retirer du feu.
4. Attendre 5 minutes avant de servir

Poulet cuit dans la glaise

Creusez un trou d'environ 1.80 m (6 pieds) et de 1,50 m (5 pieds) de profond. Tapissez le fond et les cotés de pierres. Préparez un feu à l'avance.

Nettoyez la volaille (lagopèdes, perdrix, ou poulet), ou les morceaux, éviscèrez si besoin est, puis assaisonnez au goût. S'il a toujours ses plumes, laissez les. Enveloppez de glaise, en laissant un petit trou pour que la vapeur s'échappe.





Quand le feu n'est plus que braises, écartez les braises, déposez les boules au fond du trou, puis recouvrez de braises. Vous pouvez fermer le trou.

Après 2 à 3 heures de cuisson, dégagez les boules de glaises du feu. Cassez délicatement les gaines que la glaise aura formées en séchant. La volaille sera cuite, et les plumes resteront collées à la gaine de glaise. On sert ce poulet avec une sauce forte, bien corsée, pour gibier.

Boeuf à l'oignon

Source: Du pique-nique à l'expédition

Catégorie: Souper

Usage Suggéré: 4 saisons

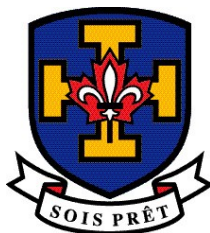
Portions: 4 Ingrédients	Quantité
Boeuf haché	500g (1 livre)
Oignon haché (facultatif)	À volonté
Sachet de soupe à l'oignon	(36g)1 sachet
Légumes déshydratés	125ml (_ tasse)
Nouilles crues (ex. macaroni)	500ml (2 tasses)
Eau	1 litre (4 tasses)

Préparation à la maison

Ensacher ensemble la soupe à l'oignon, les légumes déshydratés et les nouilles.

Préparation au camp





1. Brunir le boeuf haché avec l'oignon.
2. Ajouter l'eau et le reste des ingrédients; laisser mijoter environ 15 minutes ou jusqu'à ce que les pâtes soient cuites

Casserole de boeuf

Source : Du pique-nique à l'expédition

Catégorie : Souper

Usage Suggéré : 4 saisons

Portions : 4 Ingrédients	Quantité
Boeuf haché	500g (1 livre)
Huile	30ml (2 C. à table)
Oignon haché	1 oignon
Céleri haché	125ml (1/2 tasse)
Poivron vert haché	1 poivron (piment vert)
Riz instantané	175ml (2/3 tasse)
Sachet de soupe à l'oignon	(36g)1 sachet
Carottes en tranches très minces	2 carottes
Eau	500ml (2 tasses)

Préparation à la maison : aucune

Préparation au camp

1. Brunir la viande hachée dans l'huile avec l'oignon, le céleri et le poivron,
2. Ajouter le riz, le mélange à soupe, l'eau et les carottes en tranches,





3. Laisser mijoter de 20 à 30 minutes,
4. Vers la fin de la cuisson, ajouter plus d'eau si nécessaire.

Casserole de poulet (8 pers).

- 2 lbs de poulet en morceaux
- 1 sac de légumes congelés à la californienne (1)
- 4 branches de céleri émincées
- 4 pommes de terres émincées (1)
- 2 gousses d'ail
- 2 oignons hachés
- 2 c. à table de beurre
- 1/4 tasse de farine
- 1/2 c. à thé de moutarde sèche
- 1 c. à table huile
- 1/2 c. à thé de poivre
- 2 tasses de bouillon de poulet campbell
- 1 tasse de lait

garniture:

- 1 tasse de biscuits sodas émiettés
- 1 tasse de fromage râpé
- 1/4 de parseman râpé

Cuire le no. 1 : 7 minutes et égoutter

faire chauffer beurre et huile, y cuire poulet oignons et ail.

(note: prendre poulet désossé congelé souvent en spécial)

4 minutes incorporer farine moutarde et poivre.

ajouter bouillon de poulet, mijoter 2 min.

ajouter le lait

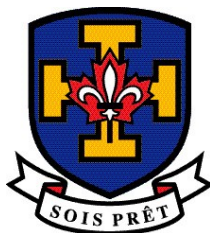
étendre légumes dans le plat, poulet et sauce.

ajouter garniture sur le dessus

cuire à découvert 350 F, 1 heure.

(variante: au lieu de faire sauce blanche prendre des crèmes poulet, champignons céleri je mélange 4 sortes de crème ensemble.





la recette originale est avec du jambon
Multiplier les ingrédients selon le nombre de personnes.

Pâté Chalet (4 personnes)

1 lb. de boeuf haché
2 oignons moyens en rondelles
2 pommes de terre grosse en rondelle
2 carottes en rondelles
2 boîtes de 10 oz de crème de tomates
faire rôtir la viande
mettre dans un moule,
faire cuire carotte et pomme de terre al dente.
sur le boeuf haché étendre l' oignon en rondelles
les carottes et les pommes de terre, couvrir de crème de tomate.
Couvrir de papier alu. cuire 1hre 350 F

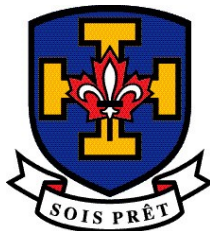
Sur feu de camp : cuire complètement les carottes et patates. Étagez dans une casserole comme précédemment. Couvrir et laissez cuire env. 5 min.

Casserole minute

Source : Du pique-nique à l'expédition
Catégorie : Souper
Usage suggéré : 4 saisons

Portions : 4 Ingrédients	Quantité
Boeuf haché	500g (1 livre)
Riz instantané	250ml (1 tasse)
Sel	5ml (1 C. à thé)
Poudre d'oignon	15ml (1 C. à table)





Légumes déshydratés	180ml (2/3 tasse)
Eau	625ml (2 1/2 tasses)
Margarine ou huile	60ml (1/4 tasse)

Préparation à la maison :

Ensacher ensemble les assaisonnements et les légumes.

Préparation au camp :

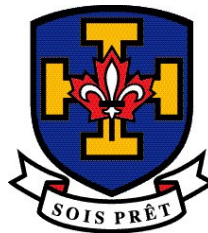
1. Brunir la viande hachée,
2. Ajouter tous les autres ingrédients dans 625 ml (2_ tasses) d'eau,
3. Laisser mijoter environ 15 minutes

Riz au thon

Portions : 4 Ingrédients	Quantité
Riz instantané	500ml (2 tasses)
Sel	5ml (1 C. à thé)
Thon en boîte	2 boîtes
Petits pois	2 boîtes
Eau	1 litre

Préparation au camp :





1. Cuire le riz
2. Ajouter tous les autres ingrédients
3. Laisser chauffer quelques minutes

Pilons de poulet à l'ananas

Ingrédients :

Pilons de poulet

Oignons

Ananas en conserve

Faire mariner les pilons dans le jus et les ananas. Dans un papier aluminium, mettre les pilons avec de l'ananas et ajouter des oignons. Cuire sur la braise.

Patates farcies au jambon

Ingrédients :

Patates

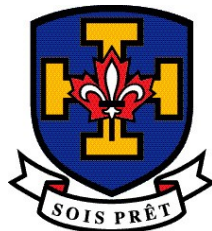
Jambon

Fromage

Bacon

Couper les patates en deux. Avec une cuillère, creuser le centre en faisant attention de ne pas faire craquer la pelure. Laisser environ 1 cm de patate avec la pelure. Garder le centre des patates pour faire un autre repas (par exemple un pâté chinois...). Farcir la patate avec le jambon coupé en dés, le fromage et le bacon précuit. Emballer le tout dans du papier aluminium et cuire sur les braises.





Jambon et fèves au lard cuits sous terre

Ingrédients :

Jambon (du genre "toupie")

Fèves au lard

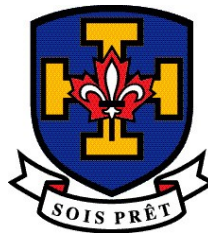
Faire tremper les fèves et les préparer selon votre recette préférée.

Envelopper le jambon dans plusieurs couches de papier aluminium. Pour faire cuire sous la terre, il y a 2 méthodes :

1- Avec le feu par-dessus : creuser un trou d'environ 60 cm dans le sol. Mettre le jambon et la cocotte contenant les fèves dans le trou. Recouvrir d'une planche, puis d'environ 5 cm de terre. Faire un feu de braise et cuire toute la journée ou toute la nuit.

