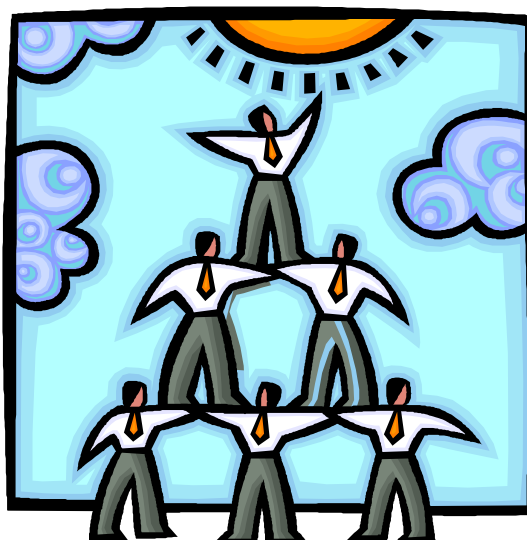


BANQUE DE JEUX



BANQUE DE JEUX

INDEX

<u>Jeux de connaissances</u>	Bingo des noms	11
	Cow-boy contre l'indien	11
	Jeu de couleur	11
	Méiose	11
	Personne à personne	11
	Pierre appelle Paul	11
	Regroupement	11
	Source d'énergie	12
	Tag partenaire	12
	Titanic	12
	Toile d'araignée	12
	Vache qui tache	12
	Zip-Zap	12
<u>Grands jeux</u>	Aveugles	13
	Balou-Balou	13
	Bataille navale	13
	Cache ta quille	13
	Cachette rapide	13
	Chandelles	14
	Chasse au trésor malade	14
	Chasse aux pierres précieuses	14
	Chasse aux sons	14
	Chasse au trésor	14
	Clin d'œil	14
	Comète	14
	Contrebandiers	15
	Course des porteurs d'eau	15
	Eau voyageuse	15
	Écureuil dans l'arbre	15
	En avant les braves	16
	Épervier	16
	Frontière des couleurs	16
	G.I. Joe	16
	Jeu des territoires	16
	Minuit	16
	Musée en marche	17
Pac-man	17	
Passer l'eau	17	

Grands jeux

Plus rapide	17
Police-délivrance	17
Poussin muet	17
Prise du foulard	18
Pro-verbe	18
Kick la cacanne	19
Quille d'eau	19
Rallye	19
Réserve d'eau	19
Rivière enchantée	19
Roche-papier-ciseau	20
Safari	20
Sorcière	20
Statue du musée.....	20
Statue musicale	20
Tag	20
Tag animaux	21
Tag singe Donkey-Kong	21
Tapis musicaux.....	21
Tir des pigeons	21
Tobogan mouillé.....	21
Touché, blessé et mort.....	21
Trouve le réveil	22
Un derrière l'autre	22
Villes	22
Yéti	22

Jeux sportifs

Ballon-chasseur	23
Ballon chasseur quille	23
Ballon-chasseur métier	23
Ballon baseball	23
Ballon conquérant	23
Ballon fou	23
Ballon fou du Père Fourra	23
Ballon meurtrier	23
Ballon planète	23
Ballon rouli-roulant	24
Baseball folie	24
Basket-ball à deux	24
Champignons empoisonnés	24
Combat de coq	24
Course au numéro	24
Course cerceau	24
Croquet ballon	25
Guerre des tuques	25
Hockey ping-pong.....	25
Ultimate frisbee	25

Jeux coopératifs

Abeille illuminée	26
Accroche-décroche	26
Amibe	26
Animal collectif	26
Ballon chronomètre	26
Cavaliers	27
Cercle d'amis.....	27
Chaîne humaine.....	27
Commando	27
Course des tortues	27
Dessin continu	27
Famille Binette	28
Jeux de parachute	28
Life savers	29
Mille-pattes	29
Mots du journal	29
Planètes.....	29
Queue du chat.....	29
Queue du dragon	29
Qui a la cloche ?.....	30
Regroupement	30
Vent tournant ou labyrinthe	30

Jeux de rôle

Ballon musical	31
Ciel, terre et mer.....	31
Collin-maillard	31
Course à la valise.....	31
Danse des ballons	31
Fou du roi	31
Grand roi mongol	31
Jeux de cartes collantes	32
Lave-auto.....	32
Limonade	32
Monde à l'envers.....	32
Ni oui, ni non	32
Nœud humain	32
Où est mon soulier ?	32
Pleure pas mon ti-minou	33
Sacs à objets	33
Smarties.....	33
Suivez la corde	33
Taupes	33

