

GRANDS JEUX SCOUT

GRAND JEU	3
ACCIDENT D'AVION.....	3
AMIRAL.....	3
BINGO COMMUNAUTAIRE	4
BINGO DES SCIENCES NATURELLES.....	4
CHASSE À COURRE.....	4
CHASSE À L'OURS	5
CHASSE AUX SANGLIERS	5
CHASSE AUX CHEVAUX SAUVAGES.....	5
CONQUÊTE DES FORTS	6
CONSEIL DE VILLE	7
CONTREBANDIER.....	7
COURSE AU CHEVREUIL.....	8
COURSE AU TRÉSOR	8
COURSE AUX ANIMAUX	8
FÉTICHEUR	9
FIGURES ET NUMÉROS.....	9
FORMULES SECRÈTES.....	10
GARDE-CHASSE ET BRACONNIERS	10
.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
GUERRE DES TRIBUS	11
JEU DE LA PATATE	12
JEU DES CHIFFRES OU DES LETTRES (MESSAGES)	12
JEU DES DÉTECTIVES	13
JEU DES DOSSARDS.....	13
JEU DES PLANS	13
JEU DES POSTES.....	14
MESSAGERIES	14
MESSAGE INTERPLANÉTAIRE.....	15
OLYMPIADES.....	16
PLAN DU TERRAIN	16
POÈMES PHRASES	17
OBJETS INSOLITES	17
POURSUITE DES ALLIÉS.....	18
PRISE DU DRAPEAU ENNEMI	18
PRISE DE LA BASTILLE.....	19
RALLYE.....	19
RALLYE PEANUT	19
RAMEAUX BIENFAISANTS	20
TRAITE DES PEAUX.....	21
VOL DE BANQUE.....	21

GRAND JEU

ACCIDENT D'AVION

- But :** Découvrir l'appareil écrasé et retrouver le pilote ou des indices qu'il aurait laissé
- Règlements :** Raconter aux jeunes qu'un avion s'est écrasé près du campement. Il faut aller sur les lieux pour s'en rendre compte (habituellement, un animateur a pris un azimut à suivre). Après avoir découvert l'appareil, à l'aide d'indices (bien cachés de préférence) et de faux indices, les joueurs devront suivre la piste laissée par le pilote. Ce jeu peut se jouer pendant tout un après-midi et même pendant tout un camp.
- On peut invoquer diverses raisons pour retrouver le pilote : lui porter secours, repousser l'ennemi,...). À la fin, on trouve un coffre qui peut soit contenir une carte pour amener les jeunes à une course aux trésors ou encore le trésor que le pilote a traîné à la grande surprise de tous.
- Si on se sert de ce jeu sur une longue période, on peut se servir du pilote pour justifier des coups faits aux jeunes (tentes virées à l'envers, ...). Les indices peuvent être une lettre laissée ou perdue par le pilote donnant un lieu de rendez-vous aux campeurs ou voir le jeu **poème-phrase**.
- Nombre de joueurs :** Deux équipes ou plus d'au moins 5 joueurs
- Matériel :** Bois et clous pour fabriquer une charpente d'avion avec décor. Boîtes de radio, papiers, crayons, coffre à trésor, ...

AMIRAL

- But :** Découvrir et capturer l'amiral de l'équipe adverse
- Règlements :** On forme 2 équipes. À chacune, on donne une série de billets (carton de 2 couleurs). On définit un territoire assez grand. Les équipes se cachent (délai de 5 minutes). Chaque équipe doit élire une fois dans le bois un amiral qui gardera la réserve de billets. Chaque joueur prend un billet du numéro de son choix. On cachera l'amiral pour que l'équipe adverse ne le découvre pas. Une fois caché, il n'a plus le droit de bouger.
- Après le délai écoulé, les animateurs avertiront d'un coup de sifflet que le jeu est commencé. Quand il y a rencontre entre 2 joueurs (contact physique, toucher) d'équipe adverse, chaque joueur doit montrer le numéro de leur billet. Les billets sont numérotés de 1 à 6. Le plus gros mange le plus faible. Le gagnant part avec le billet du vaincu et continue la chasse. Le vaincu doit retourner voir son amiral pour avoir un autre billet et reprendre le jeu. Pour capturer l'amiral de l'équipe adverse, il faut avoir un billet. Quand un des 2 amiraux a été capturé, le jeu est fini. L'équipe qui a réussi à le capturer gagne ou encore lorsqu'elle a réussi à capturer tous les billets de l'équipe adverse.
- Nombre de joueurs :** Deux équipes ou plus d'au moins 10 joueurs
- Matériel :** Deux séries de billets de couleurs différentes numérotés de 1 à selon le nombre de joueurs divisés par 2 (6 billets no 1, 5 billets no 2, etc.)

BINGO COMMUNAUTAIRE

- But :** Réussir à compléter les figures proposées par celui qui dirige le jeu
- Règlements :** On remet à chaque joueur une grille de bingo mais sans numéro. Une grille de bingo comprend 25 cases. Chaque joueur écrit son nom sur la case du centre (N 3). Chaque joueur fait signer des personnes différentes; dans toutes les cases disponibles, on se limite à 25 noms différents. S'il y a moins que 25 joueurs, on peut faire signer une personne plus que 2 fois pour compléter la carte. Le reste du jeu se déroule comme un bingo ordinaire. On tire un nom et celui qui l'a met un jeton sur la case en question.
- Nombre de joueurs :** 25 joueurs ou plus
- Matériel :** Cartes de bingo vierge, une copie de tous les noms disponibles pour le tirage, des jetons ou des cailloux.

BINGO DES SCIENCES NATURELLES

- But :** Compléter sa carte comme au bingo
- Règlements :** Avant le jeu, les joueurs ou équipe s'entraînent à reconnaître diverses sortes d'arbre ou de plante. Ils doivent en inscrire une description sur une feuille (une description par plante ou arbre). Ensuite, on ramène; toutes les descriptions pour procéder au jeu de bingo normal. Chaque jeune ou équipe a une carte sur laquelle est inscrite une espèce d'arbre ou de plante. On donnera la description de l'arbre ou de la plante que les joueurs ont rapporté. Le joueur, à l'aide des descriptions, doit trouver le nom de l'arbre ou de la plante et l'inscrire sur sa carte de telle sorte qu'il obtienne la figure désirée sur sa carte. Le gagnant sera le premier qui complètera une figure sur sa carte.
- Nombre de joueurs :**
- | Nombre de joueurs | Joueur par équipe |
|-------------------|-------------------|
| 15 | 1 |
| 30 | 2 |
| 45 | 3 |
| 60 | 4 |
- Matériel :** Des cartes de bingo déjà préparées, papiers, crayons, des arbres et plantes déjà identifiés.

CHASSE À COURRE

- But :** Attraper un cerf (joueur)
- Règlements :** Chaque équipe désigne un cerf (bon coureur) et un chasseur; le reste des joueurs constitue la meute. Chacun des cerfs porte trois foulards de couleur à la ceinture. Les chiens sont munis de brins de laine noués aux 2 bras.
- Chaque meute agit pour le compte de son chasseur et pourchasse indifféremment les cerfs qu'elle débusque. Les cerfs partent 15 minutes avant les chiens qui s'efforcent de les attraper ; ils peuvent les tuer en leur arrachant leur brin de laine. Un chasseur capture un cerf en lui prenant ses foulards.
- Nombre de joueurs :** Plusieurs équipes de 7 à 10 joueurs
- Matériel :** Foulards de couleur, brins de laine. Terrain boisé et moyennement accidenté

CHASSE À L'OURS

- But :** Retrouver l'ours (un ou plusieurs)
- Règlements :** Un ou plusieurs animateurs (1 pour 15 jeunes) vont se cacher (le jour ou la nuit). À son premier coup de sifflet, l'animateur va se cacher. Il doit siffler par la suite à toutes les 60 secondes. Il peut changer de place entre les coups de sifflet. Les jeunes seul ou en groupe doivent retrouver le ou les animateurs sur un terrain délimité à l'avance. L'animateur retrouvé peut continuer à chercher les autres animateurs (s'il y en a d'autres) avec les jeunes.
- Nombre de joueurs :** Au moins 15 joueurs
- Matériel :** Un sifflet par animateur caché