2- Avec le feu dans le trou : creuser un trou d'environ 80 cm dans le sol. Faire un feu dans le trou pour produire beaucoup de braises. Déposer le jambon et la cocotte (tous deux bien scellés) sur les braises, placer un rouleau (comme un rouleau d'essuies-tout vide) verticalement pour ménager une cheminée. Recouvrir le tout de terre et laisser cuire une journée ou une nuit.





Jeux d'eau

La berge ou l'eau

Aligner les joueurs sur la berge d'une étendue d'eau peu profonde. À l'appel "Dans l'eau", tous sautent dans l'eau; à l'appel "Sur la berge", tous sortent de l'eau. Si le maître de jeu dit : "Sur l'eau" ou "Dans la berge", personne ne doit bouger, la même consigne s'applique quand une commande est répétée deux fois de suite, les joueurs qui bougent dans ces cas sont éliminés. Variante : Cette activité peut se réaliser en terrain sec en utilisant une ligne pour délimiter la berge et l'eau.

L'éponge humide

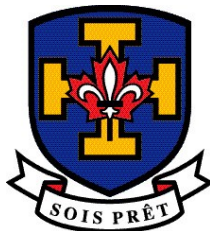
Matériel : Deux chaises et deux éponges humides.

Déroulement : Deux joueurs sont assis se faisant face sur des chaises placées à deux pieds l'une de l'autre, ils ont les yeux bandés. Selon les instructions du maître du jeu, les autres joueurs rampent entre les chaises. Les joueurs aux yeux bandés peuvent dire à n'importe quel moment : "Arrêtez" et les joueurs arrêtent de ramper. Les joueurs aux yeux bandés tapent alors sur le plancher avec leur éponge humide, s'ils touchent quelqu'un les rôles sont inversés. Variante : Si la température le permet, jouer ce jeu à l'extérieur en utilisant une plus grande quantité d'eau au moyen de pistolets à eau ou de bouteilles de plastique de savon à vaisselle remplies d'eau.

La piste humide

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





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

Abreuvez les chevaux

Matériel : Un gobelet de papier par joueur, eau.

Déroulement : Les joueurs sont divisés en équipes de six et se placent en ligne l'un derrière l'autre. Une ligne est tracée à environ dix mètres des joueurs. Au signal le premier joueur de chaque ligne prend un gobelet, l'emplit à demi d'eau, le tenant d'une seule main il se rend à la ligne, se tourne vers les autres joueurs, se met à genoux, place le gobelet entre ses dents, en boit le contenu et retourne à son équipe où il touche le joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

Le roi des pêcheurs

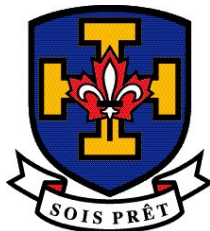
Matériel : Un plan d'eau, un bouchon de liège ou un petit flotteur par joueur, corde.

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

Les canards dans l'eau

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





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

L'autobus

Matériel : plusieurs chaises, une éponge humide

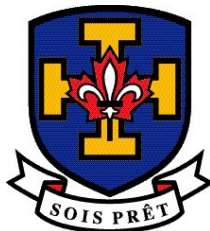
Déroulement : Placer les chaises en deux rangées pour faire l'autobus, avec une chaise en avant pour le chauffeur. Le chauffeur aura un complice parmi les passagers. Ce complice possède l'éponge humide. Le chauffeur conduit l'autobus et les passagers doivent l'imiter. Exemple : le chauffeur tourne à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

Le volleyball éclaboussant

Matériel : plusieurs ballounes remplies d'eau, un linge par deux joueurs, filet de volleyball

Déroulement : comme le volleyball, à quelques détails près : dans une équipe, les joueurs sont deux par deux et tiennent chacun deux coins d'un linge à vaisselle. Une seule balloune remplie d'eau est en jeu à la fois. Les joueurs doivent l'attraper dans leur linge à vaisselle, et la relancer pour faire une passe à d'autres coéquipiers ou de l'autre côté du filet. Comme au volleyball, un maximum de deux passes dans une équipe est permis. Deviner ce qui se passe quand une balloune remplie d'eau tombe à terre? Les joueurs sont éclaboussés et il faut la remplacer par une nouvelle!





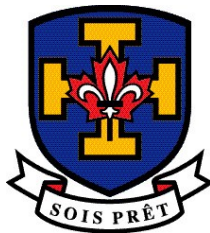
La course mouillante

Matériel : par équipe : deux seaux, un pot de plastique vide de 1 litre (de yogourt, par exemple)

Préparation : avec un clou, percer une série de trous tout le tour des pots à environ 1 cm du fond. Pour chaque équipe, un des deux seaux est rempli d'eau. Disposer les seaux vides en ligne à une certaine distance.

Déroulement : Chaque équipe est en ligne derrière son seau plein. Au signal, le premier joueur de chaque équipe remplit d'eau son pot de yogourt, le met sur sa tête (il se fait donc mouiller à cause des trous...), et court le verser dans le seau vide de son équipe. Il revient à la ligne de départ et passe le pot de yogourt vide au joueur suivant de son équipe. Quand tous les joueurs ont eu leur tour, l'équipe gagnante est celle qui a le plus rempli son seau à la ligne d'arrivée.





Jeux d'hiver

La course à deux mains

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

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

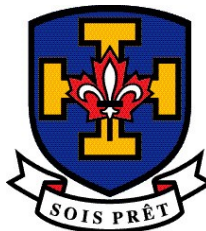
La chasse sibérienne

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

La chasse au renard

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





La conquête du Pôle

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

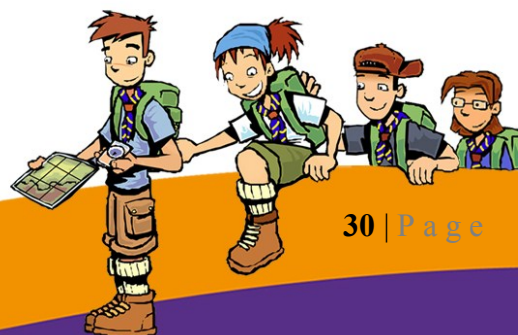
Le serpent de neige

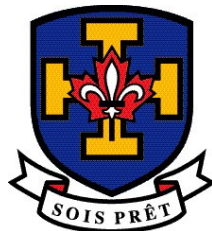
Ce jeu aurait été inventé par les Amérindiens.

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

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

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





Olympiades dans la neige

- faire tomber (à l'aide de balles de neige) des piliers formés de neige,
- remplir un panier (à l'aide de balles de neige) formé de neige,
- saut en longueur,
- la pétanque des neiges (faire rouler 3 balles de neige le plus près d'un monticule),
- la course aux serpents (faire glisser une branche d'un pied (30 cm) de long sur une glace (de patinoire), celui qui est allé le plus loin est le gagnant).

Oeil de lynx

Trouver des objets blancs qui sont disposés dans la neige, exemples d'objets : balle de ping-pong, balle de golf, feuille de papier, rouleau de papier de toilette). Ce jeu est encore plus amusant à la noirceur.

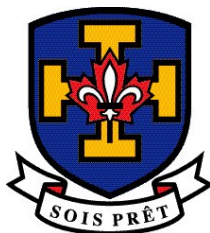
La migration des oies

Pour aider à comprendre pourquoi les oies volent en "V", on peut jouer à ce jeu dans une grande épaisseur de neige. En file indienne, les jeunes marchent dans la neige profonde. C'est le premier qui décide du tracé du trajet. Lorsqu'il est fatigué d'ouvrir le chemin, il se tasse de côté, laisse passer la file, et se place en dernier. Il va pouvoir se reposer, car c'est beaucoup plus facile de marcher derrière tout le monde...

Rallye d'hiver

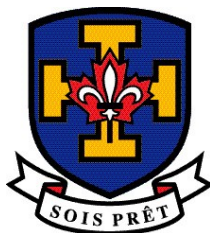
Ce jeu est encore plus amusant à la noirceur. Dans un terrain boisé et délimité, on dispose des objets ayant rapport à l'hiver un peu partout. Des choses faites avec la neige : un ange (en se couchant par terre et en battant des bras et des jambes), un tas de boules de neige (les compter), un bonhomme de neige, etc. Des vêtements d'hiver : gants, tuques, mitaines, foulards, bottes, etc. Des objets de sports d'hiver : skis, patins, bâtons de hockey, etc. On peut faire aussi une catégorie "intrus" d'objets n'ayant aucun rapport avec l'hiver.





