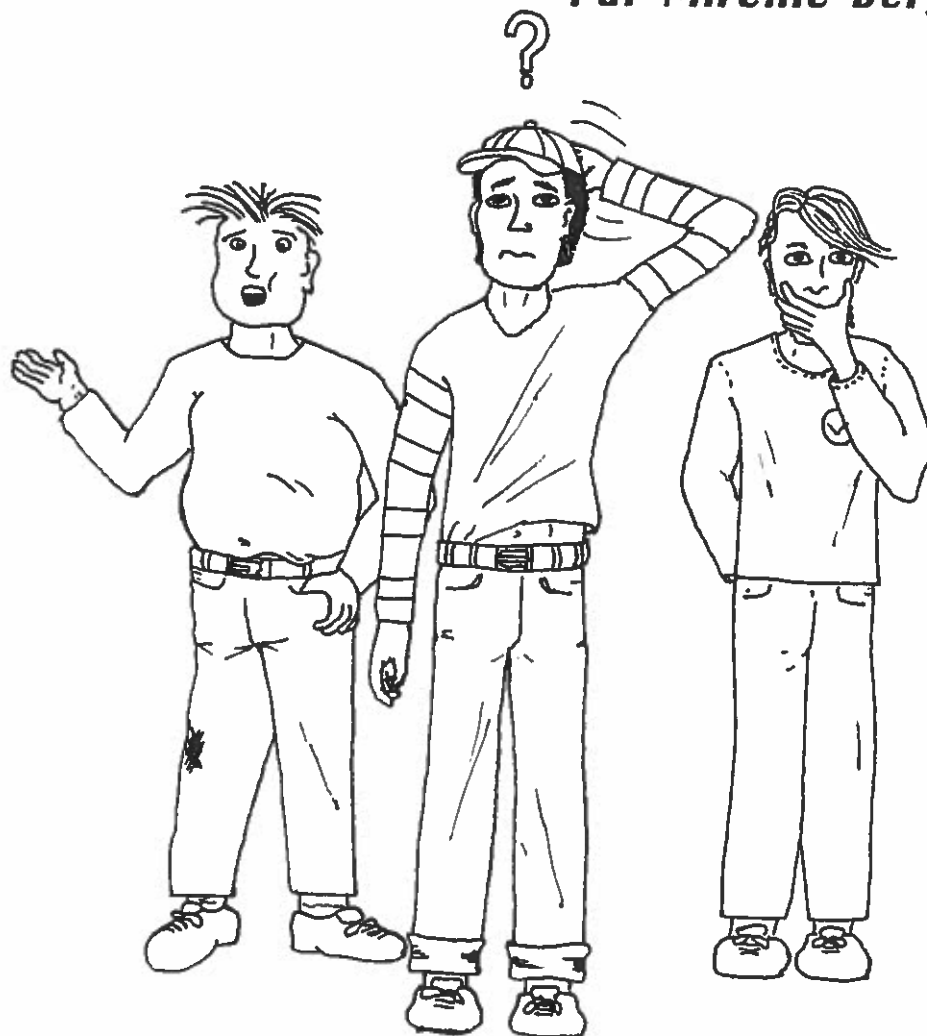


QUELS JEUX CHOISIR?

Par Mireille Bergeron



**ÉDITIONS POSITIVES
1-896746-11-X**

LISTE DE JEUX

- 1- Accroche-Décroche
- 2- Attrape tortue
- 3- Autobus, Métro, Taxi
- 4- Ballon-canadien
- 5- Balou-balou
- 6- Bataille des planètes
- 7- Bébé clin d'oeil
- 8- Bingo moniteur
- 9- Bingo musical
- 10- Blop Blop
- 11- Cachette Rantamplan
- 12- Canard, canard, dindon
- 13- Cercle d'amis
- 14- Chameau, chamois
- 15- Chasse à l'alphabet
- 16- Chasse aux moniteurs
- 17- Chef d'orchestre (Le)
- 18- Chiffres-positions
- 19- Combat de coqs
- 20- Courant électrique
- 21- Couronne du roi Georges (La)
- 22- Étoile
- 23- familles (Les)
- 24- Feux de circulation
- 25- Jean dit
- 26- Jeu des numéros
- 27- Limonade
- 28- Lucioles
- 29- Magie noire
- 30- Méiose
- 31- Mer, terre
- 32- Messagers
- 33- Meurtrier et détective
- 34- Monarque
- 35- Mur chinois
- 36- noeuds (Les)
- 37- Nova
- 38- Patate chaude
- 39- pêcheur (Le)
- 40- pieuvre (La)
- 41- Points d'appui
- 42- Porteurs d'eau
- 43- prisonniers (Les)
- 44- Queue du dragon
- 45- Roche, papier, ciseau
- 46- Roméo et Juliette
- 47- Rue et avenue
- 48- sculpteur (Le)
- 49- Spirale
- 50- statue de sel (La)
- 51- Stratégo
- 52- téléphone (Le)
- 53- tracteur (Le)
- 54- Zip Zap

Accroche - Décroche

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Tous les participants sont en groupe de deux, bras dessus, bras dessous. Deux joueurs ne sont pas en groupe de deux. L'un de ces joueurs court après l'autre qui essaie de se réfugier en s'accrochant à une équipe de deux. À ce moment, le joueur de l'autre côté (qui devient le troisième joueur) se décroche et court après le joueur qui courait précédemment après l'autre. Il peut alors aussi se réfugier et ainsi de suite. Si un joueur attrape celui qu'il poursuit, ils interchangent leur rôle. Celui qui était poursuivi doit maintenant essayer d'attraper son poursuivant et vice-versa.



Attrape tortue

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Les joueurs (tortues) se déplacent en position accroupie. Un joueur (chasseur) est choisi pour attraper les tortues. Il peut marcher normalement. Lorsque qu'il s'approche, les petites tortues peuvent se coucher sur le dos en bougeant les pattes (les jambes et les bras). Le chasseur ne peut pas les attraper quand ils sont dans cette position. Lorsqu'une tortue a été attrapée, elle se cache dans sa carapace en se mettant en petite boule sur le sol. Le jeu se termine quand toutes les tortues ont été attrapées.



Autobus, Métro, Taxi

Nombre de joueurs: 15 et plus

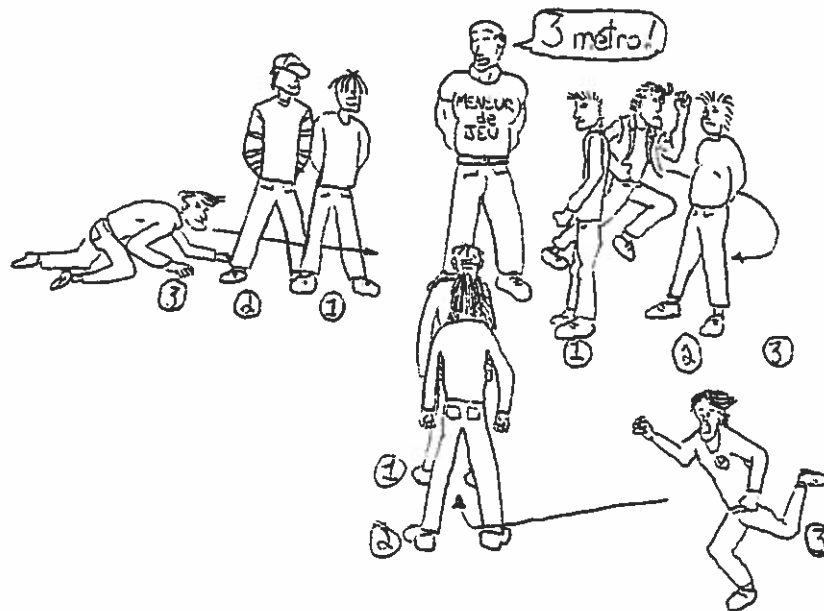
Déroulement:

On divise les participants en cinq équipes. Les membres des équipes se placent en file et se font face de façon à former une étoile. Chaque membre d'une équipe a un numéro (qui est le même que les membres des autres équipes). Le meneur de jeu crie un numéro et dit: «Autobus, Métro, ou Taxi». Si par exemple le meneur de jeu dit: «Numéro Deux, Métro», à ce moment, les joueurs numéro deux passent sous les jambes des joueurs de leur équipe qui sont devant eux. Ensuite, ils doivent courir à l'extérieur de chacune des autres équipes et revenir à leur équipe en passant sous les jambes du joueur qui était derrière eux afin de revenir à leur position initiale. Le premier joueur arrivé donne un point à son équipe. L'équipe qui accumule le plus de points est la gagnante.

Autobus: sauter par-dessus les participants (comme à saute-moutons);

Métro: passer sous les jambes des participants;

Taxi: passer à côté des participants.



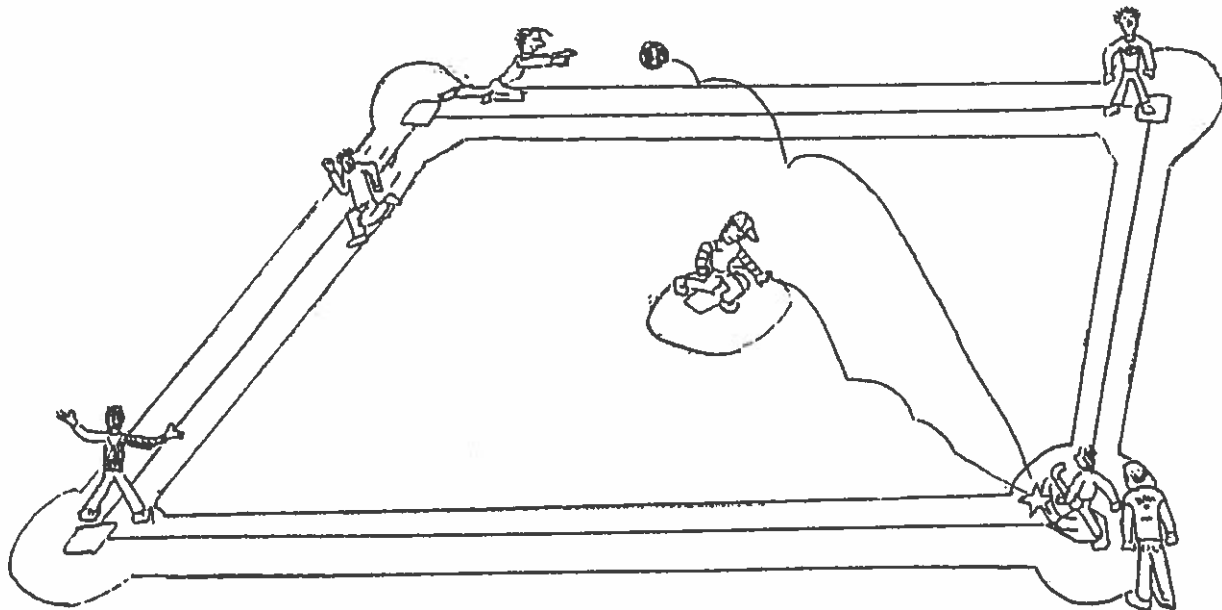
Ballon-canadien

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: - un ballon

Déroulement:

Ce jeu ressemble beaucoup à la balle-molle, excepté que le lanceur fait rouler le ballon sur le sol pour que le frappeur puisse le frapper d'un coup de pied.



Balou-balou

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Les participants font semblant de dormir et se placent en petites boules un peu partout par terre. Le meneur de jeu va toucher à deux joueurs qui seront les balous-balous. Ensuite, le meneur de jeu va réveiller un participant, qui va à son tour réveiller un autre participant, et ainsi de suite. Lorsque l'un des joueurs qui a été désigné comme balou-balou est réveillé, il crie très fort «BALOU-BALOU» et tous doivent se réveiller. Alors, les deux balous-balous essaient de toucher aux autres joueurs qui deviendront des balous-balous eux aussi lorsqu'ils seront attrapés. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les participants soient des balous-balous!



