

Aide Liste de jeux en PDF

La version PDF contient la même chose que la version FileMaker Pro à quelques exceptions près :

- Les titres de chaque parties n'ont pas été inclus pour des raisons de taille de fichier.
- Les tables des matières par mots-clés n'ont pas pu être incluses pour des raisons techniques que je m'efforcerai de régler pour la prochaine version.

Je vous conseille vivement de lire l'introduction, afin de comprendre la signification exacte de la catégorie et du type, et la structure générale de cette liste.

- Les schémas des jeux ne peuvent malheureusement pas être appelés par un simple clic. Il vous faut aller le chercher à gauche sous "Schémas Liste principale" en sélectionnant le numéro de jeu voulu.

Seules des recherches simple peuvent être effectuées dans un fichier PDF. La version FileMaker Pro permet n'importe quelle recherche ou tri. Elle dispose d'un système de mots-clés, et permet une impression optimale.

Pour toutes questions, remarques, commentaires, suggestions :

aalain@writeme.com

Page internet : <http://dmtwww.epfl.ch/~apaschou/>

J'espère que mon travail vous sera utile.

Bonne lecture.

Alain Paschoud



ste

Introduction

But de cette liste : Elle a pour but d'animer facilement une soirée, ou un camp avec un groupe de jeunes. Elle contient toutes les informations nécessaires à préparer, sur le pouce ou avec un peu plus de temps, une animation.

Liste principale

Pour faciliter la recherche de jeux, il y a quatre tables des matières pour la liste principale. Les jeux sont classés par ordre alphabétique, par type, par catégorie, ou par âge.

La liste est séparée en trois parties : A, B et C. Celles-ci ne dépendent pas du type de jeu, mais simplement de la taille de l'explication nécessaire.

Il y a aussi une liste des jeux par mots-clés. Elle permet de trouver très vite un jeu suivant un critère précis. Dans la version imprimée, seuls des combinaisons de mots-clés particulièrement intéressantes ont été imprimées.

Age : permet de déterminer si un jeu peut être joué sans trop de difficulté par les participants. Seul l'âge minimum est donné, l'âge maximum serait trop difficile à déterminer. Mais il est évident que certains jeux ne rencontreront aucun succès chez des participants trop âgés.

Catégorie : permet de sélectionner rapidement les jeux d'après les possibilités de l'endroit.

“Intérieur” signifie que le jeu se déroule d'habitude à l'intérieur, mais il peut parfois se dérouler à l'extérieur.

“Extérieur” signifie que le jeu ne peut pas se dérouler à l'intérieur.

“Intérieur et Extérieur” signifie que le jeu a besoin des deux situations pour un bon déroulement.

“Intérieur ou Extérieur” signifie que le jeu ne requiert pas de lieu particulier.

“Disco” regroupe tous les jeux nécessitant une ambiance de boom, et de la danse

“Intérieur, disco” regroupe tous les jeux nécessitant de la musique ou une sonorisation, mais pouvant se dérouler aussi à un autre moment qu'une boom.

“Longue durée” regroupe les jeux se déroulant sur plusieurs jours.

Type : Cette rubrique permet de juger si un jeu est facilement réalisable avec un groupe de participants donné:

“Petits groupes” signifie que le jeu se prête bien à un groupe de 2 à 6 personnes. Le nombre de participants pourra quand même varier au-delà de ces limites suivant le jeu. Le matériel, la durée du jeu et le temps de préparation seront déterminés pour un groupe de 5 personnes.

“Collectif” signifie que tous les joueurs participent au jeu. Ils ont tous un rôle quelconque dans le jeu. Le matériel, la durée du jeu et le temps de préparation sont déterminés pour un nombre de participants égal à la moyenne de la “fourchette” donnée au nombre de participants (ex : Nombre de participants : 10 - 30, les autres rubriques seront donc déterminées pour 20 personnes). Nous laissons aux meneurs de jeu le soin de déterminer les changements éventuels.

“Public” signifie que seuls quelques participants seront choisis. Ce seront eux qui feront le jeu, le reste constituant le public. Le nombre de participants désignera un nombre “idéal” de participants qui joueront. Le nombre de personnes pour le public pouvant évidemment varier énormément, nous ne l’indiquons pas. Quelques fois, le public ne sera pas totalement passif, mais son rôle sera très limité. Ces jeux ont été classés sous “Public” car la rubrique “Nombre de participants” n’aurait aucun sens si le jeu était “collectif”, car il n’y a pas vraiment de nombre maximum de participants. Le matériel et le temps de préparation sont déterminés d’après le nombre de participants qui feront le jeu.

Evidemment, un jeu “petits groupes” peut souvent aussi se faire en public, ou en collectif. Pour cela, nous laissons aux meneurs de jeu le soin de déterminer le matériel, le temps de jeu, et le nombre de participants idéal. La description du jeu sera toujours donnée en fonction du type de jeu.

Alterner entre des jeux “collectifs” et des jeux “publics” permet de changer le style, et souvent de relancer l’intérêt des participants.

Nombre de participants : C’est un nombre indicatif, car il dépend de l’âge, du matériel, du nombre de responsables (plus ou moins d’encadrement), et d’autres facteurs encore. Ce nombre, ou tout au moins la moyenne entre les deux nombres donnés sert de base pour le temps de jeu. Certains jeux peuvent être mieux réussis avec un complément de matériel, mais nous laissons le lecteur juger de cette éventualité.

Durée : La durée donnée est aussi une durée indicative. Elle dépend en fait de l’humeur des participants, de leur intérêt, etc. Elle tient compte de l’âge des participants et du nombre. Le temps de jeu est aussi donné par “partie” (sauf pour le type “petits groupes”). Pour les jeux “Public”, la durée de jeu est donnée par participant (sauf si contre-indication telle que “au total”). Pour cinq participants, il faudra donc quintupler la durée du jeu.

Temps de préparation : C’est un temps moyen pour préparer le jeu en question. Il suppose que tout le matériel a été déjà réuni. Les temps de préparation affichés en *italique*, indiquent, par exemple pour un camp, la préparation pouvant être réalisée sans problème avant le camp, c’est à dire une préparation ne demandant par exemple pas de reconnaissance du terrain.

Description du jeu : C'est une description "de base". La plupart du temps, toute une série d'autres variantes sont possibles. Quelques unes sont parfois mentionnées à la suite de la description.

Remarques : Les remarques servent à attirer l'attention de l'organisateur du jeu sur des problèmes pouvant survenir, ou sur certains dangers. Quand le jeu a un but particulier ou une application particulière (par exemple quand le jeu permet aux participants de mieux connaître leurs prénoms), cela est indiqué dans cette rubrique.

Un schéma pouvant aider à la compréhension du jeu est parfois donné. Il porte le même numéro que le jeu. La mention "Schéma" juste avant ce chiffre indique sa présence à la fin.

Liste des Enigmes

Après la liste principale vient une liste d'"Enigmes". Cette liste regroupe toute une série de jeux dont le but est, pour le participant, de trouver une clé (un mot, un geste, etc.) pour différencier deux actions qui semblent au premier abord parfaitement identiques. Evidemment, on n'annoncera pas dès le début qu'il faut chercher le "truc" dans la voix, dans les gestes, etc. On ne fera que présenter les deux actions en disant si elles sont vraies ou fausses (suivant les jeux, les actions seront : "couvert", "découvert" ou "croisé", "décroisé", etc.).

Certaines énigmes ne seront pas forcément vraies ou fausses, mais il y a toujours un "truc" à chercher (par exemple, "les ours").

La rubrique "**particularités**" permet de voir rapidement si l'énigme requiert un lieu, du matériel, ou un nombre de participants particulier.

La rubrique "**Déroulement**" montre comment doit se dérouler le jeu du point de vue des participants. Il n'y aura donc aucune allusion au "truc" qu'ils doivent découvrir.

La rubrique "**secret**" donne justement l'astuce, le "truc" que les participants doivent découvrir.

Si les participants ne trouvent pas le truc, il est conseillé de donner quelques indices, de façon à ce qu'ils n'abandonnent pas trop vite. Si une énigme est étalée sur un temps trop long, ils risquent d'être dégoûtés des énigmes en général.

Remarque générale : Cette liste contient toute une série de jeux et d'énigmes que les participants ne doivent pas connaître pour que le jeu puisse fonctionner.

Il faut donc veiller à ne jamais laisser traîner cette liste à portée de tout le monde.

Attention : Lire les conditions de copie à la dernière page.

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 1

Tri par nom de jeu

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Ah le chameau !	Intérieur	Public	2 - 4	8 ans	19 B
Ange et mortel	Longue durée	Collectif	10 - 200	11 ans	5 B
Au suivant	Extérieur	Collectif	20 - 50	7 ans	61 C
Avions en papier journal	Extérieur	Collectif	5 - 50	7 ans	5 C
Avis divergents	Intérieur	Public	2	8 ans	42 B
Balle à deux camps	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	11 A
Balle américaine	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	23 C
Balle assise	Extérieur	Collectif	10 - 60	6 ans	4 C
Balle au vent	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	7 ans	10 A
Balle brûlée	Extérieur	Collectif	10 - 20	8 ans	13 A
Balle crocodile	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	16 C
Balle tueuse	Extérieur	Collectif	5 - 10	6 ans	60 C
Ballon chasseur	Extérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	47 C
Ballon volant	Extérieur	Collectif	12 - 32	8 ans	16 A
Bingo musical	Intérieur, Disco	Collectif	2 - 60	9 ans	8 A
Boîtes de conserves	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	29 C
Ça ne sert à rien	Intérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	46 C
Caricature	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	62 C
Chaises musicales	Intérieur	Collectif	5 - 100	6 ans	9 C
Chat perché	Extérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	21 C
Clin d'oeil	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	59 C
Colin-maillard	Extérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	11 C
Cône-ball	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	33 B
Course à la valise	Extérieur	Petits groupes	5 - 10	6 ans	66 C
Course au corn-flaks	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	36 C
Course au godet	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	25 B
Course aux fenêtres	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	44 C
Course aux sacs	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	8 ans	13 C
Course d'orientation	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	13 B
Course de chaises	Intérieur	Petits groupes	4 - 6	8 ans	35 C
Course de chevaux	Intérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	4 B
Course des aspirateurs	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	7 ans	41 B
Course dos à dos	Extérieur	Collectif	4 - 50	6 ans	36 B
Course en cartons	Extérieur	Petits groupes	4 - 10	6 ans	21 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 1

Tri par nom de jeu

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Course en étoile	Extérieur	Collectif	10 - 100	10 ans	15 B
Croquet des puces	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	9 ans	9 A
Danse du coeur	Disco	Collectif	6 - 50	7 ans	45 C
Danse fragile	Disco	Collectif	4 - 50	6 ans	68 C
Danse sur papier journal	Disco	Collectif	5 - 60	8 ans	37 C
Découverte de gens célèbres	Intérieur	Petits groupes	5 - 10	8 ans	24 B
Devinettes à l'aveugle	Intérieur	Petits groupes	3 - 10	6 ans	23 B
Duel d'équilibristes	Intérieur	Petits groupes	2 - 4	7 ans	7 A
Eteignons la bougie	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	27 B
Fil d'Ariane	Extérieur	Collectif	2 - 50	8 ans	15 C
Fizz buzz	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	38 B
Football indien	Extérieur	Collectif	10 - 60	8 ans	15 A
Football musical	Intérieur	Collectif	12 - 30	9 ans	19 A
Histoire secrète	Intérieur	Public	2 - 4	10 ans	10 B
Hypocrodile	Intérieur	Collectif	10 - 20	12 ans	2 B
Jacques a dit	Intérieur	Collectif	2 - 50	6 ans	64 C
Jeu de Kim	Intérieur	Collectif	4 - 40	7 ans	41 C
Jeu de la massue	Intérieur	Collectif	10 - 40	8 ans	1 B
Jeu de piste	Extérieur	Collectif	8 - 100	8 ans	14 B
Jeu des billes	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	3 C
Jeu des numéros	Extérieur	Collectif	20 - 50	10 ans	31 B
Jeu du coq	Extérieur	Petits groupes	2 - 60	10 ans	38 C
Jeu du marteau	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	20 B
Jeu du sifflet	Intérieur	Public	2 - 5	9 ans	16 B
Jeu rasoir	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	43 C
L'anneau volant	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	29 B
L'arsaaq	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	24 C
L'assassin	Intérieur	Collectif	15 - 50	13 ans	5 A
La bande de journal	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	7 C
La boîte mystérieuse	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	8 ans	49 C
La bouteille	Intérieur	Petits groupes	2 - 5	7 ans	22 C
La bûche	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	58 C
La chenille aveugle	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	50 C
La couverture	Intérieur	Public	2 - 5	6 ans	11 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 1

Tri par nom de jeu

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
La dictée	Intérieur	Collectif	8 - 40	9 ans	12 B
La ficelle brûlée	Extérieur	Collectif	4 - 30	10 ans	37 B
La poste court	Extérieur	Collectif	10 - 40	7 ans	30 C
La vache qui tache	Intérieur	Collectif	5 - 20	7 ans	40 B
Le bus	Intérieur	Public	1 - 5	6 ans	63 C
Le camp ruiné	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	14 A
Le chef d'orchestre	Intérieur	Collectif	6 - 50	7 ans	28 C
Le coup de fil	Intérieur	Collectif	10 - 100	7 ans	2 C
Le foulard au milieu	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	17 A
Le mouchoir	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	19 C
Le noeud	Intérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	26 C
Le roi détrôné	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	30 B
Les bisous	Intérieur	Public	5 - 15	6 ans	67 C
Les deux bougies	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	10 ans	17 B
Les différences	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	53 C
Les échelles et les serpents	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	35 B
Les mains courantes	Intérieur	Collectif	5 - 15	9 ans	3 B
Les nains	Intérieur	Public	2 - 4	9 ans	9 B
Les petits tas	Intérieur	Collectif	15 - 50	6 ans	32 B
Les prénoms tournants	Intérieur	Collectif	15 - 30	14 ans	34 B
Logogrïphes	Intérieur	Collectif	2 - 50	10 ans	65 C
Marche au pas	Extérieur	Petits groupes	3 - 10	8 ans	55 C
Matches d'improvisation	Intérieur	Public	6 - 20	11 ans	4 A
Mimes	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	14 C
Mimes en chaîne	Intérieur	Petits groupes	5 - 15	8 ans	33 C
Mode journalistique	Intérieur	Public	4 - 8	10 ans	20 C
Momies	Intérieur	Public	4 - 8	7 ans	8 B
Mot maudit	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	28 B
Mot passe-partout	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	34 C
Mots coupés	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	56 C
Mots croisés par catégorie	Intérieur	Collectif	2 - 50	11 ans	42 C
Net ball	Extérieur	Collectif	12 - 16	10 ans	25 C
Ni oui, Ni non	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	17 C
Panne de démarreur	Intérieur	Public	2 - 5	8 ans	7 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 1

Tri par nom de jeu

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Parcours d'obstacles	Intérieur	Public	3 - 6	7 ans	3 A
Parcours guidé	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	40 C
Pauvre petit chat malade	Intérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	12 C
Pictionary	Intérieur	Collectif	4 - 50	8 ans	8 C
Pierre-Paul	Intérieur	Collectif	10 - 30	12 ans	2 A
Pistolets à eau	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	26 B
Portraits décomposés	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	51 C
Prise du drapeau	Extérieur	Collectif	16 - 30	10 ans	6 A
Prise du foulard	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	32 C
Quel est l'intrus?	Intérieur	Petits groupes	1 - 5	6 ans	18 C
Quels sont les triplés?	Intérieur	Petits groupes	2 - 12	6 ans	52 C
Queues de renards	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	31 C
Qui a sifflé?	Extérieur	Collectif	6 - 15	6 ans	57 C
Qui suis-je?	Intérieur	Collectif	10 - 25	6 ans	1 C
Sarbacane folle	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	22 B
Sculptures	Intérieur	Public	4 - 10	8 ans	27 C
Souris espionne	Extérieur	Collectif	6 - 40	6 ans	69 C
Tabou	Intérieur	Collectif	4 - 20	9 ans	12 A
Tabourets instables	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	48 C
Téléphone arabe	Intérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	10 C
Texte secret	Intérieur	Collectif	10 - 50	9 ans	1 A
Tir à la corde	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	6 ans	6 C
Tir aux bulles de savon	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	54 C
Tournez manèges	Intérieur	Public	6 - 10	10 ans	18 A
Transvasement	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	39 C
Un as du saut	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	18 B
Un sifflement dans la nuit	Jeu de nuit	Collectif	4 - 50	10 ans	39 B
Vocabulaire gestuel	Intérieur	Collectif	5 - 50	10 ans	6 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 2

Tri par type

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Danse fragile	Disco	Collectif	4 - 50	6 ans	68 C
Danse du coeur	Disco	Collectif	6 - 50	7 ans	45 C
Danse sur papier journal	Disco	Collectif	5 - 60	8 ans	37 C
Qui a sifflé?	Extérieur	Collectif	6 - 15	6 ans	57 C
Balle tueuse	Extérieur	Collectif	5 - 10	6 ans	60 C
Course dos à dos	Extérieur	Collectif	4 - 50	6 ans	36 B
Balle assise	Extérieur	Collectif	10 - 60	6 ans	4 C
Colin-maillard	Extérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	11 C
Le mouchoir	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	19 C
Chat perché	Extérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	21 C
Queues de renards	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	31 C
Souris espiègle	Extérieur	Collectif	6 - 40	6 ans	69 C
Avions en papier journal	Extérieur	Collectif	5 - 50	7 ans	5 C
Au suivant	Extérieur	Collectif	20 - 50	7 ans	61 C
La poste court	Extérieur	Collectif	10 - 40	7 ans	30 C
Jeu de piste	Extérieur	Collectif	8 - 100	8 ans	14 B
Ballon chasseur	Extérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	47 C
La chenille aveugle	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	50 C
Balle à deux camps	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	11 A
Clin d'oeil	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	59 C
Balle brûlée	Extérieur	Collectif	10 - 20	8 ans	13 A
Le camp ruiné	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	14 A
Football indien	Extérieur	Collectif	10 - 60	8 ans	15 A
Ballon volant	Extérieur	Collectif	12 - 32	8 ans	16 A
Le foulard au milieu	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	17 A
Fil d'Ariane	Extérieur	Collectif	2 - 50	8 ans	15 C
Balle crocodile	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	16 C
Balle américaine	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	23 C
Prise du foulard	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	32 C
Prise du drapeau	Extérieur	Collectif	16 - 30	10 ans	6 A
Course d'orientation	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	13 B
Course en étoile	Extérieur	Collectif	10 - 100	10 ans	15 B
Course aux fenêtres	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	44 C
Jeu des numéros	Extérieur	Collectif	20 - 50	10 ans	31 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 2

Tri par type

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
La ficelle brûlée	Extérieur	Collectif	4 - 30	10 ans	37 B
Net ball	Extérieur	Collectif	12 - 16	10 ans	25 C
Qui suis-je?	Intérieur	Collectif	10 - 25	6 ans	1 C
La bande de journal	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	7 C
Pauvre petit chat malade	Intérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	12 C
Ça ne sert à rien	Intérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	46 C
Les petits tas	Intérieur	Collectif	15 - 50	6 ans	32 B
Jacques a dit	Intérieur	Collectif	2 - 50	6 ans	64 C
Fizz buzz	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	38 B
Chaises musicales	Intérieur	Collectif	5 - 100	6 ans	9 C
Téléphone arabe	Intérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	10 C
Jeu de Kim	Intérieur	Collectif	4 - 40	7 ans	41 C
La vache qui tache	Intérieur	Collectif	5 - 20	7 ans	40 B
Le coup de fil	Intérieur	Collectif	10 - 100	7 ans	2 C
Le chef d'orchestre	Intérieur	Collectif	6 - 50	7 ans	28 C
Jeu de la massue	Intérieur	Collectif	10 - 40	8 ans	1 B
Course de chevaux	Intérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	4 B
Pictionary	Intérieur	Collectif	4 - 50	8 ans	8 C
Le noeud	Intérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	26 C
Texte secret	Intérieur	Collectif	10 - 50	9 ans	1 A
Les mains courantes	Intérieur	Collectif	5 - 15	9 ans	3 B
La dictée	Intérieur	Collectif	8 - 40	9 ans	12 B
Tabou	Intérieur	Collectif	4 - 20	9 ans	12 A
Football musical	Intérieur	Collectif	12 - 30	9 ans	19 A
Vocabulaire gestuel	Intérieur	Collectif	5 - 50	10 ans	6 B
Logogripes	Intérieur	Collectif	2 - 50	10 ans	65 C
Mots croisés par catégorie	Intérieur	Collectif	2 - 50	11 ans	42 C
Pierre-Paul	Intérieur	Collectif	10 - 30	12 ans	2 A
Hypocrodile	Intérieur	Collectif	10 - 20	12 ans	2 B
L'assassin	Intérieur	Collectif	15 - 50	13 ans	5 A
Les prénoms tournants	Intérieur	Collectif	15 - 30	14 ans	34 B
Bingo musical	Intérieur, Disco	Collectif	2 - 60	9 ans	8 A
Un sifflement dans la nuit	Jeu de nuit	Collectif	4 - 50	10 ans	39 B
Ange et mortel	Longue durée	Collectif	10 - 200	11 ans	5 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 2

Tri par type

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Course en cartons	Extérieur	Petits groupes	4 - 10	6 ans	21 B
Pistolets à eau	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	26 B
Course à la valise	Extérieur	Petits groupes	5 - 10	6 ans	66 C
Tir à la corde	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	6 ans	6 C
La bûche	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	58 C
Le roi détrôné	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	30 B
Transvasement	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	39 C
Jeu rasoir	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	43 C
Sarbacane folle	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	22 B
Marche au pas	Extérieur	Petits groupes	3 - 10	8 ans	55 C
Course au godet	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	25 B
Eteignons la bougie	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	27 B
L'anneau volant	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	29 B
Cône-ball	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	33 B
Tir aux bulles de savon	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	54 C
Jeu des billes	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	3 C
Course aux sacs	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	8 ans	13 C
L'arsaaq	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	24 C
Boîtes de conserves	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	29 C
Jeu du coq	Extérieur	Petits groupes	2 - 60	10 ans	38 C
Course au corn-flaks	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	36 C
Parcours guidé	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	40 C
Devinettes à l'aveugle	Intérieur	Petits groupes	3 - 10	6 ans	23 B
Quels sont les triplés?	Intérieur	Petits groupes	2 - 12	6 ans	52 C
Les différences	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	53 C
Quel est l'intrus?	Intérieur	Petits groupes	1 - 5	6 ans	18 C
Duel d'équilibristes	Intérieur	Petits groupes	2 - 4	7 ans	7 A
Balle au vent	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	7 ans	10 A
Course des aspirateurs	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	7 ans	41 B
Portraits décomposés	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	51 C
Les échelles et les serpents	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	35 B
La bouteille	Intérieur	Petits groupes	2 - 5	7 ans	22 C
Mimes en chaîne	Intérieur	Petits groupes	5 - 15	8 ans	33 C
Course de chaises	Intérieur	Petits groupes	4 - 6	8 ans	35 C

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 2

Tri par type

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Tabourets instables	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	48 C
Jeu du marteau	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	20 B
La boîte mystérieuse	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	8 ans	49 C
Découverte de gens célèbres	Intérieur	Petits groupes	5 - 10	8 ans	24 B
Mots coupés	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	56 C
Mimes	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	14 C
Ni oui, Ni non	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	17 C
Croquet des puces	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	9 ans	9 A
Les deux bougies	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	10 ans	17 B
Mot maudit	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	28 B
Mot passe-partout	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	34 C
La couverture	Intérieur	Public	2 - 5	6 ans	11 B
Le bus	Intérieur	Public	1 - 5	6 ans	63 C
Les bisous	Intérieur	Public	5 - 15	6 ans	67 C
Parcours d'obstacles	Intérieur	Public	3 - 6	7 ans	3 A
Momies	Intérieur	Public	4 - 8	7 ans	8 B
Panne de démarreur	Intérieur	Public	2 - 5	8 ans	7 B
Sculptures	Intérieur	Public	4 - 10	8 ans	27 C
Un as du saut	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	18 B
Ah le chameau !	Intérieur	Public	2 - 4	8 ans	19 B
Caricature	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	62 C
Avis divergents	Intérieur	Public	2	8 ans	42 B
Les nains	Intérieur	Public	2 - 4	9 ans	9 B
Jeu du sifflet	Intérieur	Public	2 - 5	9 ans	16 B
Mode journalistique	Intérieur	Public	4 - 8	10 ans	20 C
Histoire secrète	Intérieur	Public	2 - 4	10 ans	10 B
Tournez manèges	Intérieur	Public	6 - 10	10 ans	18 A
Matches d'improvisation	Intérieur	Public	6 - 20	11 ans	4 A