Déroulement : on donne un certain temps aux jeunes pour découvrir le plus d'objets possible, mais la quantité d'objets trouvés n'est pas suffisante pour gagner des points : il faut aussi être très précis : décrire le nombre (des boules de neige...), la couleur (des gants, de la tuque...), etc. Même l'endroit où et caché l'objet, s'il est particulier...





Jeux avec chaises

Chasse aux souliers (1 chaise par 2 joueurs)

Matériel : un nombre de chaises égal au nombre de souliers divisé par quatre ainsi qu'une montre ou un chronomètre.

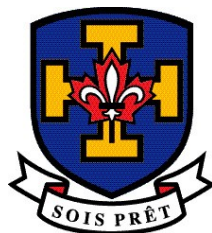
Déroulement : Tous les joueurs se déchaussent et mettent leurs souliers au centre du cercle. Placer les chaises en cercle autour des souliers. La suite se joue par sizaine et on chronomètre chaque sizaine. Au signal, les joueurs de la première sizaine cherchent à réunir les souliers par paires et doivent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

Variante : Les joueurs se déchaussent et mettent leurs souliers pêle-mêle au centre du cercle. Au signal, ils doivent aller retrouver leur paire et se rechausser. Le dernier à la faire est soit éliminé, soit doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). Les chaises dans cette Variante servent au confort des joueurs : c'est plus facile de se rechausser assis sur une chaise que par terre.

Le pêcheur (1 chaise de moins que de joueurs)

Une personne est le pêcheur. Les autres joueurs sont assis et se choisissent dans leur tête un animal marin. Le pêcheur se promène et dit à haute voix des noms d'animaux marins. Si le pêcheur nomme son animal, le joueur doit se lever et se promène avec le pêcheur en disant lui aussi des noms d'animaux marins. Si le pêcheur dit "Le vent se lève", tous les joueurs doivent se lever et





aller s'asseoir sur une autre chaise. Celui qui reste sans chaise devient le nouveau pêcheur et le jeu recommence.

Sous-marin en plongée (de la craie au lieu des chaises)

Matériel : de la craie.

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

La princesse et le dragon (1 chaise)

Matériel : une chaise, des foulards ou des cordes.

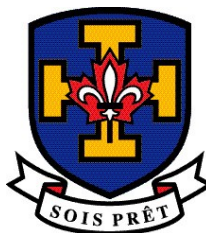
Déroulement : On désigne un des joueurs pour être la princesse. Ce joueur s'assoit sur la chaise. Un autre joueur est désigné pour être le dragon. On lui bande les yeux. On attache la princesse à la chaise avec des foulards ou des cordes. Le dragon se déplace autour de la chaise pour toucher les autres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

Les couleurs (5 chaises)

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

Déroulement : À l'extérieur : tracer un cercle d'environ 40 cm de diamètre de chacune des couleurs suivantes : rouge, bleu, vert, jaune, brun. À l'intérieur, coller un carton de chacune des couleurs précédentes sur les chaises. Se joue





en utilisant les sizaines: chaque jeune porte un numéro de 1 à 6 à l'intérieur de sa sizaine. Puis on dit un objet et un numéro, par exemple saphir 2 et le jeune de chaque sizaine qui porte ce numéro doit tenter de se placer le premier dans le cercle bleu (ou de s'asseoir le premier sur la chaise avec le carton bleu) pour marquer un point pour sa sizaine.

Voici des exemples de mots pour chaque couleur :

Rouge : sang, cerise, rubis, tomate

Bleu : ciel, saphir, étincelle électrique, bleuet

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

Jaune : citron, pissenlit, soufre, soleil

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

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

La course des chaises (6 à 10 chaises)

Matériel : 2 chaises par joueur.

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

Questions oui-non (1 chaise par joueur)

Préparation : imprimer une copie des questions oui-non.

Déroulement : Pour jouer à ce jeu, chaque participant doit avoir sa propre chaise et l'ensemble est placé en cercle. Des bancs collectifs ne sont pas adéquats. Chaque participant doit répondre (sans parler) à chaque question. Lorsque la réponse est "oui", il s'assoit sur la chaise de droite, lorsque la réponse est "non", il s'assoit sur la chaise de gauche, lorsque la question ne s'applique pas, il reste à sa place. Le participant doit s'exécuter même s'il y a





déjà quelqu'un sur la chaise. Tous les participants répondent dans leur tête en même temps à chaque question, et cela fait un méli-mélo de changement de place!

Allons faire un tour en voiture (1 chaise par joueur)

Préparation : imprimer une copie du texte "Allons faire un tour en voiture".

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

La chaise musicale classique (1 chaise de moins que de joueurs)

Matériel : une chaise de moins que le nombre de joueurs, une radio ou un mini système de son

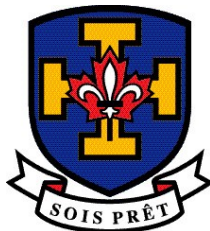
Déroulement : disposer les chaises en cercle, les dossiers vers l'intérieur du cercle. Les joueurs tournent autour des chaises tant que la musique joue. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir, mais comme il y a une chaise en moins, il restera une personne debout. Cette personne est éliminée, puis on enlève une chaise, et on recommence. Quand il ne reste plus qu'une chaise et 2 personnes, c'est la personne qui réussit à s'asseoir sur la chaise qui est la gagnante.

La chaise musicale pesante (1 chaise de moins que de joueurs)

Matériel : une chaise de moins que le nombre de joueurs, une radio ou un mini système de son.

Déroulement : disposer les chaises en cercle, les dossiers vers l'intérieur du cercle. Les joueurs tournent autour des chaises tant que la musique joue. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir, mais comme il y a une chaise en moins, il restera une personne debout. Appelons là A. On enlève une





chaise et la musique recommence. Tous les joueurs sauf A tournent autour des chaises. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir et une personne sera debout (appelons là B). A va s'asseoir sur les genoux d'un des joueurs assis, puis B va s'asseoir sur les genoux de A. On enlève de nouveau une chaise et la musique recommence. Tous les joueurs sauf A et B tournent autour des chaises. Quand la musique s'arrête, tous essaient de s'asseoir et une personne sera debout (appelons là C). A va s'asseoir sur les genoux d'un des joueurs assis, puis B va s'asseoir sur les genoux de A, et C sur les genoux de B. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une chaise et 2 personnes qui tournent autour. Le gagnant est celui qui réussira à s'asseoir sur cette dernière chaise, mais il ressentira dans ses genoux le poids de la victoire!

Attention à ta chaise (1 chaise par joueur)

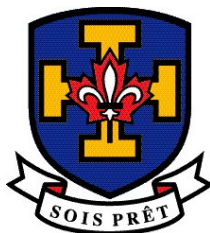
Les joueurs sont assis en cercle. Un des joueurs est désigné pour se tenir au centre du cercle. Quand il le décide, le joueur du centre dit : " À droite ". Le joueur qui a la chaise vide à sa droite s'y assoit et les autres à sa suite, pendant ce temps le joueur du centre essaie de prendre une chaise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

Le tour complet (1 chaise par joueur)

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

Déroulement : Les chaises sont placées en cercle et chaque joueur est assis sur sa chaise. Une personne mélange le paquet de cartes et donne une carte à chaque joueur. Puis elle dit à voix haute la sorte des cartes restantes, une à la fois. (Par exemple, cœur) Chaque personne qui a une carte de la même sorte que celle dite à voix haute doit aller sur la chaise à sa droite, sur les genoux de la personne si la chaise à droite est occupée (dans l'exemple, seules les personnes qui ont une carte de cœur se déplacent). Quand il y a plusieurs personnes sur une chaise, seule celle qui n'a personne sur les genoux se déplace

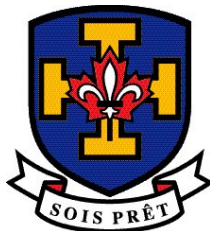




quand sa sorte est nommée. Le jeu se finit lorsqu'une personne revient à sa chaise de départ, qu'elle soit libre ou non. Si la personne qui donne la sorte de carte épuise son paquet avant que quelqu'un soit retourné à sa chaise de départ, elle remélange simplement son paquet de cartes restantes et continue à les dire à voix haute.