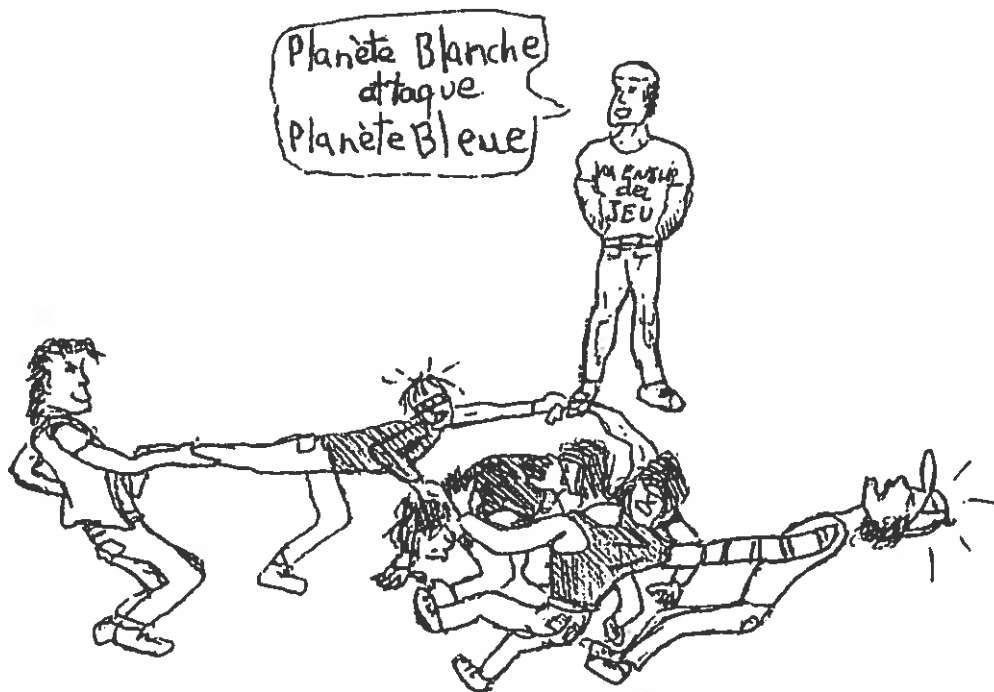
Bataille des planètes

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

On divise le groupe des participants en quatre ou cinq équipes. Chacun choisit un nom de planète. Tous les membres de l'équipe doivent s'accrocher le mieux possible ensemble. Si par exemple le meneur de jeu crie: «La planète Bleue attaque la planète Blanche». Les joueurs de la planète Bleue ont environ dix secondes pour aller capturer (toucher) des membres de la planète Blanche. Les joueurs touchés changent de planète. L'équipe gagnante est la planète qui compte le plus de membres à la fin.

Suggestion: On peut donner les vrais noms de planètes.

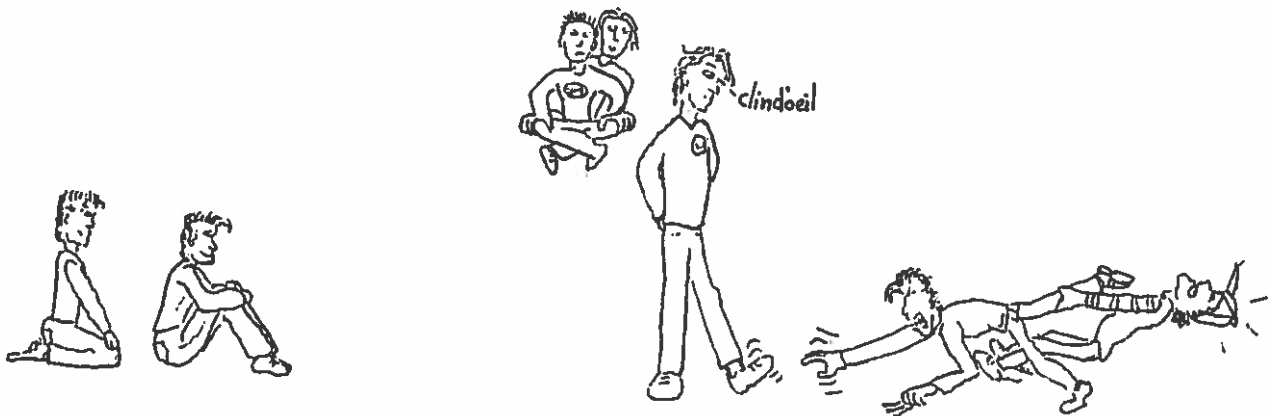


Bébé clin d'oeil

Nombre de joueurs: 9 et plus

Déroulement:

La moitié des joueurs se place en cercle (les joueurs intérieurs). L'autre moitié des joueurs se place derrière ces joueurs (les joueurs extérieurs). Un participant qui est au centre du cercle (le joueur-centre) fait un clin d'oeil à un joueur intérieur. À ce moment, le joueur intérieur a un maximum de dix secondes pour venir toucher aux pieds du joueur-centre. Toutefois, le joueur extérieur qui est assis derrière ce joueur intérieur doit le retenir. Si le joueur intérieur réussit à toucher les pieds du joueur-centre, le joueur intérieur devient le nouveau joueur-centre, le joueur-centre devient le joueur extérieur, et le joueur extérieur devient le joueur intérieur. S'il ne réussit pas à lui toucher les pieds, il change de place avec le joueur extérieur derrière lui, et le joueur-centre reste là.



Bingo moniteur

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel:

- quelques chaises
- magnétophone

Déroulement:

Des moniteurs marchent avec une chaise. Les autres joueurs circulent librement en écoutant de la musique. Lorsque la musique arrête, les moniteurs s'assoient sur leur chaise et les joueurs s'assoient en file devant eux le plus rapidement possible. Les derniers de chaque file sont éliminés.



Bingo musical

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: - magnétophone

Déroulement:

Les participants circulent librement sur un terrain donné en écoutant de la musique. Lorsque la musique arrête, le meneur de jeu crie un numéro. Les joueurs se dépêchent de se rassembler en groupe (le nombre de joueurs de chaque groupe varie et est toujours en rapport avec le numéro crié par le meneur de jeu). Les derniers participants assis, ainsi que ceux qui n'ont pas pu se regrouper sont éliminés. Les gagnants sont ceux qui restent le plus longtemps sur le terrain.

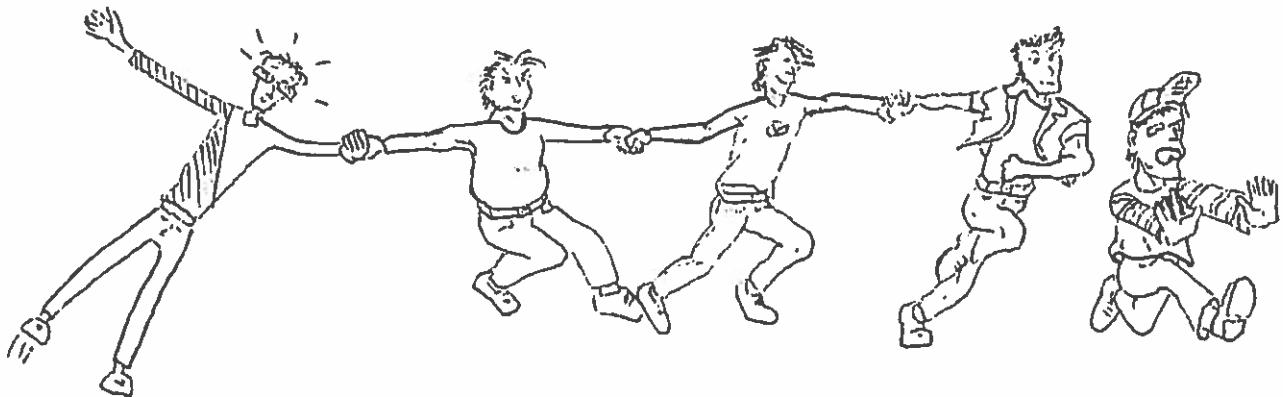


Blop Blop

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Une «bibitte» est formée par deux joueurs qui se tiennent par la main. La «bibitte» essaie de toucher aux joueurs qui courent dans un espace délimité. Chacune des victimes se joint à la «bibitte» et l'agrandit. Le jeu se termine lorsque la «bibitte» a absorbé tout le groupe.



Cachette Rantamplan

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

Il y a un ou deux joueurs (qui sont les mêmes pour toute une partie) qui comptent à un endroit précis. Les autres joueurs ont vingt secondes pour se cacher, la première fois. Les compteurs doivent rester à leur place, puis trouver et identifier les autres joueurs. Plus le jeu avance, plus le temps alloué pour se cacher diminue (quinze, dix, cinq, trois secondes). Les joueurs doivent toujours revenir tout près des compteurs à chaque fois que ceux-ci recommencent à compter. Les gagnants sont ceux qui réussissent à se cacher le plus rapidement sans se faire trouver et ce, à partir du début de la partie.

***Suggestion:* Ce jeu peut se faire lors d'un voyage de camping ou lors d'une autre activité qui a lieu en soirée.**



Canard, canard, dindon

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

Les joueurs s'assoient en cercle. Un joueur fait le tour du cercle et dit à trois joueurs différents: «Canard, canard, dindon». Le dindon se lève et court après ce joueur. Il faut que celui qui se fait courir après se dépêche de faire le tour du cercle et revienne à la place laissée libre par le dindon, sans se faire toucher. Si le dindon réussit à toucher à ce joueur, ils inversent leur rôle.

Variante: Avoir deux ou trois joueurs qui font le tour du cercle.



Cercle d'amis

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

Un groupe forme un petit cercle. Un joueur désigné va à l'intérieur du cercle. Les yeux fermés, il se laisse tomber comme une quille et se fait balancer comme un ressort qui serait immobile à la base, par les autres participants qui l'empêchent de tomber.

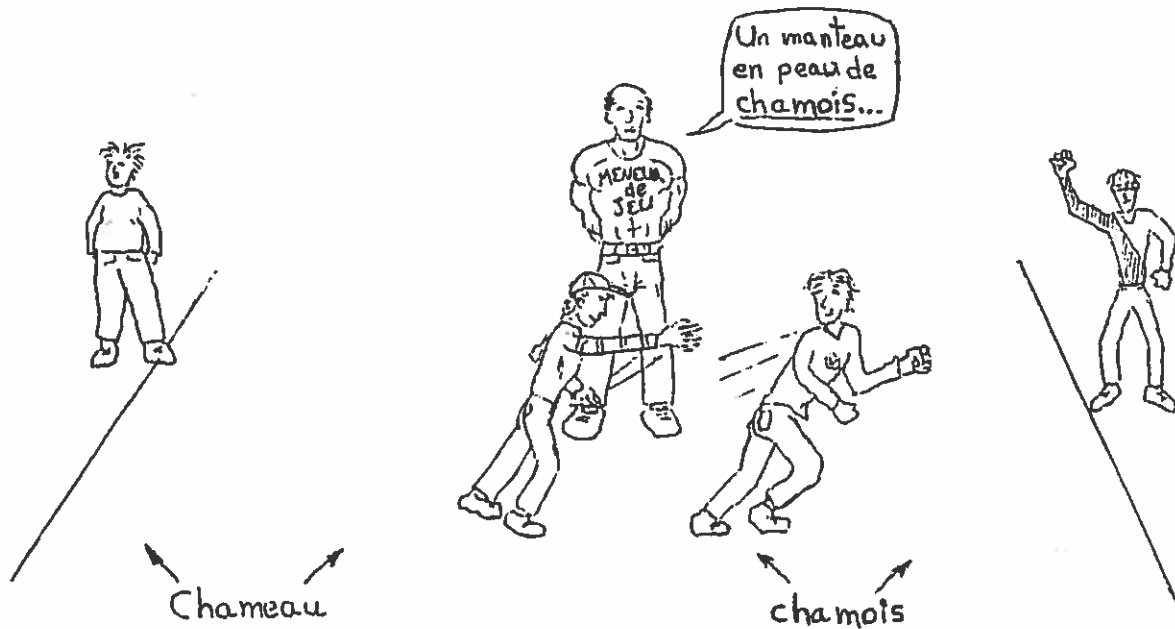


Chameau, chamois

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Deux équipes se placent en ligne, l'une en face de l'autre, à environ un mètre de distance. D'un côté, il y a l'équipe chameau, et de l'autre côté, l'équipe chamois. Le meneur de jeu raconte une histoire qu'il invente et il doit dire les mots chameau ou bien chamois dans son histoire. Lorsque, par exemple, le mot chamois est mentionné, les joueurs de cette équipe doivent se sauver et les joueurs de l'équipe chameau doivent les attraper avant qu'ils ne touchent à leur ligne de fond. Les participants qui sont touchés changent tout simplement d'équipe.