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 3

Tri par catégorie

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Qui suis-je?	Intérieur	Collectif	10 - 25	6 ans	1 C
La bande de journal	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	7 C
Pauvre petit chat malade	Intérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	12 C
Ça ne sert à rien	Intérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	46 C
Les petits tas	Intérieur	Collectif	15 - 50	6 ans	32 B
Jacques a dit	Intérieur	Collectif	2 - 50	6 ans	64 C
Fizz buzz	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	38 B
Chaises musicales	Intérieur	Collectif	5 - 100	6 ans	9 C
Téléphone arabe	Intérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	10 C
Jeu de Kim	Intérieur	Collectif	4 - 40	7 ans	41 C
La vache qui tache	Intérieur	Collectif	5 - 20	7 ans	40 B
Le coup de fil	Intérieur	Collectif	10 - 100	7 ans	2 C
Le chef d'orchestre	Intérieur	Collectif	6 - 50	7 ans	28 C
Jeu de la massue	Intérieur	Collectif	10 - 40	8 ans	1 B
Course de chevaux	Intérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	4 B
Pictionary	Intérieur	Collectif	4 - 50	8 ans	8 C
Le noeud	Intérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	26 C
Texte secret	Intérieur	Collectif	10 - 50	9 ans	1 A
Les mains courantes	Intérieur	Collectif	5 - 15	9 ans	3 B
La dictée	Intérieur	Collectif	8 - 40	9 ans	12 B
Tabou	Intérieur	Collectif	4 - 20	9 ans	12 A
Football musical	Intérieur	Collectif	12 - 30	9 ans	19 A
Vocabulaire gestuel	Intérieur	Collectif	5 - 50	10 ans	6 B
Logogripes	Intérieur	Collectif	2 - 50	10 ans	65 C
Mots croisés par catégorie	Intérieur	Collectif	2 - 50	11 ans	42 C
Pierre-Paul	Intérieur	Collectif	10 - 30	12 ans	2 A
Hypocrodile	Intérieur	Collectif	10 - 20	12 ans	2 B
L'assassin	Intérieur	Collectif	15 - 50	13 ans	5 A
Les prénoms tournants	Intérieur	Collectif	15 - 30	14 ans	34 B
Course au corn-flaks	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	36 C
Parcours guidé	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	40 C
Devinettes à l'aveugle	Intérieur	Petits groupes	3 - 10	6 ans	23 B
Quels sont les triplés?	Intérieur	Petits groupes	2 - 12	6 ans	52 C
Les différences	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	53 C

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 3

Tri par catégorie

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Quel est l'intrus?	Intérieur	Petits groupes	1 - 5	6 ans	18 C
Duel d'équilibristes	Intérieur	Petits groupes	2 - 4	7 ans	7 A
Balle au vent	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	7 ans	10 A
Course des aspirateurs	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	7 ans	41 B
Portraits décomposés	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	51 C
Les échelles et les serpents	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	35 B
La bouteille	Intérieur	Petits groupes	2 - 5	7 ans	22 C
Mimes en chaîne	Intérieur	Petits groupes	5 - 15	8 ans	33 C
Course de chaises	Intérieur	Petits groupes	4 - 6	8 ans	35 C
Tabourets instables	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	48 C
Jeu du marteau	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	20 B
La boîte mystérieuse	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	8 ans	49 C
Découverte de gens célèbres	Intérieur	Petits groupes	5 - 10	8 ans	24 B
Mots coupés	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	56 C
Mimes	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	14 C
Ni oui, Ni non	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	17 C
Croquet des puces	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	9 ans	9 A
Les deux bougies	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	10 ans	17 B
Mot maudit	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	28 B
Mot passe-partout	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	34 C
La couverture	Intérieur	Public	2 - 5	6 ans	11 B
Le bus	Intérieur	Public	1 - 5	6 ans	63 C
Les bisous	Intérieur	Public	5 - 15	6 ans	67 C
Parcours d'obstacles	Intérieur	Public	3 - 6	7 ans	3 A
Momies	Intérieur	Public	4 - 8	7 ans	8 B
Panne de démarreur	Intérieur	Public	2 - 5	8 ans	7 B
Sculptures	Intérieur	Public	4 - 10	8 ans	27 C
Un as du saut	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	18 B
Ah le chameau !	Intérieur	Public	2 - 4	8 ans	19 B
Caricature	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	62 C
Avis divergents	Intérieur	Public	2	8 ans	42 B
Les nains	Intérieur	Public	2 - 4	9 ans	9 B
Jeu du sifflet	Intérieur	Public	2 - 5	9 ans	16 B
Mode journalistique	Intérieur	Public	4 - 8	10 ans	20 C

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 3

Tri par catégorie

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
Histoire secrète	Intérieur	Public	2 - 4	10 ans	10 B
Tournez manèges	Intérieur	Public	6 - 10	10 ans	18 A
Matches d'improvisation	Intérieur	Public	6 - 20	11 ans	4 A
Qui a sifflé?	Extérieur	Collectif	6 - 15	6 ans	57 C
Balle tueuse	Extérieur	Collectif	5 - 10	6 ans	60 C
Course dos à dos	Extérieur	Collectif	4 - 50	6 ans	36 B
Balle assise	Extérieur	Collectif	10 - 60	6 ans	4 C
Colin-maillard	Extérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	11 C
Le mouchoir	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	19 C
Chat perché	Extérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	21 C
Queues de renards	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	31 C
Souris espiègle	Extérieur	Collectif	6 - 40	6 ans	69 C
Avions en papier journal	Extérieur	Collectif	5 - 50	7 ans	5 C
Au suivant	Extérieur	Collectif	20 - 50	7 ans	61 C
La poste court	Extérieur	Collectif	10 - 40	7 ans	30 C
Jeu de piste	Extérieur	Collectif	8 - 100	8 ans	14 B
Ballon chasseur	Extérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	47 C
La chenille aveugle	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	50 C
Balle à deux camps	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	11 A
Clin d'oeil	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	59 C
Balle brûlée	Extérieur	Collectif	10 - 20	8 ans	13 A
Le camp ruiné	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	14 A
Football indien	Extérieur	Collectif	10 - 60	8 ans	15 A
Ballon volant	Extérieur	Collectif	12 - 32	8 ans	16 A
Le foulard au milieu	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	17 A
Fil d'Ariane	Extérieur	Collectif	2 - 50	8 ans	15 C
Balle crocodile	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	16 C
Balle américaine	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	23 C
Prise du foulard	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	32 C
Prise du drapeau	Extérieur	Collectif	16 - 30	10 ans	6 A
Course d'orientation	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	13 B
Course en étoile	Extérieur	Collectif	10 - 100	10 ans	15 B
Course aux fenêtres	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	44 C
Jeu des numéros	Extérieur	Collectif	20 - 50	10 ans	31 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 3

Tri par catégorie

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu :</u>
La ficelle brûlée	Extérieur	Collectif	4 - 30	10 ans	37 B
Net ball	Extérieur	Collectif	12 - 16	10 ans	25 C
Course en cartons	Extérieur	Petits groupes	4 - 10	6 ans	21 B
Pistolets à eau	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	26 B
Course à la valise	Extérieur	Petits groupes	5 - 10	6 ans	66 C
Tir à la corde	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	6 ans	6 C
La bûche	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	58 C
Le roi détroné	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	30 B
Transvasement	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	39 C
Jeu rasoir	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	43 C
Sarbacane folle	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	22 B
Marche au pas	Extérieur	Petits groupes	3 - 10	8 ans	55 C
Course au godet	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	25 B
Eteignons la bougie	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	27 B
L'anneau volant	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	29 B
Cône-ball	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	33 B
Tir aux bulles de savon	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	54 C
Jeu des billes	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	3 C
Course aux sacs	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	8 ans	13 C
L'arsaaq	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	24 C
Boîtes de conserves	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	29 C
Jeu du coq	Extérieur	Petits groupes	2 - 60	10 ans	38 C
Bingo musical	Intérieur, Disco	Collectif	2 - 60	9 ans	8 A
Danse fragile	Disco	Collectif	4 - 50	6 ans	68 C
Danse du coeur	Disco	Collectif	6 - 50	7 ans	45 C
Danse sur papier journal	Disco	Collectif	5 - 60	8 ans	37 C
Un sifflement dans la nuit	Jeu de nuit	Collectif	4 - 50	10 ans	39 B
Ange et mortel	Longue durée	Collectif	10 - 200	11 ans	5 B

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 4

Tri par Age

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu</u>
Danse fragile	Disco	Collectif	4 - 50	6 ans	68 C
Qui a sifflé?	Extérieur	Collectif	6 - 15	6 ans	57 C
Balle tueuse	Extérieur	Collectif	5 - 10	6 ans	60 C
Course dos à dos	Extérieur	Collectif	4 - 50	6 ans	36 B
Balle assise	Extérieur	Collectif	10 - 60	6 ans	4 C
Colin-maillard	Extérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	11 C
Le mouchoir	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	19 C
Chat perché	Extérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	21 C
Queues de renards	Extérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	31 C
Souris espiègle	Extérieur	Collectif	6 - 40	6 ans	69 C
Qui suis-je?	Intérieur	Collectif	10 - 25	6 ans	1 C
La bande de journal	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	7 C
Pauvre petit chat malade	Intérieur	Collectif	5 - 30	6 ans	12 C
Ça ne sert à rien	Intérieur	Collectif	10 - 30	6 ans	46 C
Les petits tas	Intérieur	Collectif	15 - 50	6 ans	32 B
Jacques a dit	Intérieur	Collectif	2 - 50	6 ans	64 C
Fizz buzz	Intérieur	Collectif	5 - 50	6 ans	38 B
Chaises musicales	Intérieur	Collectif	5 - 100	6 ans	9 C
Téléphone arabe	Intérieur	Collectif	10 - 50	6 ans	10 C
Course en cartons	Extérieur	Petits groupes	4 - 10	6 ans	21 B
Pistolets à eau	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	26 B
Course à la valise	Extérieur	Petits groupes	5 - 10	6 ans	66 C
Tir à la corde	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	6 ans	6 C
Course au corn-flaks	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	36 C
Parcours guidé	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	6 ans	40 C
Devinettes à l'aveugle	Intérieur	Petits groupes	3 - 10	6 ans	23 B
Quels sont les triplés?	Intérieur	Petits groupes	2 - 12	6 ans	52 C
Les différences	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	6 ans	53 C
Quel est l'intrus?	Intérieur	Petits groupes	1 - 5	6 ans	18 C
La couverture	Intérieur	Public	2 - 5	6 ans	11 B
Le bus	Intérieur	Public	1 - 5	6 ans	63 C
Les bisous	Intérieur	Public	5 - 15	6 ans	67 C
Danse du coeur	Disco	Collectif	6 - 50	7 ans	45 C
Avions en papier journal	Extérieur	Collectif	5 - 50	7 ans	5 C

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 4

Tri par Age

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu</u>
Au suivant	Extérieur	Collectif	20 - 50	7 ans	61 C
La poste court	Extérieur	Collectif	10 - 40	7 ans	30 C
Jeu de Kim	Intérieur	Collectif	4 - 40	7 ans	41 C
La vache qui tache	Intérieur	Collectif	5 - 20	7 ans	40 B
Le coup de fil	Intérieur	Collectif	10 -	7 ans	2 C
Le chef d'orchestre	Intérieur	Collectif	6 - 50	7 ans	28 C
La bûche	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	58 C
Le roi détrôné	Extérieur	Petits groupes	6 - 10	7 ans	30 B
Duel d'équilibristes	Intérieur	Petits groupes	2 - 4	7 ans	7 A
Balle au vent	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	7 ans	10 A
Course des aspirateurs	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	7 ans	41 B
Portraits décomposés	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	51 C
Les échelles et les serpents	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	7 ans	35 B
La bouteille	Intérieur	Petits groupes	2 - 5	7 ans	22 C
Parcours d'obstacles	Intérieur	Public	3 - 6	7 ans	3 A
Momies	Intérieur	Public	4 - 8	7 ans	8 B
Danse sur papier journal	Disco	Collectif	5 - 60	8 ans	37 C
Jeu de piste	Extérieur	Collectif	8 - 100	8 ans	14 B
Ballon chasseur	Extérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	47 C
La chenille aveugle	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	50 C
Balle à deux camps	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	11 A
Clin d'oeil	Extérieur	Collectif	10 - 30	8 ans	59 C
Balle brûlée	Extérieur	Collectif	10 - 20	8 ans	13 A
Le camp ruiné	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	14 A
Football indien	Extérieur	Collectif	10 - 60	8 ans	15 A
Ballon volant	Extérieur	Collectif	12 - 32	8 ans	16 A
Le foulard au milieu	Extérieur	Collectif	8 - 20	8 ans	17 A
Fil d'Ariane	Extérieur	Collectif	2 - 50	8 ans	15 C
Balle crocodile	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	16 C
Balle américaine	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	23 C
Prise du foulard	Extérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	32 C
Jeu de la massue	Intérieur	Collectif	10 - 40	8 ans	1 B
Course de chevaux	Intérieur	Collectif	5 - 60	8 ans	4 B
Pictionary	Intérieur	Collectif	4 - 50	8 ans	8 C

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 4

Tri par Age

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu</u>
Le noeud	Intérieur	Collectif	10 - 50	8 ans	26 C
Transvasement	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	39 C
Jeu rasoir	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	43 C
Sarbacane folle	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	22 B
Marche au pas	Extérieur	Petits groupes	3 - 10	8 ans	55 C
Course au godet	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	25 B
Eteignons la bougie	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	27 B
L'anneau volant	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	29 B
Cône-ball	Extérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	33 B
Tir aux bulles de savon	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	54 C
Jeu des billes	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	3 C
Course aux sacs	Extérieur	Petits groupes	2 - 20	8 ans	13 C
L'arsaaq	Extérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	24 C
Boîtes de conserves	Extérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	29 C
Mimes en chaîne	Intérieur	Petits groupes	5 - 15	8 ans	33 C
Course de chaises	Intérieur	Petits groupes	4 - 6	8 ans	35 C
Tabourets instables	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	48 C
Jeu du marteau	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	20 B
La boîte mystérieuse	Intérieur	Petits groupes	4 - 10	8 ans	49 C
Découverte de gens célèbres	Intérieur	Petits groupes	5 - 10	8 ans	24 B
Mots coupés	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	8 ans	56 C
Mimes	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	8 ans	14 C
Ni oui, Ni non	Intérieur	Petits groupes	2 - 6	8 ans	17 C
Panne de démarreur	Intérieur	Public	2 - 5	8 ans	7 B
Sculptures	Intérieur	Public	4 - 10	8 ans	27 C
Un as du saut	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	18 B
Ah le chameau !	Intérieur	Public	2 - 4	8 ans	19 B
Caricature	Intérieur	Public	2 - 6	8 ans	62 C
Avis divergents	Intérieur	Public	2	8 ans	42 B
Texte secret	Intérieur	Collectif	10 - 50	9 ans	1 A
Les mains courantes	Intérieur	Collectif	5 - 15	9 ans	3 B
La dictée	Intérieur	Collectif	8 - 40	9 ans	12 B
Tabou	Intérieur	Collectif	4 - 20	9 ans	12 A
Football musical	Intérieur	Collectif	12 - 30	9 ans	19 A

LISTE PRINCIPALE : TABLE DES MATIERES 4

Tri par Age

<u>Nom du jeu :</u>	<u>Catégorie :</u>	<u>Type :</u>	<u>Participants :</u>	<u>Age :</u>	<u>Num. jeu</u>
Bingo musical	Intérieur, Disco	Collectif	2 - 60	9 ans	8 A
Croquet des puces	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	9 ans	9 A
Les nains	Intérieur	Public	2 - 4	9 ans	9 B
Jeu du sifflet	Intérieur	Public	2 - 5	9 ans	16 B
Prise du drapeau	Extérieur	Collectif	16 - 30	10 ans	6 A
Course d'orientation	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	13 B
Course en étoile	Extérieur	Collectif	10 -	10 ans	15 B
Course aux fenêtres	Extérieur	Collectif	10 - 60	10 ans	44 C
Jeu des numéros	Extérieur	Collectif	20 - 50	10 ans	31 B
La ficelle brûlée	Extérieur	Collectif	4 - 30	10 ans	37 B
Net ball	Extérieur	Collectif	12 - 16	10 ans	25 C
Vocabulaire gestuel	Intérieur	Collectif	5 - 50	10 ans	6 B
Logogripes	Intérieur	Collectif	2 - 50	10 ans	65 C
Un sifflement dans la nuit	Jeu de nuit	Collectif	4 - 50	10 ans	39 B
Jeu du coq	Extérieur	Petits groupes	2 - 60	10 ans	38 C
Les deux bougies	Intérieur	Petits groupes	2 - 8	10 ans	17 B
Mot maudit	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	28 B
Mot passe-partout	Intérieur	Petits groupes	2 - 10	10 ans	34 C
Mode journalistique	Intérieur	Public	4 - 8	10 ans	20 C
Histoire secrète	Intérieur	Public	2 - 4	10 ans	10 B
Tournez manèges	Intérieur	Public	6 - 10	10 ans	18 A
Mots croisés par catégorie	Intérieur	Collectif	2 - 50	11 ans	42 C
Ange et mortel	Longue durée	Collectif	10 -	11 ans	5 B
Matches d'improvisation	Intérieur	Public	6 - 20	11 ans	4 A
Pierre-Paul	Intérieur	Collectif	10 - 30	12 ans	2 A
Hypocrodile	Intérieur	Collectif	10 - 20	12 ans	2 B
L'assassin	Intérieur	Collectif	15 - 50	13 ans	5 A
Les prénoms tournants	Intérieur	Collectif	15 - 30	14 ans	34 B

- Age :** Dès 9 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Feuilles de papier, crayons.
- Nombre de participants :** 10 - 50
- Durée :** 40 - 70 minutes
- Temps de préparation :** 10 - 15 minutes pour faire les données.
- Description du jeu :** On partage les joueurs en plusieurs petits groupes. On donne à chacun des groupes une feuille sur laquelle ils doivent écrire un court texte, suivant la donnée du jeu. Quand le texte est écrit, on plie la feuille de façon à ne plus voir le texte, et on décale toutes les feuilles d'un groupe. Chaque groupe continue le texte qu'il a reçu par quelque chose correspondant à la donnée sans lire le texte du groupe précédent. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les feuilles soient passées dans chaque groupe. Puis ces textes sont lus à haute voix.
Exemples de données : 1) Faire la description d'un personnage. 2) Décrire le début de sa journée. 3) Décrire son travail. 4) Raconter une péripétie, etc.
- Variante 1 : Au lieu de donner par exemple, le début d'une journée, on peut demander un sujet de phrase (La femme, le pinson rouge, etc), puis, dès que les feuilles ont "tourné", on demande un verbe, puis un nom, etc. Nous laissons aux meneurs l'occasion d'utiliser leur fertile imagination.
- Variante 2 : Même principe, mais avec du dessin. Le premier joueur dessine une tête, plie la feuille, et laisse apparaître le cou. Le suivant poursuivra le dessin. Et ainsi de suite jusqu'aux pieds.
Des autres sujets de dessins peuvent donner des résultats remarquables.

Age :	Dès 12 ans	
Catégorie :	Intérieur	Type : Collectif
Matériel :	Néant	
Nombre de participants :	10 - 30	
Durée :	20 - 30 minutes	
Temps de préparation :	Néant	
Description du jeu :	<p>On forme un cercle avec des chaises. Chaque joueur prend une place. Le premier , qui doit connaître le jeu s'appelle Pierre, et le deuxième sur sa droite (ou sa gauche) s'appelle Paul. Puis, les joueurs se numérotent à la suite jusqu'à faire le tour. Puis le meneur de jeu (Pierre) donne un rythme frappé avec les mains. Ce rythme doit être à 4 temps. Habituellement, on frappe avec les deux mains sur les deux cuisses en même temps pour le premier temps. Pour le second, on frappe dans les mains. Pour le troisième, on plie le bras droit en amenant la main droite en position "d'auto-stop" au-dessus de l'épaule droite (le pouce pointé vers l'arrière) , puis on fait de même avec le bras gauche (temps 4). Le rythme doit impérativement rester régulier. C'est le joueur nommé Pierre qui donne le rythme que tout le monde doit suivre. Dans le rythme, on dit son numéro (si on est appelé, évidemment) au temps 3, et celui de la personne que l'on veut appeler au temps 4. Celui qui n'est pas dans le rythme quitte sa place, va s'asseoir à la fin et prend le dernier numéro. Les personnes qui peuvent se décaler se décalent, et prennent donc le numéro précédent.</p> <p>Attention, le jeu commence toujours par Pierre qui appelle Paul, puis Paul peut appeler qui il veut. Pierre et Paul sont toujours les deux premiers, bien que les participants nommés Pierre et Paul peuvent changer. Pierre et Paul peuvent être appelés comme n'importe quel participant durant le jeu.</p> <p><u>Variantes</u> : au lieu des chiffres, on peut prendre un prénom, des cris d'animaux, des bruits, etc.</p> <p>Un des objectifs pour les joueurs est d'éliminer Pierre ou Paul, de façon à ce que le maximum de joueurs puissent se décaler.</p>	
Remarques :	Pour finir le jeu, il suffit d'éliminer les personnes faisant une erreur.	

Parcours d'obstacles

3 A

- Age :** Dès 7 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Public
- Matériel :** Une série d'objets divers pouvant servir d'obstacles.
- Nombre de participants :** 3 - 6
- Durée :** 2 - 3 minutes
- Temps de préparation :** Néant
- Description du jeu :** On prépare un parcours d'obstacles (pas nécessairement difficile). On le fait essayer à quelques joueurs, puis on les fait sortir. On explique au public qu'il doit encourager et conseiller celui qui va faire le parcours d'obstacles. On lui explique aussi que tous les obstacles vont en fait être retirés. On fait rentrer un des joueurs, et on bande les yeux à celui-ci. Puis, sans bruit, on enlève tous les obstacles. On place ensuite le joueur à l'endroit qui était le début du parcours, et on lui demande de le refaire les yeux bandés. Les spectateurs doivent l'encourager et lui donner des conseils.
- Variante : On fait essayer le parcours avant aux joueurs, et on bande les yeux du joueur avant que celui-ci ne rentre dans la salle, cela permet d'éviter de faire du bruit , car on peut enlever les obstacles avant. Cela évite de révéler la supercherie.

Matches d'improvisation

4 A

Age :	Dès 11 ans	
Catégorie :	Intérieur	Type : Public
Matériel :	Néant	
Nombre de participants :	6 - 20	
Durée :	30-120 minutes au total.	
Temps de préparation :	30 minutes	
Description du jeu :	<p>Les joueurs forment des équipes.</p> <p>1 ère possibilité: On fait sortir une des équipes. On donne à celle qui est resté un sujet d'improvisation (préparé à l'avance par le meneur de jeu). On donne à l'équipe 30 secondes à 1 minute de réflexion, puis ils doivent improviser avec le thème donné. Dès qu'ils on fini, on fait rentrer le deuxième groupe, qui fait de même.</p> <p>2 ème possibilité: on donne un thème directement aux deux groupes, on leur donne un certain temps de réflexion, et les deux équipes doivent improviser ensemble sur le thème donné. Avec le thème, on doit donner le temps d'improvisation, le nombre de joueurs, et éventuellement une catégorie (chantée, à la manière du conte, mimée, etc.). Si l'improvisation s'éternise, il vaut mieux l'écourter. Une fois que les deux équipes on joué, c'est le public qui vote pour désigner l'équipe ayant réalisé la meilleure improvisation.</p>	
Remarques :	Il est préférable d'avoir déjà assisté à des matchs d'improvisation pour arbitrer. De plus, l'improvisation à deux équipes (dite mixte) est plus difficile à réaliser.	

- Age :** Dès 13 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Un jeu de cartes ou quelque chose d'équivalent. Une grande salle dans laquelle on peut avoir sans problème une bonne obscurité.
- Nombre de participants :** 15 - 50
- Durée :** 20 - 30 minutes
- Temps de préparation :** Néant
- Description du jeu :** On distribue à chacun une carte de jeu, celui qui reçoit l'as de pique est l'assassin, et celui qui a l'as de coeur le détective. On éteint les lumières, et les gens doivent marcher dans le noir. L'assassin doit tuer sa victime en posant les deux mains sur les épaules. Celui qui est tué doit crier, et la lumière doit être allumée tout de suite (quelqu'un reste donc près de l'interrupteur). Dès qu'elle est allumée, les personnes doivent se figer. L'assassin a donc un temps minimum pour s'éloigner de sa victime. Puis le détective a le droit de poser trois questions à trois personnes au maximum, qui répondront par oui ou par non uniquement. Il peut lancer une accusation contre un joueur par victime. Au bout de la troisième fois, il doit désigner le coupable, s'il se trompe, l'assassin a gagné. On peut aussi se mettre en cercle, laisser la lumière, et l'assassin doit tuer par clin d'oeil. L'assassin n'a pas le droit de tuer le détective.

Variante : Plutôt que de faire marcher les joueurs bêtement dans le noir, on peut mettre de la musique et faire danser les joueurs (toujours dans le noir). L'assassin est alors obligé de quitter son ou sa partenaire pour commettre son crime (à moins qu'il ne tue son (sa) partenaire). Cela facilite le travail du détective, mais certains joueurs peuvent aussi choisir le camp de l'assassin et essayer de camoufler le crime.