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





Jeux avec ballounes

Bombe volante (1 balloune)

Matériel : Une plume ou une balloune.

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

Ballounes en équilibre.

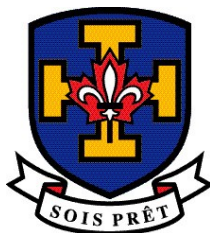
Matériel : Une grosse et une petite balloune par équipe.

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

Tape la balloune (Plusieurs ballounes)

Les joueurs sont séparés en deux équipes sauf deux qui seront les gardiens de but. Les joueurs s'assoient en deux lignes et se font face, ils ont les jambes étendues devant eux et elles se touchent. Les gardiens de but se placent derrière leur équipe. Le maître du jeu lance une balloune entre les deux équipes. Les joueurs frappent la balloune pour lui faire toucher le sol derrière





l'équipe adverse, les gardiens de but essaient de l'en empêcher. Un point est compté à chaque fois que la ballonne touche le sol. Après un certain temps, mettre une deuxième, une troisième ballonne en jeu.

Grande bataille de ballonne (1 ballonne par joueur)

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

Ballonne dans la cible (1 ballonne par joueur)

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

Ballonne volante aveugle (Plusieurs ballounes)

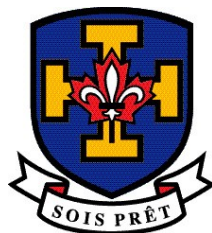
Matériel : Des ballounes, un filet de volley-ball, une toile pour le couvrir.

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

Crève la ballonne (Plusieurs ballounes)

Former deux équipes, l'une appelée les "Attaquants" l'autre les "Défenseurs". Placer une ballonne entre les deux équipes et au signal les attaquants essaient de crever la ballonne en la serrant entre leurs mains, en tapant dessus avec





leurs mains ou en sautant dessus. Les défenseurs essaient de les empêcher en frappant la ballonne hors de leur atteinte.

Souffle fort (1 ballonne par joueur)

Chaque joueur reçoit une ballonne et il doit la gonfler jusqu'à ce qu'elle crève. Le premier qui réussit gagne. Essayer ce jeu sans les mains.

Ballonne sandwich (1 ballonne pour 2 joueurs)

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

Plus rapide que la pesanteur (1 ballonne)

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

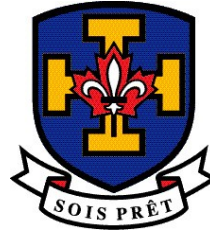
Saute dessus (Plusieurs ballounes)

Les joueurs sont séparés en équipes et à tour de rôle ils observent l'emplacement d'une ballonne placée au centre de l'aire de jeu. Ils ont alors les yeux bandés et ils essaient de crever la ballonne en sautant dessus. Ils ont droit à trois essais. L'équipe qui crève le plus de ballounes gagne.

Badminton ballonne (Plusieurs ballounes)

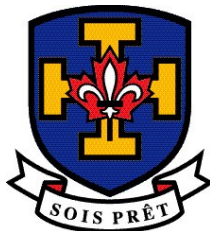
Faire asseoir les joueurs sur deux lignes se faisant face à quelques pieds l'une de l'autre. Mettre au jeu plusieurs ballounes. En restant assis les joueurs doivent essayer de lancer les ballounes au-dessus de la tête des joueurs de la





ligne adverse. Le but est de s'amuser, pas de compter les points, changer fr quemment la position des joueurs pour  galiser les forces.





Jeux avec papier et crayon

Cinq choses qu'on aime et cinq choses qu'on n'aime pas

Matériel : une feuille et un crayon par personne

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

Phrases dessinées

Matériel : une longue feuille (Format légal ou A3) et un crayon par personne.

Nombre de personnes idéal : environ une dizaine, donc diviser les jeunes en équipes d'environ 9-10 personnes.

Déroulement : Chaque groupe est en cercle. Chaque personne écrit une phrase au haut de la feuille. Quand tout le monde a écrit sa phrase, on passe sa feuille à son voisin de droite. Chaque personne lit dans sa tête la phrase, puis replie le papier de façon à cacher la phrase. Chaque personne doit alors faire un dessin qui illustre la phrase écrite sur sa feuille. Quand tout le monde a fini son dessin, on passe sa feuille au voisin de droite. Chaque personne regarde le dessin, replie le papier pour cacher le dessin, puis écrit une phrase qui correspond au dessin qu'il a vu. Quand tout le monde a écrit sa phrase, on passe sa feuille au voisin de droite, etc. On alterne ainsi phrase et dessin et on termine par une phrase avant que notre propre papier nous revienne. Ainsi, avec 9 personnes, on aura l'alternance : phrase, dessin, phrase, dessin, phrase,





dessin, phrase, dessin, phrase. On lit alors la première et la dernière phrase. On peut lire aussi les phrases intermédiaires et montrer les dessins particulièrement drôles ou spéciaux...

Qu'est-ce je ferais si

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

Déroulement : Tout le monde est en cercle. Sur une des feuilles, chaque personne écrit et complète la question : Qu'est-ce que je ferais si j'étais... Sur son autre feuille, chaque personne écrit une réponse à cette question. Puis, on passe notre question à notre voisin de droite, et notre réponse à notre voisin de gauche. Ensuite, chaque personne lit la question et la réponse qu'il a reçue...

C'est mon nom

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

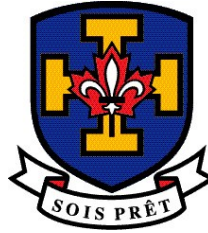
Déroulement : Former des équipes de six joueurs et les placer à un bout de l'aire de jeu, placer la table, le papier et le crayon à l'autre bout. Au signal le premier joueur de chaque équipe se rend à la table, écrit son nom sur une feuille, revient à son équipe et leur montre la feuille. L'équipe épelle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

Qu'est ce que je fais

Matériel : Un petit carton par participant.

Déroulement : Diviser les joueurs en équipe de six. Préparer pour chaque équipe une série de petits cartons où différents modes de déplacements sont décrits : à genoux, en courant, en rampant, en sautant comme un lapin ou





comme une grenouille, à cloche-pied, etc. Bien mélanger les cartons. Les joueurs se placent à une extrémité de la salle de jeu, les cartons sont en pile au centre de la salle en face de chaque équipe. Au signal, le premier joueur de chaque équipe court au centre prend un carton, lit ce qui y est inscrit et se rend au fond de la salle en se déplaçant de la façon demandée. Lorsqu'il a terminé, il revient à son équipe et touche le joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

Nombres en bon ordre

Matériel : 24 morceaux de papier ou de carton de 15 X 15 cm

Préparation : On écrit le chiffre 1 sur 4 des cartons, le chiffre 2 sur quatre autres, le chiffre 3 sur quatre autres, etc., jusqu'au chiffre 6 sur les quatre derniers. On prépare aussi sur une feuille une série de nombres formés avec les chiffres de 1 à 6 (il peut en manquer) par exemple, 542361, 164, 235461, 5236, etc.

Déroulement : On donne une série de chiffres de 1 à 6 à chaque sizaine qui se les partagent comme elles veulent, du moment que chaque personne ait au moins un carton. Le meneur de jeu dit alors un nombre qui peut contenir ou non les six chiffres, et la sizaine qui se place le plus rapidement dans le bon ordre marque le point. Ce sont les joueurs qui se déplacent, et non juste les cartons. Si un joueur a un carton avec un chiffre qui n'est pas dans le nombre, il doit se mettre en retrait de ceux qui forment le nombre.

Les mots cachés

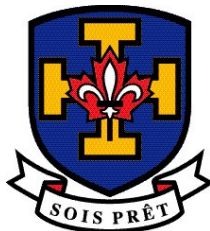
Dans un texte, des mots sont cachés en étant répartis sur deux mots ou plus, ou parfois à l'intérieur d'un mot plus long. Les accents et les signes de ponctuation ne comptent pas.

Exemples :

Le mot "pin" se cache dans les phrases :

Le petit garçon était tapi. "Ne te cache pas", lui cria son père.





Le mot "table" se cache dans "épouvantable".