Chasse à l'alphabet

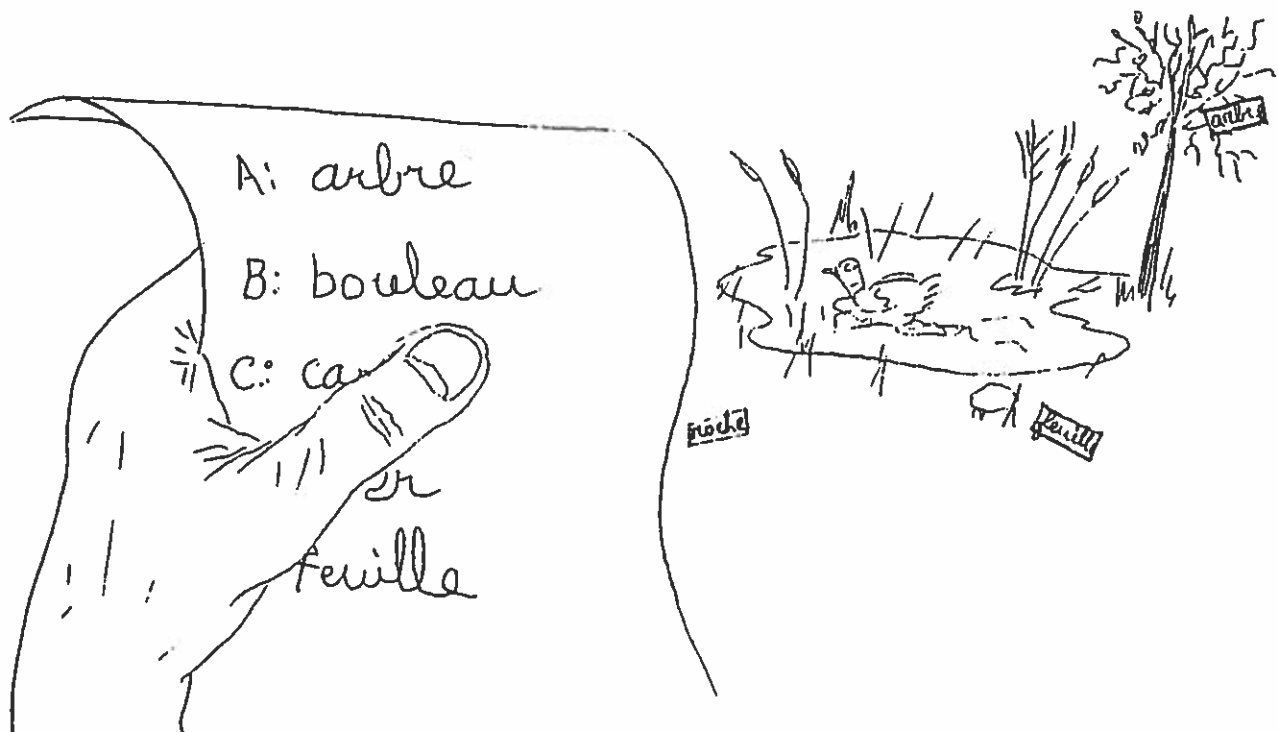
Nombre de joueurs: 4 et plus

Matériel:

- feuilles
- crayons de plomb

Déroulement:

Avant le début du jeu, l'enseignant ou la personne en charge doit avoir placé vingt-six mots (un mot commençant par chaque lettre de l'alphabet) à l'endroit où le jeu sera joué (cour d'école). Les mots peuvent être en rapport avec un thème précis (ex: les animaux, les sports). Chaque participant reçoit une feuille de papier sur laquelle les lettres de l'alphabet sont inscrites en colonne. Les participants doivent faire une chasse à l'alphabet et inscrire tous les mots qu'ils trouvent sur leur feuille.



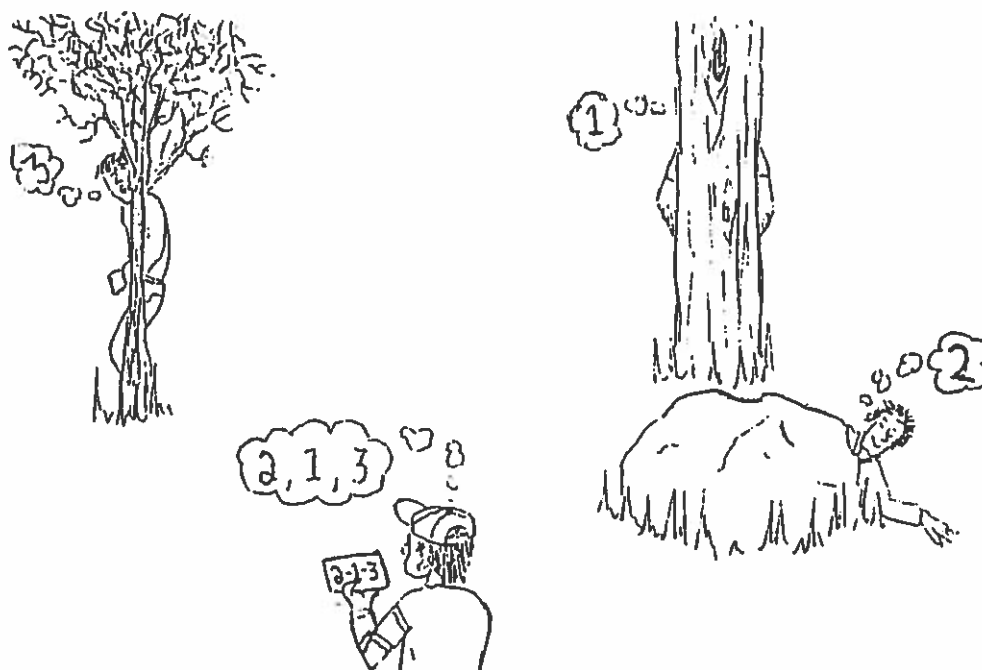
Chasse aux moniteurs

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: - petites feuilles

Déroulement:

Six moniteurs sont choisis. Ils ont chacun un numéro différent (de un à six) et ils vont se cacher un peu partout sur un très grand terrain délimité à l'avance (la cour de l'école). Des équipes de deux à quatre joueurs reçoivent une petite feuille avec des numéros mélangés dessus (ex: 3-2-5-1-6-4). Les joueurs ne connaissent pas les numéros des moniteurs. Ils doivent attraper les moniteurs dans l'ordre qui est inscrit sur leur feuille. Lorsqu'un moniteur est attrapé, il vérifie si le numéro en tête de liste (le dernier qui n'est pas coché) est le sien. Si c'est le cas, il coche son numéro. Dans le cas contraire, il dit que ce n'est pas le bon numéro et s'enfuit de nouveau. L'équipe gagnante est celle qui termine en premier.

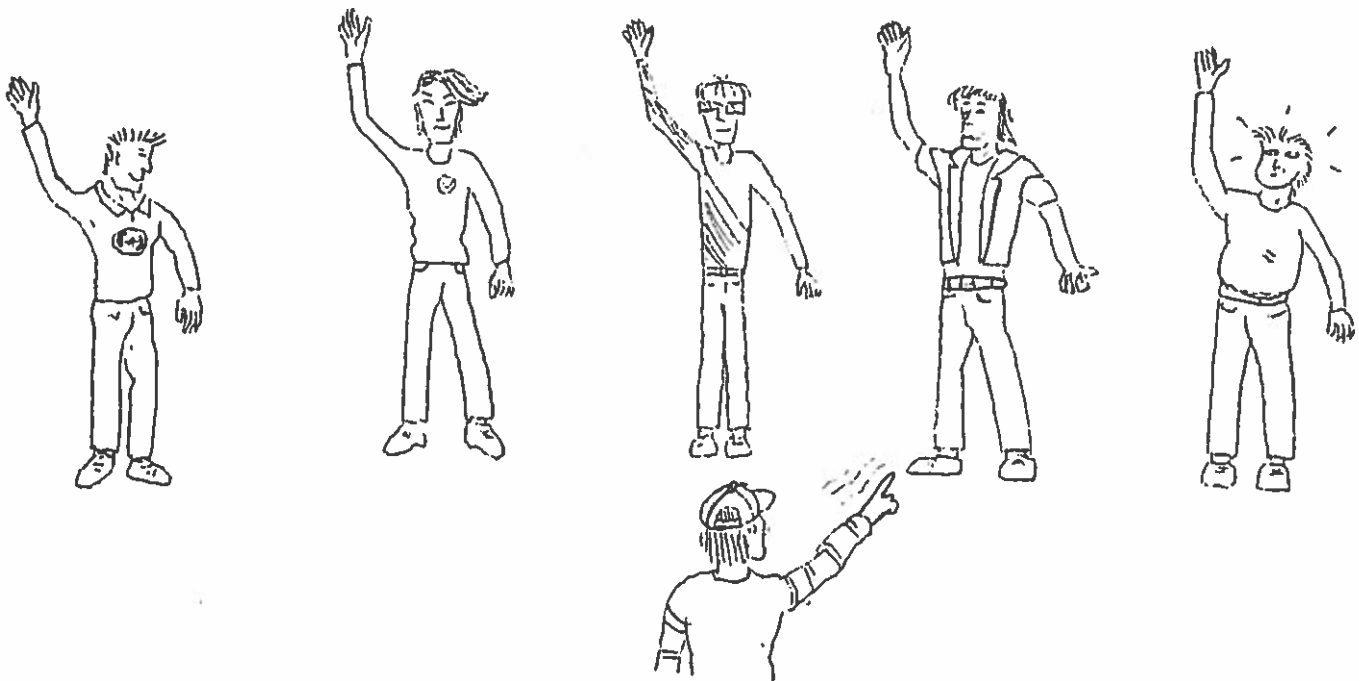


Le chef d'orchestre

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Les joueurs forment un cercle. Un joueur faisant partie du groupe est le chef d'orchestre. Il fait des gestes (ex: taper sur les cuisses) que les autres joueurs doivent imiter. Un participant qui est au milieu du cercle doit trouver qui est le chef d'orchestre. Un petit conseil: il ne faut pas que tous les joueurs regardent le chef d'orchestre sinon, le joueur du milieu le trouvera trop facilement.



Chiffres – positions

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

Le meneur de jeu raconte une histoire qu'il invente au fur et à mesure. Dans son histoire, il y a beaucoup de chiffres. Lorsqu'un chiffre est nommé, les joueurs se placent rapidement en équipe. Les équipes doivent avoir le même nombre de participants que le chiffre qui vient d'être nommé.



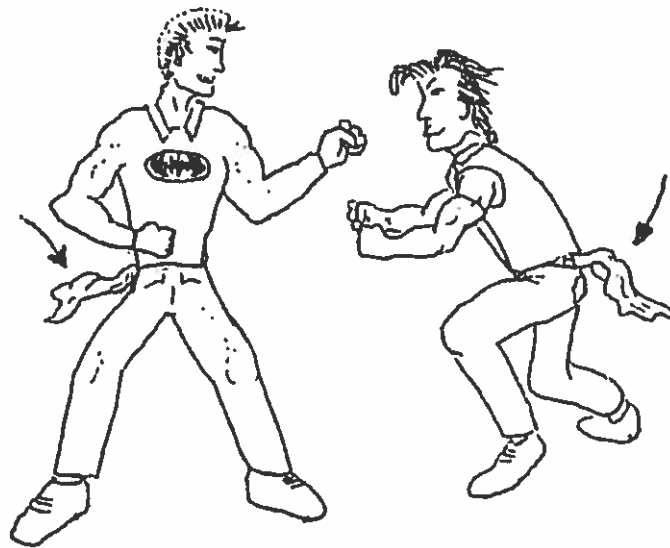
Combat de coqs

Nombre de joueurs: 2

Matériel: - 1 foulard par joueur

Déroulement:

Ce jeu se joue en équipe de deux. Chaque participant a un foulard accroché à sa ceinture derrière lui. Le but du jeu est d'enlever le foulard à son adversaire avant de se faire enlever le sien.

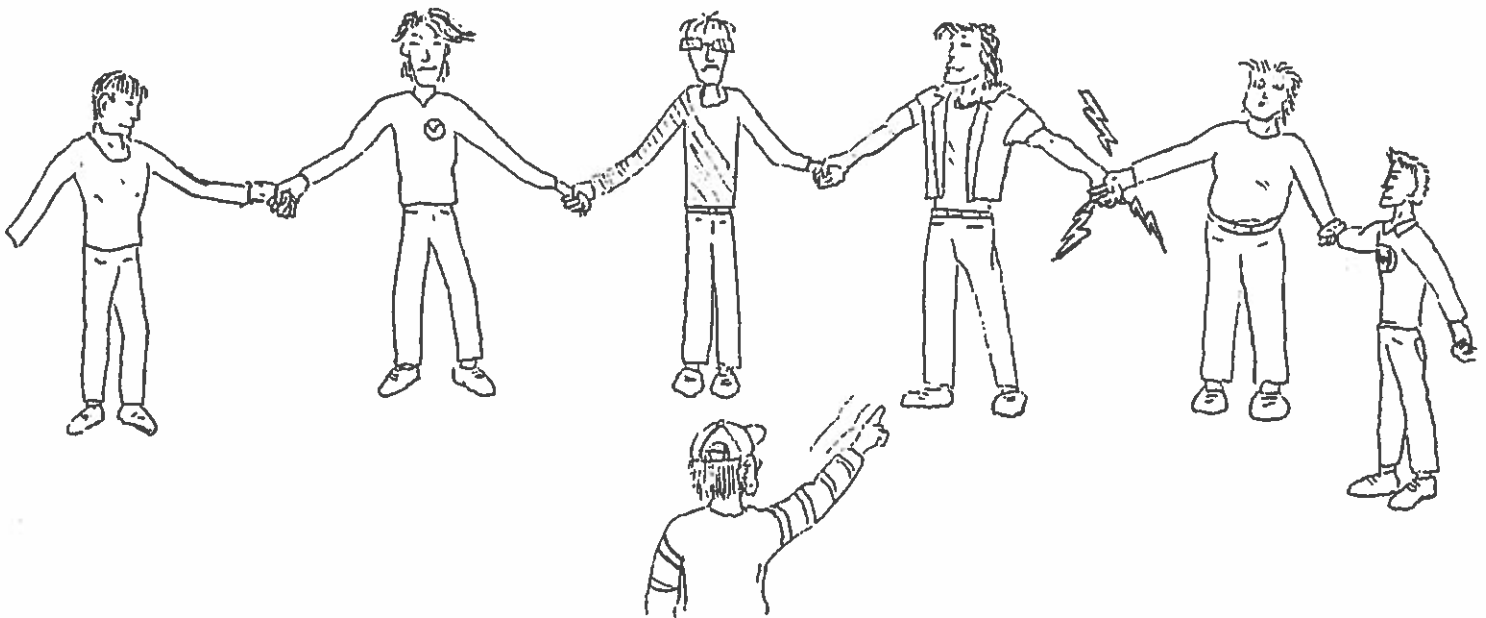


Courant électrique

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

En cercle, les participants transmettent le courant électrique en serrant la main de leur voisin. Un participant au milieu du cercle doit dire où est rendu le courant électrique. Le courant peut parfois changer de côté.