CHASSE AUX SANGLIERS

- But :** Développer une stratégie de groupe
- Règlements :** Au début du jeu, les limites à ne pas dépasser sont fixées nettement ainsi que l'heure de fin de jeu. Une durée de 45 minutes à une heure est raisonnable. Diviser le groupe en 3 groupes en nombre égal. Les sangliers sont choisis par le chef. Ils doivent être de bons coureurs de fond. Ils ne peuvent ni s'arrêter ni se cacher. Les rabatteurs ont pour rôle de découvrir un sanglier, de le suivre alors à distance en sifflant pour alerter les chasseurs. Ils ne peuvent rien contre les sangliers qui tentent par contre de les mettre hors de combat par simple toucher. Les chasseurs doivent toujours rester ensemble sous la direction du grand veneur. Ils s'efforcent de rejoindre les rabatteurs qui ont débusqué un sanglier, le capturer en l'immobilisant. Ce dernier ne peut rien contre les chasseurs.
- Sanglier : un par 20 joueurs
 Rabatteur : 10 à 15 joueurs par équipe
 Chasseur : 5 joueurs
- Nombre de joueurs :** 30 à 60 joueurs
- Matériel :** Sifflets, terrain moyennement accidenté

CHASSE AUX CHEVAUX SAUVAGES

- But :** Attraper les chevaux sauvages (animateurs) en les entourant pour obtenir le plus de billet possible
- Règlements :** Les jeunes sont divisés en équipe égale (environ 6). Le jeu se joue sur un terrain dégagé. Les jeunes doivent se tenir par la main. Pour attraper le cheval, ils doivent l'entourer. Il faut que toute l'équipe soit présente pour que le cheval leur remette le billet. Il faut que l'équipe ait attrapé tous les autres chevaux avant de les attraper de nouveau.
- Nombre de joueurs :** Trois équipes ou plus d'au moins 5 joueurs
- Matériel :** Cartons sur lesquels sont inscrits les messages

CLUE (JEU DES DÉTECTIVES)

But : Découvrir le meurtrier, le lieu du crime et l'arme avant les autres équipes

Règlements : Chaque équipe reçoit la liste des meurtriers, des armes et des lieux possibles du crime. À chaque endroit du crime, il y a un animateur qui connaît la solution du meurtre. L'animateur a aussi en sa possession des billets où sont inscrit les différents lieux possibles du meurtre. Chaque équipe va à un poste différent et donne à l'animateur leur hypothèse contenant :

- Le nom d'un meurtrier
- Une arme
- Un endroit de crime possible.

L'animateur leur dit si l'hypothèse correspond ou non à la solution. Si l'équipe n'a pas trouvé la bonne solution, il pige parmi les billets des lieux de crime une nouvelle destination où ils essaieront une nouvelle hypothèse. Si l'équipe a trouvé la bonne solution, le jeu est terminé ou bien on passe à une nouvelle énigme.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 3 joueurs et d'au plus 6.

Matériel : Papiers, crayon, billets

CONQUÊTE DES FORTS

But : Course et stratégie

Règlements : Chaque équipe (2 à 4 équipes) doit faire un fort relativement éloigné les uns des autres. Les animateurs font aussi un fort au centre du champ de bataille.

Chacun attache le foulard dans sa ceinture de corde à l'arrière ou de telle façon que le foulard pende et qu'on soit capable de le saisir sans trop de difficultés.

Chaque équipe nomme un capitaine et un second. Le capitaine est le commandant du fort. À l'exception du capitaine, tous se rendent au champ de bataille. Au champ de bataille, tous essaient d'arracher le foulard de son adversaire. qu'il remet ensuite au capitaine. Une fois que le capitaine d'un fort a en mains 3 queues, il peut tenter de pénétrer dans le fort des animateurs (ou déléguer un de son équipe) pour tenter de s'emparer des fleurs rouges (3 foulards=2 fleurs rouges). Chaque fleur rouge permet de recevoir 4 foulards. Les membres de son équipe peuvent ainsi retourner sur le champ de bataille.

Un loup qui perd son foulard doit retourner dans son fort en attente d'une nouvelle queue.

Nombre de joueurs : Deux équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Ceinturon ou ceinture et foulard ou bande de tissu

CONSEIL DE VILLE

But : Faire ressortir le meilleur d'un projet ou d'une idée présentée

Règlements : Une équipe ou une personne sera appelée à passer devant le conseil de ville pour défendre son projet. Dans ce jeu, il y a le maire et 2 conseillers qui sont à une table. À leur droite, il y a la table de ceux qui passent au conseil. À leur gauche, il y a ceux qui représentent ceux qui veulent en savoir plus sur le projet. Chaque équipe doit passer au conseil une fois.

Conseiller maire conseiller
représentants de projet Procureurs

Dans ceux qui font partie des procureurs, il n'y a que 2 représentants par équipe.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 6 joueurs

Matériel : 3 tables et chaises

CONTREBANDIER

But : Réussir à passer le plus de billets sans interception des douaniers ou intercepter le plus de contrebandiers

Règlements : Le groupe est divisé en 2 équipes, les contrebandiers et les douaniers. Un vaste territoire est délimité. Au départ, les contrebandiers sont tous dans la zone des contrebandiers. Ils y sont en toute sécurité, les douaniers ne peuvent y entrer. Les contrebandiers reçoivent 5 billets pliés d'une certaine façon. Cinqu contrebandiers doivent les dissimuler sur eux. Les contrebandiers doivent amener le plus de billets possibles jusqu'au repère où ils sont en sécurité. Les contrebandiers qui n'ont pas de billets circulent eux aussi dans l'aire de jeu de façon à distraire les douaniers.

Lorsqu'un contrebandier se fait toucher par un douanier, celui-là doit se laisser fouiller sans résistance. Il doit y avoir au moins 2 douaniers pour effectuer une fouille sur un contrebandier. Si les douaniers découvrent un billet, ceux-ci le gardent. Le contrebandier reste libre de circuler.

Le jeu prend fin lorsque tous les billets ont été découverts ou révélés. Les billets peuvent être passés d'un contrebandier à un autre. Un contrebandier ne peut porter plus d'un billet. Les contrebandiers sont toujours libres de circuler. Les limites du terrain doivent être grandes. Le terrain a avantage à être accidenté

Nombre de joueurs : Au plus 10 joueurs par équipe

Matériel : Billets

COURSE AU CHEVREUIL

- But :** Attraper les chevreuils (animateurs) pour rassembler le message
- Règlements :** Chaque chevreuil est porteur d'un billet ou d'une partie d'un message. Les équipes doivent attraper les chevreuils. Ceux-ci devront leur remettre un billet. L'équipe qui a attrapé le chevreuil doit être complète (tous sur les lieux de la capture à l'intérieur d'un temps limite) sinon le chevreuil peut retourner dans le bois. Une équipe doit avoir attrapé tous les chevreuils avant de rattraper un chevreuil déjà pris. Pour qu'un chevreuil se considère pris au piège, il faut qu'il y ait un contact physique franc entre un joueur et le chevreuil.
- Nombre de joueurs :** Quatre équipes ou plus et au moins 20 joueurs
- Matériel :** Billet ou message sur carton

COURSE AU TRÉSOR

- But :** Découvrir le trésor avant les équipes adverses
- Règlements :** À l'aide d'indices variées (message en morse, signe de piste, etc...), les joueurs devront atteindre un but (trésor). Chaque indice représente une étape. Les indices varient selon la discrétion des animateurs pour chaque équipe.
- Nombre de joueurs :** Deux équipes ou plus d'au moins 5 joueurs
- Matériel :** Papiers, crayon, trésor, ...