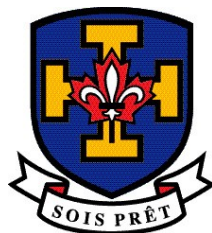
L'homme en noir

Matériel : une feuille quadrillée par joueur ou par équipe, crayons-feutres de couleurs différentes (un de moins que le nombre d'animateurs, maximum 4 couleurs), crayon-feutre noir. Chaque joueur a en sa possession une feuille avec des cases, une feuille quadrillée d'environ 4 colonnes sur 10 lignes (ce qui fait 40 cases).

Déroulement : Les animateurs vont se promener et se cacher un peu partout dans le terrain de jeu qui aura été délimité. Ils ont chacun en leur possession un crayon-feutre différent. Chaque fois qu'un jeune attrape un animateur, celui-ci lui coche une case et une seule sur sa grille. L'animateur choisit si c'est lui qui décide de la case ou si c'est le joueur qui décide de la case (bien sûr avant que le joueur connaisse la couleur en possession de l'animateur). Chaque fois que le joueur a 4 cases de même couleur alignées (horizontalement, verticalement ou diagonalement), il gagne un point. Mais il y a l'homme en noir...sinon le jeu serait trop facile. Alors que les crayons-feutres circulent entre les animateurs (pour brouiller les pistes), un crayon de feutre noir circule parmi eux. Quand le détenteur de ce marqueur se fait attraper, il coche une case de son choix en noir. Une case cochée en noir empêche de réaliser une ligne de 4 cases! Les lignes noires ne comptent pas dans les points. Le gagnant est le jeune ayant le plus de lignes de 4 cases de la même couleur sur sa grille.

Variante : Mettre les jeunes en équipes... Ça aiderait ceux qui courent moins vite. Le jeu aurait le même principe, sauf que ce serait une grille par équipe. Pour avoir le droit de se faire cocher une case, l'équipe devrait être au complet. Par exemple, l'équipe est toujours ensemble, mais tout d'un coup ils aperçoivent un animateur et ils décident de lui courir après. Un jeune l'attrape et l'équipe a 30-45 secondes pour venir les rejoindre. Si l'équipe n'est pas complète au bout de ce laps de temps, l'animateur peut se sauver.





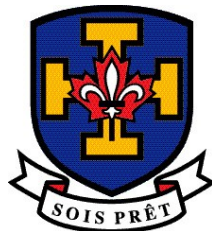
La chasse à l'homme

Matériel : une liste par joueur.

Déroulement : chaque joueur a une liste différente, par exemple, pour 6 joueurs numéroté de 1 à 6, chacun reçoit la liste de sa colonne :

Joueur #1	Joueur #2	Joueur #3	Joueur #4	Joueur #5	Joueur #6		
joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6	joueur 1		
joueur 5	joueur 6	joueur 1	joueur 3	joueur 4	joueur 5		
joueur 6	joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 5	joueur 6		
joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 6	joueur 1		
joueur 2	joueur 3	joueur 5	joueur 6	joueur 1	joueur 2		
joueur 3	joueur 4	joueur 6	joueur 1	joueur 2	joueur 3		
joueur 4	joueur 5	Chaque joueur doit toucher (ou prendre le foulard) les joueurs de sa liste, mais dans l'ordre de sa liste. Le joueur 1 doit donc attraper le joueur 2 en premier. S'il réussit, le joueur 2 met ses initiales sur la liste du joueur 1. Mais, pour le joueur 2, le joueur 1 est "mort" sur sa liste, puisqu'il s'est fait attraper le premier... Le joueur 2 ne pourra donc pas avoir les initiales du joueur 1 sur sa liste et doit le rayer... Si deux joueurs s'attrapent mutuellement, par exemple si les joueurs 1 et 3 sont rendus à s'attraper mutuellement, celui qui a déjà accumulé le plus de signatures est celui qui fait écrire les initiales de l'autre sur sa liste. Dans mon exemple, si le joueur 3 a réussi à avoir les signatures des joueurs 4, 5 et 6, et que le joueur 1 n'a que la signature du joueur 2, alors le joueur 1 écrit ses initiales sur la liste du joueur 3, et doit rayer le joueur 3 de sa propre liste. Le joueur 1 essaie ensuite d'attraper le joueur suivant de sa liste, c.-à-d. le numéro 4. Le gagnant de cette chasse à l'homme est celui qui récolte le plus de signatures.					





Jeux avec un ballon

Air-terre-mer

Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur en disant un des 3 mots : air, terre ou mer. Le joueur qui reçoit le ballon doit nommer un animal correspondant au milieu nommé : air : il doit nommer un oiseau, terre : un animal terrestre ou mer : un animal marin. S'il échoue, il est soit éliminé, soit il doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). S'il réussit, c'est à son tour de lancer le ballon à un autre joueur et de dire un des 3 mots. Il ne faut pas non plus répéter des animaux qui ont déjà été nommés. Donc, plus le jeu dure longtemps, plus il est difficile.

Variante : On peut aussi rajouter un quatrième mot : feu : le joueur doit alors imiter une sirène de pompier.

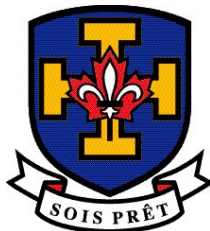
Les syllabes

Les joueurs sont debout en cercle. Un joueur lance le ballon à un autre en disant une syllabe. Celui qui reçoit le ballon doit compléter un mot commençant par cette syllabe. Par exemple, le joueur qui lance dit "ba", le joueur qui reçoit dit "bateau". Puis l'attrapeur lance le ballon à quelqu'un d'autre avec une autre syllabe, etc.

Machine à boule

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





continue de jouer. Si le ballon passe une deuxième fois entre ses jambes, il est alors éliminé et le cercle se rétrécit.

Ballon en rangée

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

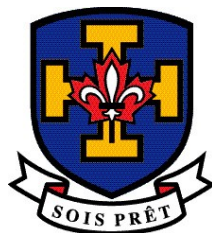
Longévité

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

Ballon chasseur assis

La personne qui a le ballon essaie d'attraper une autre personne en lui lançant le ballon dans les jambes. Si la personne est touchée par le ballon, elle s'assoit. Si le ballon bondit au moins une fois à terre avant de la toucher, ou si elle attrape le ballon, la personne qui attrape le ballon essaie à son tour de toucher quelqu'un. Si c'est une personne assise qui attrape le ballon, elle peut essayer d'attraper quelqu'un dans les jambes ou faire des passes aux autres personnes assises. Quand une personne assise a réussi à toucher quelqu'un, elle est





libérée, ainsi que toutes les personnes assises qui ont fait des passes pour qu'elle ait finalement le ballon. Ceux qui sont libérés se relèvent et peuvent à nouveau courir. La personne qui a le ballon ne peut pas se déplacer avec le ballon en main. Il faut qu'elle le lance (ou fasse des passes) de l'endroit où elle a attrapé le ballon.

Ballon-fou

Comme le jeu précédent, mais au lieu d'être assis, les joueurs se mettent à genoux.

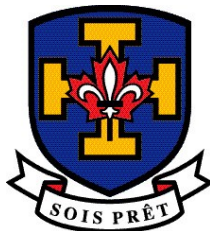
Ballon-feu

Le but du jeu est de toucher les autres avec un ballon. On ne peut pas marcher avec un ballon dans les mains. Lorsqu'un joueur est touché, il va s'asseoir, en gardant en mémoire qui l'a tué. Lorsque le joueur qui a l'a tué est tué à son tour, il retourne jouer, ainsi que toutes les autres victimes de ce joueur. Par exemple, si Mathieu tue Simon, Marc et Samuel, les trois vont s'asseoir. Par la suite, lorsque Mathieu est touché, Mathieu va s'asseoir et ses trois victimes, Simon, Marc et Samuel retournent sur le jeu. Mathieu retournera sur le jeu lorsque le joueur qui l'a tué sera à son tour touché.

Ballon-maladie

On sépare les joueurs en deux équipes. Les animateurs ne jouent pas. On met un ballon en jeu. Les joueurs visent les joueurs adverses avec le ballon. Si le ballon touche à un joueur adverse, le joueur se met à genou. C'est un blessé léger. Il peut se déplacer et lancer le ballon sur un joueur adverse debout. S'il y parvient, il se relève. Si un joueur à genou se fait toucher à nouveau, c'est un blessé grave. Les ambulanciers (les animateurs), qui sont neutres, doivent alors le saisir et le transporter vers un coin du jeu qu'on aura choisi pour être l'hôpital. Lorsqu'il est à l'hôpital, il se relève et retourne jouer. Il peut être emmené à l'hôpital un maximum de trois fois, et seulement lorsqu'il est blessé grièvement. Une fois le joueur saisi par un ambulancier, il est protégé, on ne peut plus le toucher. Si par contre un blessé grave est touché avant que les ambulanciers puissent l'emmener, il est mort. À son équipe de le protéger.