La couronne du roi Georges

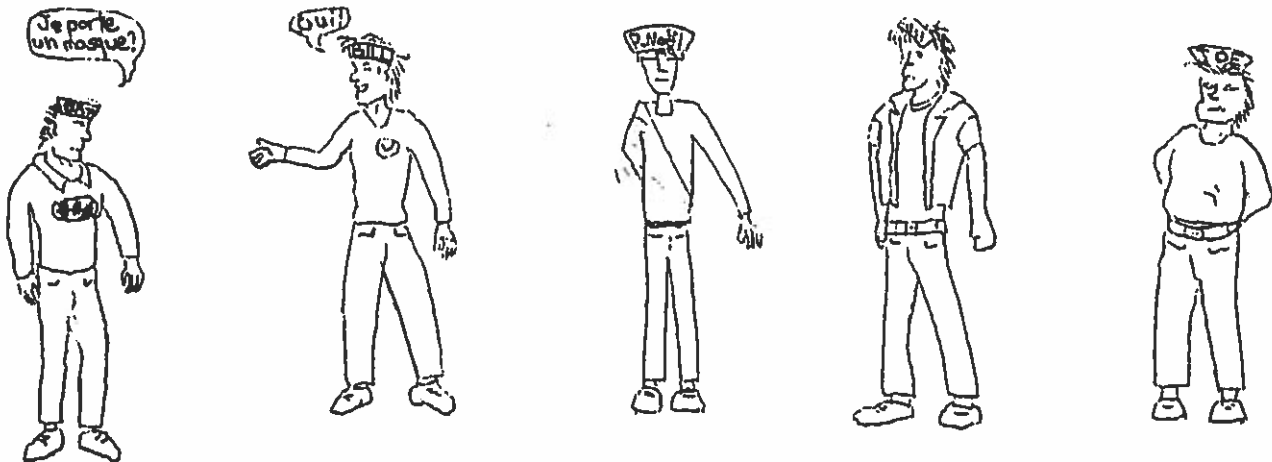
Nombre de joueurs: 4 et plus

Matériel:

- petits cartons avec noms de personnalités connues
- papier collant

Déroulement:

Les participants forment deux équipes. Chaque équipe se place en cercle. Chaque participant a le nom d'une personnalité connue collée sur leur front. À tour de rôle, chaque personne pose une question à son voisin de gauche (qui ne peut répondre que par oui ou non). Le but du jeu est que chaque participant trouve le nom de la personnalité qui est collée sur leur front, en posant le moins de questions possibles. La première équipe qui termine, gagne.

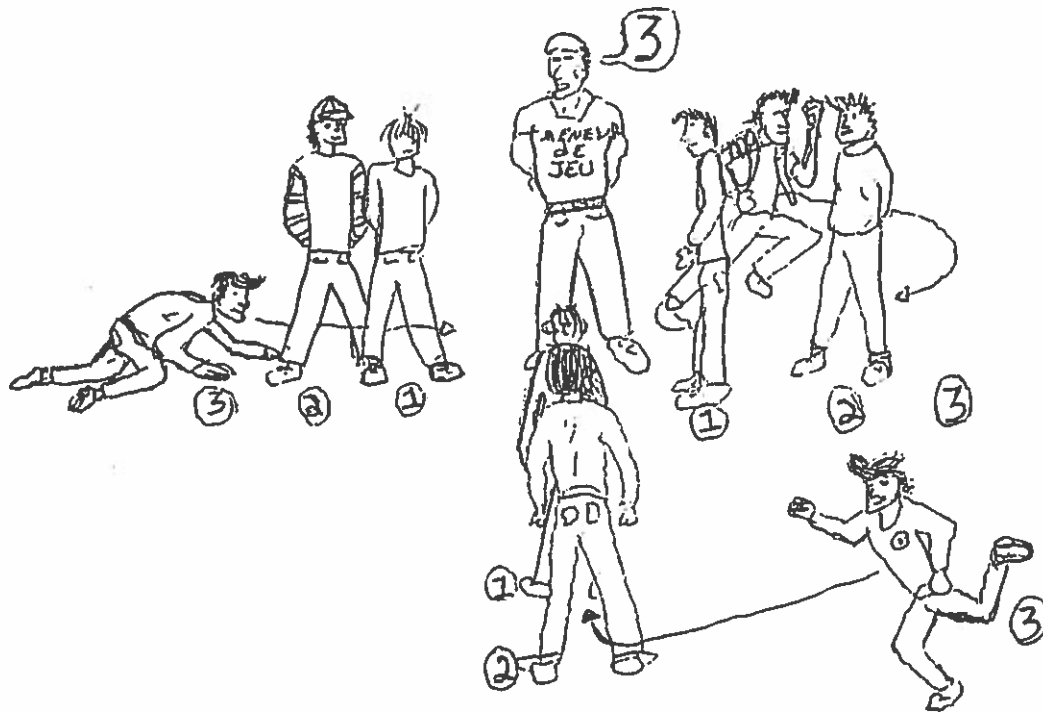


Étoile

Nombre de joueurs: 15 et plus

Déroulement:

On divise les participants en cinq équipes. Les équipes, dont les membres sont placés en file, se font face de façon à former une étoile. Chaque membre d'une équipe a un numéro (qui est le même que les membres des autres équipes). Le meneur de jeu crie un numéro. Les joueurs ayant ce numéro doivent courir à l'extérieur de chacune des autres équipes et passer entre les jambes de leurs coéquipiers avant de reprendre leur position. Le premier joueur arrivé donne un point à son équipe. L'équipe qui accumule le plus de points est la gagnante.



Les familles

Nombre de joueurs: 9 et plus

Matériel: - cartons avec noms de famille

Déroulement:

Chaque participant a un carton qui l'identifie à une famille. On peut retrouver des familles d'animaux (cochon, mouton, vache, etc.) ou bien des noms de familles se terminant tous de la même façon (Prévost, Bilodeau, Corriveau, etc.). Les familles doivent se retrouver et s'asseoir ensemble. Chaque famille est constituée d'un papa, d'une maman et d'un bébé). Le jeu se termine lorsque chaque participant a trouvé les membres qui constituent sa famille.



Feux de circulation

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Le meneur de jeu raconte une histoire qui doit inclure les couleurs des feux de circulation. Lorsqu'il nomme les différentes couleurs, les joueurs doivent faire une des actions suivantes pendant environ cinq secondes: vert: courir; jaune: marcher; et rouge: s'immobiliser. Ceux qui n'écoutent pas attentivement et qui ne respectent pas les consignes sont éliminés.



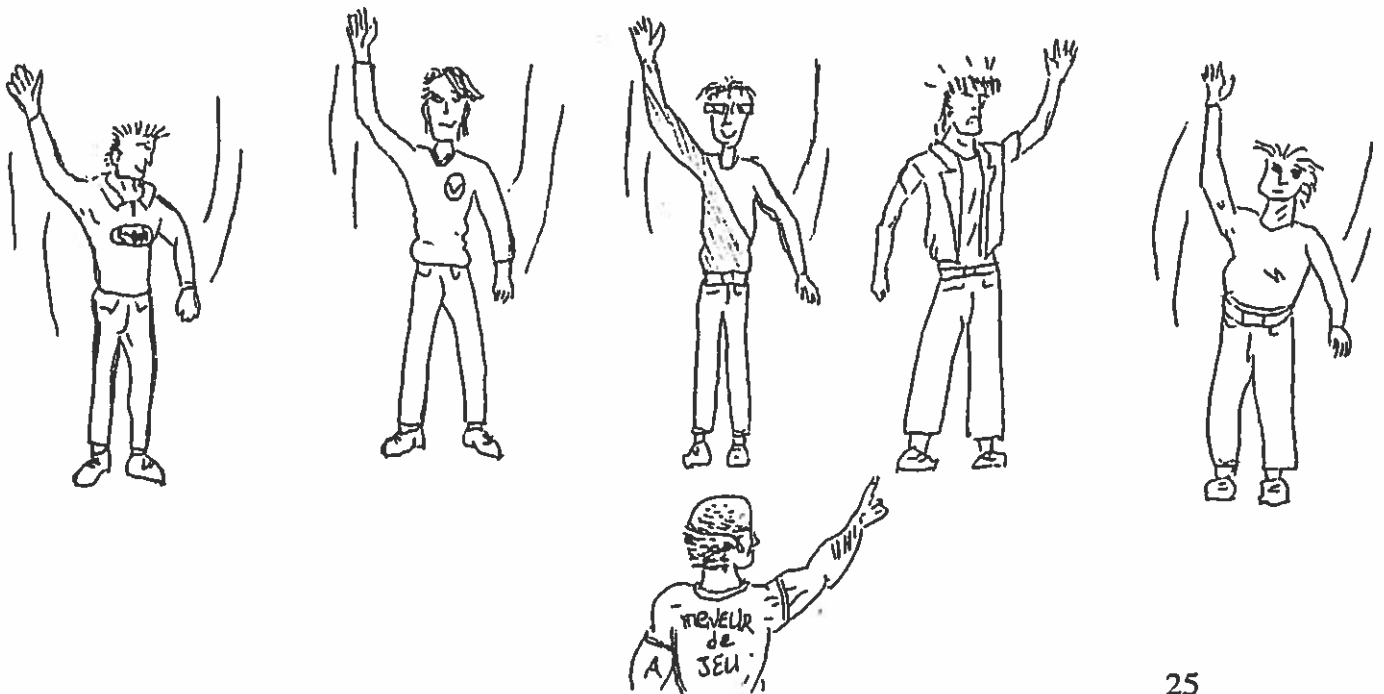
Jean dit

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

Les joueurs se placent sur une ligne devant le meneur de jeu. Le meneur de jeu dit des directives que les joueurs doivent respecter seulement s'il commence sa phrase par: «Jean dit...». Si par exemple, il dit «Jean-Guy, levez un bras!», les joueurs ne doivent pas exécuter cette action. Lorsqu'un joueur se trompe ou ne respecte pas les directives, il est éliminé. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que quelques joueurs. Ils sont alors déclarés gagnants.

***Variante:* Former deux équipes de jeux, quand une personne est éliminée d'un côté, elle va dans l'autre équipe et ainsi de suite. Après un certain temps, l'équipe qui a le plus de joueurs gagne.**

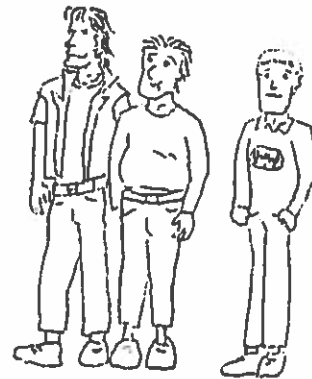
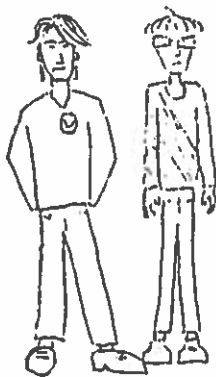


Jeu des numéros

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

Ce jeu permet de former des équipes rapidement. Lorsque le meneur de jeu dit un numéro, il faut se regrouper en équipe et avoir le même nombre de joueurs dans son équipe que le numéro qui a été dit. Par exemple, si le meneur de jeu dit: «QUATRE», les participants doivent se regrouper rapidement en équipe de quatre joueurs.