- Age :** Dès 10 ans
- Catégorie :** Extérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Deux piquets. Une corde (ou d'autres piquets).
- Nombre de participants :** 16 - 30
- Durée :** 30 - 60 minutes
- Temps de préparation :** 15 minutes pour préparer le terrain.
- Description du jeu :** On forme deux équipes, que l'on place chacune dans son terrain. On met vers le fond du terrain un "drapeau". Celui-ci peut consister en n'importe quoi pouvant être saisi facilement. Le but est de venir chercher le drapeau et le ramener dans son camp. Dès qu'un joueur entre dans le camp adverse, il peut être "touché". Si c'est le cas, il doit aller tenir un piquet au fond du camp adverse, il ne peut pas le lâcher, il est alors en "prison". Le prochain joueur touché vient lui tenir la main, formant ainsi une chaîne, et ainsi de suite. Si un joueur du camp des prisonniers vient toucher la chaîne, tout le monde est libéré, et doit essayer de rejoindre son camp. Lorsque le drapeau est pris, il peut être lancé pour être ramené dans son camp. Mais si celui qui tient le drapeau est touché, il doit le redonner à l'autre équipe qui le remettra à sa place, et le jeu continue.
- Remarques :** Les deux terrains peuvent être séparés soit par une corde (au niveau du sol), soit par un certain nombre de piquets alignés (dans ce cas, l'arbitrage sera plus difficile).
Attention : Un seul arbitre ne suffit généralement pas.

- Age :** Dès 7 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Petits groupes
- Matériel :** Un drap avec des ronds (voir schéma), une "horloge" pour tirer au sort (schéma, dessin inférieur).
- Nombre de participants :** 2 - 4
- Durée :** 5 minutes par partie.
- Temps de préparation :** Néant
- Description du jeu :** On place 2 - 4 joueurs sur des ronds au bord du drap (voir schéma), chacun avec ses deux pieds sur des couleurs différentes. Sur le Schéma, ils partent à droite et à gauche, avec un pied sur le vert et un pied sur le jaune. Un animateur fait tourner "l'horloge" (partie inférieure du dessin, la flèche tourne autour de son axe au centre de "l'horloge"), et dit au joueur ce qu'il doit faire (possibilités : Pied droite, gauche. Main droite, gauche, avec une des quatre couleurs. Un "ordre de mouvement" doit se composer du membre et de la couleur, voir schéma horloge). Le joueur doit exécuter l'ordre de mouvement sans quitter le sol avec les membres qui le touchent déjà (au début, les deux pieds). Il est évidemment interdit d'avoir deux membres sur le même rond, que ce soit les membres du même joueur, ou d'un autre joueur. Un joueur est obligé de bouger le membre désigné, même si celui-ci se trouve déjà sur la bonne couleur. Cela va entraîner rapidement des positions d'équilibristes. Dès qu'un joueur touche le sol avec autre chose que ses mains ou ses pieds, il est éliminé.
- Variante : Au lieu de placer les ronds de même couleurs alignés, on peut les répartir, en gardant tout de même 4 couleurs par colonne.

Bingo musical

8 A

- Age :** Dès 9 ans
- Catégorie :** Intérieur, Disco **Type :** Collectif
- Matériel :** Matériel de sonorisation, disques.
- Nombre de participants :** 2 - 60
- Durée :** 20 - 30 minutes
- Temps de préparation :** 40 - 100 minutes pour choisir les extraits, et éventuellement les enregistrer sur cassette.
- Description du jeu :** Le meneur choisit une vingtaine de chansons. Il prépare à l'intention de chaque joueur une carte de bingo composée de trois rangées de trois cases et inscrit dans chaque case le titre d'une des chansons. Les cartes doivent toutes être différentes. On donne une carte à chaque joueur. Le meneur de jeu passe de courts extraits des diverses chansons. Chaque fois qu'un joueur croit entendre le titre d'un disque inscrit sur sa carte, il fait un X dans la case appropriée. Le premier joueur qui remplit une rangée de cases (horizontalement, verticalement ou diagonalement) crie «Bingo!» et gagne la partie, à condition, bien entendu, d'avoir correctement identifié les titres. Des prix peuvent aussi être accordés aux joueurs qui se situent en deuxième et troisième places, ainsi qu'au premier qui remplit sa carte au complet.
- Variante : Au lieu de donner les titres des chansons, on peut donner les noms des chanteurs.
- Remarques :** Il est préférable que l'on n'entende pas le titre de la chanson (beaucoup trop facile).

- Age :** Dès 9 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Petits groupes
- Matériel :** Une table, des puces, des bouchons en liège, du carton.
- Nombre de participants :** 2 - 10
- Durée :** 15 - 50 minutes
- Temps de préparation :** 30 - 60 minutes pour préparer le parcours.
- Description du jeu :** Le «jeu de la puce» est bien connu des enfants. Il consiste à faire parvenir de petits jetons dans un godet ou sur un tableau numéroté. Pour déplacer les jetons, on les fait sauter. Il suffit pour cela d'appuyer, avec l'inclinaison voulue, un gros jeton sur le bord d'un petit. Si vous disposez d'une table assez grande, ces jetons sauteurs vont remplacer des boules pour une amusante partie de croquet.
- Au deux extrémités du «terrain», on place les buts. Une grosse rondelle de bouchon au milieu de laquelle est enfoncée une allumette fera très bien l'affaire. Pour les arceaux, on les transforme en obstacles au-dessus desquels les puces devront sauter. Ce seront simplement de petits morceaux de carton, encastrés de part et d'autre dans des rondelles de bouchon. La cloche enfin sera représentée par deux cartons croisés et encastrés l'un dans l'autre.
- Chaque joueur part du piquet no 1, saute au-dessus de tous les obstacles dans le sens indiqué et touche le piquet no 2. Il refait ensuite le trajet en sens inverse jusqu'au piquet no 1. Chaque saut d'un obstacle donne droit à un coup et le passage de la cloche à deux coups.
- Si le joueur touche avec sa puce celle d'un autre joueur, il a droit à deux coups. Il peut aussi ne pas prendre ces deux coups et faire sauter le jeton de l'adversaire où bon lui semble. Il le fait en employant son gros jeton ; car il ne peut être question ici de «croquer».
- Dès qu'un joueur manque le saut d'un obstacle après avoir épuisé ses coups, c'est au tour du suivant de jouer.
- Le gagnant est celui qui revient le premier au point de départ.

- Age :** Dès 7 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Petits groupes
- Matériel :** Une table, une balle de ping-pong ou autre balle très légère.
- Nombre de participants :** 4 - 10
- Durée :** 5 - 15 minutes
- Temps de préparation :** Néant
- Description du jeu :** Face aux deux petits côtés de la table se tiennent deux joueurs qui sont les «gardiens de buts». Les autres joueurs se divisent en deux équipes (équipe 1 et 2) et se placent de part et d'autre de la table, équipes alternées 1,2,1,2,etc. On donne le départ en plaçant la balle au milieu de la table. Le but du jeu, consiste à marquer des buts (surprenant, non?). Il s'agit de faire sortir la balle de la table par un des petits côtés ; ou bien, si la table est très grande, de franchir une certaine ligne. Pour déplacer la balle, les joueurs soufflent dessus. Chaque fois que la balle quitte la table, elle est remise en jeu et placée au milieu. Suivant la convention adoptée, les «souffleurs» se tiennent assis et peuvent se pencher sans quitter leur siège. Ou bien ils demeurent debout et alors peuvent se déplacer à la condition de ne jamais toucher un autre joueur. Une variante consiste à transformer le jeu en un jeu individuel. Il ne s'agit plus ici de marquer des buts, mais d'éviter de pénalités en laissant tomber la balle. Tout joueur doit renvoyer la balle dans la direction de son choix, chaque fois qu'elle se présente devant lui ou à sa gauche. Si la balle tombe, il marque 1 point et la balle est remise en jeu. Dès qu'un joueur a marqué 7 points, la partie est terminée. Le gagnant est celui qui n'a jamais été pénalisé ou celui qui totalise le moins de points. Ce n'est pas une faute - au contraire - d'essayer de faire rire ses adversaires. C'est quelques fois un excellent moyen pour leur couper le souffle au bon moment !

- Age :** Dès 8 ans
- Catégorie :** Extérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Un ou plusieurs ballons, des cordes pour délimiter les terrains.
- Nombre de participants :** 10 - 50
- Durée :** 15 - 60 minutes
- Temps de préparation :** 10 - 15 minutes pour préparer le terrain
- Description du jeu :** On sépare les joueurs en deux équipes. On prépare le terrain comme indiqué sur le schéma. Chaque équipe se place sur un terrain. Un joueur de chaque équipe se place dans les "provis", de l'autre côté du terrain. Chaque équipe est ainsi prise entre l'autre équipe et les "provis". Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de leur terrain. Par contre, ils ont le droit de courir avec le ballon. Le but est, en lançant le ballon, de toucher un joueur de l'équipe adverse. Si un joueur rattrape la balle sans qu'elle ne touche par terre, il n'est pas "touché". Si un joueur est "touché", il doit aller dans les "provis". Dans les "provis", les règles sont les mêmes, mais les joueurs des "provis" ne peuvent pas être touchés, et si un joueur se trouvant dans les "provis" touche un joueur de l'équipe adverse, il peut revenir dans son terrain (on ne peut le toucher lorsqu'il est en train de revenir dans son terrain). Les passes entre les terrains et les "provis" sont indispensables pour pouvoir espérer gagner le jeu. Il est interdit de prendre une balle se trouvant sur le terrain adverse, même si en tendant les bras il est possible de la saisir. L'équipe gagnante est celle qui arrive à placer tous les joueurs de l'autre équipe dans les "provis".
- Variante : On peut limiter le terrain des "provis" en interdisant les bandes latérales (il ne reste que le fond du terrain).
- Remarques :** Ce jeu gagne encore en intérêt s'il est joué dans une salle de gymnastique, car les rebonds sur les parois compliquent le jeu.
- Si il y a beaucoup de joueurs, on peut mettre plusieurs ballons en circulation.

- Age :** Dès 9 ans
- Catégorie :** Intérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Soit la boîte de jeu originale, soit des cartes “maisons”.
- Nombre de participants :** 4 - 20
- Durée :** 5 - 45 minutes
- Temps de préparation :** Néant si la boîte de jeu originale est à disposition.
60 - 200 minutes si la boîte n'est pas à disposition
- Description du jeu :** Le principe du jeu est de faire dire un mot précis à un groupe. Mais celui qui essaie de faire deviner le mot n'a pas le droit de prononcer toute une série de mots donnés, appelés “mots tabous”. Sur chaque carte, il y aura donc le mot que l'autre équipe devra deviner, et il y aura 5 mots “tabous”. Le joueur n'aura pas le droit de les dire pour faire deviner le mot. (Exemple : si le mot était “train”, et les mots tabous seraient : “Rails”, “Locomotive”, “gare”, “wagon” et “chemin de fer”). Le joueur n'aura pas le droit non plus de prononcer des mots ayant la même racine que les mots tabous (Ex. si le mot tabou est “la marche”, on n'a pas le droit d'utiliser “marcher”). On sépare donc le groupe en deux équipes. On choisit une personne dans cette équipe, ce sera elle qui fera deviner le mot aux autres. Elle ne pioche qu'une seule carte à la fois. Elle fait deviner le mot aux autres de son équipe. Dès qu'elle a réussi, elle pioche une nouvelle carte. Cette personne a 3 minutes pour faire deviner le maximum de mots. Pendant ce temps, l'autre équipe vérifie qu'aucun mot tabou n'est utilisé. Puis c'est au tour de l'autre équipe. Celle qui a fait deviner le plus de mots a gagné.
- Remarques :** Dans la boîte originale, il arrive souvent que des mots soient trop compliqués pour certains joueurs, on peut définir alors à l'avance un temps maximum pour faire deviner chaque mot.

- Age :** Dès 8 ans
- Catégorie :** Extérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Un ballon. Des piquet, des tapis ou de la ficelle.
- Nombre de participants :** 10 - 20
- Durée :** 30 - 45 minutes
- Temps de préparation :** 5 minutes
- Description du jeu :** Les joueurs se divisent en deux équipes. La première se répartit sur un terrain d'environ 30 mètres sur 15. On place des "refuges" comme indiqué sur le schéma à l'aide d'un piquet, de tapis ou de ficelle. L'équipe 2 se place au départ, en dehors du terrain. Le premier joueur de cette équipe lance (ou shoote, cela dépend de l'âge) le ballon. Pour que le coup soit valable, le ballon doit au moins atterrir la première fois dans le terrain. Dès que le ballon est tiré, le joueur cours au premier refuge. S'il a le temps, il peut même courir jusqu'au deuxième, au troisième, etc. Pendant ce temps, l'autre équipe doit ramener le ballon au "foyer". Quand un joueur s'empare du ballon, il ne peut plus avancer, il ne peut que le lancer à un de ses coéquipiers, ou essayer de toucher un des membres de l'équipe 2 se trouvant sur le terrain, mais pas dans un refuge. Si un joueur s'est arrêté sur un refuge, il pourra repartir dès que le suivant de son équipe aura lancé la balle. Un joueur est "brûlé" lorsque la balle est revenue au foyer (l'équipe crie alors "Balle brûlée") alors qu'il n'était pas sur un refuge, ou s'il se fait toucher par le ballon alors qu'il n'est pas dans un refuge. Un joueur qui a quitté son refuge ne peut pas y retourner, il doit atteindre le suivant. Un joueur "brûlé" rejoint son équipe au départ, et ne marque aucun point. Un joueur ayant atteint l'arrivée en plusieurs étapes marque un point pour l'équipe. Si un joueur a réussi à faire le tour d'un seul coup, il marque trois points. Les joueurs de l'équipe deux n'ont pas le droit de sortir du terrain.

- Age :** Dès 8 ans
- Catégorie :** Extérieur **Type :** Collectif
- Matériel :** Un ballon. Une craie ou de la ficelle ou des banderoles.
- Nombre de participants :** 8 - 20
- Durée :** 15 - 30 minutes
- Temps de préparation :** 5 minutes pour préparer le terrain.
- Description du jeu :** On délimite un terrain comme indiqué dans le schéma. Chaque équipe se place dans un camp. Le chef de l'équipe désignée par le sort envoie le ballon dans le camp adverse de manière à ce qu'il soit difficile à recevoir. Le joueur qui parvient à le bloquer le remet à un coéquipier et passe dans le camp adverse où il essaiera de s'emparer du ballon pour l'envoyer dans son propre camp. L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous passés dans le camp adverse.
- Règles plus précises :**
- Le ballon doit toujours être lancé de l'endroit où il a été pris en mains, sauf s'il s'immobilise dans la zone neutre. Dans ce cas, c'est un joueur de l'équipe auquel le ballon était destiné qui va le chercher; il ne le relance qu'une fois rentré dans son camp.
 - Le joueur qui ramasse le ballon ou le saisit après un rebond reste dans son camp et le lance dans le camp adverse.
 - En cas de faute, le ballon est remis à un joueur de l'équipe adverse se trouvant, si possible dans le même camp que le joueur fautif.
- Un joueur commet une faute lorsque :**
- Il frappe le ballon qui va être saisi par un adversaire; il lance le ballon en dehors de limites du terrain; il dribble ou se déplace avec le ballon; il lance le ballon dans la zone neutre ou y pénètre avant que le ballon n'y soit immobilisé.
- Les passes de ballon sont autorisées à condition que les joueurs soient distants d'au moins cinq pas.

Age : Dès 8 ans

Catégorie : Extérieur **Type :** Collectif

Matériel : Une balle en caoutchouc plein par équipe

Nombre de participants : 10 - 60

Durée : 10 - 15 minutes

Temps de préparation : Néant si on a trouvé le terrain adéquat

Description du jeu : On constitue des équipes de 3 à 6 joueurs. Chaque équipe possède sa propre balle. Les balles sont en caoutchouc plein qui ne rebondit pas trop. Le but est d'amener la balle d'une ligne de départ à une ligne d'arrivée distante de 1 km environ. Plus le terrain est sinueux et irrégulier, plus la course est intéressante. Au signal, un joueur de chaque équipe donne un coup de pied dans la balle. Toute l'équipe se précipite à la poursuite de celle-ci, et le premier joueur qui la rejoint lui donne un grand coup de pied, etc. Les autres joueurs doivent courir en avant pour réceptionner la balle et donner de nouveau un coup de pied, et ainsi de suite jusqu'à la ligne d'arrivée. Tous les efforts des joueurs doivent donc concourir à faire progresser la balle, et non pas à gêner une équipe adverse. C'est un jeu d'équipe, si un joueur accapare la balle, elle avancera moins vite que s'il fait des passes. Si une balle est perdue, on peut la remplacer si on a pensé à en prendre une de rechange.

Si les équipes sont nombreuses, ou si le parcours est étroit, on échelonnera les départ et on chronométrera.

Age :	Dès 8 ans	
Catégorie :	Extérieur	Type : Collectif
Matériel :	Un ballon gonflable	
Nombre de participants :	12 - 32	
Durée :	15 - 30 minutes	
Temps de préparation :	5 minutes pour préparer le terrain	
Description du jeu :	<p>On délimite une surface de 48 mètres sur 18, que l'on partage en deux parties égales. Puis on partage encore chacune de ces parties en deux. Les joueurs de chaque équipe se répartissent uniformément sur leurs zones avant et arrière. Le ballon est mis en jeu en le lançant en l'air sur la ligne médiane. Les joueurs de chaque équipe doivent alors s'efforcer de le faire entrer dans leur propre zone arrière sans qu'elle touche terre, en se faisant des passes de joueur en joueur. Mais pour cela, ils n'ont le droit de le toucher ni avec les mains, ni avec les pieds, ni avec la tête. Ils utilisent uniquement les coudes, les épaules, les hanches, le dos et les genoux. L'équipe qui a réussi à faire entrer le ballon dans sa zone arrière marque 1 point. La partie se joue en 5 points.</p> <p>Pour simplifier le jeu, on peut autoriser les joueurs à toucher le ballon avec les mains, mais uniquement pour le faire rebondir.</p> <p>Variante : On peut former quatre équipes, et délimiter le terrain comme indiqué sur le schéma.</p>	
Remarques :	S'il y a moins de joueurs, on diminue le terrain comme suit (pour 2 équipes) : 16 x 40 m pour 18 joueurs; 14.5 x 36 m pour 16 joueurs; 12.5 x 31 pour 14 joueurs; 11 x 27.5 pour 12 joueurs.	

Age :	Dès 8 ans	
Catégorie :	Extérieur	Type : Collectif
Matériel :	Un foulard	
Nombre de participants :	8 - 20	
Durée :	15 - 30 minutes	
Temps de préparation :	Néant	
Description du jeu :	<p>Les joueurs sont divisés en deux équipes de nombre égal. Deux lignes sont tracées sur le sol à une vingtaine de mètres l'une de l'autre. Un foulard est placé au centre, à égale distance des deux équipes.</p> <p>Les joueurs se placent face à face le long des deux lignes, de façon à occuper le coin opposé. Puis ils se numérotent (voir schéma). Le meneur de jeu, placé près du centre, appelle un numéro. Les deux joueurs portant ce numéro s'efforcent d'attraper le foulard et de le ramener derrière leur ligne. Si un joueur y parvient, l'équipe marque deux points.</p> <p>A partir du moment où un joueur a touché le foulard, il devient vulnérable, c'est à dire que s'il est touché par son adversaire avant d'avoir rejoint son camp, l'équipe adverse marque 1 point, et son équipe 0.</p> <p>Généralement, les deux joueurs s'observent et essaient de tromper l'adversaire par des feintes, afin de s'emparer du foulard.</p> <p>Si au bout d'une ou deux minutes, aucun n'a saisi le mouchoir, le meneur de jeu appelle un autre numéro en renfort. Dans ce cas, les joueurs ne peuvent toucher que le joueur adverse portant le même numéro que lui. L'équipe gagnante est celle qui totalise la première un nombre de points déterminés.</p>	

Age : Dès 10 ans

Catégorie : Intérieur **Type :** Public

Matériel : Papier et crayons.

Nombre de participants : 6 - 10

Durée : 15 - 30 minutes

Temps de préparation : 20 minutes pour trouver les questions.

Description du jeu : Ce jeu se joue souvent dans les mariages, mais peut se jouer entre membres de la même famille, ou simplement entre des gens se connaissant bien.

On choisit deux personnes se connaissant bien. On joint à chacune 3 ou 4 autres personnes. Les deux groupes ainsi formés se séparent de façon à se qu'ils ne se voient pas. Puis on attribue à chaque personne de chaque groupe un pseudonyme. On le révèle au public, mais pas à l'autre groupe.

Le meneur de jeu donne ensuite à chaque groupe une question (elles peuvent être identiques ou différentes). Toutes les personnes du groupe répondent par écrit.
Quand tout le monde a répondu, le meneur de jeu ramasse les réponses. La question est répétée, et toutes les réponses lues.

La personne de l'autre groupe choisie au début doit alors deviner quelle est la réponse de celui qu'elle est censé bien connaître.

Après le nombre de question prévues, chaque candidat doit deviner quelle est le pseudonyme cachant la personne qu'elle connaît bien.

Age : Dès 9 ans

Catégorie : Intérieur **Type :** Collectif

Matériel : Un ballon

Nombre de participants : 12 - 30

Durée : 15 - 30 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On sépare les joueurs en deux équipes. Puis celles-ci se placent suivant le même principe que l'exemple donné sur le schéma. Les deux équipes se regardent donc face-à-face.

Puis le ballon est posé entre les deux équipes. Cela signifie que tous les joueurs pourront répondre. Le meneur de jeu donne une lettre. Le but des participants est de trouver une chanson commençant par cette lettre, et la chanter. Les deux équipes jouent en même temps. Il peut s'agir du refrain ou d'un couplet. L'équipe dont une personne a trouvé et chanté la chanson repousse le ballon d'un rang (il se trouve maintenant derrière le premier rang de l'équipe qui a perdu). La différence est que maintenant ceux qui ont le ballon derrière eux ne peuvent plus répondre (le premier rang de l'équipe qui a perdu). Puis le meneur de jeu propose une autre lettre, etc.

Cependant, une chanson déjà chantée ne pourra pas être rechantée.

Vu que le nombre de personnes pouvant répondre diminue à chaque fois pour l'équipe qui perd, le ballon aura tendance à filler dans les buts, c'est à dire derrière la dernière personne d'une des deux équipes.

La partie se joue en 4 ou 5 points.

Variante : On peut aussi accepter les titres de chansons, ou encore les phrases de chansons qui ne sont pas forcément au début d'un couplet ou d'un refrain.

Jeu de la massue

Schéma 1 B

Age : Dès 8 ans	Catégorie : Intérieur	Type : Collectif
------------------------	-----------------------	------------------

Matériel : 1 massue (faite de journaux enroulés, tenus ensemble avec du scotch), elle doit tout de même être assez résistante.

Nombre de participants : 10 - 40 **Durée :** 20 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On fait une ellipse (un ovale) avec des chaises. On place deux objets (tabourets) aux foyers de l'ellipse (voir schéma). Un joueur se met au centre avec une massue, c'est le gardien. Un des joueurs assis sur une chaise appelle un autre par son prénom. Le joueur portant le prénom mentionné doit toucher un des deux tabourets avant de se faire toucher par la massue du joueur central. Puis s'il a réussi, il appelle un autre prénom, et ainsi de suite. S'il se fait toucher, il prend la place du joueur à la massue. Evidemment, celui qui doit appeler quelqu'un évite d'appeler une personne étant devant celle qui tient la massue. Pour être drôle, le jeu doit se dérouler rapidement.

Remarques : But : apprentissage des prénoms

Il est préférable d'essayer la massue sur soi-même pour se convaincre qu'elle ne fait pas trop mal.

Hypocrodile

2 B

Age : Dès 12 ans	Catégorie : Intérieur	Type : Collectif
-------------------------	-----------------------	------------------

Matériel : Deux objets (p. ex. un couteau et une fourchette).

Nombre de participants : 10 - 20 **Durée :** 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Les joueurs font un cercle. Le meneur de jeu se place avec les joueurs. Il dit un mot (p.ex. "voilà un hypocrodile") à son voisin (joueur 1). Celui-ci demande au meneur "un quoi?". Le meneur répond "un hypocrodile". Le joueur 1 dit à son voisin (joueur 2) le même mot ("hypocrodile"). Celui-ci lui demande "un quoi?". Le joueur 1 redemande au meneur de jeu "un quoi?". Le meneur lui répond le même mot qu'il avait lancé au début ("un hypocrodile"). Le joueur 1 dit au joueur 2 "un hypocrodile". Le joueur 2 dit au joueur 3 : "Tiens voilà un hypocrodile", etc... Le meneur lance ainsi deux mots (Crocopotame, Hycropotame, Crodipotame, etc.), un à sa gauche et un à sa droite. Les questions "un quoi?" reviennent donc chaque fois au meneur. Le moment le plus intéressant est lorsque les deux mots se croisent.

Le couteau et la fourchette servent de support au jeu. On les passe à son voisin lorsqu'on dit : "Voilà un hypocrodile".

Remarques : Le meneur de jeu doit être expérimenté s'il veut que le jeu fonctionne bien.

Les mains courantes

Schéma

3 B

Age : **Dès 9 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Une table.

Nombre de participants : 5 - 15 Durée : 15 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Les joueurs se mettent autour d'une table. Chacun croise sa main droite avec la main gauche de son voisin de droite, et sa main gauche avec la main droite de son voisin de gauche. Le jeu commence : quelqu'un frappe une fois avec l'une de ses mains. La main d'à côté doit frapper une fois (On définit le sens de parcours pour le départ). La main suivante doit frapper une fois, et ainsi de suite. On peut aussi frapper deux fois rapidement avec la même main. C'est alors la main précédente (changement de sens) qui doit réagir. On a donc chaque fois le choix entre frapper une ou deux fois. Le premier joueur qui a une hésitation trop longue ou frappe alors que ce n'était pas son tour doit enlever la main qui a fait l'erreur. Une fois les deux mains éliminées, le joueur est éliminé.