Monstre marin

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

Au bon joueur le ballon

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

Frappe ou attrape

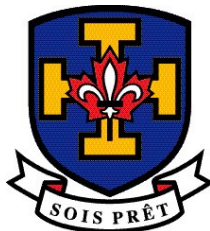
Les joueurs sont en cercle et le maître du jeu est au centre. Le maître du jeu lance le ballon à un des joueurs en criant : "Frappe" ou "Attrape", le joueur répond en frappant le ballon avec ses bras ou sa tête ou en l'attrapant, s'il échoue, il doit s'asseoir. Le maître du jeu peut compliquer l'exercice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

À l'autre le ballon

Matériel : Un sifflet.

Déroulement : Diviser les joueurs en deux équipes, sauf un joueur à qui on bande les yeux et qui a le sifflet. Tracer une ligne au milieu de l'aire de jeu et mettre le ballon en jeu. Le but du jeu est de garder le ballon en dehors de sa partie de l'aire de jeu, un point est compté contre l'équipe qui a le ballon de





son côté lorsque le sifflet se fait entendre. Le joueur aux yeux bandés siffle à sa guise. L'équipe qui a le moins de points gagne.

Capter le fort

Diviser les joueurs en deux équipes, les attaquants et les défenseurs. Les défenseurs forment un cercle, ils se tiennent par les mains et regardent vers l'extérieur. Un des défenseurs est au centre. Les attaquants entourent le fort à environ 3 m de distance. Ils essaient d'envoyer le ballon dans le fort en le faisant passer entre les jambes ou au-dessus de la tête des défenseurs. Lorsque le ballon est lancé au-dessus des têtes, le joueur au centre du cercle peut l'attraper et le relancer aux attaquants. Si le ballon touche au sol à l'intérieur du cercle soit en passant entre les jambes ou au-dessus de la tête des défenseurs les joueurs changent de rôle.

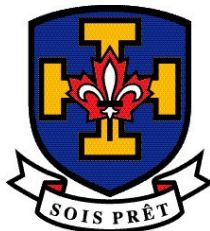
Les ricochets

Faire 2 équipes, l'une faisant un cercle compact à l'intérieur du cercle distant de 5m de diamètre formé par l'autre équipe. Les joueurs du cercle extérieur doivent s'échanger le ballon à travers ce cercle et le faire par ricochet seulement (le ballon devant toucher le sol une fois avant d'atteindre l'autre joueur d'en face). Les participants du centre doivent si possible intercepter le ballon en faisant au maximum un pas, s'ils réussissent, ils obtiennent un point. Si par contre l'équipe du cercle réussit, alors c'est elle qui obtient le point. Lorsque l'équipe du centre est en possession du ballon, celui-ci est rejeté hors du cercle extérieur. S'il réussit, c'est l'équipe intérieure qui marque un point. Si l'équipe du cercle extérieur bloque ou attrape le ballon, alors le point ira à l'équipe du cercle extérieur.

Le parent et son enfant

Les joueurs sont en cercle sauf deux qui sont au centre, ce sont le parent et son enfant. Le parent garde son enfant pendant que les joueurs du cercle





essaient de le toucher en lui lançant le ballon. Le joueur qui réussit à toucher l'enfant vient au centre du cercle et devient le parent, il se choisit un enfant et le jeu continue.

Passe le ballon à la chaise

Matériel : Deux chaises et un sifflet

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

Frappe la cible

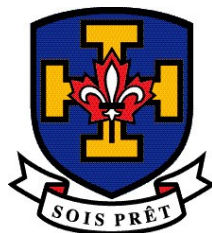
Matériel : Une grosse boîte de conserve vide par équipe.

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

Le ballon habillé

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





Déroulement : Les joueurs sont en cercle et se passent le ballon de main en main. Quand la musique s'arrête, celui qui a le ballon dans ses mains doit aller piger un morceau de vêtement (sans le voir ni le choisir!) et le mettre par-dessus ses vêtements. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des morceaux de vêtements.

Note : la présence de sous-vêtements, surtout féminins, fait souvent rire, cependant, si le groupe est mixte, je crois qu'il est préférable de les éviter pour ne pas gêner ou heurter la sensibilité des jeunes filles pubères ou en voie de l'être et pour ne pas provoquer de blagues grossières.

La chasse aux éléphants

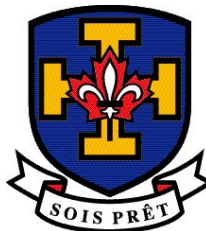
Deux lignes sont tracées à environ trois mètres de chaque côté du centre de l'aire de jeu, c'est le domaine des éléphants. Les animateurs sont les chasseurs et ils ne peuvent entrer dans le domaine des éléphants. Les jeunes sont les éléphants. Les chasseurs essaient d'attraper les éléphants en les touchant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

Ballon hollandais

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

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





Ballon kangourou

Matériel : foulards ou cordes pour lier les pieds.

Déroulement : les jeunes sont divisés en deux équipes. On délimite une aire de jeu. Les joueurs à l'intérieur de l'aire de jeu lient leurs pieds avec le foulard. Ils seront les kangourous. Ils devront essayer de ne pas se faire toucher par le ballon en bondissant (mais toujours en restant dans l'aire de jeu). Les joueurs à l'extérieur de l'aire de jeu se passent le ballon et essaient de toucher un kangourou (ils visent dans les jambes). Si un kangourou attrape le ballon, il est sauf et peut le lancer loin pour donner une chance aux kangourous de se sauver. Si un kangourou se fait toucher par le ballon et ne l'attrape pas, il s'assoit. Les kangourous encore vivants doivent faire attention de ne pas sauter sur un de leurs congénères assis. Quand tous les kangourous sont assis, les rôles sont inversés. On peut compter le temps pris par chaque équipe pour tuer tous les kangourous et celle qui a pris le moins de temps est déclarée gagnante.

Roule le ballon

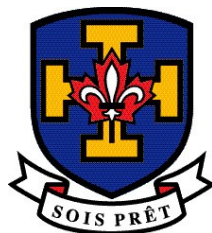
Matériel : Une craie

Préparation : Tracer 2 lignes côte à côte d'une longueur de 30 m l'une en face de l'autre avec un cercle à chaque bout. Les cercles serviront de point de départ et de point d'arrivée. Faire des équipes de 6 à 8 joueurs et rediviser ces équipes en deux encore une fois.

Déroulement : Chaque équipe possédera un ballon dans son cercle de départ. Chaque équipe placera ses 2 demi-équipes l'une en face de l'autre derrière les cercles à chaque bout de la ligne. Au signal un premier joueur fera rouler son ballon sur la ligne jusqu'à l'autre cercle, c'est alors qu'un deuxième participant fera l'inverse avec le même ballon et ainsi de suite... La première équipe qui aura fait participer tous ses joueurs aura un ou plusieurs points.

Variante : le ballon peut être poussé avec le pied, se déplacer à 4 pattes et pousser le ballon avec la tête ou avec une main, etc.





La quille humaine

Les jeunes sont assis en cercle. On désigne une personne qui va être au centre, elle sera la quille! Ceux qui sont assis en cercle ROULENT le ballon et tentent de toucher la quille humaine. La personne du centre tente d'éviter le ballon en sautant ou en s'ôtant du chemin. Celui qui réussit à la toucher, devient à son tour la quille, et l'ancienne quille prend sa place. Le ballon doit toujours être en mouvement. Ça veut dire que si le joueur A roule le ballon et que le ballon arrive devant le joueur B et bien c'est B qui le fait rouler et ainsi de suite... Il est important de dire aux joueurs qu'on laisse la chance à celui qui le reçoit devant lui... Car il y en a qui s'étirent le bras pour prendre le ballon à la place des autres, mais si on les avertit au début, ça fait partie des règles du jeu! Aussi, les joueurs peuvent aller seulement une fois au centre, alors si le joueur qui touche la quille humaine l'a déjà été, alors il désigne la personne qui prendra la place!