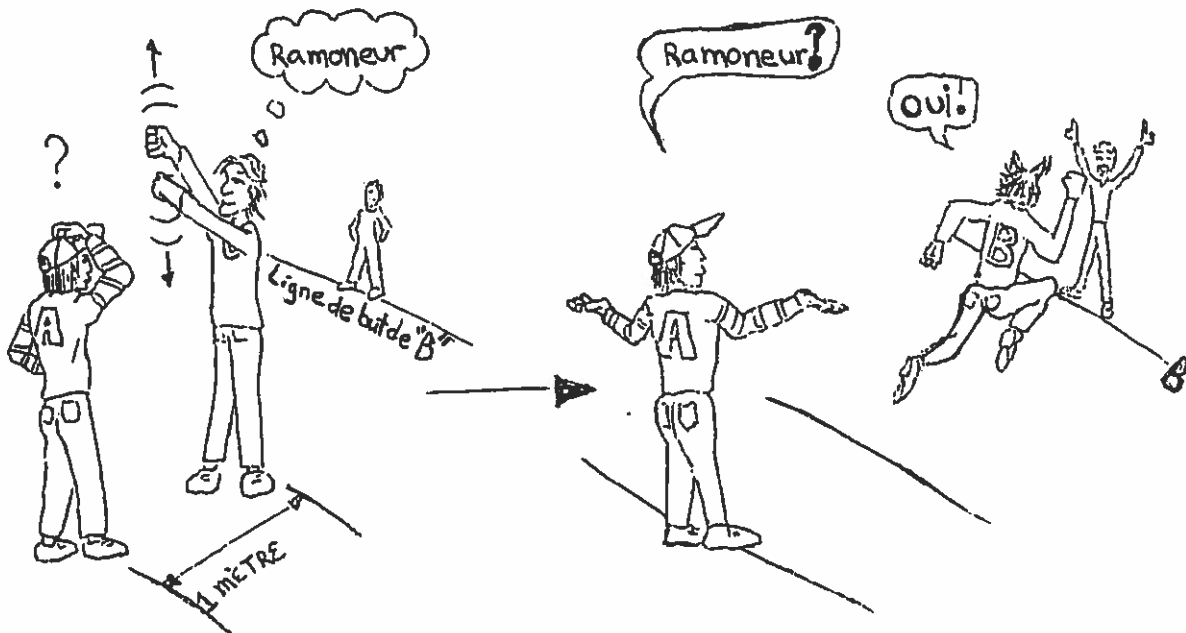
TROIS!

Limonade

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Deux équipes sont formées. En cocus, l'équipe B doit décider le nom d'une ville et un métier. Les deux équipes s'alignent ensuite au centre du terrain, l'une en face de l'autre, à environ un mètre de distance. L'équipe A dit: «Bonjour» à l'équipe B qui lui répond: «Bonjour». A demande à B: «D'où venez-vous?» et B répond le nom de la ville choisie. Enfin, A demande à B: «Que faites-vous?» Alors les joueurs de l'équipe B commencent à mimer le métier choisi. L'équipe A tente de le deviner, en nommant des métiers à haute voix. Aussitôt qu'un joueur de l'équipe A trouve le bon métier, les joueurs de l'équipe B se mettent à courir dans leur zone afin d'atteindre leur ligne de fond avant qu'un joueur de l'équipe A ne les touche. Les joueurs touchés changent d'équipe. Chaque équipe, à tour de rôle, jouera le rôle de l'équipe A ou de l'équipe B.



Lucioles

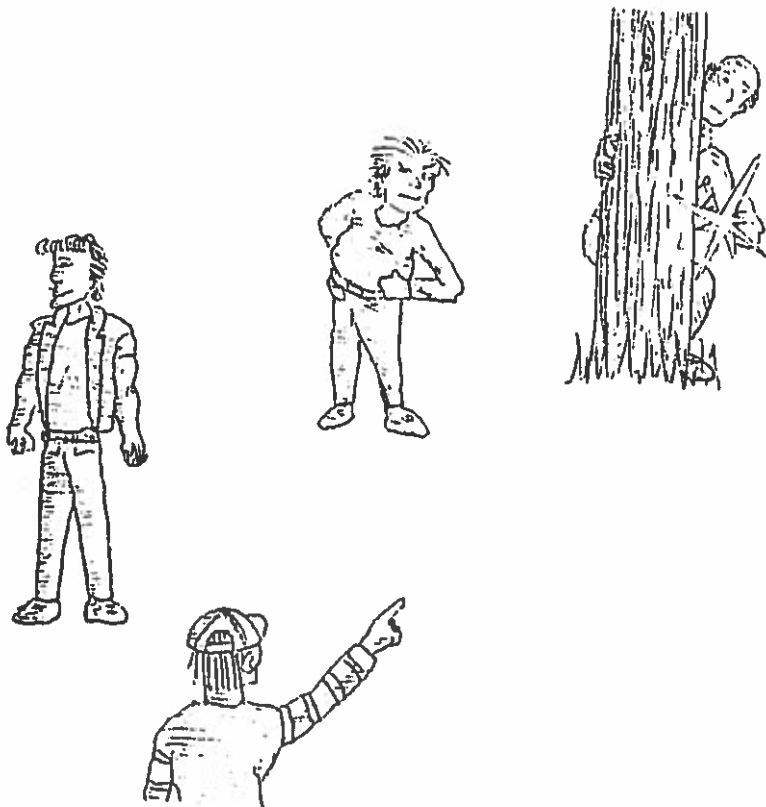
Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: - lampes de poche

Déroulement:

Ce jeu se joue de préférence sur un terrain clairsemé, à la tombée de la nuit, avec des lampes de poche. Quelques personnes désignées (des adultes de préférence) se cachent un peu partout sur un terrain délimité à l'avance. Celles-ci doivent se faire repérer à l'aide de petits signaux lumineux émis par les lampes de poche (comme les lucioles). Les joueurs doivent retrouver les personnes cachées le plus rapidement possible.

***Suggestion:* Ce jeu peut se faire lors d'un voyage de camping ou lors d'une autre activité qui a lieu en soirée.**



Magie noire

Nombre de joueurs: 6 et plus

Déroulement:

Deux joueurs sont les meneurs de jeux. Ils font semblant qu'ils font de la télépathie. Un des deux joueurs va se cacher et l'autre reste avec le groupe. Le groupe doit choisir un objet qui devra être identifié par le joueur caché. Lorsque le groupe est prêt, celui qui était caché revient avec les autres. Le meneur de jeu qui était présent pointe des objets et le meneur de jeu qui était caché devra dire si oui ou non, c'est l'objet que le groupe a choisi. Il y a un truc que seulement les meneurs de jeu doivent connaître. L'objet choisi sera pointé immédiatement après un objet de couleur noire, car c'est de la *magie noire*!

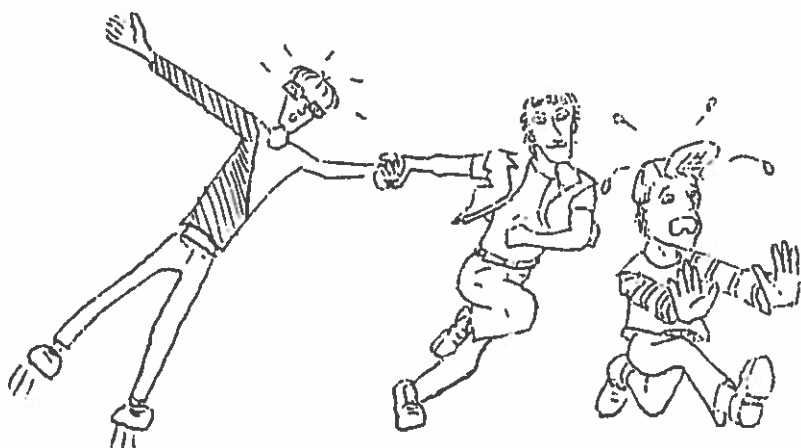


Méiose

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Une «bibitte» est formée par deux joueurs qui se tiennent la main. La «bibitte» tente, avec ses deux mains libres, de toucher à d'autres joueurs qui se joindront à elle. Quand quatre joueurs forment la «bibitte», il y a «Méiose». À ce moment, il y a division de la «bibitte» en deux équipes de deux qui vont tenter à leur tour de manger (toucher) d'autres participants. Les participants doivent se sauver dans un territoire délimité à l'avance par le meneur de jeu.

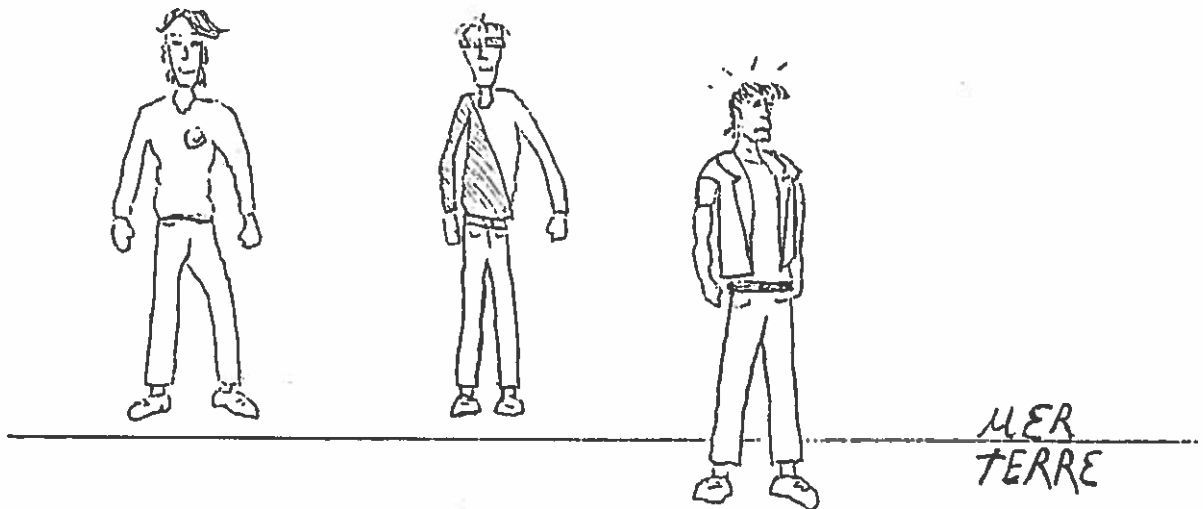


Mer, terre

Nombre de joueurs: 6 et plus

Déroulement:

Les joueurs sont placés sur une ligne droite en face du meneur de jeu. D'un côté de la ligne, c'est la terre, et de l'autre côté, c'est la mer. Le meneur de jeu crie terre ou mer et les participants doivent sauter du bon côté de la ligne sinon ils sont éliminés.



Messageurs

Nombre de joueurs: 20 et plus

Matériel:

- petits cartons
- 1 foulard par participant

Déroulement:

Ce jeu se joue de préférence sur un terrain boisé ou sur un terrain avec des obstacles. Une équipe a en sa possession les morceaux d'une phrase qui ont été préalablement écrits sur un carton par l'autre équipe (ex: vingt morceaux). Les joueurs de cette équipe ne connaissent pas la phrase. Ils doivent réussir à apporter chaque morceau de la phrase à l'espion de l'équipe opposée qui est caché. (L'espion est nommé et présenté à tous avant le début de la partie). Les joueurs doivent se disperser sur le terrain et faire attention de ne pas se faire prendre par les joueurs de l'équipe adverse car ceux-ci jouent les rôles de «policiers». Lorsqu'ils se font prendre, il y a un «Combat de coqs» et le gagnant garde le papier. Si un participant perd son papier, il va en chercher un autre là où le meneur de jeu les a initialement placés. Lorsqu'une équipe a terminé et a réussi à lire la phrase (malgré les morceaux manquants), les équipes changent de rôle et on recommence avec une nouvelle phrase. Le tout est chronométré et l'équipe gagnante est celle qui réussit à décoder sa phrase en prenant le moins de temps possible.



Meurtrier et détective

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

Au début du jeu, tous les joueurs ont les yeux fermés. Le meneur de jeu désigne secrètement un meurtrier et un détective. Au signal, tous les joueurs se promènent dans un espace délimité. Lorsqu'ils se font faire un clin d'oeil par le meurtrier, ils s'assoient par terre car ils sont «morts». Le détective doit découvrir qui est le meurtrier.



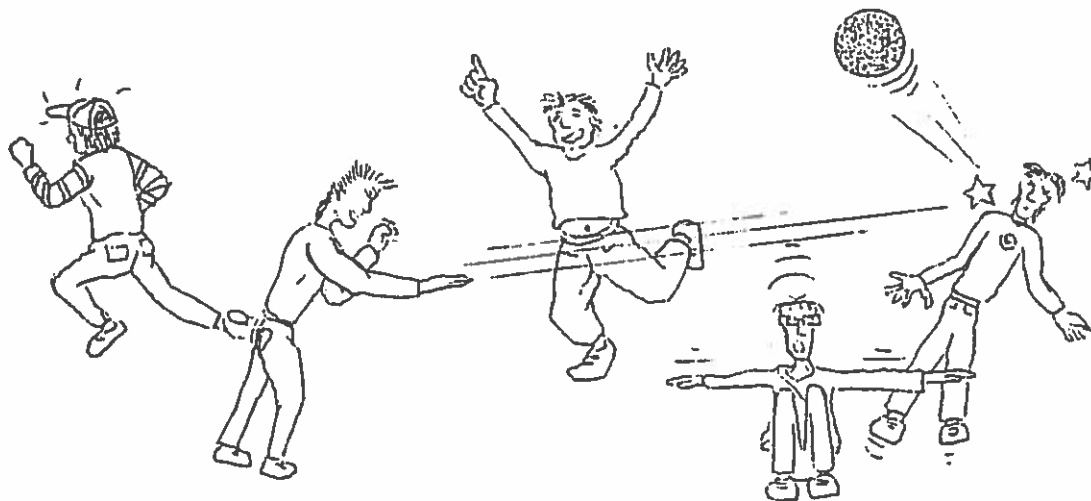
Monarque

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: un ballon

Déroulement:

Un joueur (le monarque) tente d'atteindre des participants avec un ballon de caoutchouc mousse. Il n'a pas le droit de se déplacer lorsqu'il est en possession du ballon. Chaque joueur touché par le ballon, avant qu'il ne touche le sol, devient aussi un monarque. Un monarque qui n'a pas le ballon peut se déplacer vers un participant qui tente de s'échapper et recevoir une passe. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont des monarques.