Remarques : Au delà de 15 personnes, il faut former un deuxième groupe, sinon certains s'ennuieront

Course de chevaux

4 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Une table.

Nombre de participants : 5 - 60 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant si le meneur a déjà quelques idées.

Description du jeu : Les joueurs se mettent autour d'une table. Ils frappent avec les mains sur la table (frappes des mains alternées), imitant ainsi le bruit de la course de chevaux. Puis le meneur crie quelque chose (ex: un saut, les applaudissement de la foule, le galop, un virage (à droite, à gauche),etc.). Par exemple pour le saut, tous les joueurs doivent se lever, imiter le saut (du point de vue du cavalier), avec effets sonores, puis ils recommencent à frapper sur la table. Il est impératif que le meneur donne bien l'exemple pour les premières fois. Pour le virage, chaque joueur se penche du côté indiqué. On peut ajouter les ovations du public, et encore plein d'autres choses, nous laissons votre imagination travailler.

Remarques : Jeu pratique pour faire patienter un groupe avant un repas (Ne pas mettre la table avant de faire ce jeu), mais le meneur de jeu doit avoir réfléchi un peu avant de lancer le jeu.

Ange et mortel

5 B

Age : **Dès 11 ans** Catégorie : Longue durée Type : Collectif

Matériel : Du papier.

Nombre de participants : 10 - 200 Durée : Entre une semaine et un mois

Temps de préparation : 10-15 minutes si on écrit soi-même les noms sur les bouts de papier.

Description du jeu : On prépare le même nombre de bouts de papier que de joueurs, de façon que chacun des participants puisse inscrire son nom. On mélange, et chaque joueur tire un billet au hasard. Sur chaque billet est inscrit le nom d'un autre joueur (sauf malheureux hasard). Le joueur qui a tiré le billet (l'ange), a le devoir de faire plaisir à la personne portant le nom inscrit sur le billet (son mortel). Mais attention, le but est évidemment de garder le nom de son mortel secret, et de ne pas se faire découvrir par celui-ci. A la fin, chaque mortel qui a trouvé son ange le désigne, et cet ange maladroit aura un gage à faire.

Remarques : But : renforcement des contacts personnels

Il peut être utile de faire une liste de la chaîne des anges-mortels, de façon à pouvoir contrôler un peu le jeu.

Si cela ne marche pas bien, on peut annoncer que ceux qui n'auront rien fait devront faire un gage à la fin.

Vocabulaire gestuel

6 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Néant

Nombre de participants : 5 - 50 Durée : 10 minutes

Temps de préparation : 10 - 15 minutes, le temps de mémoriser quelques gestes et mots.

Description du jeu : Tous les joueurs se mettent en face du meneur. Ce dernier associe un geste à un mot (p.ex. lever le bras = pomme). Il constitue ainsi un vocabulaire (si possible dans un champ lexical particulier, ex : pomme, poire, banane, etc.) associé à des gestes qu'il apprend aux joueurs. Quand ils les ont bien appris, le meneur dit le mot dont ils doivent reproduire le geste, mais il fait un autre geste. Les joueurs, eux, doivent faire le geste approprié au mot dit. Ce n'est pas simple de ne pas se faire influencer par le meneur. On augmente petit à petit la vitesse du jeu.

Panne de démarreur

7 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : 1 ou 2 chaises

Nombre de participants : 2 - 5 Durée : 3 - 4 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On fait sortir de la salle 4 ou 5 joueurs. On leur explique qu'ils vont devoir mimer, avec les effets sonores, quelqu'un qui essaye vainement de faire démarrer une voiture. Mais ceux qui sont restés dans la salle (le public) s'imaginent le joueur sur la cuvette des WC.

On peut aussi faire jouer deux participants ensemble. On arrête le jeu lorsqu'il devient moins drôle, ou lorsque les participants sont à court d'idées.

Variante : on dit au joueur qu'il doit mimer quelqu'un conduisant une moto.

Remarques : Ne pas choisir de joueur trop timide, cela ne donnerait pas grand chose.

Momies

8 B

Age : **Dès 7 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Quelques rouleaux de papier toilette.

Nombre de participants : 4 - 8 Durée : 10 - 15 minutes au total.

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On désigne 4, 6 ou 8 joueurs, le reste constitue le public. On sépare les joueurs par groupes de deux. Un des joueurs est désigné comme momie, l'autre comme embaumeur. Ce dernier doit embaumer sa momie avec du papier de toilette. Tous les groupes jouent en même temps, et ont le même matériel à disposition. On limite le temps et, à la fin, le public vote pour élire la plus belle momie.

Variante : plusieurs joueurs peuvent embaumer la même momie.

Les nains

9 B

Age : **Dès 9 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Un pull large, des services, quelque chose à boire et à manger. D'autres idées sont les bienvenues.

Nombre de participants : 2 - 4 **Durée :** 10 - 15 minutes au total.

Temps de préparation : 5 minutes pour installer le matériel.

Description du jeu : On désigne 2 (4) joueurs. Le premier s'assied devant la table, et enfle un pull large, mais n'enfile pas les manches. Le deuxième se met derrière lui, se glisse sous le pull, de manière à ce qu'on ne le voie pas. Il enfle les manches, et remplace ainsi les bras et les mains du premier. Il ne doit cependant rien voir de ce qu'il fait avec ses mains. Puis il doit nourrir le premier (avec de la soupe, spaghetti, etc.) grâce aux services. Celui-ci peut donner des indications à celui qui est derrière. Si il y a deux équipes, on réalise le jeu sous forme d'un concours de vitesse.

Au lieu de donner à manger, on peut aussi demander au second de raser le premier. Il n'est pas interdit d'avoir des idées originales.

Variante : on peut interdire la communication entre les deux joueurs.

Remarques : Ne pas donner d'objets tranchants ou dangereux, et prendre un pull non dommage.

Histoire secrète

10 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Néant

Nombre de participants : 2 - 4 **Durée :** 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On fait sortir 2-4 joueurs de la salle. On les fait rentrer un à un. On explique au joueur que quelqu'un a raconté une histoire drôle le concernant., et qu'il doit la deviner. Pour cela il doit poser des questions auxquelles le public répondra par oui ou par non. En fait, aucune histoire n'aura été racontée, et le public répondra par oui si la question finit par une voyelle, et par non si la question finit par une consonne. Le but est que le joueur raconte au public des histoires qui lui sont arrivées.

Variante 1 : On ne répond oui uniquement si la question finit par «e».

Variante 2 : Le meneur de jeu indique au public la réponse à donner par un geste défini à l'avance.

La couverture

11 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Une couverture.

Nombre de participants : 2 - 5 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On fait sortir 3 - 4 joueurs, puis on en fait rentrer un. Ensuite, on lui raconte un histoire, par exemple : " tu es dans le désert, et il y a une tempête de sable violente. Pour te protéger, tu entres dans ta tente. Mais il y fait malheureusement extrêmement chaud." Puis on lui demande se se glisser sous la couverture. Le meneur de jeu dit qu'il pense à quelque chose qui tient chaud au joueur. Celui-ci doit trouver quoi. S'il se trompe, il doit enlever ce qu'il a proposé.

En fait, le meneur de jeu pense à la couverture (c'est ce qui lui tient vraiment le plus chaud).

Le jeu se termine quand le joueur a pensé a enlever la couverture, ou alors quand la morale pousse le meneur de jeu à révéler la subtilité.

Remarques : A partir de 10 ans, le jeu n'aura plus d'intérêt.

La dictée

12 B

Age : **Dès 9 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Plusieurs textes écrits à l'avance, du papier, des crayons.

Nombre de participants : 8 - 40 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : 30 - 100 minutes pour écrire les textes.

Description du jeu : On désigne 8 - 16 joueurs. On forme des groupes de deux. On met deux chaises par groupe face à face mais à une bonne distance. On donne les textes à la moitié des joueurs (un texte différent pour chaque groupe). Celui qui a le texte doit le dicter à son coéquipier. Mais comme tous les groupes le font en même temps, ce n'est pas facile de se faire comprendre. Les joueurs doivent aller le plus vite possible, et faire le moins de fautes possibles. Les résultats les plus drôles de la dictée sont lus devant tout le groupe.

Variante 1 : on peut aussi donner le même texte à tout le monde.

Variante 2 : si on a beaucoup de joueurs, on peut former des groupes de 3 personnes ou plus qui dictent le texte à une seule personne, mais tous en même temps.

Remarques : Les textes finaux seront plus drôles si celui de départ l'est déjà un peu.

Course d'orientation

13 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Extérieur Type : Collectif

Matériel : Une boussole par groupe (ou par personne), une carte géographique par groupe (personne), si possible à l'échelle 1 / 10'000.

Nombre de participants : 10 - 60 **Durée :** 1 - 4 heures

Temps de préparation : 20 minutes sur la carte, 30 min - 3 heures sur le terrain.

Description du jeu : On distribue à chaque groupe une carte géographique sur laquelle sont inscrits les postes qu'ils doivent atteindre. Ces postes doivent être trouvés dans un certain ordre. On place un responsable par poste ou on laisse un papier-preuve à chaque poste, et les responsables se placent de façon à pouvoir contrôler un maximum de participants. Les groupes doivent rapporter les papier-preuves au point de départ, et les responsables contrôlent qu'ils ont fait les postes dans l'ordre.

Remarques : Si le jeu se passe en montagne, attention à ne pas donner comme but de faire le minimum de temps surtout si certains ont une santé fragile. Ne pas placer les postes trop près des chemins, sinon les joueurs n'utiliseront pas la boussole.

Jeu de piste

14 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Extérieur Type : Collectif

Matériel : Dépend du type de jeu de piste.

Nombre de participants : 8 - 100 **Durée :** 1 - 6 heures

Temps de préparation : 10 min-2 heures pour la conception générale , 30 min-2 heures sur le terrain

Description du jeu : On place un certain nombre de postes dans la nature (le nombre dépend du nombre de participants). On donne à chaque groupe le premier poste auquel ils doivent se rendre (si possible, chaque groupe reçoit un premier poste différent). A chaque poste, soit on place un responsable qui organise une animation, qui peut être choisie dans la présente liste, et donne un indice pour le prochain poste, soit on laisse simplement un message donnant l'indice pour le prochain poste. Au cas où le groupe ne trouve pas les postes, on peut donner au départ à chaque groupe des enveloppes cachetées contenant des renseignements précis pour le poste suivant. On peut aussi leur donner un lieu où un responsable reste pour donner des indications aux groupes qui auraient des problèmes.

Remarques : D'innombrables variantes sont possibles, ce qui va changer énormément le matériel, le temps de préparation et le temps de jeu.

Course en étoile

Schéma **15** B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Extérieur Type : Collectif

Matériel : Dépend du déroulement du jeu. En tous cas : cartes géographiques.

Nombre de participants : 10 - 100 Durée : 30 - 180 minutes

Temps de préparation : 60 minutes (carte + postes), 30-120 minutes (terrain)

Description du jeu : On place au centre de l'étoile le responsable (voir dessin), et on y affiche les consignes et les cartes de toutes les courses. Chaque trajet est parcouru 2 fois (aller / retour). Variante A : Avec une carte, on passe par 2 ou plus de postes. Variante B : Diverses formes de courses ou de jeu d'orientation se déroulent, chacune avec sa propre carte ou son propre dossier. Par exemple, un poste pourrait être donné sous forme de course aux fenêtres (voir fiche "course aux fenêtres").

Sur un panneau ou une feuille de papier, le responsable note dans un tableau l'heure à laquelle les groupes sont passés. Cela évite la triche, et le responsable peut ainsi savoir en tout temps où sont les participants.

Des responsables peuvent être présents pour animer les postes.

Jeu du sifflet

16 B

Age : **Dès 9 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Un sifflet.

Nombre de participants : 2 - 5 Durée : 15 - 30 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Le public s'assied en cercle sur des chaises. On fait sortir 2 - 5 personnes. Puis on explique au public, qui ne sera pas inactif contrairement à d'habitude, que ceux qui sont sortis devront deviner qui aura le sifflet. Mais on ne donne pas le sifflet au public, on l'attache derrière le dos du meneur. Celui-ci restera évidemment debout pendant que celui que l'on a fait rentrer cherchera le sifflet. Ainsi, le meneur de jeu s'approche discrètement du public, de façon à ce que celui qui vient d'entrer ne voie pas le sifflet. N'importe quelle personne dans le public peut siffler un coup en l'attrapant derrière le meneur de jeu. Mais il faut veiller que celui qui le cherche ne regarde pas à cet endroit, sinon c'est foutu.

Les deux bougies

17 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : Des bougies, év. des bougeoirs, des allumettes.

Nombre de participants : 2 - 8 Durée : 5 - 15 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Deux joueurs placés à cinq ou six pas l'un de l'autre se font face. Vous remettez à chacun une bougie que vous allumez. Vous placez ensuite un bandeau sur les yeux des deux joueurs et vous donnez le signal : «Partez». Il s'agit pour chacun d'abord de chercher son adversaire ; puis d'essayer en soufflant, d'éteindre la bougie portée par ce dernier. L'épreuve peut se dérouler dans un silence absolu ; ou bien, au contraire, les spectateurs sont invités à guider de la voix les concurrents. Chacun a ses supporters qui lui crient : «Plus haut», «Plus bas», «A droite», «Attention», etc. Il n'est pas permis de toucher les joueurs pour les guider. Toutefois, si l'un d'eux s'égare vraiment ou bien risque de provoquer quelque dégât avec sa bougie allumée, on crie : «Stop.». Les porteurs de bougies s'immobilisent et on les remet à la position de départ.

Un as du saut

18 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Un objet pouvant servir d'obstacle avec environ 50 cm de haut, des écharpes pour bander les yeux.

Nombre de participants : 2 - 6 Durée : 4 - 8 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On place au milieu de la pièce un obstacle haut de 40 ou 50 cm, surmonté lui-même de quelques objets. Il s'agit de sauter l'obstacle sans rien faire tomber. On choisit 4 ou 5 joueurs. Ceux-ci doivent sauter par-dessus l'obstacle se trouvant devant eux. Après que le concurrent ait pris confiance en ses capacités, on le replace face à l'obstacle, et on fait sortir les autres. Puis on lui bande les yeux. Le concurrent doit sauter cet obstacle de taille. Il sera tout étonné d'y arriver. Evidemment, on aura pris soin d'enlever celui-ci avant son saut, et l'on n'aura pas oublié de le replacer juste après. Ainsi, le premier candidat ne découvrira la supercherie que lorsque le deuxième candidat essaiera de sauter l'obstacle.

Ah le chameau !

19 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Une couverture, un verre plein d'eau.

Nombre de participants : 2 - 4 Durée : 10 - 30 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On fait sortir de la pièce trois ou quatre volontaires. Puis, on choisit deux autres joueurs. Ces deux là simuleront le chameau. Pour cela, ils se couvriront avec une couverture, tout en restant debout. Les têtes des deux personnes devant simuler les deux bosses d'un chameau. Puis on leur remet un verre plein d'eau.

On fait entrer le premier volontaire. Le meneur de jeu se transforme alors en vendeur. Il doit convaincre l'acheteur (le volontaire), d'acheter son chameau. Pour cela, il va demander au chameau de se déplacer, de tourner. Il peut aussi lui demander de calculer, le chameau répondant en frappant le sol avec ses "pattes". Après un certain temps, le meneur convainc l'acheteur de se coucher, afin de montrer que le chameau est assez habile pour lui passer dessus sans le toucher. Et lorsque le chameau lui passera dessus, le meneur lui donnera l'ordre de pisser, un des joueurs versera un verre d'eau sur le pauvre acheteur.

Remarques : Le succès de ce jeu dépend beaucoup du meneur.

Jeu du marteau

20 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : Une planche de bois épaisse, des clous assez gros, un marteau.

Nombre de participants : 2 - 8 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : 5 minutes pour enfoncer un peu le ou les clous.

Description du jeu : On pose la planche sur une surface plane. Les joueurs viennent à tour de rôle enfoncer le clou. Celui qui arrive à toucher la planche avec la tête du clou, sans le plier gagne.

Remarques : Il est préférable que le bois ne soit pas trop mou. Le meneur de jeu plante le clou au départ pour éviter tout accident. Il est interdit ensuite de toucher le clou avec la main.

Course en cartons

21 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : Des couvercles en carton, de façon à pouvoir poser les deux pieds dans chaque couvercle. Un couvercle de plus que le nombre de joueurs

Nombre de participants : 4 - 10 **Durée :** 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Les joueurs se mettent en colonne devant la ligne de départ, avec chacun un carton. Le premier pose son carton à terre, monte dedans. Puis il prend le carton du joueur derrière lui, et le pose en avant. Pendant ce temps, tous les cartons avancent d'un joueur. Le premier joueur monte dans le carton nouvellement posé, et le deuxième monte dans le premier carton. Puis le premier joueur prend le carton du deuxième, etc. Quand tout le monde sera dans un carton, il n'en restera alors plus qu'un à faire passer d'un bout à l'autre de la colonne. Il est évidemment interdit de poser un pied à l'extérieur des cartons. La colonne devra ainsi effectuer un certain parcours défini à l'avance.

Remarques : Les cartons s'usent vite, en prévoir d'autres, ou tout au moins quelque chose pour les réparer.
Le nombre de participants peut être beaucoup plus élevé sans que cela ne pose de problèmes.

Sarbacane folle

22 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : Un ou plusieurs tuyaux en plastique mou courbés. Une épingle (celle avec un tête épaisse de 5 mm) doit pouvoir entrer, mais ne doit pas pouvoir glisser seule dans le tuyau. Une cible.

Nombre de participants : 2 - 10 **Durée :** 5 - 15 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On donne à chaque joueur un nombre déterminé d'épingles. On place la cible à quelques mètres. On introduit l'épingle au bout de la sarbacane. Il est évidemment interdit de plier le tuyau de façon à le rendre droit.

Devinettes à l'aveugle

23 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : Divers objets. Eventuellement de la nourriture, et des boissons.
Eventuellement un sac.

Nombre de participants : 3 - 10 Durée : 5 - 15 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Le but est de découvrir des objets, de la nourriture ou des boissons sans utiliser la vue. Pour cela, le participant ne doit pas voir les objets. On peut soit lui bander les yeux, soit mettre les objets dans un sac. Pour la nourriture et les boissons, on fait une dégustation les yeux bandés. On peut demander, pour varier un peu, de déterminer un intrus parmi une série d'objets. Plus les objets seront incongrus et inattendus, plus le jeu sera drôle.

Découverte de gens célèbres

24 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : 3 ou 4 photos de gens célèbres, du papier, un stylo, un dé.

Nombre de participants : 5 - 10 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : 10 minutes pour découper et coller les bouts de papier.

Description du jeu : On colle sur chaque photo 6 bouts de papiers de façon à ce qu'ils recouvrent complètement les photos. Tous les papiers n'ont pas forcément la même taille. On inscrit sur chaque papier un numéro de 1 à 6. Chaque photo possède tous les chiffres, mais pas à la même place que les autres. Les joueurs tirent le dé. Ils doivent enlever un papier portant le numéro donné par le dé (ils ont le choix de la photo sur laquelle ils l'enlèveront). Ils ont l'obligation d'en enlever au moins un (sauf si il n'y en a plus avec le bon numéro, auquel cas ils relancent le dé). Les joueurs doivent deviner qui se trouve sur les photo en enlevant le minimum de petits papiers.

Les points sont comptabilisés comme suit : Il y a par exemple 4 photos avec 5 bouts de cartons chacun. Les joueurs partent avec 20 points. Ils perdent un point par carton enlevé. Ils gagnent 10 points par image devinée.

Course au godet

25 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : Un godet (ou un gobelet avec rebord, ou une petite cuvette), une bassine, deux bâtons relativement longs, de l'eau.

Nombre de participants : 2 - 8 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On remplit le godet à raz bord avec de l'eau. Le joueur le saisit entre ses deux bâtons qu'il n'a le droit de tenir que d'une main. Il doit ainsi faire un parcours prédéterminé (avec le maximum d'obstacles) en renversant un minimum d'eau. Le joueur doit, pendant un laps de temps donné, rapporter le maximum d'eau au bout du parcours.

Lorsque le joueur arrive au bout du parcours, il verse l'eau restante dans une bassine, remplit à nouveau son godet et recommence le parcours jusqu'à la fin du temps imparti.

Pistolets à eau

26 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : Une série de pistolets à eau. Un bassin (une fontaine) plein d'eau. Un objet gonflable de taille raisonnable (par exemple : un canard).

Nombre de participants : 2 - 10 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On fait deux équipes de 3 ou 4 personnes. Chacun dispose d'un pistolet à eau. On pose le canard au milieu du bassin. Le but est de repousser l'objet chez l'équipe adverse, au bout du bassin.

Remarques : Les diversions telles que tirer sur l'adversaire sont parfaitement admises.

Eteignons la bougie

27 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : Des pistolets à eau, des bougies, un briquet, éventuellement des bougeoirs.

Nombre de participants : 2 - 6 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Chaque joueur dispose d'une bougie et d'un pistolet à eau plein. Le but est d'éteindre l'autre bougie à l'aide de son pistolet à eau. Tirer dans la figure de l'adversaire pour "l'aveugler" est une tactique parfaitement admise. Ce jeu peut se jouer à deux ou par équipes.

Variante : On peut aussi bander les yeux aux joueurs

Mot maudit

28 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : Néant

Nombre de participants : 2 - 10 Durée : 5 - 15 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Le but pour les participants est de faire dire au responsable un mot qu'ils ont défini à l'avance (en secret). Normalement ce jeu se joue à deux, mais il est possible d'être plus. Dans un laps de temps donné, par exemple 4 minutes, le joueur doit discuter avec le responsable, en essayant de lui faire dire un mot précis. Mais le joueur n'as pas le droit d'utiliser le mot maudit.

Ce jeu demande une participation du responsable. Il est évident que celui-ci peut toujours répondre un minimum, ne prenant ainsi aucun risque. Dans ce cas, il est inutile de jouer à ce jeu.

Pour le contrôle, il est préférable que le mot soit écrit au dos d'une feuille avant de commencer.

Remarques : Il est conseillé d'essayer une fois le jeu entre moniteurs avant de le mettre en pratique.

Il est naturellement possible d'inverser les rôles, le moniteur devenant le participant qui essaie de faire dire un mot à quelqu'un d'autre. Mais dans ce cas, il faut compter un âge minimum de 14 ans.

L'anneau volant

29 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : 1 anneau en caoutchouc, 1 filet (ou une ficelle), 1 craie ou 1 ficelle et des piquets pour tracer le terrain.

Nombre de participants : 2 - 6 Durée : 15 - 30 minutes

Temps de préparation : 5 - 10 minutes

Description du jeu : Le terrain a 12 mètres sur 4 pour jouer en simple, 12 sur 5,50 pour jouer en double, et 12 sur 7 pour jouer en triple. Au milieu du terrain, un filet est tendu dans le sens de la largeur à 1,50 mètres du sol. Une zone neutre dans laquelle les joueurs ne peuvent pas rentrer est déterminée de part et d'autre du filet. On joue avec un anneau de caoutchouc de 15 à 18 cm de diamètre.

Pour le mettre en jeu, le joueur qui "fait le service", se place à 1 mètre du filet. L'adversaire doit rattraper l'anneau sans le laisser choir et le relancer sans changer de main, ni déplacer les pieds.

Un joueur donne 2 points à son adversaire s'il envoie l'anneau hors des limites du jeu ou le laisse tomber sous la corde, et 1 point s'il le laisse tomber ou commet une autre faute.

On change le service lorsque la somme des points obtenus par les deux joueurs est égale à 5 ou à un multiple de 5.

La partie se joue en 15 ou 21 points, mais il faut toujours au minimum 2 points d'écart entre les deux adversaires pour que l'un d'eux doit déclaré vainqueur.

Le roi détrôné

30 B

Age : Dès 7 ans **Catégorie :** Extérieur **Type :** Petits groupes

Matériel : Un seau, une balle, 1 palette de bois de 50 cm de longueur ou une raquette de même longueur.

Nombre de participants : 6 - 10 **Durée :** 10 - 15 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On retourne le seau qui sera le trône du roi. Celui-ci se place évidemment sur son trône, armé de sa raquette. Les autres joueurs se placent à trois mètres environ. Ils cherchent à atteindre le seau avec la balle, tandis que le roi s'efforce de protéger son trône en leur renvoyant leur projectile. La balle est reprise par un des joueurs qui doit la lancer depuis l'endroit où il l'a ramassée. Quand un joueur touche le seau avec la balle, il prend la place du roi. Si le roi se déséquilibre et tombe, celui qui a lancé la balle le dernier prend sa place.

Jeu des numéros

31 B

Age : Dès 10 ans **Catégorie :** Extérieur **Type :** Collectif

Matériel : Un dossard avec numéro par participant. Un objet à cacher dans le terrain.

Nombre de participants : 20 - 50 **Durée :** 1 - 3 heures

Temps de préparation : 15 - 60 minutes pour faire les dossards, plus 20 minutes pour aller déposer l'objet.