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

Ballon délire

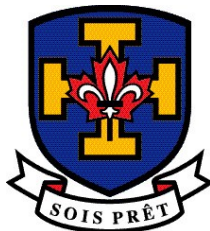
Matériel : Des ballons qui rebondissent bien! Une craie ou quelque chose pour délimiter le terrain de chaque équipe.

Préparation : Diviser les joueurs en deux ou plusieurs équipes. Chacune doit avoir un terrain et les terrains doivent être proches de tous les autres (faire des pointes de tarte avec cinq équipes et plus).

Déroulement : Pour marquer un point, une équipe doit faire rebondir le ballon une seule fois en terrain adverse avant qu'il touche quelqu'un. On ne marque pas le point :

* si le ballon rebondit deux ou plusieurs fois

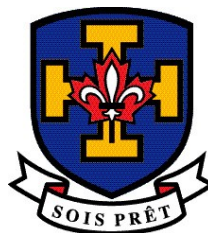




- * si le ballon rebondit dans notre propre terrain
- * si l'adversaire attrape le ballon avant qu'il ne rebondisse

Quand les règles du jeu sont comprises avec un ballon, on peut introduire d'autres ballons pour mettre du piquant.





Jeux de course

La queue de renard

Chaque joueur accroche son foulard dans sa ceinture en arrière. Tous les joueurs s'éparpillent et essayent de voler le foulard des autres joueurs, sans se laisser prendre le sien. Le gagnant est celui qui a toujours son foulard et qui a ramassé le plus de foulards.

Variante 1

Les joueurs sont placés en file de trois personnes et se tiennent par les épaules ou la taille. Le dernier a un foulard accroché à sa ceinture. La file se déplace au complet pour voler les foulards sans se faire prendre le sien.

Le chat sans queue

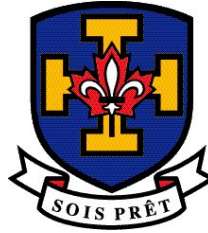
Matériel : Plusieurs bouts de laine ou bandes de tissus de couleurs différentes pour chacune des équipes.

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

Beaucoup de queues

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





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

Je suis une grosse baleine

Matériel : Bandes de tissus ou bouts de laines.

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

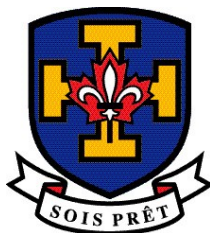
Le combat de coqs spécial

Matériel : un papier par équipe de deux

Préparation : Écrire des nombres différents sur les papiers. Exemple : premier : 8; deuxième : 95 678; troisième : 0, puis pour les mêler un peu on peut écrire aussi, 0,987 . Certains jeunes vont croire que c'est un chiffre élevé; on peut aussi écrire 0543, car d'autres vont penser que c'est un chiffre bas!

Déroulement : Le but du jeu est de terminer avec le chiffre le plus gros! Les jeunes se mettent deux par deux, un des deux joueurs doit avoir un foulard qui





pend dans le dos (qui dépasse de la ceinture du pantalon, comme le vrai jeu). On distribue un papier avec un numéro à chaque équipe. Les équipes se dispersent sur un terrain délimité à l'avance. Au signal, les jeunes se mettent à courir... Les deux joueurs qui font équipe ensemble doivent toujours se tenir par la main... Le but est de prendre le foulard d'une autre équipe en faisant attention de ne pas se faire prendre le sien. Lorsqu'une équipe se fait prendre son foulard, elle doit s'arrêter et l'équipe qui a pris leur foulard aussi... Pendant ce temps les autres équipes ne s'occupent pas d'eux. L'équipe qui a réussi à leur prendre leur foulard leur demande de voir leur papier. Si le chiffre est plus gros que le leur, ils échangent leur papier... Ex. : si l'équipe qui a pris le foulard a un 7 et que l'autre équipe montre leur papier avec 467, l'équipe qui a pris le foulard prend le papier avec 467, leur donne le papier avec le 7 et leur redonne leur foulard. Ensuite les deux équipes courent après d'autres joueurs. Si le nombre de l'équipe qui a attrapé le foulard est déjà plus gros, ils redonnent le foulard à l'équipe qui s'est fait attraper et les deux équipes courent pour attraper d'autres foulards. Après un certain temps, on arrête le jeu et on place les équipes dans l'ordre des nombres, du plus petit au plus grand. Le gagnant est l'équipe qui a le plus gros nombre. C'est important que les jeunes ne connaissent pas le chiffre le plus grand au début de la partie.

Les ours et les abeilles

Le groupe de jeunes est divisé en deux. La moitié des jeunes sont les abeilles et l'autre moitié sont les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face à environ 8 m l'un de l'autre. On place trois ou quatre foulards en face des abeilles à environ 1 m des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche, l'ours est éliminé, mais si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille, ou encore si tous les foulards sont sur le côté des ours.

Étourdi

Séparer les joueurs en équipes. Le premier joueur de chaque équipe court à l'endroit déterminé, met un de ses index sur le sol, tourne sept fois sur lui-





même et revient donner le signal de départ au prochain joueur de son équipe. La première équipe dont tous les joueurs se sont exécutés gagne.

Cruche (chat et souris)

Les joueurs sont placés deux par deux et se tiennent les mains sur les hanches pour faire comme les anses d'une cruche. Les bras au milieu sont croisés pour que les deux joueurs se tiennent ensemble. Deux autres joueurs sont le chat et la souris. Le chat court derrière la souris. Si le chat réussit à toucher la souris, les rôles sont inversés, c.-à-d. la souris devient le chat et le chat devient la souris. Le chat peut s'accrocher à une anse formée par un couple de joueurs. Le joueur opposé de cette cruche est alors libéré et devient le nouveau chat.

Note : On peut jouer aussi que c'est la souris qui s'accroche, mais alors on risque que le chat doive courir trop longtemps et se fatigue trop. Quand c'est le chat qui s'accroche, si la souris est trop fatiguée, elle peut se laisser toucher par le chat, alors elle devient le chat et peut s'accrocher.

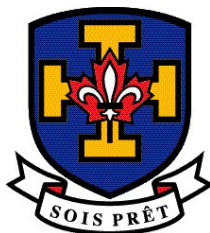
Le lapin dans son trou

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

Le chat et la souris

Aligner les joueurs sauf deux, sur quatre ou cinq lignes, leurs bras levés (à hauteur des épaules) se touchant. Un des deux joueurs non alignés sera la





souris qui sera poursuivie par le chat dans les lignes formées par les autres joueurs. Quand le maître de jeu siffle, les joueurs alignés tournent de 90 degrés de façon à former des lignes dans l'autre sens. Le maître de jeu siffle de façon à ce que les lignes, en changeant, rendent difficile pour le chat d'attraper la souris. Lorsque le chat réussit à toucher la souris, les joueurs sont changés.

4 coins

Les joueurs sont par groupes de cinq et chaque groupe se délimite un carré d'environ 2 à 3 m. Quatre joueurs se tiennent sur chaque coin du carré et le cinquième est au centre. Les joueurs sur les coins se font des signes pour changer de place avec un autre joueur de coin. Quand ils se déplacent pour changer de place, celui du centre essaye de se mettre sur un des coins. S'il réussit, c'est un des deux joueurs de coins qui prend sa place au centre, et le jeu recommence.

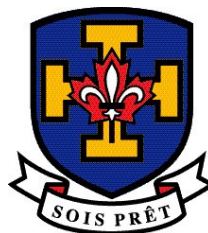
Saute-mouton

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

Mur chinois

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





est alors plus courte. Le joueur du centre dit "Mur chinois" tant qu'il reste des joueurs pour traverser d'une ligne à l'autre.

Le chasseur et ses chiens

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

La rivière du danger

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

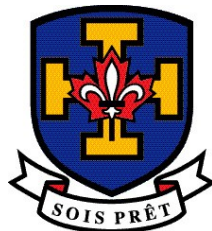
Les sardines

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

Chameau, chamois

Les joueurs sont divisés en deux groupes : les chameaux et les chamois. On trace deux lignes en arrière desquelles respectivement les chameaux et les chamois sont en sécurité. Le meneur de jeu raconte une histoire où il dit





fréquemment les mots chameaux et chamois. Quand il dit chameaux, les chameaux s'élancent pour courir derrière les chamois et les "taguer". Quand un chamois est tagué, il devient un chameau. Quand il dit chamois, ce sont les chamois qui courent après les chameaux. Si un chameau est tagué, il devient un chamois. Le meneur de jeu peut mettre dans son histoire des mots proches comme chapeau pour mélanger les joueurs. Le jeu se termine quand un des 2 groupes est éliminé.