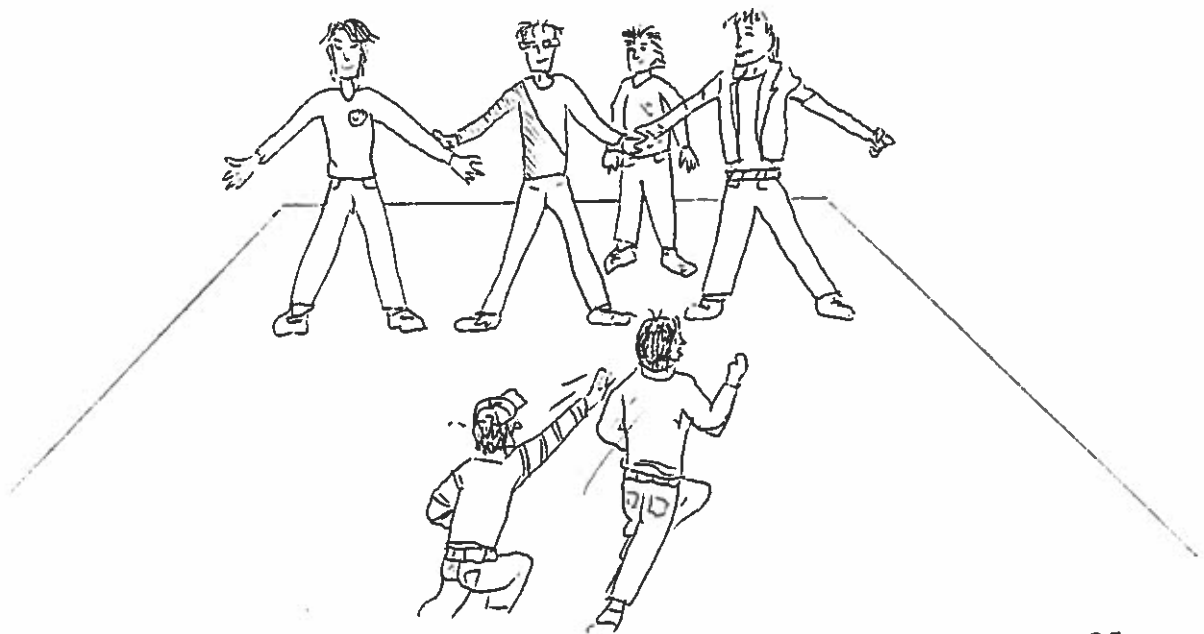


Mur Chinois

Nombre de joueurs: 20 et plus

Déroulement:

Les participants se placent tous sur un côté d'un terrain délimité. Au milieu du terrain, il y a deux chinois. Lorsque ces deux joueurs crient: «Chinois», les autres joueurs doivent se rendre de l'autre côté du terrain, sans se faire toucher par les deux chinois. Si les joueurs sont touchés, ils doivent commencer à faire un mur au milieu du terrain. Ils se placent en ligne, jambes écartées, les uns à côté des autres. Les participants restants et les chinois devront dorénavant passer entre les jambes des personnes formant le mur chinois s'ils veulent traverser le terrain. Les chinois ne peuvent pas toucher aux joueurs lorsqu'ils sont entre les jambes des joueurs qui font le mur. Ces derniers ne peuvent pas rester entre les jambes plus de dix secondes. Les gagnants sont ceux qui restent le plus longtemps sur le jeu sans se faire toucher.

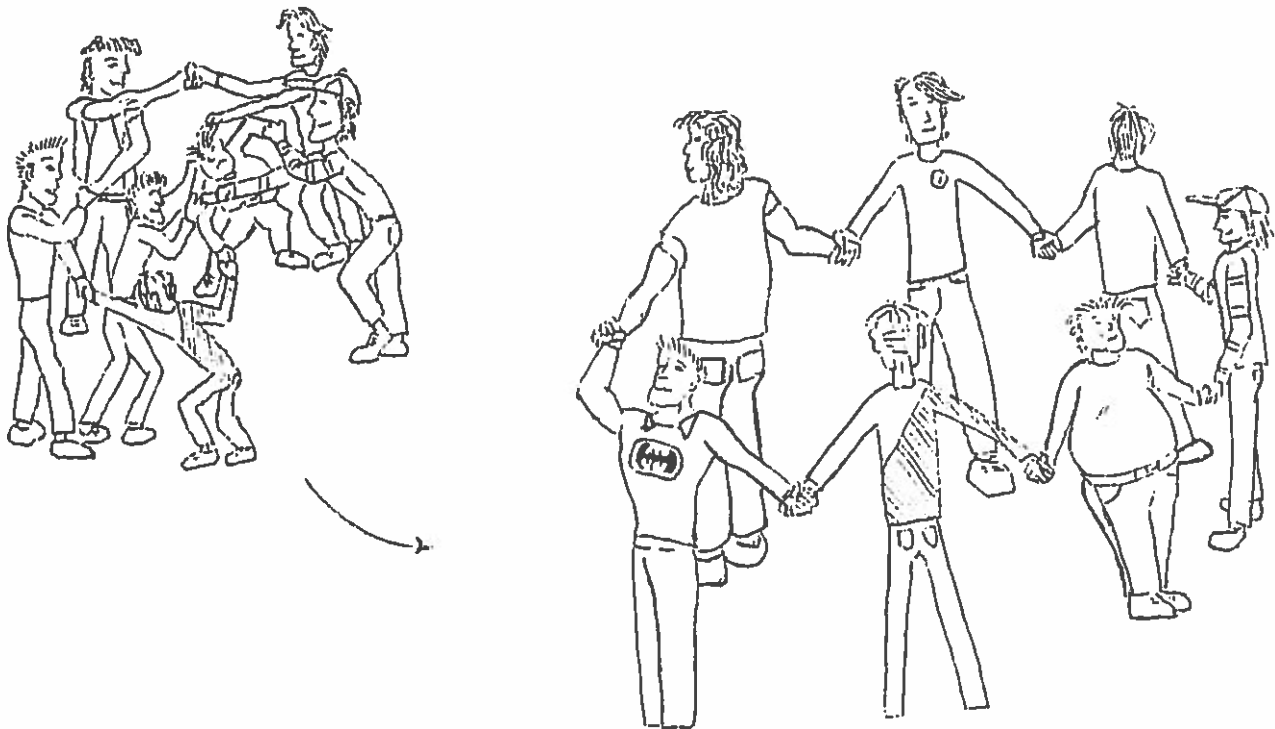


Les noeuds

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Les joueurs se regroupent. Deux joueurs se donnent la main droite. Ils cherchent de nouveaux partenaires et ils leur donnent la main gauche. Lorsque tous les joueurs sont pris ensemble, il faut former un cercle sans se séparer.

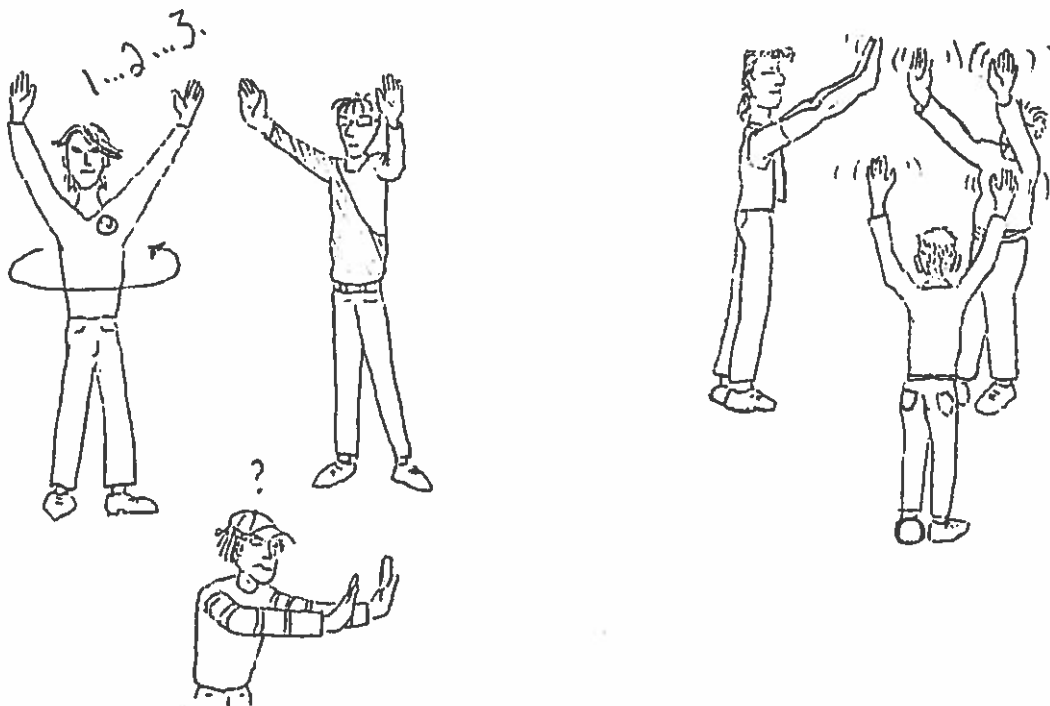


Nova

Nombre de joueurs: 3 et plus

Déroulement:

En groupe de trois ou plus, former un cercle. Faire la *Nova* en se plaçant les mains, paumes contre paumes, et les bras élevés à un angle d'environ quarante-cinq degrés. Lorsque le meneur de jeu donne un signal (frappe dans les mains), la *Nova* explose: les participants ferment les yeux, se laissent les mains et tournent trois fois sur eux-mêmes. Par la suite, toujours en ayant les yeux fermés, ils essaient de reformer la *Nova*.



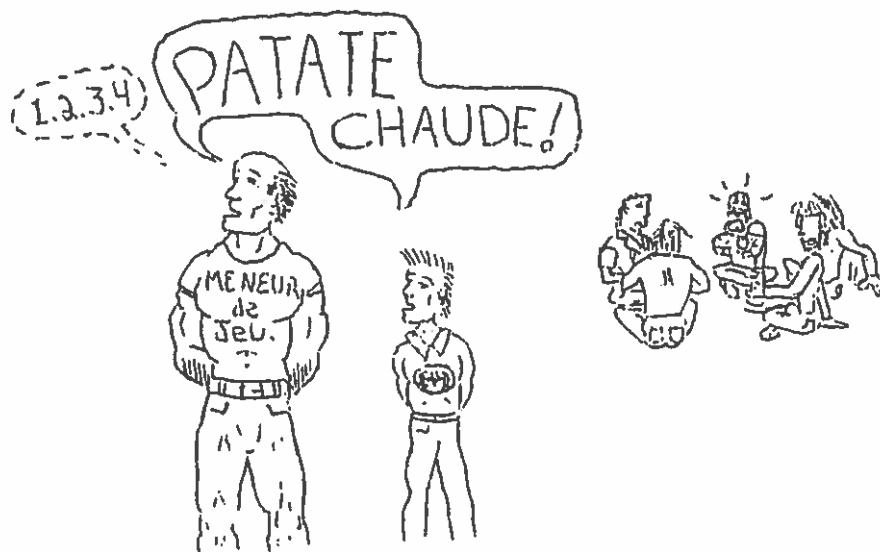
Patate chaude

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: - objet quelconque représentant la «patate»

Déroulement:

Assis en cercle, les joueurs se passent un objet qui est la patate chaude. Après quelques secondes, le meneur de jeu, qui ne regarde pas le cercle, dit: «patate chaude». À ce moment, le joueur qui a la patate chaude entre les mains quitte le cercle et rejoint le meneur de jeu. Il lui dit un numéro. Le meneur de jeu et lui-même diront: «Patate chaude» immédiatement après avoir compté jusqu'à ce numéro. Le jeu se continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul participant avec la patate chaude.