Olympiades

Courez, couchés.....	34
Course à relais	34
Course de ballounes	34
Course de la serviette mouillée	34
Course de mille-pattes	34
Course de serveurs	34
Course de siamois	34
Course de verre d'eau.....	34
Course en double	35
Handicaps	35
Lancer de rocher.....	35
Lancer des jets	35
Marcher d'une différente façon d'une ligne à une autre	35
Mini-olympiade.....	35
Mouche dans le brouillard.....	36
Saut de la rivière	36
Saut de la montagne	36
Souffle, souffle.....	36

Jeux d'attente

Quatre coins	37
Chaise	37
Chef d'orchestre	37
Ciseaux croisés.....	37
Fais la suite	37
Fausse-pieds	37
Histoire continue	37
Jean dit.....	37
Jeu de la valise.....	38
Lymbo	38
Magie noire	38
Montagne sacrée	38
Mot commençant par	38
Objets placés	38
Papa Jules	39
Phrases impossibles	39
Que manque-t-il ?	39
Sifflet	39
Taquiner le dragon	39
Téléphone	39
Téléphone mélangé	39
Toc-Boum	40
Tradéridéra	40
Trouver l'objet	40
Une minute	40

Expressions

Impro-clap	41
Jeu caricature d'un enfant	41
Jeu des étiquettes	41
Marionnette à fils	41
Mime-action	41
Mimes	41
Mimes collectifs	42
Miroir	42

Jeux passe-partout

Aluminium	43
As-tu vu mon gorille ?	43
Bingo quizz	43
Boule de billard.....	43
Chandelle	43
Chandelles allumées.....	43
Chasse au casse-tête.....	44
Chien et son maître	44
Course de bateaux	44
D'où vient le bruit ?	44
Hélice	44
Jeu des erreurs nature.....	45
Mains.....	45
Pokémons contre-attaquent.....	45
Pots de senteurs.....	45
Quatre roues	45
Quille	45
Relaxation	46
Sculpteur aveugle.....	46
Tic-tac-toe géant	46

Jeux d'adresse

Civière.....	47
Jetons flottants	47
Lancer des soucoupes	47
Lymbo	47
Mission réussie.....	47
Somnambule	47
Tire d'agilité.....	47
La tour de	48

Bricolages

Aimant décoratif.....	49
Animaux en coquilles de noix.....	49
Boîte surprise.....	49
Bracelet araignée	49
Cadre casse-tête.....	49
Cocos de Pâques.....	49
Crayon étoilé	50
Crayon-balai.....	50
Décorations de fenêtre.....	50
Décorations pour paille	50
Dessin invisible	50
Échasse.....	50
Étiquettes d'identification	50
Facteur.....	51
Fantôme.....	51
Fantôme de parterre.....	51
Gigantesque dé.....	51
Indicateur de météo.....	51
Jeu de mémoire maison.....	52
Maison de photo.....	52
Mobile.....	52
Œuf chevelu.....	52
Père Noël et sa hotte.....	53
Poudre sur un dessin.....	53
Sert-magazine.....	53
Signet.....	53

Sites Internet intéressants

www.coloriez.com

Site sur activités manuelles

www.chezlorry.ca

Idées de bricolage, lien avec autres sites

www.cssmi.qc.ca

Banque d'images

www.petitmonde.com

Info et trucs divers sur les enfants et les intervenants

www.google.com

Site de recherche très fonctionnel

www.colba.net

Images de Charlie

<http://membres.lycos.fr/valhoule/accueil.html>

Bricolages, jeux, expériences, chansons, moniteurs, psychologie et bien d'autres

www.momes.net

Chansons, histoires et bien d'autres...

<http://cafe.rapidus.net/svincele/trucs.html>

La page des trucs et techniques en animation

www.sitespourenfants.com/espaceenfants.php

Jeux (sur Internet), chansons, bricolages, dessins et bien d'autres (voir la page d'accueil)

www.paroles.net

Chansons (dans la rubrique « interprètes », cliquer sur « chansons enfantines »)

www.planetanim.com

Chansons, jeux, activités énigmes, devinettes et bien d'autres... à voir! (aussi intéressant pour les plus vieux et les ados, notamment pour les grands-jeux sous la rubrique « fichier activités »)

www.tomlitoo.fr

Bricolages, recettes, histoires, coloriages et bien d'autres...