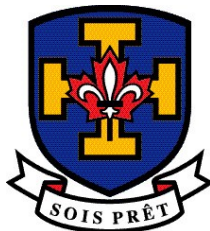
Les cellules

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

Foulard (patate)

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





qui courent en même temps, et il ne faut pas se tromper d'endroit, car sinon on est "patate"!

Le petit cochon

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

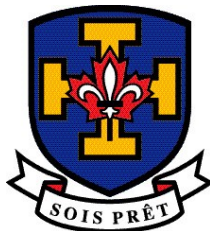
Au feu

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

L'imitateur

Quatre joueurs sont désignés pour poursuivre les autres. L'un est une brosse à plancher, le deuxième une brosse à dents, le troisième une brosse à cheveux et le dernier une brosse à souliers. Au signal ils poursuivent les autres joueurs, lorsqu'un joueur est touché, il doit s'immobiliser et imiter les gestes que l'on





fait avec la brosse que représente celui qui l'a touché. S'il réussit il peut continuer à jouer, s'il échoue il doit aller voir un des animateurs qui lui fera subir une épreuve. Changer les joueurs qui représentent les brosses de temps en temps.

Le nombre mystère

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

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

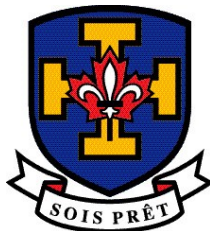
Reste seul

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

Le couturier

Les joueurs sont en cercle et laissent un espace entre eux. Un joueur est le couturier et un autre le poursuivant qui essaie d'attraper le couturier avant qu'il finisse de coudre tous ses points. Pour coudre, le couturier doit passer entre les joueurs, ceux-ci joignent alors leurs mains pour symboliser le point de couture. Le poursuivant peut seulement courir autour du cercle, tandis que le





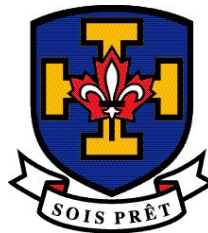
couturier peut en entrer et en sortir. Changer de joueur lorsque tous les points de couture sont réalisés (les joueurs se tiennent tous par la main) ou que le poursuivant attrape le couturier.

Sur un voilier

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

Note : La boussole folle (Jeux pour les techniques) est une variante de ce jeu qui utilise les points cardinaux.





Jeux sans courir

Échelles chinoises

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

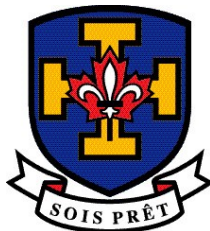
Noeud humain

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

Scorpion

On délimite un carré de jeu selon le nombre de joueurs (pour environ 18 joueurs, un carré de 5 m X 5 m). Un joueur est le scorpion, c'est-à-dire qu'il se met à 4 pattes et il tient une jambe levée par en arrière pour faire la queue du scorpion. Avec sa "queue", il doit toucher un autre joueur qui devient alors le scorpion. Celui qui était le scorpion devient un joueur ordinaire. Les autres joueurs ne doivent pas sortir du cercle et doivent venir agacer le scorpion en lui touchant la tête ou les épaules. On peut corser le jeu en mettant 2 ou 3 scorpions.





Chenille aveugle

Tous les jeunes se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec leur foulard, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :

on pousse des deux mains sur les épaules du suivant pour avancer;
on tire sur les épaules du suivant pour arrêter,
on tape seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche.

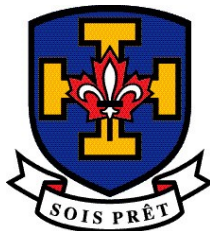
L'instruction voyage donc de personne en personne jusqu'à celle d'en avant qui doit suivre cette instruction et entraîner la chenille derrière lui. Il ne faut pas parler.

Guerre des planètes

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

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





Soucoupes volantes

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

Tortue

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

L'ordre aveugle

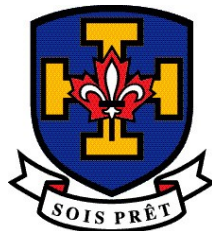
Séparer les joueurs en équipes de 6 à 10 personnes. Donner à chaque équipe un nom et numéroter chacune des personnes dans les équipes de 1 à xxx. Disperser les joueurs dans la salle, puis leur bander les yeux et leur demander de se regrouper en équipe et en ordre numérique.

Combat de coq

Les joueurs sont deux par deux. Ils sont accroupis et se tiennent par les bras près des coudes. Ils doivent bouger pour déséquilibrer l'autre, sans perdre eux-mêmes l'équilibre et sans se relever. On procède par élimination. Les gagnants de la première ronde se mettent deux par deux entre eux, et on procède ainsi par rondes éliminatoires, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ou deux joueurs.

Variante : une main est tenue ouverte sur la tête comme une crête de coq et on essaie de déséquilibrer l'autre avec une seule main.





7-up

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

Arthur et Arnold

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

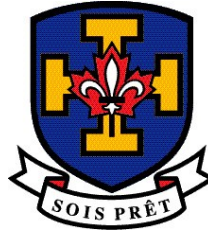
La gazelle et le chasseur

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

Les trois pas

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





toutefois s'accroupir ou se pencher sans bouger les pieds pour éviter d'être touché. Les joueurs touchés sont

La course des dragons

Les joueurs sont divisés en hutte chaque équipe constituant un dragon. Les joueurs de chaque équipe se tiennent en file, chacun tenant par la main la ceinture de celui qui le précède (à l'exception de la tête de file bien entendu). Tous les dragons se postent sur la ligne de départ et, au signal de l'arbitre, s'élancent. Le premier dragon à franchir la ligne d'arrivée marque 10 points, le second 9, etc. Le dragon qui se « démembrer » en chemin perd un point. La première équipe à marquer 50 points gagne la course

Le bureau de poste

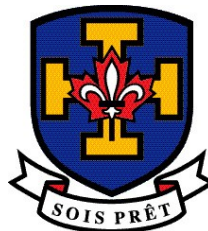
Matériel facultatif : un papier et une épingle de sûreté par joueur.

Déroulement : Les joueurs sont placés en un grand cercle sur l'aire de jeu, sauf un qui est au centre. Chaque joueur choisit un nom de ville (on peut écrire ce nom sur un papier et l'épingler sur la poitrine du joueur). Le maître du jeu donne le nom de deux villes et un objet à livrer, soit : un colis, une lettre, un télégramme. Les joueurs des villes mentionnées changent de place pendant que le joueur du centre essaie de prendre une des places libérées. S'il y parvient, le joueur qui perd sa place est au centre. Les déplacements se font de la manière suivante : colis à quatre pattes, lettres en marchant, télégramme en courant.

La mue du serpent

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





compétition prend fin lorsque la personne qui était en fin de ligne s'y retrouve à nouveau. C'est l'équipe la plus rapide qui gagne.

Oxford-Cambridge

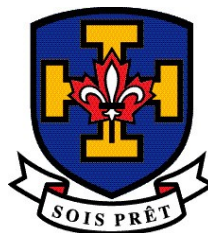
Ce jeu s'inspire des courses d'avirons qui opposent les grandes universités anglaises et en particulier Oxford et Cambridge.

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

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

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





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

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

Vie spirituelle

Camp Castor À la recherche de...

Une histoire d'araignée

Questions :

Aimez-vous cette histoire?

Qu'en pensez-vous?

Qu'elle est la morale?

La morale?

Il faut toujours faire des efforts et nos rêves s'exauceront! Au début, Lyrae avait toutes les misères du monde à toucher l'étoile avec son fil de soie, mais elle a fait des efforts et elle a été patiente et elle y a réussi. La petite Lyrae et sa grand-mère font preuve de débrouillardise en tricotant des petits gants en soie épaisse pour pouvoir mettre pied sur la l'étoile au sol brûlant. Lyrae est aussi responsable car elle prépare un sac de provisions de sorte qu'elle ait quelque chose à manger sur l'étoile, elle ne s'est pas précipitée sur son étoile.