COURSE AUX ANIMAUX

- But :** Ramasser le plus d'animaux possible
- Règlements :** Avant le début du jeu, on place sur un terrain délimité des photos d'animaux plus ou moins bien cachés. Les joueurs, seul ou en équipe, doivent ramasser le plus de photos possible. Le joueur ou l'équipe qui aura le plus de photos dans un temps délimité sera le gagnant.
- Nombre de joueurs :** Au moins 20 joueurs, 1 joueur par équipe de 20.
- Matériel :** Une très grande quantité de photos (5 par joueur)

FÉTICHEUR

But : Ramasser le plus de billets possibles au dépend des équipes adverses

Règlements : Chaque équipe reçoit une série de billets qui sera distribuée à chaque joueur (un à la fois maximum). Il y a 5 sortes de billets. Le nombre de billets est en quantité supérieure au nombre de joueurs. Chaque sorte de billets représente une force différente ou les plus forts battent les plus faibles à l'exception du plus faible qui bat le plus fort. De préférence, on donne des noms à la valeur des billets.

5	=	5 billets	=	garde du roi
4	=	8 billets	=	capitaine des pirates
3	=	12 billets	=	officier
2	=	16 billets	=	matelot
1	=	20 billets	=	prisonnier

Schéma du nombre de billets en fonction de la force.

Lors d'un combat (simple toucher) entre 2 adversaires, le billet le plus fort l'emporte. Le perdant donne son billet au gagnant et s'en retourne à son poste pour avoir un nouveau billet. Le gagnant rapporte ses 2 billets à son poste où il en recevra un nouveau. Seul un joueur qui possède un seul billet peut engager un combat.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Billets

FIGURES ET NUMÉROS

But : Reproduire la figure de chaque équipe ainsi que son numéro

Règlements : Chaque équipe reçoit un carton où sur un côté est inscrit en gros un numéro et sur l'autre une figure simple. Le carton est installé visiblement de l'extérieur du fort à l'intérieur d'un fort. Toutes les équipes doivent reproduire sur d'autres cartons le dessin et le numéro des autres équipes en s'approchant des forts ennemis. Toutefois, chaque équipe préalablement divisée en 2 (attaquants et défenseurs) doit empêcher les joueurs adverses de s'approcher trop près d'un fort. S'il se fait toucher par un défenseur, l'attaquant adverse doit aller attaquer une autre équipe. Si un attaquant a distingué clairement le numéro ou la figure d'une équipe adverse, il doit aller sur le champ le reproduire dans son propre fort. Le jeu prend fin après un temps limite. Les figures et numéros peuvent servir au jeu qui suit.

Chaque figure correspond à une cachette possible d'un trésor. À la suite d'un code, on sait que le trésor est caché à l'endroit illustré par la figure au verso du numéro X.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 4 joueurs et d'au plus 10.

Matériel : Crayons, cartons de 30 cm X 30 cm

FORMULES SECRÈTES

But : Indéterminé

Règlements : On fournit un carton portant 3 chiffres de couleur différente par joueur. Une équipe de savants atomistes travaille dans un secteur où elle a affiché une formule secrète sur trois arbres situés dans un rayon de 3 à 5 mètres (selon le nombre de joueurs). Un cordon de policiers entoure le cercle et interdit à quiconque de s'en approcher. Des journalistes s'efforcent de parvenir assez près des formules pour les lire et les noter. Journalistes et policiers portent un matricule sur le front (carton avec numéro de 3 chiffres)

Les joueurs dont le nom a été appelé va trouver le préfet de police (arbitre) et lui remet son numéro. Il doit, avant de recevoir un nouveau matricule, réaliser une épreuve d'observation. Le préfet, remet alors un nouveau matricule au joueur qui peut alors retourner à l'action. Le but de chaque équipe de journalistes est d'aller remettre le plus rapidement possible au directeur du journal (le chef de jeu) les 3 formules affichées dans le cercle. Le temps est chronométré et les rôles sont intervertis..

Nombre de joueurs : 20 à 40

Matériel : 3 cartons jaunes portant un numéro de 3 chiffres ou une combinaison de 3 lettres ou chiffres. Terrain boisé.

GARDE-CHASSE ET BRACONNIERS

Préparation

Préparez quelques centaines de billets. Chaque billet porte le nom d'un animal et d'un nombre de points. Le billets ne doivent pas être très grands car il faudra les dissimuler. Ils ne doivent pas être trop petits car il faudra les trouver. Le format " argent de Monopoly" est correct.

Le terrain :

La chasse se fait en forêt ou dans un boisé. Les garde-chasse sont dans un champ ou dans une clairière ou encore en plein bois.

Les billets sont dispersés à l'avance sur un territoire qu'on peut délimiter ou non. Les billets portent des noms d'oiseaux (perdrix, hiboux, etc.). Ils peuvent être accrochés dans les arbres.

Le jeu

Le groupe de participants est divisé en deux. La moitié sont braconniers et iront à la chasse (trouver les billets) et l'autre moitié seront garde-chasse et seront placés en cercle autour de l'animateur (ou des animateurs). Il peut placer des cordes ou tracer des marques sur le sol pour que les garde-chasse ne s'approchent pas du centre où sont les animateurs.

GUERRE DES TRIBUS

NOM DU JEU:	La guerre des tribus	CATÉGORIE:	Grand jeu
AGE DES PARTICIPANTS:	9-18 ans	CARACTÈRE:	Sportif
DURÉE:	120 minutes	ACTION EXPLOITÉE	Course et stratégie
DESCRIPTION ET RÉGLEMENTS	<p>Chaque tribu (4) doit faire un fort éloigné les uns des autres. Les animateurs font aussi un fort au centre du champ de bataille.</p> <p>Chacun attache une queue (bande de tissu de couleur) dans sa ceinture de corde à l'arrière ou de telle façon que la queue pende et qu'on soit capable de la saisir sans trop de difficultés.</p> <p>Chaque tribu nomme un chef et un second. Le chef est le commandant du fort et en assure la garde. À l'exception du chef, tous se rendent au champ de bataille. Au champ de bataille, tous essaient d'arracher le foulard de son adversaire qu'il remet ensuite au capitaine. Une fois que le chef d'un fort a en mains 3 queues, il peut tenter de pénétrer dans le fort des animateurs (ou déléguer un de sa tribu). On lui remet alors une charade plus 5 queues. À toutes les fois, qu'un membre d'une tribu pénètre dans le fort des animateurs avec trois queues, on fait de même. Les membres de sa tribu peuvent ainsi retourner sur le champ de bataille. Si en sortant, il se fait enlever une queue, il n'a qu'à prendre une queue dans le lot des 5.</p> <p>Un membre de la tribu qui perd sa queue doit retourner dans son fort en attente d'une nouvelle queue.</p> <p>À la fin du jeu, chaque tribu recevra le nombre de pierres correspondant au nombre de charades résolues (pas nécessairement immédiatement après le jeu.</p>		
MATÉRIEL	Bande de tissu		

JEU DE LA PATATE

But : Faire cuire une patate

Règlements : Chaque équipe se construit un feu avec ou sans fortification. Chacune reçoit une pomme de terre enveloppée dans du papier d'aluminium. Tous allument leur feu en même temps. Un territoire d'environ 2 à 3 mètres est délimité autour du feu de chaque équipe. L'équipe se divise en 2 : les défenseurs et les attaquants (en nombre égal si possible). Les attaquants possèdent des récipients qu'ils peuvent remplir d'eau. Ils doivent essayer d'éteindre les feux adverses mais en ne pénétrant pas dans la zone du feu. Les défenseurs protègent le feu avec leur corps. Ils ne peuvent sortir de la zone de feu. Personne n'a le droit de renverser les chaudières d'eau des joueurs adverses. Après un temps limite, l'équipe qui possède la patate la mieux cuite a gagné.

Chaque équipe possède un nombre minimum d'allumette. Tout bouclier ou combustible est interdit. Si le feu d'une équipe est éteint, un temps mort est accordé à cette équipe pour rallumer son feu.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 6 joueurs et d'au plus 12.