www.tibooparc.com

Histoires, jeux, bricolages, coloriages

www.teteamodeler.com

Plus de 600 fiches de bricolages, activités manuelles, activités pédagogiques et bien d'autre, classées par tranche d'âge, thème ou dossier... à voir!

www.rocler.qc.ca/pixeletpica

Dessins, recettes, histoires, bricolages, jeux (particulièrement intéressant pour les plus petits)

www.paradisanais.fr.st

Jeux, dessins, comptines, blagues, devinettes, bricolages, éducatifs et bien d'autres...

www.magiqueweb.com

Chansons, bricolages, coloriages, jeux et contes (particulièrement intéressant pour les plus petits)

www.ifrance.com/recreations

Bricolages, recettes, jeux et bien d'autres...

www.chezlorry.ca/accueil.htm

Coloriages, bricolages, jeux, activités, histoires et bien d'autres...

www.chez.com/malikanne

Bricolages et recettes (surtout pour les plus jeunes)

<http://universdelulue.free.fr>

Coloriages, bricolages, histoires, recettes, jeux et bien d'autres...

<http://perso.wanadoo.fr/kadaboum>

Histoires, recettes, bricolages, jeux et dessins

<http://pages.infinit.net/touze>

Explication de divers troubles et syndromes dont souffrent certains enfants (hyperactivité, Gilles de la Tourette, autisme, syndrome d'Asperger, syndrome d'X Fragile, schizophrénie, etc. »)... à voir!

www.fqccl.qc.ca

La section guide/famille offre des liens vers des sites d'activités pour les enfants.

Références intéressantes

Peintures aux tampons à réaliser soi-même, Mfg Atelier, 2001, ± 12 \$

Guide du modelage, Mfg Atelier, 2001, ± 15 \$

Tous les livres de la collection *Mes premiers bricolages*, Éditions Caramel, 2001, ± 4\$ chacun. (tournesols, chat, girafe)

Dessine avec tes empreintes, Godeleine De Rosamel, Casterman

JEUX DE CONNAISSANCE

Bingo des noms

Dans un tableau, inscrire le nom des personnes. L'animateur nomme des personnes aléatoirement. Le 1^{er} qui réussit à obtenir une colonne, une rangée ou une diagonale de noms est le gagnant.

Cow-boy contre l'indien

Le but du jeu est de nommer le prénom des enfants. Les enfants sont en cercle. L'animateur nomme un enfant, celui-ci s'agenouille et les deux enfants à ses côtés jouent le rôle du cow-boy qui tire l'indien. Qui sera le plus rapide à réagir? Les enfants restent toujours dans le jeu.



Jeu de couleur

L'animateur nomme une couleur et tout le monde doit toucher à cette couleur sur les vêtements des autres.

Méiose

Désigner dans le groupe un premier poursuivant qui doit aller prendre la main d'un autre joueur. Le couple ainsi formé choisit une autre cible et tente de la rattraper pour constituer un groupe de trois, puis de quatre, etc. Alors intervient la méiose. Le quatuor se divise en deux couples qui se lancent à la poursuite des autres joueurs. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les participants se trouvent par paires.

Personne à personne

Les enfants sont deux par deux. L'animateur donne des consignes telles que: « on place notre main droite sur l'épaule gauche de notre partenaire » ou encore « on place notre coude gauche sur le genou gauche de l'autre ». Ceux qui ne sont plus capables de répondre aux consignes sont éliminés. Lorsque l'animateur dit « personne à personne », on change de partenaire et on recommence.

Pierre appelle Paul

Les participants sont assis en cercle. Nommer chaque joueur: « Pierre, Paul, #1, #3, ... ». Tout en maintenant une cadence (jambe, jambe, main, main), il faut appeler les joueurs. Exemple: Paul appelle #3. #3 appelle... Ceux qui se trompent sont éliminés.

Regroupement

Les enfants marchent sur une musique rythmée. L'animateur nomme un ou des chiffres et les enfants doivent se regrouper selon les chiffres nommés. Ex: le numéro deux: les enfants se regroupent par deux.

Source d'énergie

L'animateur nomme une personne et une partie du corps (corps, jambe droite, bras gauche, main droite, pouce gauche, nombril). Tous les enfants doivent toucher la personne à l'endroit indiqué. Ceux qui ne trouvent pas de place n'ont plus d'énergie et sont éliminés.