Description du jeu : On divise les participants en deux équipes. On distribue à chaque participants un dossard avec un numéro, qui sera fixé (à l'aide d'imperdables) sur le torse du participants. On définit un grand terrain (une forêt par exemple) avec le maximum d'obstacles. La première équipe (équipe 1) va se cacher dans la forêt, et cache en même temps un objet quelconque. Un moniteur vérifiera que l'objet peut être trouvé sans trop de difficulté, et il définira un rayon de 50 mètres, dans lequel l'équipe une n'aura pas le droit de pénétrer. 15 minutes plus tard, l'autre équipe part chercher cet objet.

Un joueur est éliminé lorsqu'un joueur de l'équipe adverse crie le numéro de son dossard. Suivant la variante, on peut lui offrir une deuxième vie (nouveau dossard), ou l'éliminer définitivement.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à éliminer tous ses adversaire, ou bien l'équipe 2 est l'équipe gagnante si elle a réussi à ramener l'objet caché.

Il est interdit d'enlever son dossard, ou de le cacher avec ses bras.

Remarques : Le responsable jugera de la maturité des participants pour savoir s'ils sont aptes à jouer sans tricher, car si les joueurs trichent, tout le plaisir du jeu est perdu.

Les petits tas

32 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Des chaises

Nombre de participants : 15 - 50 Durée : 10 - 20 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Tout le monde s'assied en cercle sur des chaises, il ne doit rester aucune chaise vide. Puis le meneur de jeux demande à toutes les personnes qui ont des lacets (une montre, les cheveux noirs, des lunettes, etc) de se déplacer d'un certain nombre de sièges sur leur droite ou leur gauche. Le joueur qui se déplace doit ainsi s'asseoir sur les genoux de l'autre joueur. Ainsi, les gens vont peu à peu s'entasser. Si une personne est au milieu d'une série de personnes, et qu'elle a des lacets (ou autre exemple), elle ne peut se déplacer que si celui qui est sur elle doit aussi se déplacer. Au bout d'un moment, certains tas vont lâcher, car ce jeu est éprouvant pour les participants.

Variante : On peut aussi distribuer une carte de jeu à chaque joueur et appeler toutes les dames, tous les coeurs, etc.

Cône-ball

Schéma **33** B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Extérieur Type : Petits groupes

Matériel : Une feuille de papier A4, une ficelle élastique, du scotch, une balle de tennis, des objets quelconques pour créer des petites portes (par exemple deux bâtons).

Nombre de participants : 2 - 6 Durée : 5 - 10 minutes

Temps de préparation : 5 minutes pour construire le cône (v. schéma) et 10 minutes pour le terrain.

Description du jeu : Tout d'abord il s'agit de construire le cône en papier comme indiqué sur le schéma. La personne qui a le cône sur les yeux ne doit pouvoir voir que pas le petit trou du bout. Le but du jeu sera de pousser la balle de tennis avec le pied jusqu'à l'arrivée en un temps déterminé. Pour cela, on forme des équipes de deux. Un des joueurs met le cône devant les yeux. Ensuite, il doit essayer de shooter la balle en s'aidant des conseils de son coéquipier. La balle doit effectuer un certain parcours. Par exemple, si on est en forêt, on utilisera les arbres, les bâtons pour définir par où la balle devra passer. Plus le terrain est accidenté, plus c'est drôle.

Les prénoms tournants

34 B

Age : **Dès 14 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Des chaises, une table et du papier.

Nombre de participants : 15 - 30 Durée : 10 - 40 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Chaque participants écrit son prénom (éventuellement le nom de famille) sur un bout de papier, puis les papiers sont mélangés et redistribués au hasard. On divise les participants en deux groupes (par exemple filles-garçons). On forme un cercle avec des chaises et une table (la table fait partie du cercle). Nombre des chaises = Nombre de participants moins 3. On place deux membres de chaque équipe sur la table. La personne ayant la chaise de libre à sa droite appelle un prénom. Celui qui a le prénom marqué sur son papier vient s'asseoir sur la chaise vide. Elle échange alors son billet avec celui qui l'a appelée. Celui à gauche de la nouvelle chaise libre appelle un prénom, etc. Le but est d'aligner 4 personnes de la même équipe sur la table. Il faut donc essayer de se souvenir des différents prénoms qui, à cause de l'échange de billets, circulent tout le temps.

Les échelles et les serpents

Schéma 35 B

Age : **Dès 7 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : Un plateau de jeu tel qu'indiqué dans le schéma, des pièces pouvant servir de pion (par exemple un bouchon).

Nombre de participants : 2 - 10 Durée : 15 - 30 minutes

Temps de préparation : 10 - 20 minutes pour dessiner le plateau de jeu.

Description du jeu : On dessine le plateau de jeu de 10 cases sur 10 (il peut en contenir plus s'il y a beaucoup de joueurs). On y place une douzaine de serpents et 8 ou 9 échelles. On veillera à bien distinguer la tête de la queue des serpents. Le joueur qui lance le plus haut chiffre commence la partie. Il commence sur la case en bas à droite. Le but est d'arriver dans la case en haut à droite. Pour se faire, le joueur suit chaque ligne du tableau, emprunte une échelle ou un serpent. Le joueur avance son pion d'autant de cases que son dé lui a indiqué. Si on arrive dans une case avec la tête d'un serpent, on descend jusqu'à la queue. Si on arrive à l'extrémité d'une échelle, on peut aller directement à la case où arrive l'autre extrémité. Pour gagner, il faut arriver pile sur la dernière case, si le chiffre du dé est plus élevé que nécessaire, le joueur reculera son pion d'autant de cases qu'il y a de chiffres en trop.

Course dos à dos

36 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Extérieur Type : Collectif

Matériel : Néant

Nombre de participants : 4 - 50 Durée : 5 - 20 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Les joueurs se mettent par paires. Les joueurs se placent dos à dos et se lient par les bras. Les équipes ainsi formées s'alignent au centre de la pièce (si le jeu est à l'intérieur). Au départ donné par le meneur de jeu, chaque joueur essaie d'atteindre le mur d'en face (ou une ligne si le jeu se déroule à l'extérieur), mais sans lâcher son camarade. S'il le lâche, les deux ont perdus.

Variante : Les joueurs se placent n'importe où dans la pièce. Le meneur de jeu frappe des mains avec un certain rythme, et les participants bougent en rythme autour de lui (de la musique peut très bien faire l'affaire). Quand le meneur de jeu arrête de frapper dans ses mains, les participants se groupent deux par deux et dos à dos, se lient par les bras et s'asseyent ainsi. Dès que le meneur de jeu recommence à frapper dans ses mains, les participants doivent se relever sans se séparer. Le premier couple debout a gagné.

La ficelle brûlée

37 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Extérieur Type : Collectif

Matériel : Du bois, du papier et des allumettes pour faire un feu, une ficelle.

Nombre de participants : 4 - 30 Durée : 30 - 60 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : On divise les joueurs en équipes de 4 ou 5. On attache une ficelle à 1 mètre de hauteur entre deux arbres ou deux poteaux. Au signal, chaque équipe doit essayer d'allumer un feu sous la ficelle. La première qui parvient à brûler la ficelle a gagné.

Remarques : Il est préférable d'éviter les groupes formés uniquement d'enfant de 10 ans, la présence d'un plus âgé (au moins 12 ans) permettra un meilleur jeu. Le temps de jeu dépend énormément du matériel (bois mouillé) et des conditions (avec du vent, il serait préférable de mettre la ficelle un peu moins haut).

Fizz buzz

38 B

Age : **Dès 6 ans** Catégorie : Intérieur Type : Collectif

Matériel : Néant

Nombre de participants : 5 - 50 Durée : 5 - 30 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'eux dit "un" à voix haute. Son voisin de gauche enchaîne immédiatement "deux", et ainsi de suite. Mais il est interdit de prononcer "cinq", il faut dire "fizz". Sept est aussi interdit, à la place il faudra dire : "buzz". Le joueur devant dire cinq dira "fizz", celui qui devrait dire dix-sept dira "dix buzz", et cinquante-sept devient : "fizz buzz". Celui qui se trompe trois fois est éliminé. Une hésitation trop longue est considérée comme une faute.

Variante 1 : Pour des enfants plus âgés, on peut remplacer tous les multiples de cinq par "buzz" et les multiples de sept par "fizz". Pour 35 (multiple de sept et de cinq), cela donnera : "buzz-fizz" ou "fizz-buzz".

Variante 2 : On peut demander qu'à chaque "fizz" ou "buzz", on change de sens (le voisin de droite devient le suivant). Cette variante n'est pas pratique pour les groupes plus grands que 10.

Un sifflement dans la nuit

39 B

Age : **Dès 10 ans** Catégorie : Jeu de nuit Type : Collectif

Matériel : Des papiers de couleur, des sifflets et des lampes de poche.

Nombre de participants : 4 - 50 Durée : 30 - 120 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : 4 ou 5 moniteurs partent se cacher dans la forêt. Ils ont avec eux un sifflet, une lampe de poche, et des petits papiers de couleur, à raison d'une couleur par moniteur.

On répartit les participants en groupes de 5 ou 6. Chaque groupe a au moins une lampe de poche. Un quart d'heure après les moniteurs, les groupes partent à leur recherche. Chaque groupe ne doit pas se séparer.

Les moniteurs sifflent toutes les 4 à 5 minutes, et peuvent allumer leurs lampes de poche quand bon leur semble.

Dès qu'un groupe a trouvé un moniteur, le moniteur leur donne un petit papier de couleur.

Le but de chaque groupe est d'avoir toutes les couleurs de papier, autrement dit de trouver tous les moniteurs.

Remarques : Pour des participants plus âgés, on peut interdire toute lampe de poche.

La vache qui tache

40 B

Age : Dès 7 ans	Catégorie : Intérieur	Type : Collectif
------------------------	-----------------------	------------------

Matériel : Un bouchon en liège, un briquet ou une bougie.

Nombre de participants : 5 - 20 **Durée :** 10 - 30 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Tout les joueurs se placent en cercle et se numérotent. Puis le numéro 1 lance la chaîne en appelant une autre vache (joueur) ainsi : "La vache sans tache numéro 1 appelle la vache sans tache numéro 8". Le numéro huit a alors 6 secondes (cela varie en fonction de l'âge des participants) pour donner sa phrase complète : "La vache sans tache numéro 8 appelle la vache sans tache numéro 4", etc, chaque joueur pouvant choisir quel numéro il va appeler.

Si un joueur (par exemple le 4) met trop de temps à répondre ou se trompe, le jeu est arrêté. On lui fait un rond noir sur le visage à l'aide d'un bouchon de liège dont on a noirci un bout avec la bougie. Le numéro 4 devient donc : "La vache à une tache numéro 4".

Dans l'exemple précédent, le numéro huit dirait : "La vache sans tache numéro 8 appelle la vache à une tache numéro 4".

Variante : Au lieu de numéroter les gens, on peut aussi prendre leurs prénoms

Course des aspirateurs

41 B

Age : **Dès 7 ans** Catégorie : Intérieur Type : Petits groupes

Matériel : Un peu de ouate, des pailles, une table (ou autre objet pouvant jouer ce rôle).

Nombre de participants : 2 - 8 Durée : 5 - 20 minutes

Temps de préparation : Néant

Description du jeu : Chaque joueur se munit d'une paille qu'il tient à la main. Au signal, le premier à jouer met la paille dans sa bouche et tient ses mains derrière le dos. On pose à son intention un petit flocon d'ouate sur la table ou dans la main d'un joueur voisin. Il s'agit d'aspirer le flocon du bout de la paille et de faire le tour de la table ou du cercle des joueurs sans perdre le flocon d'ouate. S'il tombe avant la fin du voyage, on doit le reprendre en l'aspirant avec la paille sans l'aide des mains.

Une fois le tour accompli, le joueur revient à sa place et transmet le flocon à son voisin de gauche. Ici encore, ni l'un ni l'autre ne doivent s'aider des mains. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le flocon revienne au premier joueur. Le gagnant est celui qui a enregistré le moins de «chutes» pendant son tour.

Variante : Si les joueurs sont nombreux, une amusante variante est la course en équipe. On forme deux cercles composés d'un nombre égal de joueurs et l'équipe gagnante est celle dont le flocon est revenu le plus vite au premier joueur.

Avis divergents

42 B

Age : **Dès 8 ans** Catégorie : Intérieur Type : Public

Matériel : Néant

Nombre de participants : 2 Durée : 10 - 20 minutes

Temps de préparation : 15 minutes pour trouver les questions.

Description du jeu : Ce jeu se fait la plupart du temps dans les mariages. Mais il peut aussi être fait entre frères, frères et soeurs, etc.

Le principe est le suivant :

Deux candidats qui se connaissent suffisamment se mettent dos à dos. On donne à chacun un objet symbolisant le non (ou un "L'autre"), et un symbolisant le oui (ou un "moi"). Puis le meneur de jeu pose un certain nombre de questions concernant les deux personnes. Si celles-ci se connaissent bien, elles devraient répondre la même chose.

On compte des points à chaque réponse identique des joueurs. On fait passer plusieurs paires de joueurs, puis on compare les points.

Exemple de questions pour un mariage : "Qui a commencé la relation?", "Quel est le plus maniaque" etc.

Qui suis-je?

Intérieur

1 C

Age : Dès 6 ans Durée : 15 - 20 minutes

Nb participants : 10 - 25

Type : Collectif

Matériel : 1 couverture

Préparation : Néant

Description du jeu :

On place une couverture dans l'encadrement d'une porte. Puis on fait 2 groupes (5-12 pers) que l'on place de chaque côté de la couverture. Un joueur de chaque groupe se met derrière la couverture. On la laisse tomber brutalement. Le premier des deux joueurs qui dit le prénom de l'autre a gagné et donne 1 point à son équipe, et ainsi de suite.

Remarques :

But : apprentissage des prénoms.

Ne pas faire ce jeu le 1er jour (pour un camp), attendre que les participants sachent déjà quelques prénoms.

Le coup de fil

Intérieur

2 C

Age : Dès 7 ans Durée : 5 minutes

Nb participants : 10 - 100

Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

Le groupe est séparé en deux lignes parallèles. Tous les participants de la même ligne regardent du même côté. Ils se tiennent les mains entre eux derrière le dos, de façon à avoir les bras croisés (la main gauche se trouve à droite). Le joueur situé à une extrémité entre les lignes donne le départ en serrant la main simultanément à la première personne des deux lignes. La pression est passée le long des lignes, silencieusement, aussi vite que possible. Lorsque la dernière personne reçoit la pression, elle crie ou exécute une action préméditée. Ce jeu peut être facilement utilisé pour le départ d'une course de deux équipes.

Jeu des billes

Extérieur

3 C

Age : Dès 8 ans Durée : 20 - 60 minutes

Nb participants : 2 - 10

Type : Petits

Matériel : Des billes

Préparation : Néant

Description du jeu :

On trace un cercle sur le sol. Chaque joueur dépose le même nombre de billes dans le cercle et l'on arrange les billes en tas. Tour à tour, chacun lance une bille en se plaçant sur la ligne de départ. Le joueur doit frapper les billes de la cible et les faire sortir du cercle. S'il y parvient, il remporte les billes qui sont sorties du cercle et récupère la bille qu'il vient de lancer. S'il échoue, la bille qu'il vient de lancer s'ajoute aux billes de la cible.

Balle assise

Extérieur

4 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 40 minutes Nb participants : 10 - 60 Type : Collectif

Matériel : Un ballon (mou si possible). Préparation : Néant

Description du jeu :

C'est le jeu le plus simple avec un ballon. Choisir un ballon pas trop dur. On délimite précisément un terrain de jeu. On donne un ballon (voir même deux) aux joueurs. Le joueur possédant le ballon doit essayer de toucher un de ses camarades. S'il y réussit, le camarade doit s'asseoir par terre et essayer d'attraper un ballon qui passera à sa portée sans se déplacer. S'il y arrive, il est racheté, et peut rejouer. Si un joueur rattrape un ballon sans que celui-ci ne tombe par terre il n'est pas touché.

Remarques :

Si le nombre de participants dépasse 20, mettez deux ballons en jeu.

Avions en papier journal

Extérieur

5 C

Age : Dès 7 ans Durée : 10 - 15 minutes Nb participants : 5 - 50 Type : Collectif

Matériel : Feuilles de papier journal Préparation : Néant

Description du jeu :

On fait des groupes de 5 ou 6 joueurs. On donne à chaque groupe une feuille de papier journal. Chaque groupe doit faire un avion avec cette feuille. Puis chaque groupe va lancer son avion dehors en même temps. On donne souvent trois essais aux concurrents, et on prend le meilleur. Le groupe dont l'avion est allé le plus loin a gagné.

Tir à la corde

Extérieur

6 C

Age : Dès 6 ans Durée : 2 - 5 minutes Nb participants : 2 - 20 Type : Petits

Matériel : Une corde assez grosse pour être bien tenue Préparation : Néant

Description du jeu :

Ce jeu permet aux joueurs de montrer ce dont ils sont capables. On forme deux équipes. Chacune saisit une corde (la même) par un bout. On marque la ligne de départ de chaque équipe. On en marque une autre exactement au milieu des deux équipes. Le but est de tirer la corde le plus fort possible, afin de tirer l'autre équipe au-delà de cette ligne.

La bande de journal

Intérieur

7 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 minutes Nb participants : 5 - 50 Type : Collectif

Matériel : Feuilles de papier journal Préparation : Néant

Description du jeu :

On sépare les joueurs en groupes. On donne à chaque groupe une feuille de papier journal. Ils doivent, sans aide telle que ciseaux, couteaux etc., déchirer la feuille de manière à faire une bande d'un seul tenant. Le groupe qui a la bande la plus longue a gagné. Surtout ne pas casser la bande, aucun scotch ne sera accepté, et aucune feuille supplémentaire.

Pictionary

Intérieur

8 C

Age : Dès 8 ans Durée : 30 - 120 minutes Nb participants : 4 - 50 Type : Collectif

Matériel : Boîte de jeux originale ou liste de mots à dessiner. Préparation : 15 - 30 minutes si on doit trouver une liste de mots à faire dessiner.

Description du jeu :

Le principe du jeu est de trouver un mot d'après un dessin. On sépare les joueurs en plusieurs équipes. Si on a le plateau original, on suit les règles données. Si on ne l'a pas ou si l'on est un très grand groupe, on appelle un joueur de chaque équipe. On leur donne un mot à dessiner. On peut spécifier s'il s'agit d'une action, d'un objet, etc. Dès qu'un joueur d'une équipe a trouvé le mot, l'équipe marque un point (on peut très bien observer aussi les dessins des autres équipes). Il faut encourager les timides pour éviter que ce ne soit toujours les mêmes qui dessinent.

Chaises musicales

Intérieur

9 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 15 minutes Nb participants : 5 - 100 Type : Collectif

Matériel : Des chaises. Matériel pour passer de la musique. Préparation : Néant

Description du jeu :

On dispose des chaises au centre de la pièce. On en dispose une de moins que le nombre de joueurs (on peut en enlever plus pour accélérer le jeu). On lance la musique, et les joueurs doivent danser (en couple ou non). Il faut que les joueurs se déplacent. Si un joueur reste systématiquement devant la même chaise, on peut prendre des sanctions. Quand on arrête la musique, chaque joueur doit courir s'asseoir sur une chaise. Celui qui ne trouve pas de chaise est éliminé.

Téléphone arabe

Intérieur

10 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 10 minutes Nb participants : 10 - 50 Type : Collectif

Matériel : Néant Préparation : Néant

Description du jeu :

Tous les joueurs se mettent en cercle. Le meneur de jeu dit au joueur de droite une phrase à l'oreille. Celui-ci la dit à son voisin de droite, qui le redit à son voisin de droite, etc. Attention, on ne dit la phrase à son voisin qu'une seule fois, il est interdit de la répéter. Quand la phrase a fait le tour du cercle, le dernier dit à haute voix la phrase que lui a donnée son voisin de gauche. Puis le meneur de jeu donne la vraie phrase de départ, qui n'est sûrement pas la même que celle à l'arrivée

Colin-maillard

Extérieur

11 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 15 minutes Nb participants : 5 - 30 Type : Collectif

Matériel : Un bandeau. Préparation : Néant

Description du jeu :

Le principe de ce jeu est bien connu. Il consiste à bander les yeux à un joueur qui doit ensuite essayer de toucher les autres. Les autres doivent évidemment faire du bruit pour indiquer où ils sont.

Pauvre petit chat malade

Intérieur

12 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 15 minutes Nb participants : 5 - 30 Type : Collectif

Matériel : Néant.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les joueurs assis sur des chaises forment un cercle. Un joueur imite un chat (miaulement, démarche, etc.). Il vient se faire caresser par un autre joueur. Celui-ci doit le caresser et répéter trois fois : "Pauvre petit chat malade" sans rire. S'il rit, il prend la place du chat. S'il ne rit pas, le chat doit aller vers quelqu'un d'autre. C'est au chat de se débrouiller en faisant assez de mimiques pour faire rire quelqu'un.

Remarques :

Ce jeu ne fonctionne plus très bien à partir de 12 - 13 ans.

Course aux sacs

Extérieur

13 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes Nb participants : 2 - 20 Type : Petits

Matériel : Des sacs à patates.

Préparation : Néant.

Description du jeu :

Pour ce jeu, on a besoin d'une dizaine de sacs à patates. On délimite une ligne de départ et une ligne d'arrivée à environ 100 mètres. On choisira si possible un terrain avec des obstacles. Les joueurs se glissent dans les sacs, et les tiennent avec les mains. Au signe du départ, ils doivent sauter avec leur sac en essayant d'atteindre le plus vite possible la ligne d'arrivée. Il n'est pas interdit de se gêner ou de se pousser.

Mimes

Intérieur

14 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 30 minutes Nb participants : 2 - 10 Type : Petits

Matériel : Néant

Préparation : Trouver des termes à mimer.

Description du jeu :

Dans sa forme primitive, on donne simplement une action à un joueur. Il doit mimer cette action à un groupe qui doit la deviner. Avec des participants un peu plus âgés, on peut demander de mimer des objets, cela peut aller jusqu'à un pot de fleur pour les plus chevronnés.

On peut très bien adapter le pictictionary aux mimes. Au lieu de dessiner les mots à diviner, on peut demander de les mimer.

Fil d'Ariane

Extérieur

15 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 20 minutes Nb participants : 2 - 50 Type : Collectif

Matériel : Des cordes assez longues et des bandeaux.

Préparation : 15 minutes pour préparer le parcours

Description du jeu :

Dans une forêt, on **tend** les cordes de façon à créer un parcours avec beaucoup de difficultés de terrain. Les joueurs doivent, les yeux bandés, effectuer le parcours sans lâcher la corde en un minimum de temps. Il est conseillé aux joueurs de tenir la corde avec les deux mains, de façon à pouvoir s'agripper à celle-ci en cas de chute.

Balle crocodile

Extérieur

16 C

Age : Dès 8 ans Durée : 15 - 60 minutes

Nb participants : 10 - 50

Type : Collectif

Matériel : Un ou plusieurs ballons.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Ce jeu suit les mêmes règles de bases que la balle assise. Cependant, lorsqu'un joueur est touché, il doit se mettre par terre en ne laissant que les mains et les pieds toucher le sol avec le ventre dirigé vers le haut. Dans cette position, il peut se déplacer dans le terrain pour toucher un joueur encore debout. S'il y parvient, il peut se relever et jouer, tandis que l'autre doit prendre la même position. Toujours dans la position décrite plus haut, il peut aussi attraper un ballon, ce qui lui permettra de jouer à nouveau.

Remarques :

Si le nombre de participants dépasse 20, il est conseillé d'introduire deux ballons dans le jeu.

Ni oui, Ni non

Intérieur

17 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 6

Type : Petits

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

Un joueur doit poser un maximum de questions dans un temps donné à un autre joueur. Ce dernier doit répondre à ces questions de manière correcte (pas uniquement "peut-être", "cela arrive", etc.) sans prononcer "oui" ou "non". S'il prononce un de ces deux mots, il a perdu. Avec des participants jeunes, il est préférable que ce soient eux qui posent les questions et les animateurs qui essaient d'éviter le oui et le non, car les très jeunes ne jouent souvent pas assez le jeu pour que cela soit vraiment intéressant.

Quel est l'intrus?

Intérieur

18 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 minutes

Nb participants : 1 - 5

Type : Petits

Matériel : Divers objets ou mots, selon le type de jeu décidé.

Préparation : Néant.

Description du jeu :

Le but de ce jeu est de découvrir un intrus dans un groupe. Cela peut être un intrus dans une liste de mots, un objet incongru dans une pièce, ou encore une personne avec un métier complètement différents des métiers des autres dans une série de photos.

Le mouchoir

Extérieur

19 C

Age : Dès 6 ans Durée : 15 - 30 minutes

Nb participants : 10 - 30

Type : Collectif

Matériel : Un mouchoir ou quelque chose d'équivalent.

Préparation : Néant.

Description du jeu :

Ce jeu se joue avec des enfants très jeune. Le principe est bien connu, je le rappelle ici : Les joueurs s'assoient en cercle, ils regardent tous vers le centre. Un joueur court à l'extérieur du cercle avec un mouchoir en main. Il peut le laisser tomber derrière n'importe quel joueur assis. Si ce dernier ne le voit pas avant que l'autre joueur ait refait un tour, il doit aller au centre du cercle. S'il le voit, il doit le ramasser et courir dans le même sens que celui qui l'a lâché, en essayant de rattraper ce dernier. S'il y parvient, l'autre joueur va au centre du cercle. Sinon, l'autre joueur prend la place laissée vide, et le poursuivant continue le jeu en laissant tomber le mouchoir derrière quelqu'un d'autre.