Matériel : Papier d'aluminium, bois, allumettes, patates

JEU DES CHIFFRES OU DES LETTRES (MESSAGES)

But : Découvrir toutes les lettres qui constituent un message

Règlements : On cache le long d'un sentier ou un chemin des chiffres de 1 à 100 ou des lettres qui constituent un message. Il y a un parcours différent et un message différent pour chaque équipe. Chaque équipe doit réussir à trouver toutes les lettres et trouver son message. Les lettres sont placées en ordre du message. Il doit y avoir le moins de lettres manquantes. Celui qui prépare le jeu doit s'assurer que toutes les lettres sont invisibles du chemin mais peuvent être placées en hauteur.

Nombre de joueurs : Deux équipes ou plus d'au moins 3 joueurs

Matériel : Papiers, crayon, cartons

JEU DES DÉTECTIVES

- But :** Découvrir le meurtrier, le lieu du crime et l'arme avant les autres équipes
- Règlements :** Chaque équipe reçoit la liste des meurtriers, des armes et des lieux possibles du crime. À chaque endroit de crime, il y a un animateur qui connaît la solution du meurtre. L'animateur a aussi en sa possession des billets où sont inscrits les différents lieux possibles du meurtre. Chaque équipe va à un poste différent et donne à l'animateur l'hypothèse contenant :
- Un nom de meurtrier,
 - Une arme
 - Un endroit de crime possible.
- L'animateur leur dit si l'hypothèse correspond ou non à la solution. Si l'équipe n'a pas trouvé la bonne solution, il pige parmi les billets des lieux du crime une nouvelle destination ou ils essayeront une nouvelle hypothèse. Si l'équipe a trouvé la bonne solution, le jeu est terminé ou bien l'on passe à une nouvelle énigme.
- Nombre de joueurs :** Minimum de 3 équipes de 3 à 6 joueurs.
- Matériel :** Papiers, crayons, billets

JEU DES DOSSARDS

- But :** Découvrir les numéros de dossard de chaque joueur pour ainsi pouvoir décoder le message
- Règlements :** Les animateurs construisent un message codé. Chaque lettre correspond à un nombre et chaque nombre est associé à un joueur. Les joueurs reçoivent un dossard sur lequel leur numéro est inscrit. Le message est codé avec les initiales des joueurs. Pour le déchiffrer, ils doivent découvrir les no des dossards de tous les autres joueurs. La première équipe qui a déchiffré le message a gagné la partie.
- Nombre de joueurs :** Minimum de 20 joueurs. Plus que 26 joueurs, certains utiliseront le même numéro.
- Matériel :** Papiers, crayon pour le message, dossards.

JEU DES PLANS

- But :** Suivre un trajet construit par une autre équipe et le terminer en premier
- Règlements :** Chaque équipe construit un trajet le plus complexe et varié possible (message, signe de piste, carte, boussole, etc.). Ensuite chaque équipe doit suivre le trajet d'une autre équipe sans se perdre.
- Nombre de joueurs :** Deux équipes ou plus d'au moins 3 joueurs et au plus 6.
- Matériel :** Papiers, crayon, boussoles, etc.

JEU DES POSTES

But : Réussir le mieux possible tous les postes

Règlements : Chaque équipe doit établir un poste i.e. un endroit où il y aura une épreuve à réussir. Il peut aussi y avoir un atelier qui est donné. Par la suite, il y a un jeu pour vérifier la bonne compréhension de l'atelier. Toutes les équipes doivent passer à chacun des ateliers. Le contenu des ateliers peut varier selon le thème ou les circonstances.

Exemple d'épreuves : pyramide humaine, jeu d'adresse, poème d'amour à Akela.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Dépendamment du poste (atelier)

MESSAGERIES

But : Compléter le bon message entendu dans chaque équipe

Règlements : Un joueur de l'équipe est nommé crieur et devra crier un message aux joueurs de son équipe qui seront à une distance d'environ 25 pieds. Toute l'équipe à part le crieur devra aller à la recherche de l'animateur ayant leurs messages. Ils devront réciter correctement le message au bon animateur.

Ils ne savent pas quel animateur a quelle partie du message. Si le message n'est pas récité correctement ou que l'équipe se trompe d'animateur, ils devront soit réécouter le message du crieur soit le réciter à un autre animateur. Si le message est correct et que l'équipe a trouvé le bon animateur, elle continue le jeu en allant écouter une autre partie du message pour ensuite le réciter à un autre animateur et ainsi de suite jusqu'à la fin du message. Le jeu prend fin lorsqu'une équipe a complété son message.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Papiers et crayon par équipe pour noter les messages.

MESSAGE INTERPLANÉTAIRE

Endroit : Un grand terrain boisé

Matériel : Papiers, foulards, drapeaux

Jeu et règles : 2 soucoupes volantes venu de la planète Mars ont atterri dans un bois inconnu. Une de leur soucoupe appelée Beta s'est écrasée et il faut que les E.T. se rendent à leur deuxième soucoupe en bon état la soucoupe Omega. L'armée a détecté une de leur soucoupe et envoie plein de soldat.

Les joueurs sont divisés en 2 équipes égales : les E.T. et les soldats. Les E.T. ont comme base de départ hors du bois. La base de départ est connue par les soldats. Les E.T. doivent traverser le bois en se cachant pour se rendre à la soucoupe Omega inconnue des soldats. Avant que les E.T. ne partent, le responsable de la soucoupe Beta donne un bout d'un long message à chacun de ses coéquipiers. Quand tous les morceaux du message sont réunis, le message indique l'emplacement de la soucoupe Omega. Les soldats ont pour mission de capturer le plus grand nombre d'E.T. possible. En capturant un E.T., le soldat obtient un bout du message. Il faut donc en capturer le plus pour avoir tous les morceaux.

Les soldats ont un foulard blanc et les ET ont un foulard rouge. Les soldats doivent enlever le foulard des ET et se mettre à trois pour le conduire au quartier général placé environ au milieu du bois.

Un général doit être choisi pour être le chef des soldats. Le général reste au quartier général. Quand les soldats ont tous les morceaux du message, ils peuvent attaquer la soucoupe Omega. Les ET qui ont réussi à se rendre à leur soucoupe Omega doivent la protéger contre les soldats. Les ET peuvent capturer des soldats en leur enlevant leur foulard. Les ET qui ont capturé un soldat doivent aller le mener à la soucoupe Omega mais ils peuvent être seuls pour y aller. La soucoupe Omega a un diamètre de 20 mètres environ. La soucoupe est indiquée par un drapeau mais bien cachée.

Les ET qui sont prisonniers doivent être gardés au quartier général par au moins 2 soldats parce qu'ils peuvent s'échapper et se rendre à la soucoupe Omega. Les ET gagnent lorsqu'ils réussissent sans qu'aucun d'eux ne soit fait prisonnier à se rendre à la soucoupe Omega ou que la moitié des soldats sont fait prisonniers dans la soucoupe Omega. Les soldats gagnent quand 5 d'entre eux ont pénétré à l'intérieur de la soucoupe Omega ou quand la moitié des ET sont prisonniers. À ce moment le jeu est terminé ou on inverse les rôles.

OLYMPIADES

- But :** Réussir le mieux possible chacune des épreuves qui sont à faire
- Rèlements :** Ce sont des épreuves du genre : course, saut, lancer, que l'on retrouve dans cette activité. Il faut que le gagnant d'une épreuve ait réussi le mieux possible cette dernière. On divise les participants en plusieurs équipes . On peut leur donner un nom de pays. Lorsque les olympiades sont terminées, on procède à la remise des médailles. Les médailles sont généralement faites de bois. Il est préférable que chaque équipe passe à toutes les épreuves. Il est intéressant de faire fabriquer un drapeau aux couleurs de chaque pays.
- Nombre de joueurs :** Quatre équipes ou plus d'au moins 6 joueurs
- Matériel :** Selon les épreuves

PLAN DU TERRAIN

- But :** Aider les jeunes à découvrir et connaître le terrain, faire une carte du terrain la plus fidèle possible
- Rèlements :** Faire une carte du terrain, en équipe, la plus fidèle possible, à l'aide de papier, crayon, boussole, etc... La meilleure carte gagne des remerciements ou des points
- Nombre de joueurs :** Deux équipes ou plus d'au moins 6 joueurs et d'au plus 10.
- Matériel :** Papiers, crayons, boussoles.