Tag partenaire

Celui qui a la tag doit essayer de toucher à quelqu'un qui n'a pas de partenaire. Les joueurs doivent changer de partenaire régulièrement et demander une caractéristique à leur nouveau partenaire.

Titanic



Les enfants sont face à l'animateur qui présente la situation suivante: « nous sommes sur le Titanic en train de prendre un thé ou de danser, quand tout à coup, nous frappons un iceberg (chacun imite la situation). Nous tombons à l'eau et nageons. » Le but du jeu est de rassembler les enfants sur des radeaux de sauvetage. L'animateur pose des questions qui offrent plusieurs choix de réponses (ex.: De quelle ville viens-tu? Nombre de frères et sœurs? etc.). Les enfants cherchent les autres joueurs qui ont des réponses semblables et miment qu'ils embarquent sur un radeau.

Toile d'araignée

Les joueurs sont debout, en cercle. Une personne lance une balle de laine à quelqu'un en tenant le bout. La personne attrape la balle, se présente puis lance la laine à un autre joueur. À la fin, la laine entremêlée forme une toile d'araignée. On peut tenter de la défaire sans mêler la laine.

Vache qui tache

Assis en cercle, chacun a un numéro. Une personne au centre est la vache qui tache (elle fera une tache à ceux qui se trompent ou hésitent). Ça commence ainsi: « la vache sans tache #1 appelle la vache sans tache #3. La vache sans tache #3 appelle... ». Ceux qui ont une tache doivent être appelés: « la vache à 1 tache ».



Zip-Zap

Debout en cercle, une personne au centre pointe quelqu'un en disant Zip, Zap ou bien Zip-Zap. S'il dit Zip, cette personne doit nommer rapidement son voisin de droite; si elle dit Zap, elle doit nommer son voisin de gauche; Zip-Zap signifie que tout le monde doit changer de place. Si la personne pointée ne parvient pas à nommer le nom assez rapidement, elle devra aller au centre.

GRANDS JEUX

Aveugles

Tout le monde a les yeux bandés sauf un appelé « poutpout ». Lorsque « poutpout » lance son cri, tous les joueurs se précipitent de son côté pour le toucher. Mais « poutpout » s'est esquivé et fait entendre son cri à un autre endroit.

Balou - Balou

Les enfants se promènent dans la salle, ce sont des lutins. L'animateur jette de la poudre magique (transparente) pour endormir les lutins. Les lutins font semblant de dormir et se couchent par terre. L'animateur (lorsque les lutins sont endormis) va secouer la jambe d'un lutin (ou de plusieurs selon le nombre de personnes). Celui-ci sera le Balou-Balou (il reste quand même endormi). L'animateur réveille les lutins en les flattant sur la tête et demande de réveiller les autres avec lui. Lorsqu'un Balou-Balou se fait réveiller, il crie fort balou-balou, balou-balou!!! et essaie de toucher les lutins pour les mettre en prison (lorsque le Balou-Balou crie, tout le monde doit se réveiller et courir pour ne pas se faire toucher). Balou-Balou crie tout le temps pour s'identifier. Une fois les lutins attrapés, ils vont à la prison. Cependant, les lutins ont un but. Balou-Balou ne peut pas les attraper quand ils sont dans leur but, mais lutins ne peuvent pas rester là tout le temps (mettre une limite de temps. Exemple: 5 secondes).

Bataille navale

Chacun des joueurs des deux équipes possède un carton avec une valeur de dominance et se réfugie dans le bois. Lorsque deux joueurs adverses se touchent, ils se montrent leur carton pour connaître le plus fort qui amènera l'autre en prison. L'animateur peut libérer des prisonniers en même nombre dans chaque équipe. Il est possible de changer nos cartons entre les joueurs d'une même équipe. Le but du jeu est de toucher au joueur adverse qui possède le carton du drapeau. Exemples d'identifications sur les cartons: 10 Mines - 5 Porte-avions - 4 Destroyers - 3 Sous-marins - 2 Vedettes - 2 Détecteurs de mines (l'emporte sur les mines) - 2 Drapeaux (1 seul par équipe).



Cache ta quille

Chaque enfant possède une quille, placé sur deux lignes parallèles. Plusieurs ballons circulent. Les enfants doivent faire tomber les quilles de l'autre équipe. Si la quille tombe, l'enfant est éliminé.

Cachette rapide

On a 15 secondes pour se cacher pendant que les gardiens ne regardent pas. Ensuite, les gardiens éliminent ceux qu'ils voient sans changer de place. On recommence avec ceux qui restent avec 10 secondes.