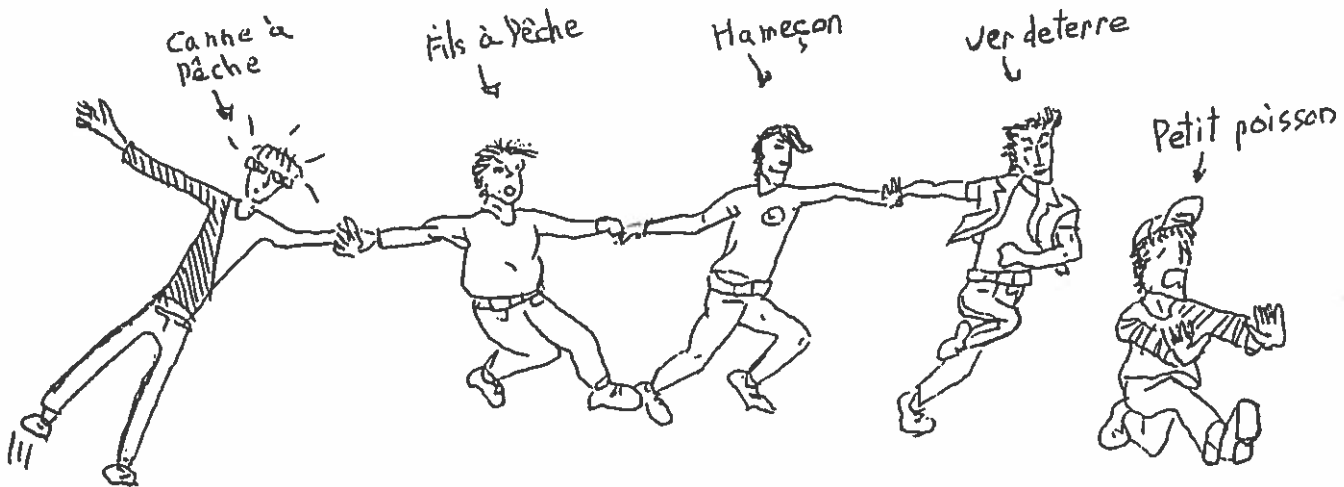


Le pêcheur

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

Le meneur de jeu chuchote un titre à chaque joueur dans leur oreille de façon à ce que les autres n'entendent pas. Voici les titres dans l'ordre du plus fort au plus faible: 1. Pêcheur; 2. Canne à pêche; 3. Fil à pêche; 4. Hameçon; 5. Ver de terre; 6. Poisson. Lorsque le signal est donné, les joueurs qui ont un titre «faible» doivent se sauver des joueurs qui ont un titre «fort». Le pêcheur doit attraper des participants et leur demander leur titre à haute voix. S'il attrape la canne à pêche, les deux doivent alors essayer d'attraper le troisième plus fort (fil à pêche), et ainsi de suite, jusqu'à ce que la chaîne soit complètement formée. S'il attrape un participant qui n'a pas le titre dont il a besoin, il le laisse partir.

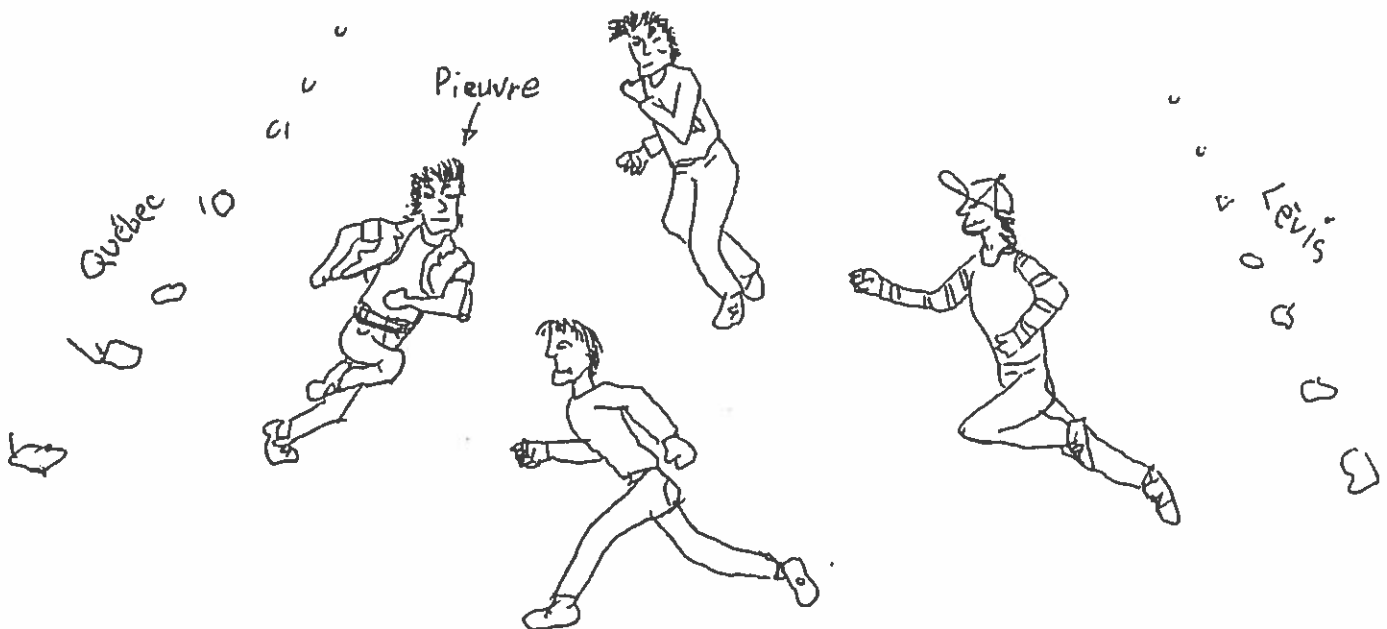


La pieuvre

Nombre de joueurs: 15 et plus

Déroulement:

Les participants se placent à un bout d'un terrain délimité à l'avance. La pieuvre qui est située au milieu donne le signal de départ en criant: «pieuvre». Les participants doivent traverser le territoire de la pieuvre et se rendre de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par elle. Ceux qui se font toucher deviennent des pieuvres qui doivent elles aussi attraper les autres participants. Ceux qui ne se font pas touchés attendent le nouveau signal avant de retraverser le terrain. Le dernier participant à se faire prendre est le gagnant.

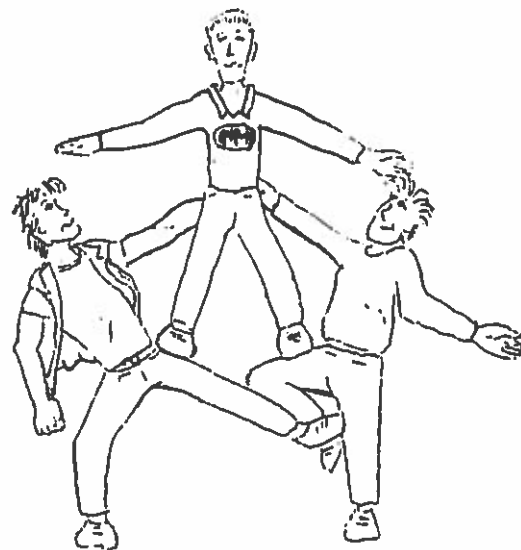


Points d'appui

Nombre de joueurs: 3 et plus

Déroulement:

Trois participants se regroupent et ils doivent se tenir sur deux points d'appui contre le sol. S'ils réussissent, ils se placent en groupe de quatre et ils doivent se tenir sur trois points d'appui. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe rate ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs. Il y a toujours un point d'appui de moins que le nombre de participants.



Porteurs d'eau

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel:

- 2 chaudières d'eau
- 2 verres en polystyrène percés à l'aide d'une fourchette

Déroulement:

Il y a une chaudière à chaque bout d'un trajet d'environ trente mètres. Chaque équipe est alignée derrière sa chaudière et a en sa possession un verre troué. Le but du jeu est de transporter le plus d'eau le plus rapidement possible d'une chaudière à l'autre dans un temps déterminé. Le jeu se fait sous forme de course à relais. L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'eau dans sa chaudière, à la fin de la course.

Variantes:

- Les équipes peuvent avoir plusieurs verres d'eau.
- Les équipes peuvent utiliser des éponges au lieu des verres.



Les prisonniers

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

Les joueurs forment un cercle en se tenant par la main. Quatre ou cinq joueurs sont désignés pour aller au centre. Ils sont les prisonniers et ils doivent essayer de sortir du cercle en passant sous les bras de ceux qui forment le cercle. Les gagnants sont ceux qui réussissent.



Queue du dragon

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: - un bandeau

Déroulement:

Tous les participants se placent en file. Le premier de la file a les yeux bandés. Le dernier de la file dirige la queue du dragon en criant des instructions (ex: tourne à gauche, tourne à droite) à celui d'en avant. Le meneur de jeu aura à choisir les lieux ou les obstacles à contourner (ex: se diriger vers un terrain boisé).



Roche, papier, ciseau

Nombre de joueurs: 10 et plus

Déroulement:

Deux équipes se placent en ligne, l'une en face de l'autre à environ un mètre de distance. Les deux équipes doivent se confronter à une partie de roche, papier, et ciseau. La roche (main fermée) gagne contre le ciseau (deux doigts), car elle peut le briser; le papier (main ouverte) gagne contre la roche, car il peut l'envelopper; et le ciseau gagne contre le papier, car il peut le couper. Les joueurs mettent les mains derrière leur dos. Au signal, chacun montre son choix à son vis-à-vis (un contre un) qu'il aura représenté avec une main (roche, papier ou ciseau). Le joueur ayant l'outil le plus fort doit courir après l'autre joueur avant que celui-ci n'atteigne la ligne de fond.



ROCHE



PAPIER



CISEAUX

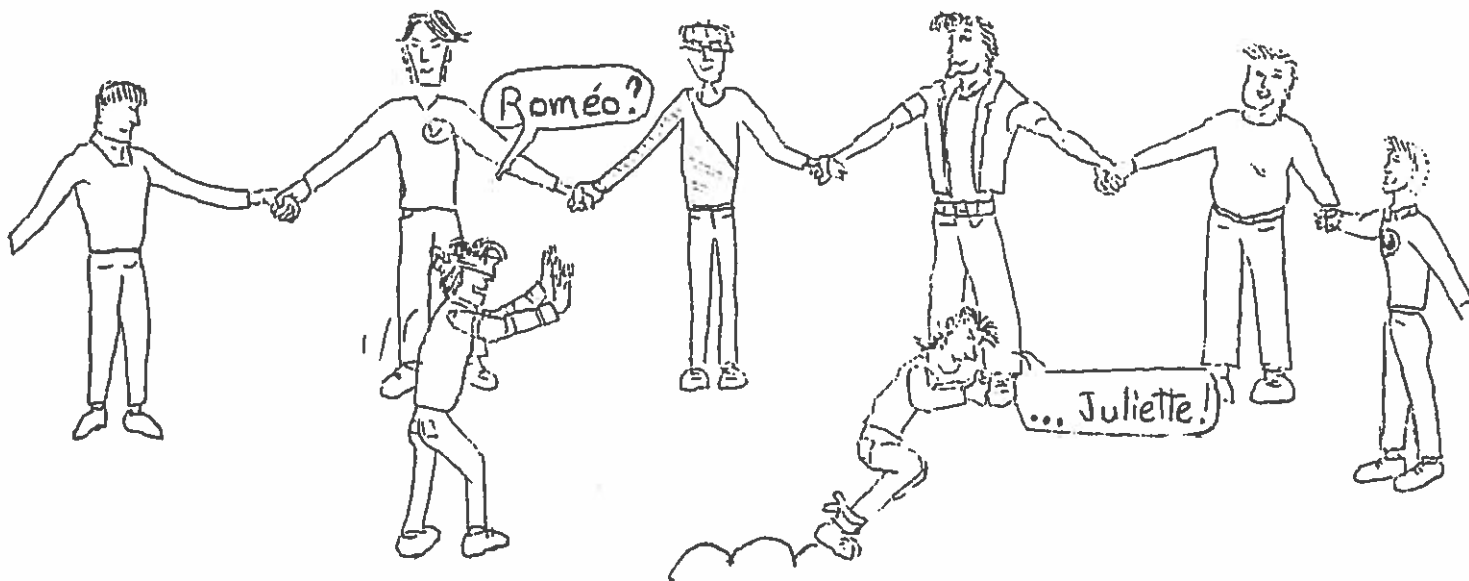
Roméo et Juliette

Nombre de joueurs: 12 et plus

Matériel: - 2 bandeaux

Déroulement:

Tous les participants, excepté deux personnes qui sont à l'intérieur du cercle, forment un grand cercle en se tenant par la main. Une de ces personnes est Roméo, et l'autre Juliette. Roméo a les pieds attachés et Juliette a les yeux bandés. Juliette doit retrouver Roméo qui se sauve. À chaque fois qu'elle dit: «Roméo», ce dernier doit répondre: «Juliette».