POÈMES PHRASES

But : Pour insertion dans une course au trésor de longue durée (exemple accident d'avion)

Règlements : Construire un texte différent par équipe (poème, lettre, ...) qui se lit bien, se tient debout mais qui ne veut rien dire. Chaque équipe devra trouver cette lettre au début du jeu durant une journée définie. Les équipes ne sont pas obligés de trouver leur lettre durant la même période de la journée, ni à la même place. Puis à chaque jour qui suivra, les équipes trouveront des phrases à un lieu différent chaque fois qu'ils devront insérer entre les 2 premières phrases du texte reçu plus tôt. À chaque jour qui viendra, chaque équipe recevra d'autres phrases qu'ils inséreront dans leur texte entre les 2 autres phrases.

Exemple:

Ligne 1
Insérer phrase trouvée no 1

Ligne 2
Insérer phrase trouvée no 2

Ligne 3
Etc.

Les jeunes doivent découvrir qu'il faut insérer les phrases. À la fin, le texte complété, les jeunes seront en mesure de trouver le trésor ou d'identifier la personne. Chaque texte peut mener à un trésor différent et à la fin du jeu, il y a une grande fête pour célébrer leur réussite et la fin du camp.

Nombre de joueurs : Deux équipes ou plus d'au moins 6 joueurs et d'au plus 10.

Matériel : Papiers, crayons, lettre ou poème, phrase à insérer dans les enveloppes, bonne imagination

OBJETS INSOLITES

But : Exercer le sens d'observation

Règlements : Dans un territoire délimité ou sur un trajet défini, il y a des objets cachés qui n'ont aucun rapport en ce lieu. (Ex : chaise dans un arbre, personne qui attend l'autobus, corde de pendu dans un arbre, etc...).

Donner une limite de temps pour trouver un nombre d'objets. L'équipe qui en a trouvé le plus gagne.

Nombre de joueurs : 2 équipes d'au moins 4 joueurs

Matériel : Au moins 20 objets selon l'imagination des animateurs.

POURSUITE DES ALLIÉS

But : Indéterminé

Règlements : Les chamois et les élans partent de 2 points différents en laissant chacun une piste. Ils doivent se rejoindre à un endroit qui leur est spécifié par le chef de jeu mais qui est inconnu des 2 équipes. Ces 2 équipes (après un certain temps variable selon la nature du terrain) partent à la poursuite des élans et des chamois en suivant chacune une piste différente. Les chamois et les élans s'ils ne sont pas rattrapés s'unissent au point fixé pour se défendre contre les 2 équipes de poursuivants. Ils placent un fanion qu'ils entourent de sentinelles et que les poursuivants doivent capturer.

Les prises se font à vue. Les alliés gagnent chacun 5 points s'ils n'ont pas été rejoints. Les poursuivants se voient attribuer 5 points chacun si leur camp s'empare du fanion.

Les poursuivants, comme les traceurs, combinent ensemble leur plan, soit pour la piste soit pour l'attaque. Ils conviennent à l'avance des signaux de reconnaissance, des modes de liaison, ...

Nombre de joueurs : Quatre équipes de 6 à 12 joueurs

Matériel : Un fanion. Terrain couvert et moyennement accidenté

PRISE DU DRAPEAU ENNEMI

But : Réussir à rapporter le plus de drapeau possible dans son camp

Règlements : On construit autant d'équipement qu'il y a d'équipe. Les emplacements ont délimités par des bûches ou des branches. Dans chaque fort, il y a environ 5 drapeaux ou foulards. Le but du jeu consiste à entrer dans n'importe quel fort sans se faire toucher. Si une personne est touchée en essayant d'entrer, elle doit essayer d'aller à un autre fort. Une fois entrée dans le fort, elle est en sécurité. Par la suite, elle doit essayer d'enlever le drapeau et de le ramener dans son fort sans se faire toucher par l'équipe du drapeau volé. Une fois dans son fort, elle est en sécurité.

Il est interdit de faire de l'obstruction à ceux qui poursuivent un drapeau volé. Les drapeaux volés sont installés dans le fort de ceux qui l'ont volé.

Nombre de joueurs : Quatre équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Drapeaux

PRISE DE LA BASTILLE

But : Pénétrer dans la bastille pour y déposer le plus de papiers de notre équipe à l'intérieur

Règlements : Ce jeu met aux prises plusieurs équipes qui attaquent tous le m[^]me fort. Généralement, il y a; 3 équipes qui attaquent et 1 qui se défend. Il arrive très souvent que ce soient les animateurs qui défendent le fort. Chaque équipe a une couleur de billets et une sorte de poste où il est possible de s'en procurer. Un attaquant se doit d'avoir en sa possession un seul billet à la fois. Le but du jeu est d'essayer d'entrer sans se faire toucher par les défenseurs. Si l'on est touché, on remet son billet à un défenseur et l'on va s'en chercher un autre.

Si l'on réussit à entrer, on donne son billet à une personne au centre qui elle les mettra dans un plat ; ceci pour éviter qu'un attaquant mette plus d'un billet à la fois. La grandeur de la bastille doit être proportionnelle au nombre de défenseurs (adultes ou jeunes) et du nombre d'attaquants. Un défenseur peut toucher un attaquant partout, sauf dans la bastille ou à son poste de ravitaillement.

Les défenseurs sont en dehors de la bastille. On représente la bastille par des obstacles au sol : Tronc d'arbre, balle de foin, etc. Il faut utiliser quelque chose qui n'est pas dangereux. Un terrain légèrement boisé est l'idéal. L'équipe gagnante est celle qui a le meilleur résultat à savoir le nombre de joueurs entrés.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Papier et accessoires pour fabriquer la bastille

RALLYE

But : Franchir le plus vite possible les étapes de la course

Règlements : Les joueurs ont une feuille de route. Ils doivent franchir les différents étapes pour recueillir la question de l'épreuve nécessaire afin de passer à l'étape suivante. On procède ainsi jusqu'à la dernière étape. C'est l'équipe qui a franchi les étapes le plus rapidement possible qui l'emporte. Les étapes sont différentes pour chaque équipe.

Nombre de joueurs : Deux équipes ou plus d'au moins 2 joueurs et d'au plus 4.

Matériel : Papiers, crayon, matériel nécessaire pour réaliser les différentes étapes

RALLYE PEANUT

But : Franchir le plus vite possible les étapes de la course

Règlements : Les joueurs ont une feuille de route. Ils doivent franchir les différents étapes en ramassant le plus de peanuts possibles..

Nombre de joueurs : Deux équipes ou plus d'au moins 2 joueurs et d'au plus 4.

Matériel : Papiers, crayon, matériel nécessaire pour réaliser les différentes étapes

RAMEAUX BIENFAISANTS

But : Indéterminé

Règlements : La difficulté est que la forêt de Brocéliande est gardée par de farouches guerriers qui s'opposent à toute intrusion. Des chevaliers se présentent pour aller quérir les rameaux en question. Le roi Artus leur remet son emblème (florts de couleur qu'ils placent à l'épaule et foulards qu'ils mettent à la ceinture). Il leur indique le nom de l'arbre bienfaisant et l'emplacement où se tient la fée Viviane.