Mode journalistique

Intérieur

20 C

Age : Dès 10 ans Durée : 10 - 15 minutes

Nb participants : 4 - 8

Type : Public

Matériel : Quelques journaux.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On désigne 4,6 ou 8 joueurs. Le reste constitue donc le public. On sépare ces joueurs par groupes de deux. L'un est le mannequin, l'autre est le tailleur. Ce dernier doit emballer le mannequin avec des feuilles de journaux. Il peut utiliser des ciseaux, des imperdables, ou d'autres objets encore. Le nombre d'imperdables et de feuilles sont limités. On donne une limite de temps, à la fin, le public vote pour élire le plus beau mannequin.

Variante : on peut interdire tous les objets.

Chat perché

Extérieur

21 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 20 minutes

Nb participants : 10 - 50

Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

On délimite tout d'abord un terrain avec suffisamment d'objets sur lesquels on puisse monter (bancs, murs, etc.). On désigne un joueur (le chasseur) qui devra essayer de toucher les autres. Dès qu'il arrive à en toucher un, celui-ci prend sa place et devient le chasseur. Cependant, si un joueur est perché (monté sur un objet), il ne peut plus être touché. Le chasseur ne doit pas rester devant un joueur perché en attendant qu'il descende, tout comme les joueurs ne doivent pas rester perchés continuellement.

La bouteille

Intérieur

22 C

Age : Dès 7 ans Durée : 10 minutes

Nb participants : 2 - 5

Type : Petits

Matériel : Une bouteille un bouchon, et une ficelle.
Préparation : Néant

Description du jeu :

On pose une bouteille verticalement sur le sol. On attache un bouchon derrière le dos du participant grâce à une ficelle. Le participant doit essayer de mettre le bouchon dans la bouteille sans l'aide des mains. On chronomètre sa performance

Balle américaine

Extérieur

23 C

Age : Dès 8 ans Durée : 15 - 60 minutes

Nb participants : 10 - 50

Type : Collectif

Matériel : Un ou plusieurs ballons.
Préparation : Néant

Description du jeu :

Le jeu suit les mêmes règles de base que la balle assise, mais lorsqu'un joueur est touché, il sort du terrain, et doit attendre que celui qui l'a touché se fasse toucher à son tour. Il pourra alors revenir sur le terrain. Si un joueur est très fort, des joueurs peuvent s'organiser pour l'éliminer, et ainsi libérer tous ceux qu'il avait touché.

L'arsaaq

Extérieur

24 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 8

Type : Petits

Matériel : Deux morceaux de bois et une corde.
Préparation : Néant

Description du jeu :

Les deux morceaux de bois doivent mesurer env.25 cm de long, et 2.5 cm de diamètre. On les relie entre eux par la corde qui, tendue, doit mesurer environ 40 cm.

Les joueurs sont assis par terre, face à face, pieds contre pieds. Chacun tient dans ses mains un des morceaux de bois. Le premier qui réussit à soulever de terre son adversaire a gagné.

Net ball

Extérieur

25 C

Age : Dès 10 ans Durée : 30 - 60 minutes

Nb participants : 12 - 16

Type : Collectif

Matériel : Un ballon (type volley-ball).
Préparation : 10 minutes pour tracer le terrain et placer le filet.

Description du jeu :

Le principe est le même que le volley-ball, mais le terrain mesure 7,50 mètres sur 15, et les joueurs sont 7 par équipe. Les joueurs rattrapent le ballon avec une ou deux mains. Il peut le relancer de l'autre côté, ou le lancer à un de ses coéquipier, mais il ne doit pas le garder plus de 3 secondes. Chaque fois qu'une faute est commise par l'équipe qui sert, le service passe à l'équipe adverse. Si, au contraire, la faute est commise par l'équipe opposée, l'équipe qui sert marque 1 point et conserve le service. Seule celle-ci peut donc marquer des points. La partie se joue en 11 points.

Le noeud

Intérieur

26 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 20 minutes Nb participants : 10 - 50 Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

8 à 15 personnes (au dessus, cela devient compliqué) se regroupent. Puis chacun prend la main d'un autre participant, si possible pas celui à côté de lui. Quand on s'est assuré que toutes les mains en ont trouvé une autre, le groupe essaie de se démêler sans lâcher les mains. A la fin, il peut ne rester qu'une chaîne, mais souvent, plusieurs chaînes seront formées.

Remarques :

La particularité de ce jeu est qu'il n'y a ni gagnant ni perdants.

Sculptures

Intérieur

27 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 15 minutes Nb participants : 4 - 10 Type : Public

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

On sépare 4 - 10 personnes par groupes de deux. Un joueur de chaque groupe est "le sculpté", et l'autre "le sculpteur". Les sculpteurs doivent donner une position particulière au sculpté selon un thème donné, et ce dernier doit se laisser faire. Tous les groupes sculptent leur statue en même temps. Après un temps donné, le public élit la plus belle sculpture.

Le chef d'orchestre

Intérieur

28 C

Age : Dès 7 ans Durée : 5 - 15 minutes Nb participants : 6 - 50 Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

On prépare autant de billet blancs qu'il y a de joueurs. Sur un d'entre eux, on écrit "Chef" et sur un autre "Espion". Chaque joueur tire un papier. Celui qui a tiré le papier "Espion" quitte la pièce. Alors seulement le "chef" s'annonce. Ce dernier va mimer les gestes d'un chef d'orchestre, et les autres joueurs devront l'imiter.

L'espion est rappelé dans la pièce, et il doit deviner qui est le chef d'orchestre.

Boîtes de conserves

Extérieur

29 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes Nb participants : 2 - 10 Type : Petits

Matériel : Trois boîtes de conserves.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Le joueur doit essayer d'aller d'un point à un autre en marchant sur les boîtes de conserves. Pour cela, il déplace chaque fois la boîte sur laquelle il n'est pas. S'il pose le pied par terre, il doit recommencer.

La poste court

Extérieur

30 C

Age : Dès 7 ans Durée : 5 - 20 minutes

Nb participants : 10 - 40

Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

Un joueur est désigné pour être "le courrier". Il a les yeux bandés. Les autres, en rond autour de lui se donnent des noms de villes (Montréal, Paris, Berne, etc...). Le courrier annonce: "la poste court entre... Paris et Berne!" Les joueurs portant ces noms doivent alors échanger leur place sans se faire prendre par le courrier.

Si l'un des deux se fait prendre, il remplace alors le courrier. De temps en temps le courrier peut annoncer: "Poste générale", tous les joueurs doivent alors changer de place.

Queues de renards

Extérieur

31 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 20 minutes

Nb participants : 10 - 30

Type : Collectif

Matériel : Des foulards ou de bandeaux
(égal au nombre de participants).

Préparation : Néant

Description du jeu :

Se joue en deux voir trois équipes. Chaque joueur s'accroche à la ceinture (ou à l'élastique de son pantalon) un foulard ou un bandeau. Les foulards doivent être d'une couleur par équipe. Puis, au signal ils doivent tenter de prendre le plus de queues sans perdre la leur.

Pour gagner, il faut prendre le plus de foulards possible dans un temps donné. Si on se fait piquer le sien, il faut aller en rechercher un vers le meneur de jeu.

Variante : on remplace les foulards par des pinces à linges (p.ex. 5 pinces à linges par personne que l'on accroche aux habits).

Prise du foulard

Extérieur

32 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 30 minutes

Nb participants : 10 - 50

Type : Collectif

Matériel : Un foulard (ou tout autre objet
facile à saisir).

Préparation : Néant.

Description du jeu :

Deux équipes se placent face à face sur deux lignes parallèles distantes de 10 à 15 mètres. Les joueurs de chaque équipe sont numérotés de 1 à n. Le meneur de jeu appelle un numéro. Les deux joueurs correspondants se précipitent vers le centre du terrain et essaient de ramener le foulard dans leur propre camp.

Dès qu'un joueur a pris le foulard, il peut être touché par l'adversaire.

Il y a un point quand :

- Le porteur du foulard retrouve dans son camp sans être touché.
 - Un joueur touche son adversaire porteur du foulard.
-

Mimes en chaîne

Intérieur

33 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 20 minutes

Nb participants : 5 - 15

Type : Petits

Matériel : Néant

Préparation : 10 minutes pour trouver une bonne histoire à faire mimer

Description du jeu :

Une personne mime une histoire quelconque à un participant mis à l'écart qui, lui-même, la reproduira à un autre participant. Et ainsi de suite, le dernier devant deviner la scène, et raconter l'histoire.

Mot passe-partout

Intérieur

34 C

Age : Dès 10 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 10

Type : Petits

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

Un joueur est désigné pour sortir de la pièce. Pendant ce temps-là les autres choisissent un homonyme (par exemple ver, verre, vert, vair) et un mot pour le remplacer. Lorsque le joueur qui était sorti revient les autres doivent dire des phrases utilisant l'homonyme choisi mais en le remplaçant par le mot passe-partout choisi.

Par exemple : "J'ai bu un gloups de jus d'orange; Les arbres sont tous gloups en cette saison; etc" Le joueur qui ne connaît pas l'homonyme choisi doit essayer de le deviner. Lorsqu'il l'a deviné, c'est le joueur qui a parlé le dernier qui sort à son tour.

Course de chaises

Intérieur

35 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 20 minutes

Nb participants : 4 - 6

Type : Petits

Matériel : Deux à quatre chaises.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Le participant doit effectuer un trajet à l'aide de deux chaises sans poser les pieds par terre. Pour cela il doit se mettre debout sur la chaise no 1 et placer la no 2 devant lui, ensuite il doit se déplacer sur la chaise no 2 et placer la no 1 devant lui. Ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

Course au corn-flaks

Intérieur

36 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5-15 minutes

Nb participants : 2 - 6

Type : Petits

Matériel : Des pailles, des corn-flakes, une table.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Le but est d'amener un corn-flaks qu'on aspire à l'aide d'une paille d'un bout à l'autre d'un trajet déterminé. Le gagnant est celui qui a transporté le plus de corn-flaks dans un temps donné. Le jeu est plus drôle si on ajoute quelques obstacles sur le parcours.

Remarques :

Pas de miettes de corn-flaks, pour éviter aux participants de tousser toute la journée.

Danse sur papier journal

Disco

37 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 20 minutes

Nb participants : 5 - 60

Type : Collectif

Matériel : Feuilles de papier journal,
matériel sonorisation.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Chaque participant se tient debout sur une feuille de papier journal. Le meneur du jeu enclenche la musique. Les participants doivent danser en restant sur leur morceau de papier. A chaque fois que le meneur arrête la musique, ils doivent plier leur papier en deux. Le gagnant est celui qui a réussi à tenir le plus longtemps sans mettre le pied à côté du journal.

Jeu du coq

Extérieur

38 C

Age : Dès 10 ans Durée : 10 - 20 minutes

Nb participants : 2 - 60

Type : Petits

Matériel : Deux bâtons ou plus.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Le jeu consiste en un combat de deux personnes qui doivent se tenir accroupies en plaçant un bâton entre leurs mollets et leurs cuisses. Elles doivent se bousculer en tenant les mains derrière le dos. Le gagnant est celui qui a réussi le premier à faire tomber le bâton de l'adversaire ou l'adversaire lui-même.

Il est évidemment interdit de toucher les bâtons avec les mains.

Transvasement

Extérieur

39 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 6

Type : Petits

Matériel : Deux bouteilles ou plus, des
pailles.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On dépose deux bouteilles l'une à côté de l'autre. La première est remplie d'eau. Le participant doit transvaser un maximum de liquide à l'aide d'une paille en un temps donné. On peut faire jouer deux personnes ou plus en même temps.

Parcours guidé

Intérieur

40 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 20 minutes

Nb participants : 2 - 6

Type : Petits

Matériel : Un bandeau, divers objets
pouvant servir d'obstacles.

Préparation : 5 minutes pour placer les obstacles.

Description du jeu :

Une personne, les yeux bandés, guidée oralement par un membre de son équipe, doit se rendre à un endroit donné en un minimum de temps. Pour rendre l'exercice plus difficile, on peut placer divers obstacles sur le parcours.

Remarques :

Enlever le maximum d'angles dangereux, et veiller à la sûreté du terrain

Jeu de Kim

Intérieur

41 C

Age : Dès 7 ans Durée : 20 - 30 minutes Nb participants : 4 - 40 Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

On donne aux joueurs un certain temps pour observer la pièce où ils se trouvent, puis on les fait sortir. En leur absence, on déplace un certain nombre d'objets (chaise, tableau, etc.), on tire les rideaux, on allume la lumière, etc.

Revenus dans la pièce, les joueurs ont 5 minutes pour découvrir les changements effectués, et en prendre note. Les listes sont examinées, et on accorde deux points pour chaque changement observé, mais on enlève un point pour chaque remarque erronée. Le joueur qui accumule le plus de points gagne le concours.

Il est évidemment interdit aux participants de déplacer quelque objet que ce soit à partir du moment où ils sont rentrés.

Mots croisés par catégorie

Intérieur

Schéma

42 C

Age : Dès 11 ans Durée : 5 - 20 minutes Nb participants : 2 - 50 Type : Collectif

Matériel : Feuilles de papier, de quoi écrire

Préparation : 10 minutes pour trouver les catégories, les mots-clé.

Description du jeu :

Les joueurs dessinent sur des feuilles de papier des grilles composées de cinq ou six rangées de cases verticales et de cinq ou six rangées de cases horizontales. Au-dessus des colonnes verticales (sauf la première), on inscrit un nom désignant une catégorie d'objets ou de personnes, ex : végétaux, animaux, automobiles, écrivains, pays, métiers, couleurs... Dans la première colonne, on inscrit un mot-clé à raison d'une lettre par case (voir tableau exemple). Au signal convenu, les joueurs s'efforcent de remplir les cases en inscrivant dans chacune un mot qui commence par la lettre de la colonne de gauche, mais qui appartient à la catégorie correspondant à chaque colonne verticale. Celui qui a rempli juste le plus vite la grille gagne.

Jeu rasoir

Extérieur

43 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 30 min Nb participants : 2 - 6 Type : Petits

Matériel : Des ballons de baudruche, de la mousse à raser, un rasoir à main.

Préparation : 10 minutes pour gonfler les ballons, et mettre la mousse à raser.

Description du jeu :

On gonfle un ou plusieurs ballons de baudruche. On les barbouille de mousse à raser. Les participants doivent essayer de le raser. Interdiction d'utiliser autre chose que le rasoir à main donné. Deux personnes jouent en même temps, une tenant le ballon, pendant que l'autre essaye de le raser.

Si le ballon venait malencontreusement à sauter, il est recommandé aux spectateurs de ne pas se tenir trop près...

Remarques :

Il est recommandé de faire un test pour vérifier la solidité du ballon, et gonfler les autres en conséquence (c'est bien plus drôle lorsque le ballon explose).

Course aux fenêtres

Extérieur

Schéma 44 C

Age : Dès 10 ans Durée : 60 - 180 min.

Nb participants : 10 - 60

Type : Collectif

Matériel : Carte géographiques, boussoles. Préparation : 90 minutes pour faire les cartes, et 60 - 90 minutes sur le terrain.

Description du jeu :

Sur une carte géographique, on découpe uniquement les postes et les proches alentours . On les recolle sur une feuille blanche, en conservant les distances et les directions. On doit encore indiquer le nord et l'échelle. Ces "cartes" seront celles distribuées aux participants. Puis le jeu se déroule comme une course d'orientation traditionnelle (voir fiche "course d'orientation").

Remarques :

Ce type de course d'orientation demande de parcourir une fois au moins avant la course, car vu que les participants auront moins d'informations pour se repérer, il faut être sûr qu'ils puissent aller d'un poste à l'autre plus ou moins en ligne droite.

Danse du coeur

Disco

45 C

Age : Dès 7 ans Durée : 10 - 15 minutes

Nb participants : 6 - 50

Type : Collectif

Matériel : Du carton (si possible de couleur rouge), voir du papier rouge. Préparation : 10 - 30 minutes pour découper les coeurs.

Description du jeu :

On découpe dans du carton rouge une série de coeurs (la moitié du nombre de participants). On découpe chaque coeur en deux d'une façon différente, chaque moitié ne correspondant qu'à une autre moitié. On fait ainsi deux tas de moitiés de coeurs. On fait tirer au hasard les filles dans le premier tas, et les garçons dans le deuxième. Les deux partenaires ainsi désignés doivent se dépêcher de se trouver, pour commencer à danser.

Ça ne sert à rien

Intérieur

46 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 30 minutes

Nb participants : 10 - 30

Type : Collectif

Matériel : Un petit objet quelconque.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les joueurs sont assis en rond. L'un d'entre eux tient un petit objet et dit : «Je m'appelle Jérôme et ceci ne sert à rien». Il donne l'objet à celui qui est assis à côté de lui, Sophie, par exemple, qui doit dire : «Je m'appelle Sophie et Jérôme dit que ceci ne sert à rien». Sophie donne alors à Marc, par exemple, qui doit dire : «Je m'appelle Marc et Sophie dit que Jérôme a dit que ceci ne sert à rien». Ainsi, chaque enfant dit son nom et doit répéter les noms cités précédemment. Celui qui se trompe est éliminé.

Variante : Au lieu d'éliminer la personne, on peut lui demander de faire un gage.

Remarques :

But : apprentissage des prénoms

Ballon chasseur

Extérieur

47 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 30 minutes

Nb participants : 5 - 60

Type : Collectif

Matériel : Un ballon.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On délimite un terrain de 15 x 20 mètres ou plus. A l'exception du chasseur, les joueurs n'ont pas le droit de sortir du terrain de jeux. Le chasseur doit toucher les autres en leur lançant le ballon dessus, il peut pour cela se déplacer à volonté. Seuls les mains et les avant-bras peuvent repousser le ballon. Si une autre partie du corps est touchée, celui qui est ainsi touché devient un chasseur. Mais dès ce moment, les chasseurs doivent se passer la balle entre eux, et n'ont plus le droit de courir avec. Le dernier joueur à être touché a gagné.

Remarques :

Si le nombre de participants est élevé, il est recommandé de mettre deux ballons en jeu.

Tabourets instables

Intérieur

48 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 15 minutes

Nb participants : 2 - 8

Type : Petits

Matériel : Deux tabouret, une corde.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On place les deux tabourets à environ 5 mètres l'un de l'autre. Les joueurs s'accroupissent chacun sur un tabouret. Chacun saisit un bout de la corde, et le but est de faire tomber l'adversaire. Il est interdit de lâcher la corde, tout comme il est interdit de se lever. Si un joueur lâche la corde, ou si il pose le pied par terre, il a perdu.

La boîte mystérieuse

Intérieur

49 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 15 minutes

Nb participants : 4 - 10

Type : Petits

Matériel : Une boîte fermée, un objet bien choisi.

Préparation : 15 - 30 minutes pour préparer la boîte.

Description du jeu :

On prépare une boîte dans laquelle on pose un objet que les joueurs ne doivent évidemment pas connaître. On fait passer la boîte à chaque joueur qui doit essayer de deviner son contenu. Il peut faire ce qu'il veut avec la boîte, sauf l'ouvrir. Il n'a le droit de poser qu'une seule question chaque fois qu'il a la boîte dans les mains. Le meneur de jeu ne répondra que par oui ou par non. On fait plusieurs tours avec la boîte.

S'il y a beaucoup de joueurs, on peut former des groupes.

La chenille aveugle

Extérieur

50 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 15 minutes

Nb participants : 10 - 30

Type : Collectif

Matériel : Des bandeaux.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On forme une chenille où chaque joueur tient celui de devant en lui posant les mains sur les épaules. On bande les yeux à tous les joueurs, sauf au dernier de la chenille. Celui-ci donnera les indications (à droite, à gauche) en tapant sur l'épaule du joueur précédent, du côté voulu. Il faudra évidemment un certain temps pour que les indications arrivent à la tête de la chenille. Il est évidemment formellement interdit de se donner des indications en parlant.

Portraits décomposés

Intérieur

51 C

Age : Dès 7 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 10

Type : Petits

Matériel : Une série de portraits.

Préparation : 15 - 30 minutes pour découper et coller les portraits.

Description du jeu :

On découpe dans chaque portrait le visage, (c'est-à-dire le nez, la bouche et les yeux). On colle ces visages sur une feuille, et le reste sur une autre feuille. On donne au groupe la feuille avec les visages, et on suspend l'autre feuille à 3 ou 4 mètres. Les participants doivent retrouver à quelle tête appartient chaque visage.

Quels sont les triplés?

Intérieur

52 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 12

Type : Petits

Matériel : Une série d'objets à double, et un objet à triple.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On dispose sur un plateau une série de paires d'objets. En tout, une dizaine de paires. On ajoute un objet que l'on retrouvera trois fois. On recouvre le tout d'un drap. Lorsque l'on enlève le drap, les participants ont 15 secondes pour trouver quel objet se trouve trois fois sur le plateau.

Remarques :

Si les objets sont très petits, cela complique encore un peu le jeu.

Les différences

Intérieur

53 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 15 minutes

Nb participants : 2 - 10

Type : Petits

Matériel : Deux images semblables mis à part 6 ou 7 différences.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On suspend les deux images à une dizaine de mètres de distance, de façon que l'on ne puisse les voir en même temps. Les participants ont 5 minutes pour courir d'un panneau à l'autre, et trouver toutes les différences. Le meneur de jeu reste près d'un panneau pour vérifier si ils trouvent toutes les différences.

Tir aux bulles de savon

Extérieur

54 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 15 minutes

Nb participants : 2 - 10

Type : Petits

Matériel : Des bulles de savons, un drap découpé.

Préparation : 20 minutes pour préparer le drap.

Description du jeu :

On découpe dans un drap des ronds de 8 à 18 cm de diamètre. On le suspend. Le joueur se place à 1 m 50 du drap. Il fait une bulle de savon et doit la guider en soufflant de façon à la faire passer dans un des trous du drap. Chaque trou donne un certain nombre de points, en fonction du diamètre de celui-ci.

Remarques :

Le jeu à l'extérieur n'est faisable qu'avec un vent très modéré.

Le jeu à l'intérieur salit le sol et les murs.

Marche au pas

Extérieur

55 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 3 - 10

Type : Petits

Matériel : De la ficelle.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Le groupe de joueurs se met en ligne. On attache avec la ficelle les pieds des joueurs voisins. Ainsi, chacun est attaché avec son voisin de droite, et de gauche. Seuls les deux pieds extérieurs de la ligne restent libres. Les joueurs doivent parcourir une certaine distance, et éventuellement passer certains obstacles en un minimum de temps.

Mots coupés

Intérieur

Schéma

56 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 8

Type : Petits

Matériel : Une feuille avec une phrase préparée à l'avance

Préparation : 15 - 30 minutes pour préparer la feuille avec la phrase

Description du jeu :

Sur un quadrillage, on écrit une phrase avec des lettres composées d'un certain nombre de petits carrés (voir schéma). En un temps donné, les joueurs doivent deviner de quelles phrases il s'agit. On donne souvent un proverbe, ou une citation connue pour aider les participants.

Qui a sifflé?

Extérieur

57 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 15 minutes

Nb participants : 6 - 15

Type : Collectif

Matériel : Une ficelle et un sifflet

Préparation : Néant

Description du jeu :

Ce jeu est en fait une variante de Colin-Maillard. On accroche dans le dos du joueur qui a les yeux bandés une ficelle avec à son extrémité un sifflet. Les joueurs se divisent en deux équipes. Chacun tente de siffler. S'il réussit, il donne 3 points à son équipe. Mais s'il est touché **avant d'avoir pu siffler**, il fait perdre un point à son équipe. La partie se joue en 15 ou 20 points.

La bûche

Extérieur

58 C

Age : Dès 7 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 6 - 10

Type : Petits

Matériel : Une bûche ou un autre objet pouvant être placé en équilibre

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les joueurs se mettent en cercle en se tenant par les mains. On place la bûche, ou tout autre objet assez volumineux et en équilibre (par exemple des boîtes de conserve), au milieu du cercle. Les joueurs doivent tourner, et tenter de forcer un des autres participants à s'approcher de l'objet pour le faire tomber. Celui qui a fait tomber l'objet sort du jeu, et on recommence, le cercle devenant de plus en plus petit. Le jeu est fini lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur.

Clin d'oeil

Extérieur

59 C

Age : Dès 8 ans Durée : 10 - 15 minutes Nb participants : 10 - 30 Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les participants forment deux cercles concentriques. Chaque joueur du cercle extérieur a un partenaire devant lui, sauf un. Il y a donc une personne de plus dans le cercle extérieur que dans le cercle intérieur. Celui qui n'a pas de partenaire devant lui doit faire un clin d'oeil à un des joueurs du cercle intérieur pour que celui-ci viennent se placer devant lui. Mais son partenaire doit, lui, l'empêcher de partir en le retenant par la taille. Si le joueur n'est pas parvenu à partir, le joueur sans partenaire essaie quelqu'un dont le partenaire aura l'air moins à son affaire. Les joueurs du cercle extérieur doivent laisser les bras le long du corps si leur partenaire n'est pas appelé.

Balle tueuse

Extérieur

60 C

Age : Dès 6 ans Durée : 15 - 30 minutes Nb participants : 5 - 10 Type : Collectif

Matériel : Un ballon

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les joueurs forment un cercle en se tenant par la main. Puis ils reculent de 5 pas. Les joueurs lancent la balle à leur voisin dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur manque le ballon une première fois, il doit se mettre à genoux. S'il manque la balle une deuxième fois, il s'assied. Une troisième fois et il place sa main gauche derrière lui. La quatrième fois il est éliminé.