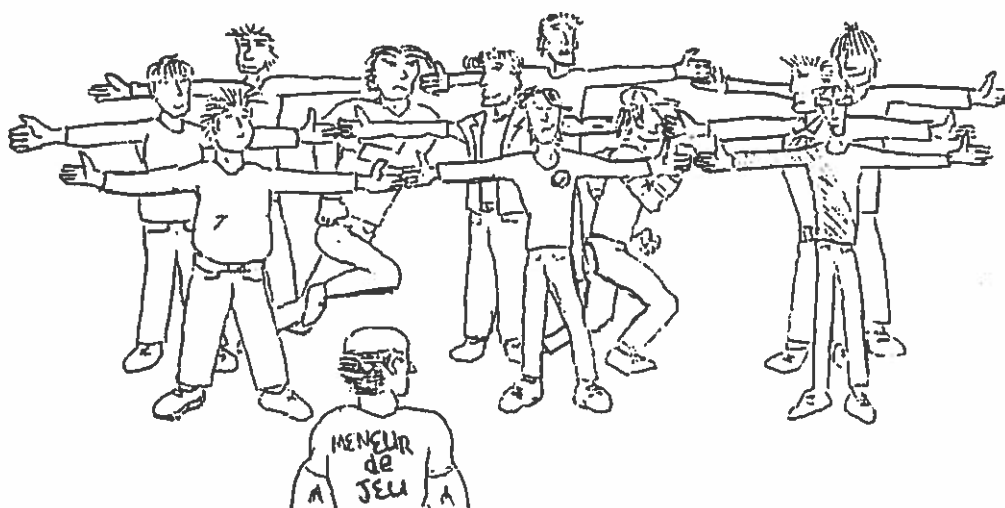


Rue et avenue

Nombre de joueurs: 18 et plus

Déroulement:

Les participants forment des lignes horizontales (Rues) qui peuvent devenir rapidement des lignes verticales (Avenues). Ils ont les bras allongés sur les côtés afin de bloquer tout passage possible. Au début du jeu, ils représentent les Rues. Ils doivent être prêts à changer de position rapidement en effectuant une rotation de leur corps de quarante-cinq degrés si le meneur de jeu le demande (en criant Avenues). À ce moment, ils représenteront les Avenues. Il y a un chat qui essaie d'attraper une souris. Le chat et la souris doivent courir seulement dans les Rues ou les Avenues qui sont ouvertes. Le meneur de jeu doit crier "Rues" ou "Avenues" de façon à protéger la souris du chat. Lorsque le chat réussit à attraper la souris, on demande à deux autres participants de les remplacer.



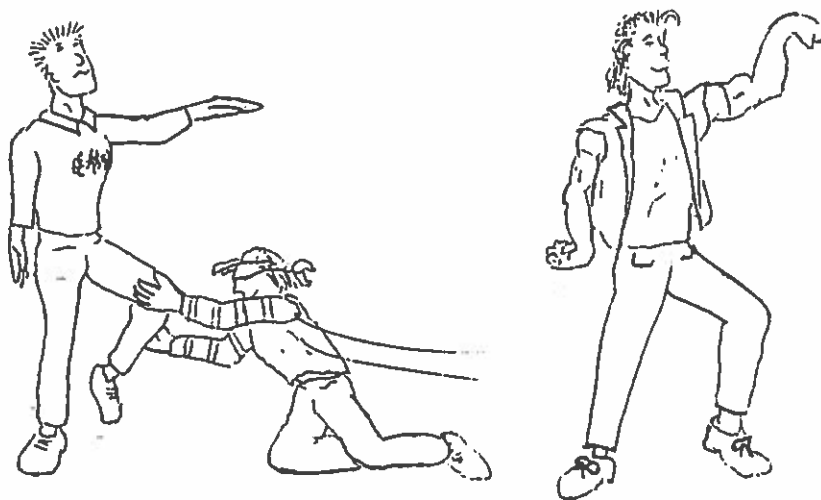
Le sculpteur

Nombre de joueurs: 3 et plus

Matériel: - un bandeau

Déroulement:

Les participants se regroupent en équipe de trois. Les trois joueurs prennent un des rôles suivants, chacun à leur tour: le modèle, le sculpteur aveugle, la pâte à modeler. Il y a un sculpteur aveugle qui explore avec ses mains la forme qu'a pris un modèle. Ensuite, il va réaliser avec un participant jouant le rôle de la pâte à modeler, le même modèle que celui qu'il vient d'explorer.

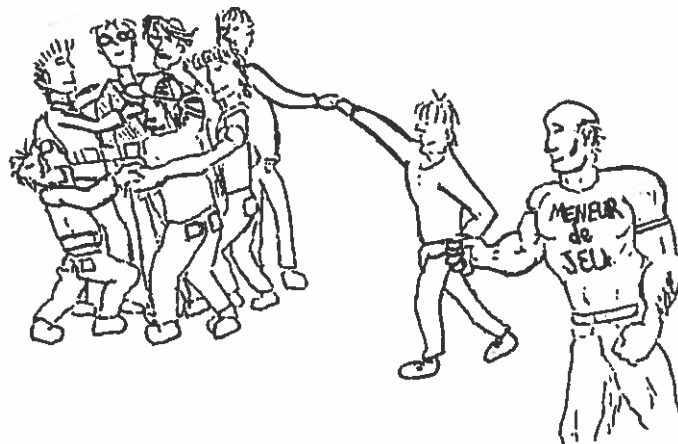


Spirale

Nombre de joueurs: 12 et plus

Déroulement:

Tout le groupe forme un grand cercle en se tenant par la main. Le meneur de jeu se détache du joueur qui est à sa gauche (ce dernier reste immobile). Le meneur de jeu est suivi par tous les autres participants et ils font le tour du joueur immobile à plusieurs reprises jusqu'à ce que tous les joueurs soient en forme de spirale autour de lui. Le joueur immobile doit maintenant tenter de se faufiler entre les jambes des autres joueurs. Tous les autres joueurs le suivent (sans se laisser les mains) jusqu'à ce qu'ils aient repris leur position initiale.



La statue de sel

Nombre de joueurs: 4 et plus

Déroulement:

Les joueurs peuvent bouger à leur gré. Aussitôt que le meneur de jeu crie: «statue de sel», les joueurs doivent s'immobiliser pendant dix secondes. Ceux qui bougent (même cligner d'un oeil) sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste le plus longtemps en jeu.

***Variante:* Le jeu peut se jouer avec de la musique et les participants doivent s'immobiliser lorsque la musique s'arrête.**



Stratégo

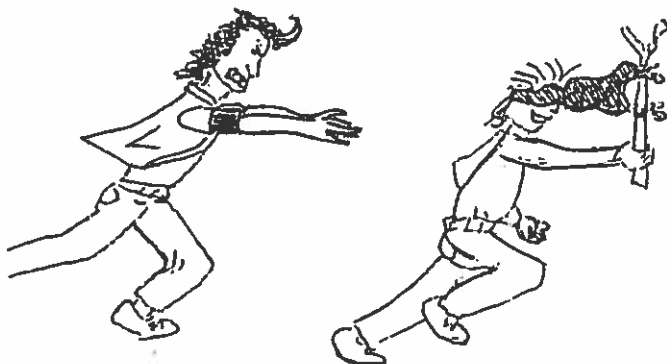
Nombre de joueurs: 20 et plus

Matériel:

- 2 drapeaux
- cartons

Déroulement:

Plus on est de joueurs, plus on a de plaisir! Le jeu se joue de préférence sur un grand terrain (ex: la cour de l'école). Dans chaque équipe, il y a les positions suivantes: Général, Commandant, Officier, Caporal, Soldat, Espion, etc. Le nombre de positions varie selon le nombre de joueurs, c'est au meneur de jeu de décider. Chaque équipe a un quartier général secret avec une prison. Les équipes doivent cacher un drapeau assez près de leur quartier général. Si on rencontre un joueur de l'équipe adverse, on doit lui demander quel est son grade. Celui qui a un grade supérieur à l'autre doit essayer d'attraper son adversaire (en courant après lui) et l'amener dans la prison de son quartier général. On peut délivrer un membre de son équipe en atteignant la prison de l'équipe adverse sans se faire prendre. Le but du jeu est de rapporter le drapeau de l'équipe adverse à son quartier général sans se faire attraper par un joueur possédant un grade supérieur.

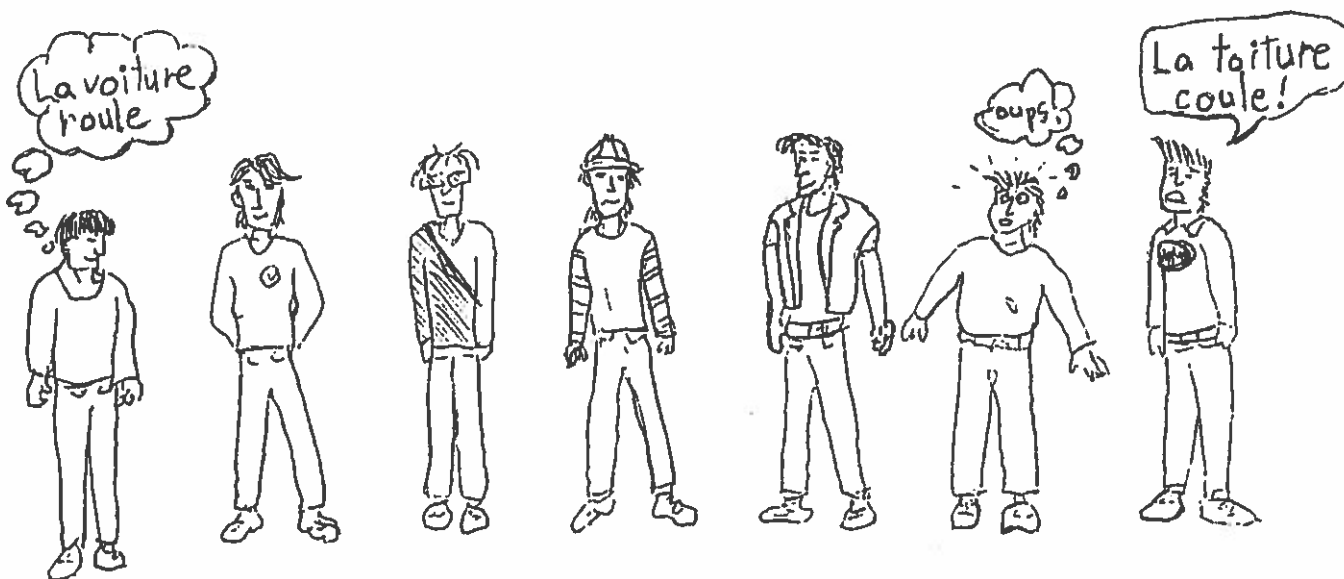


Le téléphone

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

Les joueurs se placent en deux lignes droites. Le meneur de jeu dit une phrase dans l'oreille du premier joueur de chaque équipe. Ce joueur doit répéter la phrase au joueur suivant et ainsi de suite. L'équipe gagnante sera celle qui aura réussi le plus rapidement possible à se communiquer la phrase d'une personne à l'autre, sans trop la déformer.

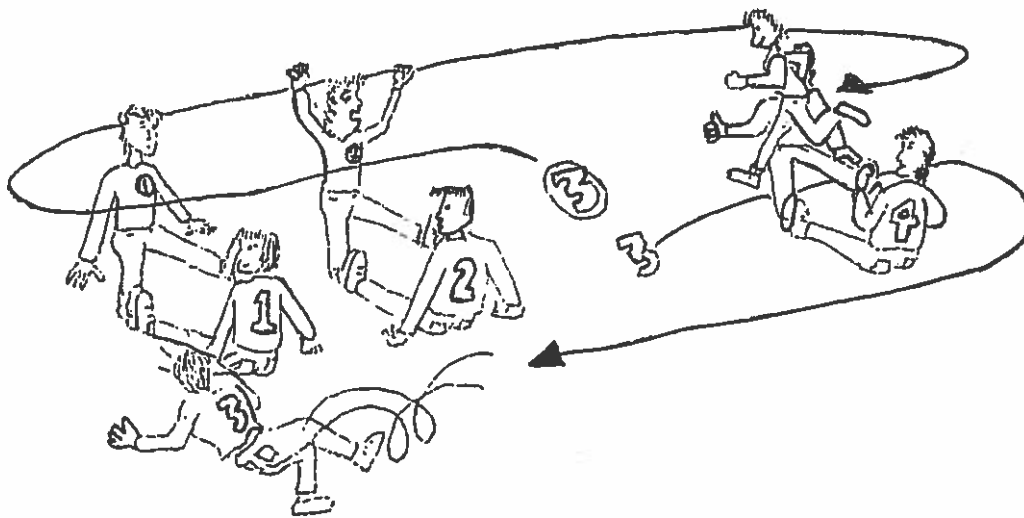


Le tracteur

Nombre de joueurs: 8 et plus

Déroulement:

Il y a deux équipes qui se placent l'une en face de l'autre. Les joueurs se choisissent un partenaire pour former des paires et ils s'assoient en face, pieds à pieds, jambes écartées. Chaque paire a un numéro. Lorsque leur numéro est nommé, les deux joueurs en question se lèvent et commencent à courir, chacun vers leur droite. Ils doivent sauter entre les jambes de chaque couple, courir derrière leur équipe et revenir à leur place. Le premier joueur qui revient à sa place donne un point à son équipe.



Zip Zap

Nombre de joueurs: 8 et plus

Matériel: - un ballon

Déroulement:

En cercle, à tour de rôle, on dit son nom et sa couleur préférée (ou toute autre caractéristique qui pourrait intéresser les joueurs, selon leur âge). Il y a un joueur qui a un ballon au milieu du cercle. Il le lance à un participant et il dit: «Zip» ou «Zap». Zip: gauche, Zap: droite. Le joueur qui reçoit le ballon doit nommer le plus rapidement possible le nom ainsi que la couleur préférée de la personne qui est à sa droite ou à sa gauche. S'il réussit, il reste à sa place, sinon, il va au milieu prendre la place de celui qui a le ballon. On peut aussi crier: «Zip Zap», et tout le monde doit changer de place.

Suggestion: Jeu très intéressant pour apprendre à se connaître.