Celle-ci, dissimulée à cet endroit, marquera les rameaux qui lui seront présentés par un anneau en laine de couleur. Les guerriers (foulard sur la tête) ont seuls le droit de prise : un chevalier est pris si son foulard lui est enlevé. Ils ignorent où sont les rameaux bienfaisants et à quel endroit se tient la fée Viviane. La mission des chevaliers consiste à découvrir l'arbre à rameaux, à trouver la fée Viviane, à ramener au roi Artus les rameaux marqués. Un chevalier ne peut porter qu'un seul rameau à la fois, passé dans sa ceinture. Si son foulard est pris par un guerrier, il doit donner son rameau. Il peut aussi s'en défaire s'il est poursuivi. Lorsqu'il est pris, il retourne au château où le Roi lui donne une nouvelle vie.

Points	chevalier :	10 points par rameau rapporté au roi
	Guerrier :	5 points par rameau intercepté
		1 point par chevalier capturé

Il est préférable de préparer à l'avance les rameaux en utilisant des branches coupées pour éviter que les jeunes n'abîment les arbres. Les rameaux seront plantés au pied de l'arbre indiqué aux chevaliers au début du jeu..

Nombre de joueurs : 20 à 40

Matériel : Laine, tresses de couleur, foulards, bandes de jeu, boisé.

RAPPORTE-MOI DONC (JIN KHANA)

But : Rapporter le plus possible d'objets demandés

Règlements : Tout dépendamment du nombre, l'animateur remet une feuille à un joueur ou à une équipe sur laquelle on retrouve une liste d'objets que le joueur ou l'équipe doit rapporter dans un temps limite. Le gagnant sera le joueur ou l'équipe qui rapportera le plus d'objet.

Nombre de joueurs : Une équipe par 20 joueurs

Matériel : Papiers, crayon, liste d'objets à rapporter

TRAITE DES PEAUX

But : Chaque joueur d'une équipe doit ramasser le maximum de peaux et en tirer le meilleur prix au poste de traite

Règlements : Les animateurs doivent cacher des peaux (cartons) dans un territoire délimité. Dans des endroits déjà connus, il y a des postes de traite où les joueurs viendront troquer leurs peaux contre de l'argent.

Chaque type de peau a une valeur particulière, définie à l'avance et connue des animateurs seulement. Il y aura environ 1 poste de traite pour 10 joueurs. Les animateurs qui ne sont pas occupés aux postes deviendront des garde-chasse. Ceux-ci veilleront à ce que la loi soit respectée. Chaque trappeur n'a pas le droit d'avoir plus que 3 peaux à la fois. Pour vendre leurs peaux, les trappeurs doivent raconter comment ils s'y sont pris pour capturer et tuer l'animal. Ils seront payés d'après la valeur de base de la peau et l'originalité de l'histoire, du marchandage de l'acheteur et du vendeur.

Nombre de joueurs : Trois équipes ou plus d'au moins 5 joueurs

Matériel : Papiers, crayon, moyenne de 5 peaux cachées par joueur, argent (au choix)

VOL DE BANQUE

But : Ramasser le plus de carte possible dans son équipe

Règlements : On divise le groupe en 2 équipes. Chaque équipe reçoit un paquet de carte standard (sauf les jokers) et ils vont s'installer à chaque extrémité du terrain délimité. C'est là que se situe la banque de l'équipe. Le banquier distribue une carte au hasard à chaque joueur de son équipe et le jeu commence. Quand il y a rencontre (contact physique, toucher) entre 2 joueurs ennemis, ils montrent leur carte : la carte la plus élevée l'emporte. Le gagnant prend la carte du perdant et va la déposer avec la sienne à sa banque qui lui en remet une nouvelle. Quand un as (carte la plus faible) se rend sur les lieux de la banque adverse et qu'il y a un contact physique (toucher) entre le banquier et l'as, le banquier doit remettre toutes les cartes au voleur (l'as) et cela sans résistance. Le voleur peut ainsi retourner à sa banque, sans craindre d'être réattaquer pour y déposer son butin. Le jeu se termine quand une équipe n'a plus de carte ou que le temps alloué est écoulé. La banque est fixe et le banquier doit y présent constamment.

Nombre de joueurs : Deux équipes ou plus et au moins 20 joueurs

Matériel : Jeux de carte. Deux fois plus de cartes que de joueurs.

JEUX D'ATTRAPE

Avion

Chef d'orchestre

Frappeur sous les couvertures

Glace

Hippopotame

Mort

Obstacles imaginaires

Train du nord

Trois malades

ATTRAPE***L'AVION***

But : Faire croire à quelqu'un qu'il est dans un avion et faire sauter cette personne à cause d'une panne de moteur

Règlements : Pour animer ce jeu, 5 personnes sont nécessaires. Une personne anime le jeu. Deux autres sont chargées de tenir une échasse ou un 2" par 4« de 6 pieds environ. Les 2 autres vont servir d'appui à la personne qui va être en équilibre sur l'échasse. La personne qui fait le jeu a les yeux bandés. Le meneur de jeu invite le participant à monter dans son avion. Il est intéressant que le meneur décrive l'avion imaginaire pour mettre de l'ambiance. Le participant monte sur le morceau de bois qui est à environ 1 pied du sol et s'appuie sur les têtes de ceux qui sont à ses côtés. Les 2 personnes qui servent d'appui doivent être environ de même grandeur. Le meneur simule un décollage et c'est seulement les 2 personnes qui servent d'appui qui se baissent. Par la suite, l'avion tombe en panne et on dit au participant de sauter. Ce dernier pense être à 4 ou 5 pieds du sol alors qu'il n'est qu'à 6 pouces (les porteurs du morceau de bois doivent descendre à 6 pouces). Il faut que le meneur de jeu et ses aides simulent bien le vol pour que les participants se croient vraiment dans un avion.

Nombre de joueurs : Une personne à la fois (5 à 10 maximum dans une soirée)

Matériel : Bandeau pour les yeux, échasse ou équivalent

ATTRAPE***CHEF D'ORCHESTRE***

But : Faire chercher le meneur par un cobaye gardé à l'extérieur

Règlements : Un joueur va à l'écart. On détermine un chef d'orchestre (meneur). On ramène le premier joueur, le meneur fait un geste régulier (tel que taper des mains, sur le plancher, se gratter, etc.) et tout le monde fait de même. Quand il change de geste tout le monde le suit. Le premier se met au centre du cercle et tente d'identifier le chef d'orchestre. On peut le faire plusieurs fois de suite.

Nombre de joueurs : 5 à 10 joueurs

Matériel : Aucun

ATTRAPE *FRAPPEUR SOUS LES COUVERTURES*

But : Le participant doit s'apercevoir que c'est son voisin qui est couché près de lui qui le frappe

Règlements : On couche 2 personnes par terre, un à côté de l'autre mais en sens inverse. On recouvre le tout d'une ou 2 couvertures. On donne une brosse à celui qui doit frapper l'autre. On prend soin de dire au participant que lui et la personne qui doit le frapper font le jeu et doivent les deux trouver qui les a frappés. On ne frappe que sur les cuisses. Le frappeur sous la couverture doit en tassant sa couverture donner un coup à son voisin. À ce moment, celui qui vient d'être frappé doit en enlevant une partie de sa couverture trouver qui l'a frappé. Tous les spectateurs ont les mains dans le dos et celui qui vient d'être frappé a trois chances pour découvrir qui vient de la frapper. On lui dit; qu'il doit trouver qui le frappe sinon le jeu se continue. Le frappeur peut simuler qu'il a été frappé pour distraire son voisin. Le jeu prend fin lorsque le participant se rend compte que c'est son voisin qui le frappe ou lorsqu'on le lui dit.

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs par soirée

Matériel : Une brosse et 2 couvertures

ATTRAPE *GLACE*

But : Simuler une brûlure en utilisant de la glace

Règlements : On couche une victime sur le dos par terre ou sur une table. Il faut qu'il y ait quelques personnes pour retenir la victime. Pour persuader la personne qu'on va la brûler, on passe près du ventre de cette dernière une source de chaleur (glace). Par la suite, on applique sur le ventre de la victime un peu de glace et ceci donne l'effet de la brûlure. On ne le «brûle» jamais plus de trois fois. Il ne faut pas que la victime voit la glace. Ce jeu est surtout un jeu d'imitation.