Variante : Les joueurs peuvent lancer la balle au joueur de leur choix.

Remarques :

Ce jeu amusera des enfants jusqu'à 10 ans maximum.

Au suivant

Extérieur

61 C

Age : Dès 7 ans Durée : 5 - 10 minutes Nb participants : 20 - 50 Type : Collectif

Matériel : Un ballon

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les joueurs se répartissent en deux équipes égales en nombre de joueurs. Puis ils se rangent en file indienne sur deux lignes parallèles. On donne à chaque joueur en tête un ballon. Au signal donné, il doit passer le ballon au joueur derrière lui, qui fera de même et ainsi de suite. Suivant le nombre de joueurs, on peut demander simplement un aller et retour, ou plus si les joueurs sont peu nombreux. L'équipe ayant la première réussi le nombre d'aller et retour demandé a gagné.

Variante : On peut faire passer la balle par dessus la tête, par le côté, etc.

Caricature

Intérieur

62 C

Age : Dès 8 ans Durée : 5 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 6

Type : Public

Matériel : Des feuilles et des crayons, et des sous-mains.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On demande 2 à 6 volontaires. On distribue à chacun une feuille, un crayon et un sous main (un carton). Les volontaires doivent se mettre face au public, en lui présentant la feuille. Ils ont 5 ou 10 minutes pour se dessiner eux même, de façon à ce que le public voie le dessin, mais qu'eux ne le voient pas. Après le temps imparti, le public vote pour élire le dessin le plus ressemblant.

Le bus

Intérieur

63 C

Age : Dès 6 ans Durée : 15 - 20 minutes

Nb participants : 1 - 5

Type : Public

Matériel : Des chaises, une éponge mouillée.

Préparation : Néant

Description du jeu :

On demande quelques volontaires que l'on fait sortir de la salle. Ensuite, on place les chaises en rangs, comme les sièges d'un bus. Puis on remplit le bus avec une partie du public, en ne laissant qu'un seul siège libre au milieu. On leur explique qu'ils n'auront qu'à suivre les indications du conducteur. Celui-ci criera "Virage à droite" (tout le monde se penche à droite), "Freinage" (tout le monde se lève de son siège et se penche en avant), etc. On donne à celui qui est derrière la place libre une éponge mouillée.

Ensuite, on fait entrer un des volontaires, et on lui explique le principe, en omettant, bien sûr le détail de l'éponge. Le volontaire prend place sur le seul siège libre, et au premier coup de frein, celui de derrière place l'éponge sur le siège, de façon à ce que le volontaire s'assoie dessus.

Jacques a dit

Intérieur

64 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 15 minutes

Nb participants : 2 - 50

Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les participants se mettent en face du meneur de jeux (assis ou debout). Il donne des ordres aux autres joueurs, par exemple : "Jacques a dit : Touchez- vous les cheveux avec la main gauche", ou "Jacques a dit : Levez le pied droite et prenez-le dans la main gauche. Pendant qu'il donne ces ordres, le meneur effectue lui-même le geste, et tous les autres joueurs l'imitent. Mais seuls les ordres comptent, ce que fait le meneur de jeu n'a aucune importance. Quand le meneur voit que les joueurs arrivent bien à l'imiter, il donne un ordre, mais effectue un autre geste. Les joueurs doivent exécuter son ordre, mais certains imiteront machinalement ce que fait le meneur. Le premier joueur qui se trompe est éliminé. Un piège classique est de donner un geste à faire avec la main droite, et de le faire avec la main gauche.

Logogriphes

Intérieur

65 C

Age : Dès 10 ans Durée : 15 - 10 minutes

Nb participants : 2 - 50

Type : Collectif

Matériel : Du papier et des crayons, un dictionnaire français.

Préparation : 5 minutes pour trouver les mots de départ

Description du jeu :

On sépare les joueurs en groupes s'ils sont nombreux. On donne à tous les groupes le même mot. Le jeu consiste à former des nouveaux mots grâce aux lettres du mot de départ. Par exemple, avec le mot «ORANGE», on peut former les mots "ange, orge, orage, organe, rage, rang, a, on, or, ne, etc.". Tous les mots qui se trouvent dans un dictionnaire de la langue française sont acceptables. Cependant, les pluriels et les verbes conjugués sont interdits. Pour faciliter la recherche des logogriphe, on peut écrire chaque lettre du mot de départ sur un bout de carton, de façon à avoir une meilleure visualisation de ce que l'on peut trouver. On peut compter un point par mot trouvé, mais on peut aussi, pour pousser les joueurs à trouver des mots longs, compter 5 points pour un mot de 5 lettres, 4 points pour 4 lettres, etc.

Course à la valise

Extérieur

66 C

Age : Dès 6 ans Durée : 5 - 20 minutes

Nb participants : 5 - 10

Type : Petits

Matériel : Une valise, un chapeau et une jupe par groupe.

Préparation : Néant

Description du jeu :

Chaque équipe est munie d'une valise contenant une jupe et une veste assez larges et peu fragiles, un foulard et un chapeau. Au signal de départ, le chef de file ouvre la valise, met sur lui tous les vêtements contenus dans la valise, accomplit un parcours déterminé, revient à son point de départ, remet les habits dans la valise, la referme, et la donne à l'équipier suivant. La première équipe dont tous les joueurs auront parcouru le parcours ainsi habillés aura gagné.

Les bisous

Intérieur

67 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 20 minutes

Nb participants : 5 - 15

Type : Public

Matériel : Néant

Préparation : Néant

Description du jeu :

On fait sortir une dizaine de joueurs de la pièce. On en fait rentrer 5 à la fois. Le meneur de jeu en désigne 4 qui se placent alignés, et le cinquième en face. Puis on demande à ce dernier, quelle partie du visage de chacune des personnes il préfère. Quand il a nommé ce qu'il préfère, le meneur de jeu dévoile alors la surprise : le joueur doit embrasser chaque personne à l'endroit qu'il a nommé.

Le public peut soit avoir été prévenu à l'avance, soit avoir aussi la surprise.

Danse fragile

Disco

68 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 20 minutes Nb participants : 4 - 50 Type : Collectif

Matériel : Des spaghettis non cuits

Préparation : Néant

Description du jeu :

Les participants forment des couples. On donne à chaque couple un spaghetti non-cuit. Dans chaque couple, chaque joueur prend un des deux côtés du spaghetti dans la bouche. Puis on lance la musique (un slow). Le but des participants est de danser sans casser le spaghetti. Comme il est beaucoup trop facile de rester presque sur place, un "juge" vérifie que tout le monde danse bien. Il peut éliminer un couple qui ne bouge pas assez après lui avoir donné un avertissement.

Si le jeu est trop facile, vous pouvez acheter des spaghettis avec un diamètre plus petit.

Souris espiègle

Extérieur

69 C

Age : Dès 6 ans Durée : 10 - 30 minutes Nb participants : 6 - 40 Type : Collectif

Matériel : Néant

Préparation : Néant

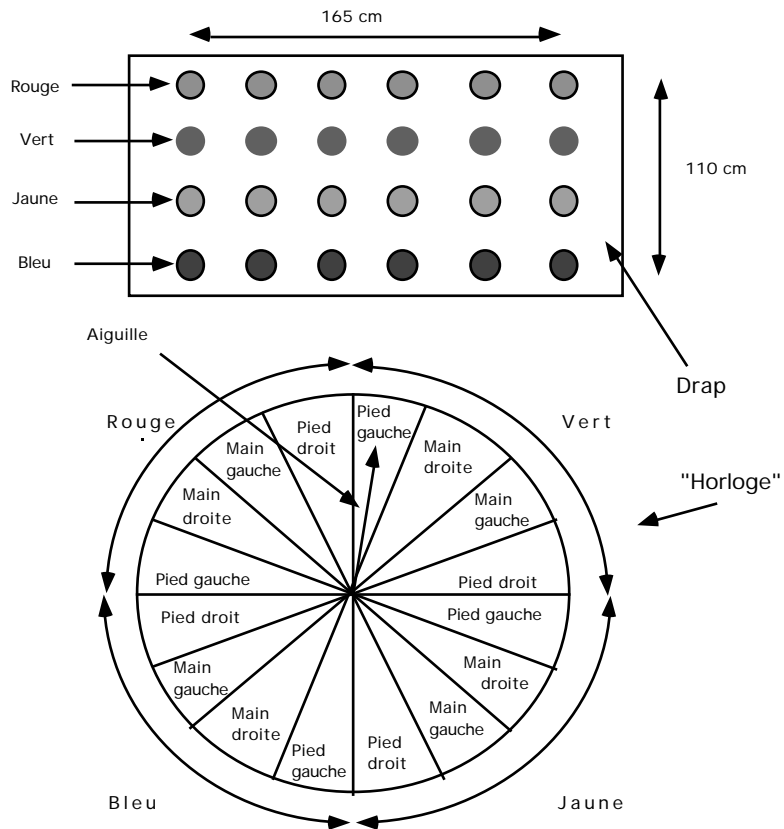
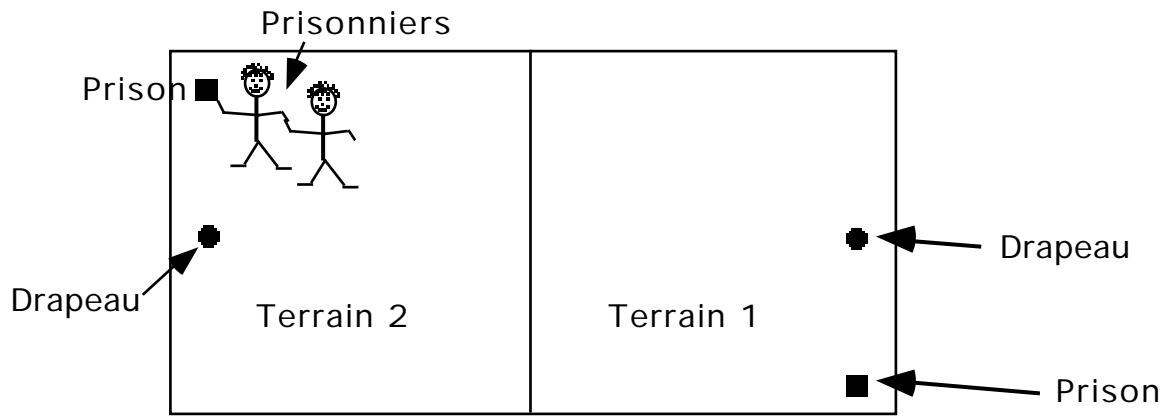
Description du jeu :

On se met par groupe de deux, l'un contre l'autre (en regardant dans la même direction). Un groupe de deux feront le chat et la souris. Evidemment, le chat doit attraper la souris. Si la souris s'arrête à côté d'un groupe de deux, celui qui est de l'autre côté du groupe devient la souris. Si le chat attrape la souris, ils inversent leur rôle.

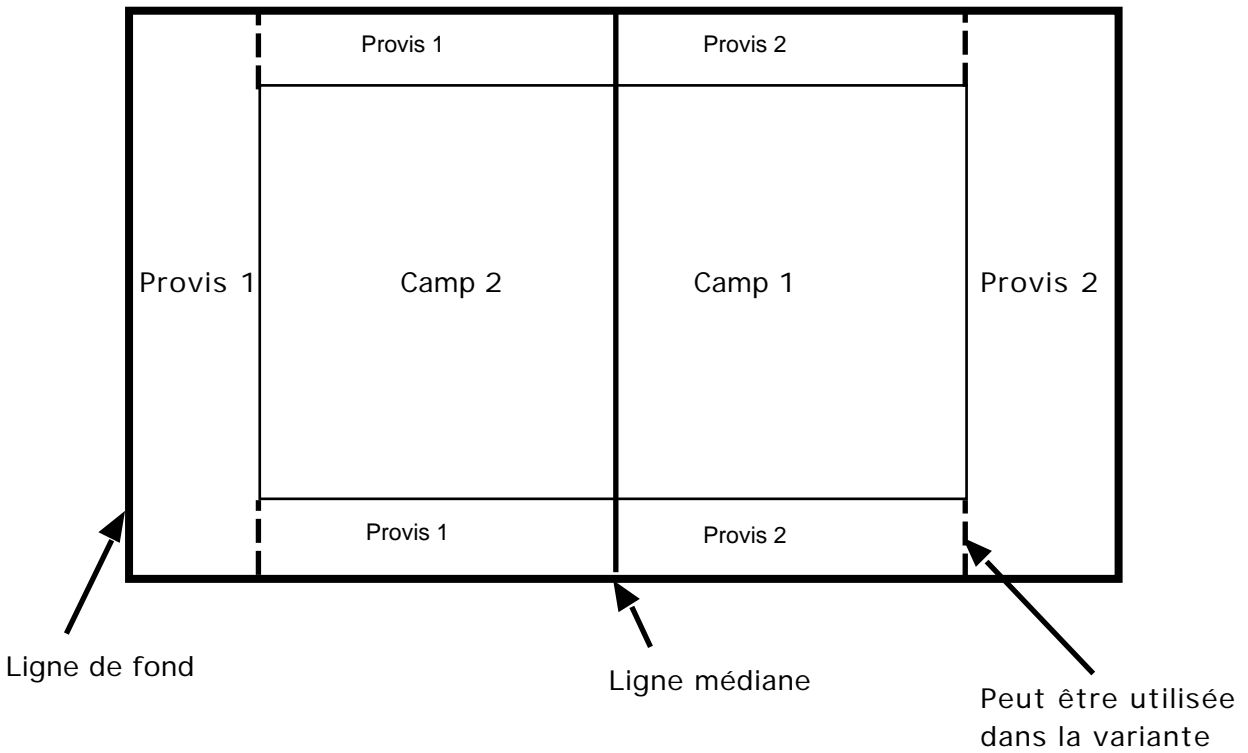
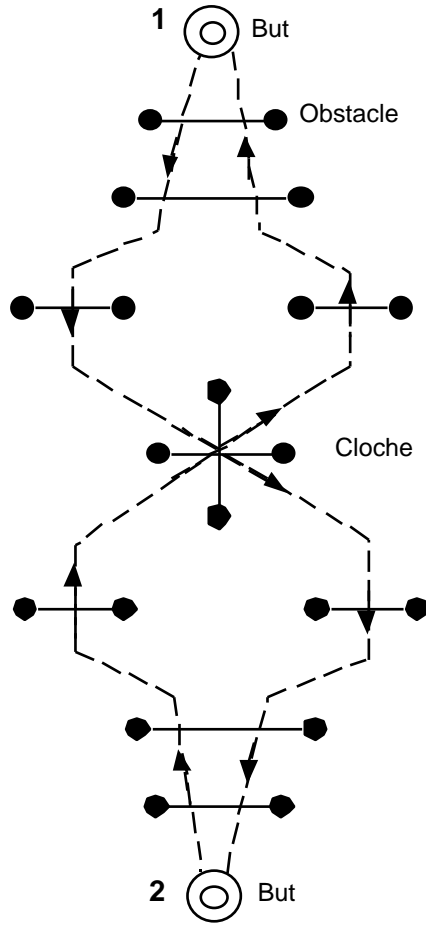
Variante : Quand une souris se réfugie, celui qui est de l'autre côté devient **le chat**, et le chat devient souris.

Remarques :

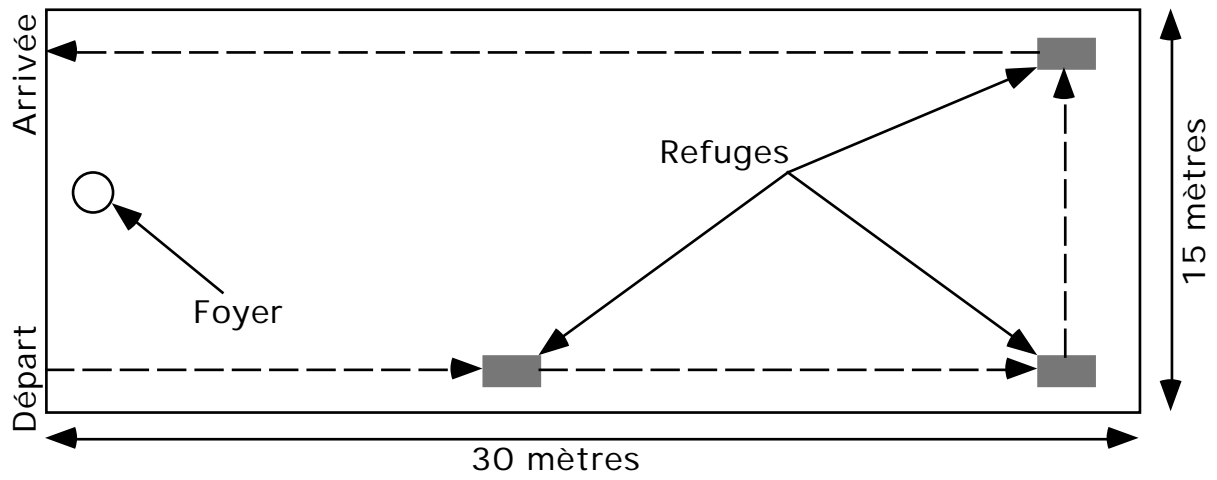
Dans le cas de la variante, l'âge minimum passe à 9 ans.



Les distances données entre les cercles peuvent varier suivant la taille des participants

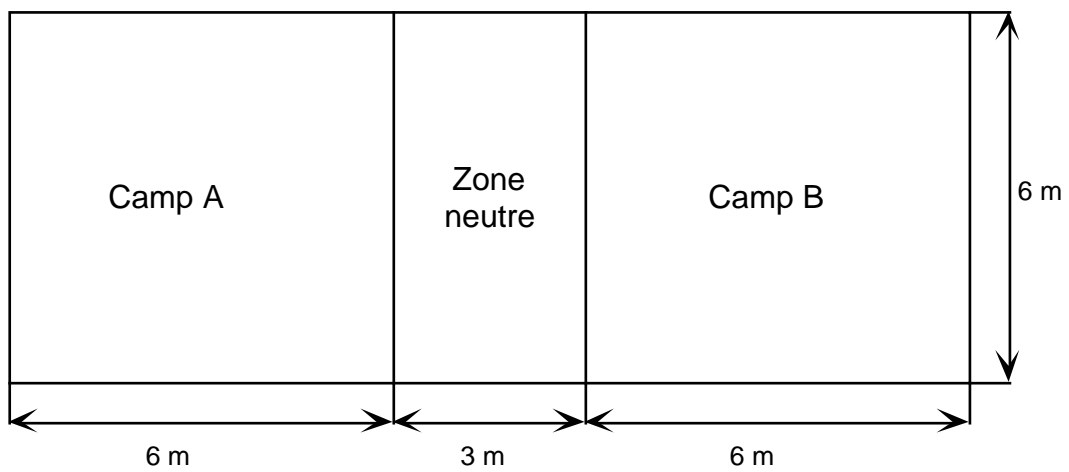


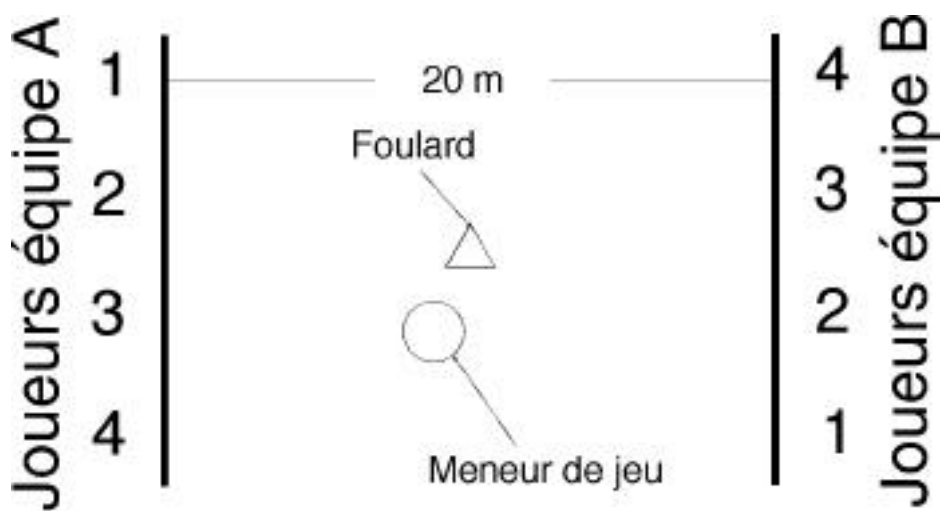
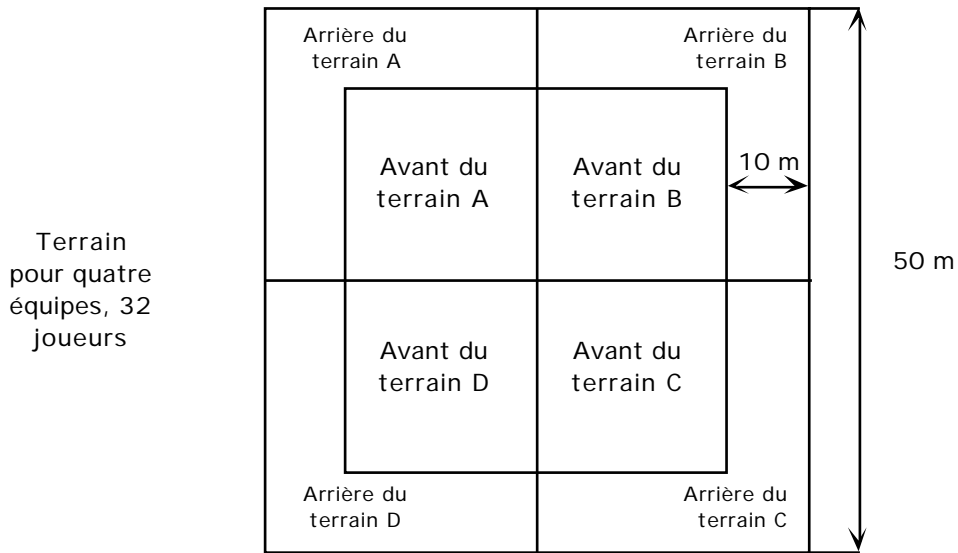
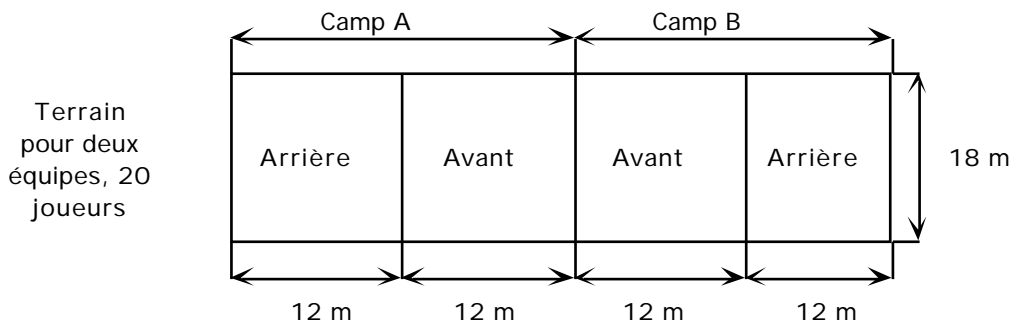
13 A