Chandelles¹

Sur un grand terrain, deux équipes se placent à chacune des extrémités. Dans une équipe, tous les enfants possèdent une chandelle allumée et dans l'autre un vaporisateur d'eau. Les enfants essaient de traverser le terrain et de se rendre sur l'autre ligne, sans éteindre leur chandelle. Si elle s'éteint, ils doivent aller la rallumer auprès d'un autre enfant qui a une chandelle allumée. Le gagnant est celui qui réussit à traverser dans la ligne de l'adversaire avec une chandelle allumée.

Chasse au trésor malade

Il faut trouver la potion magique qui est cachée dans la chasse pour guérir le participant malade.

Chasse aux pierres précieuses (ou tout autre objet)

Cacher des pierres précieuses (ou d'autres objets) dans un parc. Chaque personne doit en retrouver le plus possible.

Chasse aux sons

Chaque participant reçoit un carton avec un nom d'animal. On plonge le local dans l'obscurité. Les participants doivent faire le bruit de cet animal pour que tous les animaux pareils se retrouvent.

Chasse au trésor

Il s'agit de découvrir quelque chose à l'aide d'indices que l'on trouvera sur le parcours. Les indices peuvent être des questions ou des devinettes. Ils peuvent aussi être codés. On peut utiliser une carte des lieux.



Clin d'œil

Tout le monde se promène dans le local. Le bandit fait des clin d'œil, ce qui fait mourir ceux qui les reçoivent dans les deux secondes suivantes. Le détective essaie de trouver le bandit.

Comète

Il faut deux équipes ou plus. Chacune des équipes a un seau et un ballon. Chaque joueur a un foulard dans le dos et trois en réserve. Il faut aller déposer le ballon dans le seau adverse sans se faire enlever le foulard. Celui qui a perdu son foulard va en remettre un autre qu'il prend dans sa réserve. Celui qui a enlevé le foulard va le déposer dans sa réserve.

¹ Ce jeu s'adresse à des enfants de 11 ans et plus.

Contrebandiers

Une équipe fait les contrebandiers et l'autre les douaniers. Les contrebandiers devront faire traverser de l'or (des jetons de bingo) sans se faire prendre par les douaniers sur un territoire délimité. Les douaniers ont le pouvoir de fouiller les contrebandiers durant 15 secondes. Le jeu se termine à un signal (coup de sifflet). Ensuite, les équipes changent de rôles. Il est important de bien délimiter le territoire et de faire en sorte que les participants ne cachent pas leurs pépites d'or dans la bouche, le nez, les oreilles ni les sous-vêtements. Idéalement, il y a une personne au début du territoire qui remet les pépites d'or et une autre personne à l'autre bout qui ramasse les pépites d'or. Quand les contrebandiers se font enlever leur pépité d'or, ils doivent retourner au début du territoire pour aller se chercher une autre pépité et retraverser le territoire sans se faire prendre par les douaniers. Les douaniers, quand ils réussissent à trouver des pépites sur les contrebandiers gardent les pépites sur eux. Le but du jeu est de traverser le plus de pépites d'or sans se faire attraper par les douaniers.

Course des porteurs d'eau

Les participants, sauf le meneur de jeu, ont sur la tête un verre d'eau qu'ils tiennent d'une main. Tous sont réunis sur la ligne de départ. Lorsque le meneur crie « partez! », tous les joueurs s'élancent, leur verre d'eau sur la tête. Ils doivent faire tomber le moins de liquide possible. Le meneur indique le parcours à suivre, en disant: « vers l'arbre! », « trois sauts sur un pied! » ou « passez sous le banc! ». Celui qui aura fait tomber le moins d'eau donnera les instructions lors de la partie suivante.

Eau voyageuse

Chaque joueur reçoit un verre en plastique. Les joueurs de chaque équipe s'assoient en file, les uns derrière les autres, les jambes écartées. Le 1^{er} de la file remplit son verre d'eau et le tient sur sa tête d'une main. Le joueur suivant mord le bord de son verre. Le 1^{er} joueur penche sa tête en arrière, sans se retourner pour verser l'eau dans le verre de l'équipier suivant. Celui-ci essaie d'en récupérer le plus possible, son verre entre les dents. L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'eau dans son dernier verre.

Écureuil dans l'arbre

Les jeunes se placent trois par trois. Deux jeunes se tiennent par les mains et forment un arbre. L'autre jeune s'accroupit sous l'arbre, c'est un écureuil. Un écureuil n'a pas d'arbre. Quand l'écureuil sans arbre crie, tous les écureuils doivent changer d'arbre et celui qui n'a pas d'arbre s'en cherche un.