Nombre de joueurs : Une personne à la fois (5 à 10 maximum dans une soirée)

Matériel : Glace très froide

ATTRAPE *HIPPOPOTAME*

But : Éviter de tomber par terre lorsque le nom de son animal est nommé.

Règlements : On donne à chaque participant un nom d'animal qu'il doit garder secret. Il peut y avoir un nom d'animal pour 5 participants. Tous les joueurs doivent former un cercle et se tenir fortement aux épaules de leurs voisins. Il ne doit pas y avoir deux animaux semblables voisins. Lorsqu'un nom d'animal est nommé, tous ceux qui portent ce nom doivent se décoller de terre et se suspendre aux épaules de leurs voisins. On fait cela quelques fois et on peut établir un court système de point. Par la suite, on rappelle tous les joueurs et on leur donne un autre nom qu'ils doivent garder secret mais cette fois-ci on donne à tout le monde le même nom : hippopotame et tout le monde se retrouve par terre lorsqu'ils essaient de se retenir.

Nombre de joueurs : Au moins 20 joueurs

Matériel : Aucun

ATTRAPE***MORT***

But : Faire croire à quelqu'un qu'il y a un cadavre qui peut répondre à toutes les questions

Règlements : On couche une personne par terre qui jouera le rôle d'un cadavre temporairement décédé. On le recouvre d'une couverture jusqu'à la tête. On invite un volontaire à venir et on lui explique qu'il a devant les yeux le cadavre du grand Ruhmkorff et qu'il peut répondre à des questions. Pour cela, il faut dire une incantation i.e. se placer au dessus du cadavre, jambe écartée, se pencher en avant les bras tendus et mains jointes en ne laissant que les index allongés. Puis il doit dire : « Mort ? Mort ? MORD ! Et le dire bien fort car notre copain RUHMKORFF est très dur d'oreille. Quand notre volontaire aura répété cette phrase magique 3 à 4 fois, le mort se réveillera et écoutera ce qu'on lui dit. Bref, il ira prendre une jolie mordée dans les index ainsi tendus devant sa figure.

Nombre de joueurs : Une personne à la fois et le cadavre de notre vieux RUHMKORFF

Matériel : Une couverture

ATTRAPE***OBSTACLES IMAGINAIRES***

But : Faire croire à quelqu'un qu'il y a plein d'obstacles

Règlements : Prendre tous les volontaires désignés. Les faire mettre en file indienne et leur bander les yeux. Une personne prend la tête de la file et les conduit dans les environs. Bien entendu, il y aura plusieurs embûches et obstacles au cours du trajet qui rendra celui-ci plus difficile. Par exemple, on peut dire : « Baisse-toi, il y a une branche... » . Les volontaires doivent alors s'accroupir. Pourtant, il n'y a pas de branche. Le tout doit durer environ 30 minutes. On laisse place à l'imagination selon le niveau de difficulté désiré.

Nombre de joueurs : indéterminé

Matériel : Bandeau pour les yeux

ATTRAPE***TRAIN DU NORD***

But : Rire

Règlements : Deux à 6 joueurs sont isolés en un endroit où ils n'entendent pas les autres joueurs. Il doit y avoir autant de garçons que de filles. Les autres joueurs désignent une locomotive (un joueur) et un douanier du pays du nord (un autre joueur). Les autres joueurs se disposent en file indienne en alternant garçons et filles. On forme ainsi un train. On fait entrer un des joueurs isolés au début du jeu. Le conducteur de la locomotive lui présente le train du nord et lui dit qu'il nous manque un wagon queue pour terminer le train. On place ainsi le joueur à la fin de la file. Les joueurs se tiennent les mains sur les épaules du joueur en avant de lui et le train part. On se promène un peu puis on s'arrête. On est arrivé à la frontière du pays du nord. Pour passer la frontière, le douanier demande à chaque passager de faire plaisir à quelqu'un. Le conducteur choisit, pour faire plaisir, de donner un bec au joueur qui est derrière lui. Le 2^{ème} joueur donne un bec au 3^{ème}, ... Chaque joueur tend la joue en fermant les yeux. Le dernier joueur au bout de la file s'attend à recevoir un bec mais reçoit plutôt une gifle. Tout le monde rit.

Nombre de joueurs : Une personne à la fois (5 à 10 maximum dans une soirée)

Matériel : Aucun

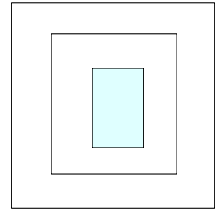
ATTRAPE**TROIS MALADES****But :**

Guérir 3 malades, un qui est sourd, un qui est muet et un qui est aveugle

Règlements :

On choisit 3 personnes comme malades. Ces 3 malades doivent mimer devant le docteur leur maladie. Le docteur est donc le joueur. Il doit, en posant des questions et des gestes, trouver la façon de guérir la maladie dont souffre son patient. Une fois qu'il croit avoir identifié la maladie, il essaie ou doit essayer de le guérir. Tous les moyens sont bons mais c'est seulement lorsqu'il touchera la partie malade de son patient qu'il sera guéri. À ce moment, son patient le remercie mais ne lui dit pas de quelle façon il l'a guéri. Le docteur doit s'apercevoir qu'il a le pouvoir de guérir par le simple toucher. Il doit de cette façon guérir tous ses malades. Si le docteur a de la difficulté à guérir ses patients, on peut l'aider en lui donnant quelques indices. Ce qui est amusant dans ce jeu, c'est toutes les méthodes que le docteur peut prendre pour guérir son patient. Lorsque le docteur parvient à guérir le malade, le malade lui envoie au visage toute l'eau qu'il a dans la bouche. C'est pourquoi lorsque le docteur pose les questions, il ne doit pas répondre.

Ordre des malades : aveugle, sourd, muet



Nombre de joueurs : Une personne à la fois pour le docteur et 3 malades

Matériel : Aucun

AGILITÉ**PAQUETS****But :**

Jeu pour former des équipes : agilité

Règlements :

Il consiste à se grouper par paquets de 2, 3, 5 ou 10 selon le bon vouloir de l'animateur ou le besoin de former des équipes. Ceux qui arrivent trop tard pour se caser dans un groupe sont pris, se retirent du jeu ou placés dans d'autres équipes pour les équilibrer selon le cas. Si par exemple, les joueurs sont 30 et que l'arbitre donne l'ordre de se mettre par groupe de 4, il y en a nécessairement 2 de trop. Si le but est d'éliminer les joueurs, on continue jusqu'à l'élimination. Si le but est de former des équipes, on continue jusqu'à ce que le nombre d'équipes soit à la satisfaction de l'arbitre.

Nombre de joueurs : Au moins 12 joueurs et illimités

Matériel : Aucun

AGILITÉ**S'ASSEOIR SUR LES GENOUX DES AUTRES****But :**

Former un cercle en s'assoiant sur les genoux des autres et essayer d'avancer ou de reculer

Règlements :

On dispose tout le monde en cercle et tous doivent s'asseoir sur les genoux de leur voisin arrière. Lorsque tout le monde est assis, on essaye d'avancer ou de reculer. Pour avoir un bon mouvement, il serait bon qu'une personne donne une cadence à suivre.