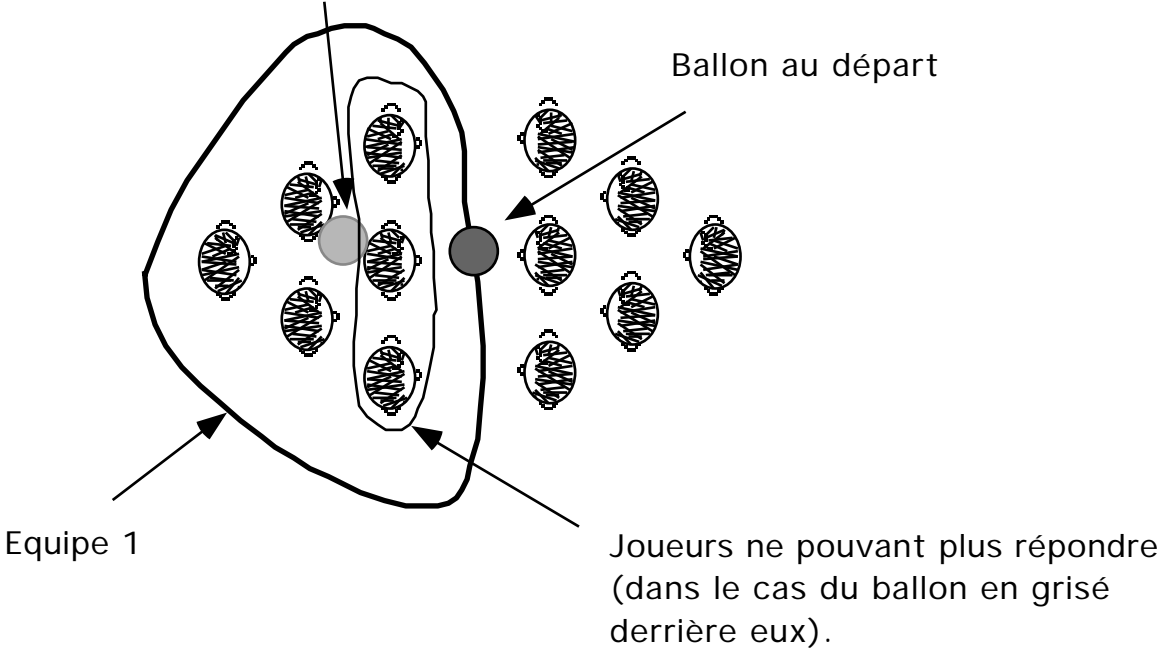
Trajet à parcourir
pour l'équipe 2

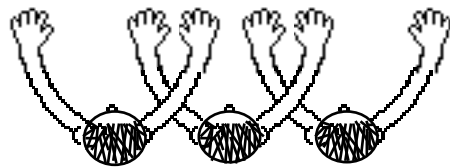
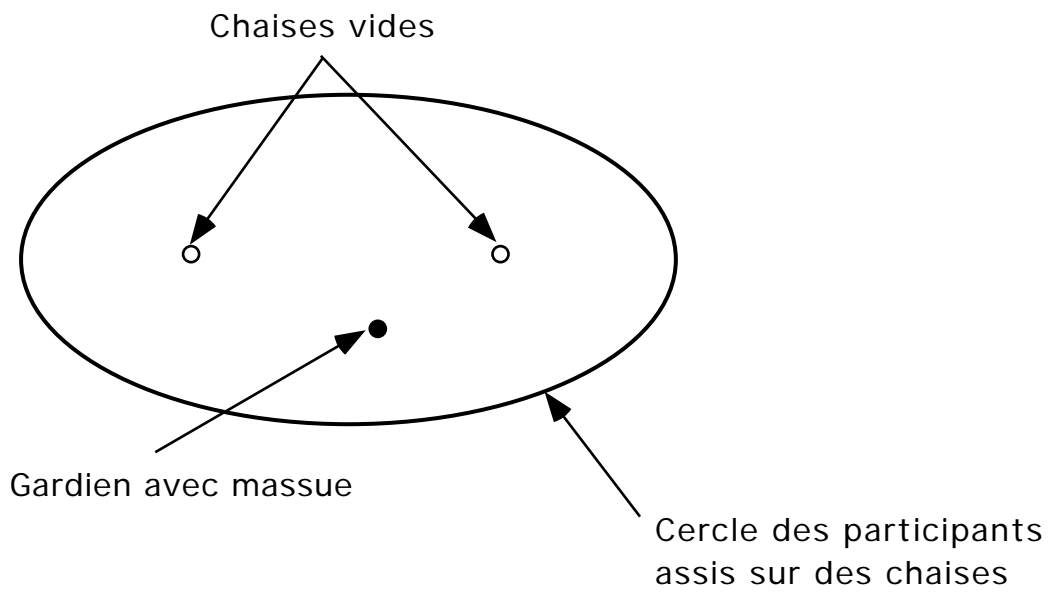
14 A

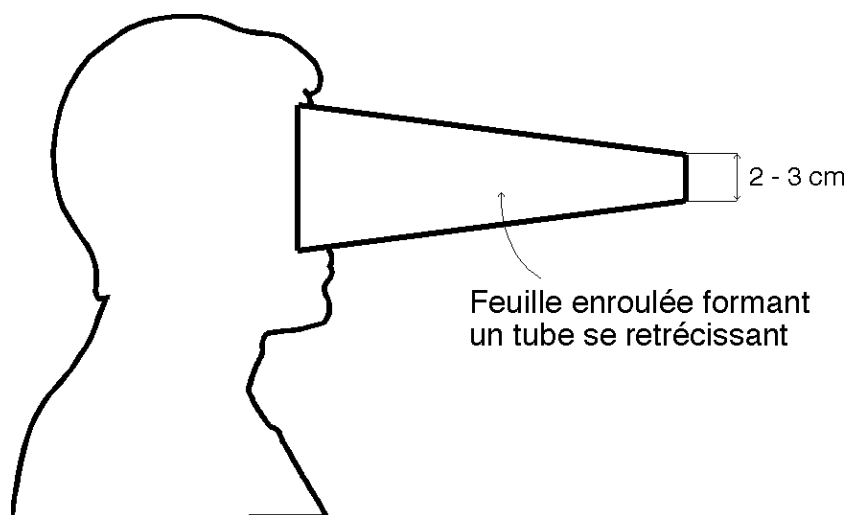
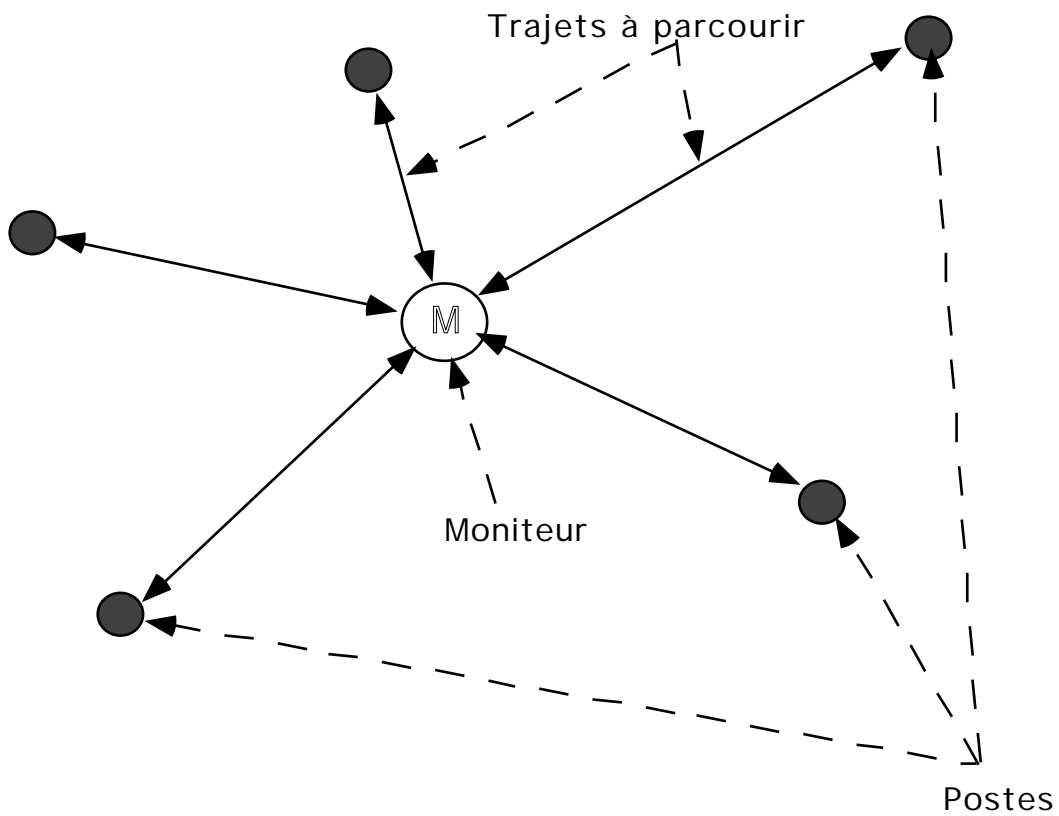


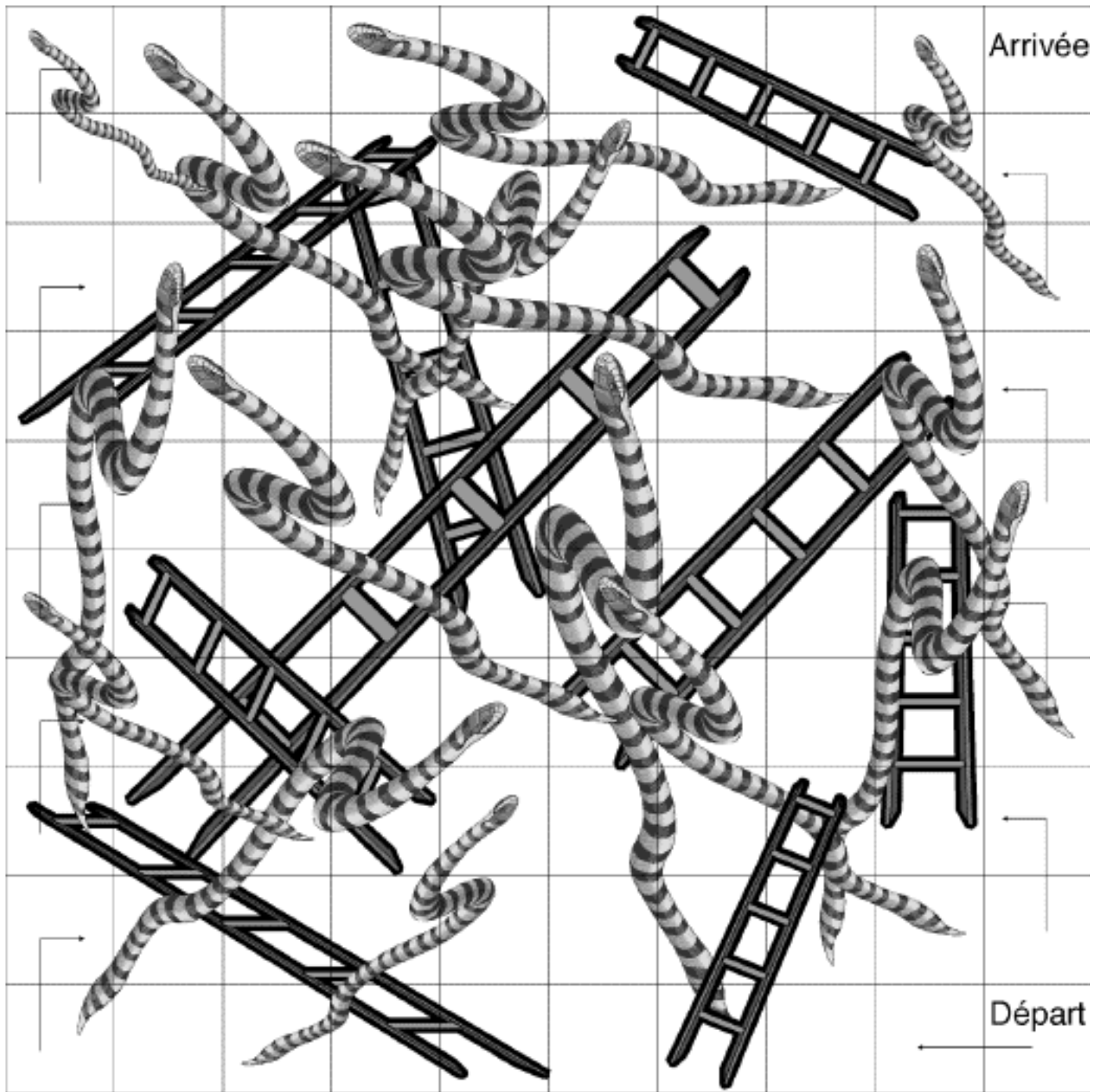


Place du ballon après que l'équipe à droite ait trouvé une chance.

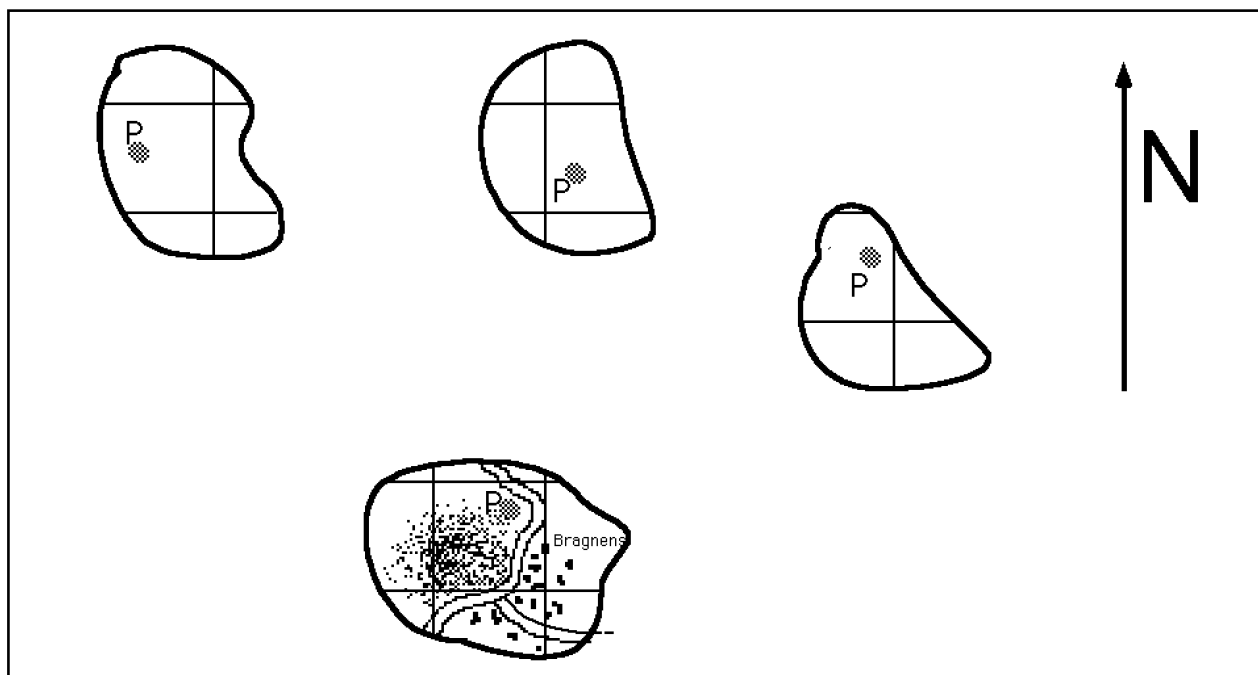






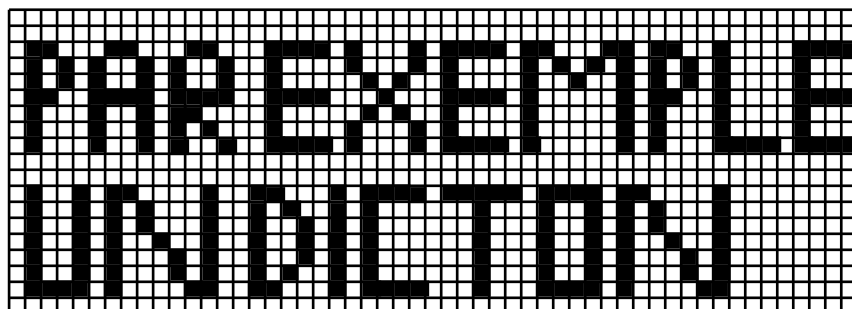


	VEGETAUX	OISEAUX	VILLES	
M	Mangue	Maubèche	Montréal	
A	Anémone	Aigle	Alma	
I	Iris	Ibis	Istambul	
S	Sapin	Sarcelle	Sorel	
O	Orchidée	Oriole	Orange	
N	Nénuphare	?	New-York	

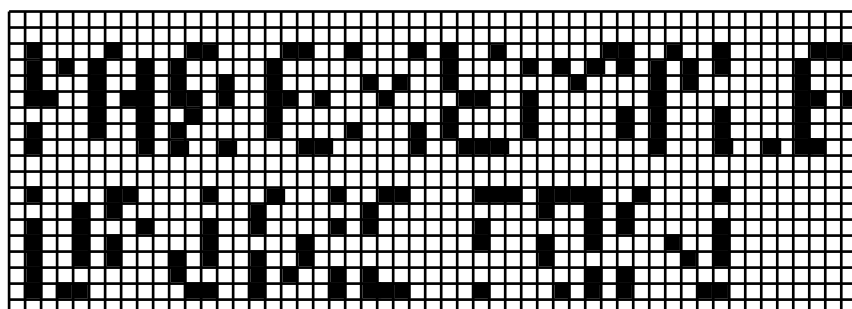


Dans ce dessin, un poste seulement a été dessiné complètement. Les distances et l'orientation sont conservées.

Solution :



feuille à remplir :





<u>Nom de l'énigme</u>	<u>Numéro</u>
Zip	1
Croisé, décroisé	2
Le savoir vivre	3
La lune	4
Couvert, découvert	5
Les ours	6
Les chiffres rapides	7
Les chiffres africains	8
Présentation des chiffres	9

Zip

Enigme **1**

Particularités : Aucune

Déroulement : Le meneur présente sa main, les doigts écartés à un joueur. Il passe ensuite un doigt de l'autre main sur le pourtour des doigts écartés, en disant "Zip" à chaque doigt. Avant chaque passage, le meneur annonce si il va s'agir d'un "vrai Zip" ou d'un "faux Zip".

Secret : Si le meneur dit au joueur "regarde" avant de lui présenter le "Zip", c'est un vrai. Si il ne dit pas "regarde", c'est un faux.

Croisé, décroisé

Enigme **2**

Particularités : En groupe, assis sur des chaises, sans table.

Déroulement : Les joueurs se placent en rond. Le meneur tient un stylo (ou tout autre objet) dans chaque main. Il les met dans une position particulière, et les passe à son voisin, annonçant en même temps s'ils sont "Croisés" ou "Décroisés". Toutes les subtilités, telles qu'enlever le bouchon sont permises. Puis le suivant passe les stylos à son voisin, en annonçant "Croisé" ou "Décroisé", etc.

Secret : Les stylos sont dits "croisés" si lorsque, quand on les passe au voisin, nos propres jambes sont croisées. Sinon, ils sont "Décroisés".

Le savoir vivre

Enigme **3**

Particularités : En groupe, si possible assis.

Déroulement : Le meneur prend un crayon. Il dit un mot absolument quelconque (par ex. : "choux", "maison", "tapis", etc.). Puis il passe le crayon à son voisin. Celui-ci devra aussi dire un mot, puis passer le crayon. Mais attention, le voisin devra réussir l'exercice avant de passer le crayon pour que cela soit "juste". Et ce n'est pas facile de faire un "juste".

Secret : Si, lorsque le participant a reçu le crayon de son voisin, il a dit "merci", alors il peut dire n'importe quel mot, ce sera de toute façon "juste". S'il a oublié ses années d'apprentissage de la politesse, alors cela sera de toute façon "faux".

La lune

Enigme **4**

Particularités : En groupe, assis.

Déroulement : Le meneur prend un stylo. Il trace dans l'air une lune en disant : "Voici la lune, elle a une bouche, deux yeux, un nez, et elle fume la pipe". Puis il passe le stylo à son voisin, lequel doit refaire l'exercice. Si il est bien fait, il sera "juste", s'il ne l'est pas, il sera "faux".

Secret : Si, lorsqu'on lui passe le stylo, le participant le prend avec la même main que celui qui le donne (main droite passe à main droite), alors l'exercice sera "juste", sinon, il pourra recommencer tant qu'il voudra, ce sera "faux".

Couvert, découvert

Enigme **5**

Particularités : En groupe, assis en cercle.

Déroulement : On donne deux objets, par exemple un goblet (ou un verre) et un bout de carton (tout au moins, il faut qu'un objet puisse couvrir l'autre). On les tient dans une position particulière, et on doit dire si ils sont "Couverts" ou "Découverts".

Secret : Dans le groupe, un des moniteurs aura un chapeau, ou une casquette. Quand ce moniteur aura enlevé son couvre-chef, les objets seront "découverts", et inversement.

Les ours

Enigme **6**

Particularités : Trois dés.

Déroulement : Au début, on annonce que, sur une banquise, si on chasse les ours, il faut les chercher autour des points d'eau ("trous"), c'est là qu'ils se trouvent. Puis on lance les dés sur une table. Ensuite on annonce combien il y a d'"ours", de "trous", et de "poissons". Puis un participant lance les dés à son tour, et il doit, lui aussi annoncer le nombre d'ours, de trous, et de poissons, et cela n'est pas facile lorsque l'on ne connaît pas le secret. Il peut aussi y avoir des oiseaux avec un peu d'imagination.

Secret : Il y a un "trou" si un point se trouve au milieu du dé (1, 3, 5). Il y a des ours si des points se trouvent autour des "trous" (3, 5, attention : pas le 4). Enfin, les poissons se trouvent sous la banquise, c'est-à-dire sur la face cachée du dé (par exemple, pour un "3", il y a 4 poissons (on se rappellera que la somme de faces opposées fait 7). On additionne les résultats des trois dés. Au début, il est préférable de commencer sans les poissons.

Les chiffres rapides

Enigme **7**

Particularités : Aucune.

Déroulement : On présente à quelqu'un une (ou les deux) main, avec un certain nombre de doigts levés. Puis on annonce un chiffre entre 0 et 10. Les joueurs s'apercevront tout de suite que 8 doigts levés ne font pas forcément 8.

Secret : Lorsque l'on annonce le chiffre entre 1 et 10, on donne le nombre de doigts levés qu'il y avait au coup précédent. Si on joue à beaucoup qui connaissent le truc, il est nécessaire de bien s'observer afin de ne pas vous tromper lorsque vous annoncerez vous même un chiffre. Pour débiter le jeu, le premier chiffre sera pris au hasard.

Les chiffres africains

Enigme **8**

Particularités : Une table, des objets quelconques (p. ex. : des services).

Déroulement : On dispose sur la table les services d'une manière particulière. Puis on annonce un chiffre entre 1 et 10. Les joueurs s'apercevront assez vite qu'il est très difficile de trouver une logique entre les chiffres, et la position des services.

Secret : Après avoir posé les services, on met ses mains sur le bord de la table en laissant un certain nombre de doigts sur la table. Ce sera ce nombre de doigts qui sera le chiffre annoncé.

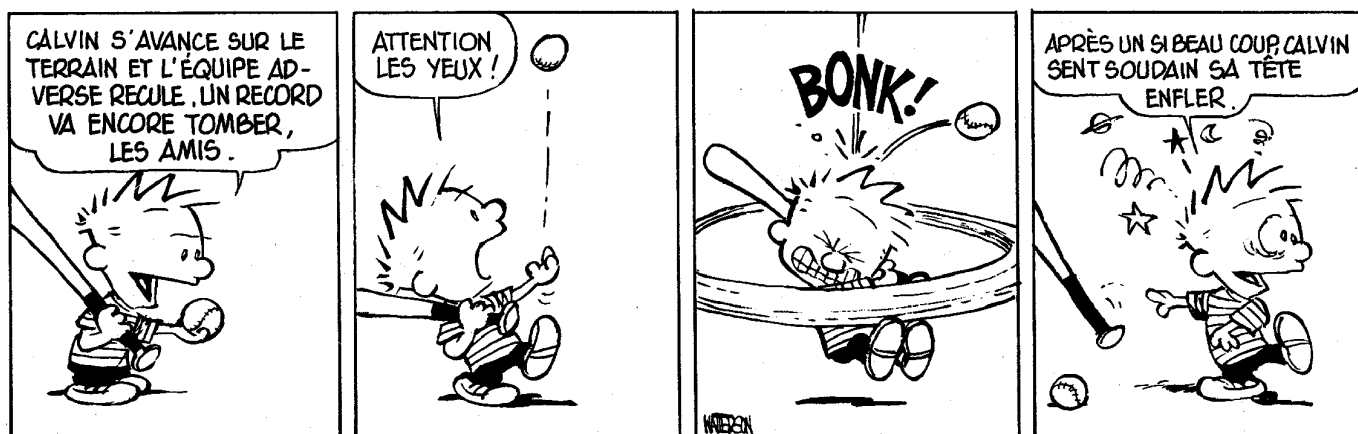
Présentation des chiffres

Enigme **9**

Particularités : Une table, des objets (p. ex. des services).

Déroulement : Même principe que les "chiffres africains" : on dépose les services sur la table de manière particulière. Puis on annonce d'une certaine manière, que ce que l'on a fait est un 6 (ou tout autre chiffre jusqu'à 15). De nouveau, les joueurs auront de la peine à trouver une relation entre la position des services et le chiffre annoncé.

Secret : Le chiffre est donné par le nombre de mots que l'on prononce, par exemple : "Je t'ai fait un beau six". Cela fait six mots (les lettres uniques suivies d'un apostrophe sont considérées comme faisant partie du mot).



Cette liste n'a pas de but lucratif, mais a uniquement l'objectif d'aider des personnes responsables de groupes, particulièrement de groupes d'enfants. Il n'y a pas de droits de copie, elle peut donc être dupliquée, mais si cette liste est dupliquée, elle doit l'être dans sa totalité (la dernière page y compris), et aucune modification n'est autorisée. Par contre, de par sa structure (numérotation des jeux), elle peut être complétée ultérieurement par d'autres jeux.

Cependant, de façon à ce que je puisse me rendre compte si cette liste est utile à beaucoup de personnes, ce serait très sympathique de votre part de m'envoyer un mail. J'en profiterai pour vous avertir si une nouvelle version voit le jour.

Retrouvez les dernières versions sur mon site web. Faites la recherche "Alain Paschoud" sous www.altavista.com, et vous trouverez le site sans peine.

Version 3.0

Imprimée le : Dimanche 29 août ,1999

Cette liste de jeux a été réalisée sur un Macintosh, à l'aide d'une base de données. La version informatique mac (ev. version PC) est disponible sur demande au prix des disquettes plus les frais d'envoi, ou sur internet.

Pour toute question ou remarque constructive, veuillez vous adresser à :

Paschoud Alain
Ch. de la Lande 5
1008 PRILLY
Suisse
Tél : 021/ 625 70 66
E-mail : aalain@writeme.com

Réalisé par **Alain Paschoud.**