Nombre de joueurs : Au moins 12 joueurs et illimités

- Matériel :** Aucun
- AGILITÉ** ***LE BALLON VOLÉ***
- But :** Réussir à prendre un ballon dans une zone neutre tout en traversant une ligne ennemie sans se faire toucher et faire une passe à un coéquipier ayant demeuré hors de la ligne ennemie.
- Règlements :** L'équipe identifiée comme étant les attaquants doit s'emparer du ballon situé au centre du gymnase dans une zone neutre. Pour ce faire, ils doivent passer au travers de la zone des défenseurs sans se faire toucher par un joueur de l'équipe adverse. Lorsqu'un attaquant réussit à se rendre dans la zone neutre et s'emparer du ballon, il doit le lancer à un de ses coéquipiers pour marquer le point. Lorsque le point est marqué ou si la passe au coéquipier n'est pas complétée, les attaquants deviennent les défenseurs.
- Les défenseurs ne peuvent sortir de leur zone. Si l'attaquant se fait toucher par un défenseur, il ne peut plus entrer dans la zone neutre mais peut continuer à jouer dans la zone des attaquants. Si l'attaquant réussit à entrer dans la zone neutre, il est en sécurité. Il doit lancer le ballon à un de ses coéquipiers pour marquer le point (le ballon doit être attrapé et ne pas toucher par terre).
- Nombre de joueurs :** Au moins 12 joueurs
- Matériel :** Ballon
-

OBSERVATION***OÙ EST LE RÉVEIL ?***

- But :** Être le premier à trouver le réveil-matin
- Règlements :** Les joueurs sont placés au centre, les yeux bandés par un foulard. Quelque part dans la salle (ou à l'extérieur) est caché un réveil-matin qui sonne. N'ayant comme guide que le son, les joueurs doivent retrouver le plus rapidement le réveil-matin. Le réveil peut se déplacer si l'on trouve le jeu trop facile.
- Nombre de joueurs :** De 10 à 30
- Matériel :** Foulard et réveil-matin
-

OBSERVATION***QUI SUIS-JE ?***

- But :** Trouver la nature du dessin ou du mot qui nous identifie et qui est dans notre dos
- Règlements :** Chacun attache à quelqu'un un papier dans le dos et l'identifie par un mot ou un dessin. Tour à tour, on essaie de savoir qui on est en posant des questions aux autres. On doit répondre par oui ou non. On peut limiter le nombre de chances pour nommer un nom ou mettre un temps limite. Le jeu peut se faire avec des personnages, des éléments de la nature, des villes, etc.
- Nombre de joueurs :** 10 à 20
- Matériel :** Papier ou carton, crayon et corde ou collant pour coller dans le dos
-

OBSERVATION**CASSE-TÊTE**

- But :** Trouver les morceaux du casse-tête pour le reconstituer
- Règlements :** Les joueurs doivent chercher partout tous les morceaux (dans un temps limite donné) et les rassembler tous ensembles. En équipe, on devrait trouver des enveloppes avec un morceau pour chaque équipe.
- Nombre de joueurs :** 10 à 30
- Matériel :** Casse-tête fabriqué ou acheté
-

EXPRESSION**MIMES GROSSISSANTS**

- But :** Essayer de deviner l'expression qu'un joueur mimera (variante de fais moi un dessin)
- Règlements :** Un joueur tire une expression dans un chapeau et doit le faire deviner à une assistance ou à une équipe
- Nombre de joueurs :** De 6 à 30
- Matériel :** Banque d'expression : Mettre la charrue avant les boeufs
Mettre les voiles
Le succès a beaucoup de paternité mais l'échec est orphelin
-

EXPRESSION**IMITATION DE PERSONNAGES CÉLÈBRES**

- But :** Essayer de deviner le personnage mimera devant une assistance
- Règlements :** Un joueur tire le nom d'un personnage célèbre d'un chapeau et doit le faire deviner à une assistance ou à une équipe
- Nombre de joueurs :** De 6 à 30
- Matériel :** Banque de personnages : Napoléon Bonaparte
Lucien Bouchard
Jean Chrétien
-

ATTRAPE: *Test de compréhension***But:** Vérifier la perspicacité des jeunes

Note : Ceci est un test chronométré

1. Lisez d'abord les directives, puis procéder.
2. Écrivez votre nom au complet dans le coin droit au haut de cette feuille
3. Encerclez le mot **nom** dans la phrase no 2.
4. Dessinez 5 petits carreaux dans le coin gauche au haut de cette feuille
5. Tracez un **X** dans chacun des carreaux
6. Encerclez chacun des carreaux
7. Écrivez la couleur de votre sizaïne
8. À côté du titre de ce test, écrivez **Bravo Dr Samuel**
9. Encerclez chaque mot de la phrase no 7
10. Tracez un **X** dans le coin gauche au bas de cette feuille
11. Levez vous, frappez dans vos mains trois fois et assoyez vous
12. À l'endos de cette feuille, multipliez 200 par 301
13. Levez vous, touchez votre tête trois fois et assoyez vous
14. Maintenant que vous avez lu attentivement toutes les directives, ignorez les. Demeurez assis et silencieux sans donner le truc à votre voisin et regardez ceux qui n'ont pas suivi les directives. Attendez le signal du Dr Samuel pour remettre votre feuille

Nombre de joueurs : Illimité

OBSERVATION**NEZ-0-LOGISTES**

But : Essayer de deviner le mot (qui comprend le son nez) que représente un dessin. Voir l'annexe.

Règlements : Deviner dans un laps de temps donné par équipe ou non un certain nombre de mots

Nombre de joueurs : 2 à illimité

Matériel : Dessins en annexe

1. Un nez clair (éclair)
 2. Un nez pée (épée)
 3. Un nez vêque (évêque)
 4. Un nez querre (équerre)
 5. Un nez pinette (épinette)
 6. Un nez cossais (écossais)
 7. Un nez toile (étoile)
 8. Un nez scargot (escargot)
 9. Un nez xagone (exagone)
 10. Un nez clésiastique (ecclésiastique)
 11. Un nez perlan (éperlan)
 12. Un nez chiquier (échiquier)
 13. Un nez cusson (écusson)
 14. Un nez conome (économe)
 15. Un nez léphant (éléphant)
 16. Un nez rond (Néron)
 17. Un nez chelle (échelle)
 18. Un nez pi (épi)
 19. Un nez anmoins (néanmoins)
 20. Un nez coeurant (écoeurant)
 21. Un nez gouine (égouine)
 22. Un nez cho (écho)
 23. Un nez rable (érable)
 24. Un nez ant (néant)
 25. Un nez ventail (éventail)
 26. Un nez nuphar (nénuphar)
-

**COMBAT ET
AGILITÉ*****POURSUITE DES ALLIÉS*****But :** Indéterminé**Règlements :** Les chamois et les élans partent de 2 points différents en laissant chacun une piste. Ils doivent se rejoindre à un endroit qui leur est spécifié par le chef de jeu mais qui est inconnu des 2 équipes. Ces 2 équipes (après un certain temps variable selon la nature du terrain) partent à la poursuite des élans et des chamois en suivant chacune une piste différente. Les chamois et les élans s'ils ne sont pas rattrapés s'unissent au point fixé pour se défendre contre les 2 équipes de poursuivants. Ils placent un fanion qu'ils entourent de sentinelles et que les poursuivants doivent capturer.

Les prises se font à vue. Les alliés gagnent chacun 5 points s'ils n'ont pas été rejoints. Les poursuivants se voient attribuer 5 points chacun si leur camp s'empare du fanion.

Les poursuivants, comme les traceurs, combinent ensemble leur plan, soit pour la piste soit pour l'attaque. Ils conviennent à l'avance des signaux de reconnaissance, des modes de liaison, ...

Nombre de joueurs : Quatre équipes de 6 à 12 joueurs**Matériel :** Un fanion. Terrain couvert et moyennement accidenté**SPORTIF*****Tag au trésor (Pierre-Yves Lafleur)*****But :** Découvrir le trésor**Règlements :** La meute est divisée en 2 équipes; les chercheurs et les protecteurs. Les protecteurs cachent leur trésor. Chaque chercheur accroche un foulard sur lui. Les protecteurs essaient d'enlever les foulards aux chercheurs, qui eux, tentent de trouver le trésor caché. Si un protecteur enlève un foulard à un chercheur, celui-ci devient protecteur. Le jeu se termine quand le trésor a été découvert ou quand il n'y a plus de chercheurs.

Comme variante, on peut toucher la personne au lieu de lui enlever son foulard.

Nombre de joueurs : Minimum 12 joueurs.**Matériel :** Foulards, trésor