En avant les braves

Il y a deux équipes face à face, aux extrémités d'un terrain. Chaque joueur a un foulard dans le dos, accroché à la ceinture. Au premier signal, l'équipe #1 s'avance dans la direction de l'équipe #2. Au deuxième signal, l'équipe #1 fait demi-tour pour revenir dans sa zone sans se faire prendre leurs foulards par l'équipe #2. Ceux qui perdent leur foulard passent dans l'autre équipe. Ensuite, on alterne les rôles. L'équipe qui a le plus de joueurs est gagnante.

Épervier

Les joueurs disposent de deux camps. Un joueur est désigné pour être l'épervier. Au commandement de l'animateur, les joueurs doivent traverser le terrain pour rejoindre l'autre camp, mais ils n'ont pas le droit de retourner dans le camp qu'ils viennent de quitter pour ne pas être pris par l'épervier. Tous les joueurs pris forment une chaîne avec l'épervier.

Frontière des couleurs

Une équipe (1) se tient à un bout du terrain et l'autre (2) est dispersée sur le terrain. Avant la traversée, le chef de l'équipe #2 nomme une couleur et ceux qui la possèdent peuvent traverser le terrain sans être touchés. Ensuite, le chef de l'équipe #2 donne le signal de traverser. Les joueurs de l'équipe #1 doivent traverser le terrain sans qu'une personne de l'équipe #2 les touche. Si un joueur est touché, il devient un joueur de l'équipe #2. Lorsque tous ont traversé, le chef de l'équipe #2 nomme une autre couleur et on recommence la traversée.

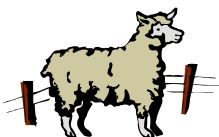
G.I. Joe

On prépare une armée pour la guerre. Il faut bien écouter le commandant.
un coup de tambourin: les participants s'assoient sur une ligne jaune
deux coups de tambourin: les participants s'assoient sur une ligne rouge
Le commandant crie: les participants se couchent sur une ligne noire.

Jeu des territoires

Chaque équipe a un camp qu'elle doit protéger. Le but est de ramener des foulards (un à la fois) des autres camps. Si on est touché en rapportant un foulard, le défenseur le rapporte à son camp. Les défenseurs ne peuvent toucher les attaquants à l'intérieur du camp. Si on est touché en attaquant, on va simplement attaquer un autre joueur.

Minuit



Un joueur est le renard, les autres sont les moutons. Il y a une bergerie. Au début du jeu les moutons quittent leur abri, s'éparpillent sur le terrain et s'approchent du renard autant qu'ils l'osent. Les moutons demandent continuellement « quelle heure est-il? ». Le renard répond « il est 10h...16h...1h... ». Les moutons ne sont pas en danger. Quand il répond « il est minuit », tous s'enfuient vers la bergerie. Les moutons attrapés aident le renard. Le mouton qui reste le dernier devient le renard au jeu suivant.

Musée en marche

Deux lignes bien visibles délimitent le terrain de jeu. Les participants représentent des statues dans un musée. Elles sont placées derrière une des lignes du fond. Près de l'autre se trouve le gardien du musée. Le gardien tourne le dos aux statues et celles-ci quittent leur pose en s'avancant vers l'autre ligne. Le gardien se retourne sans avertissement. Toutes les statues que le gardien voit bouger retournent à leur point de départ.

Pac-man

Pour chaque équipe, il s'agit de ramener le plus de foulards (un par un). Des gardiens peuvent éliminer les joueurs en les touchant. Si un foulard a été pris, il faut le remettre. Un seul joueur par équipe est éliminé. Il cède sa place à un autre joueur de son équipe.

Passer l'eau

Deux équipes s'assoient en file indienne, en regardant devant elles. Chaque joueur a un verre de plastique. Le 1^{er} joueur de chaque équipe tient une bouteille pleine d'eau et le dernier une bouteille vide. Au signal, le 1^{er} joueur remplit son verre sans se retourner, et le verse dans celui de l'équipier suivant. Les joueurs se passent l'eau de verre en verre, sans se retourner, jusqu'au dernier qui verse son verre dans la bouteille vide. L'équipe gagnante est celle dont la bouteille (vide au départ) est la plus remplie.

Plus rapide

Il y a deux équipes face à face. Chaque joueur de chaque équipe a un numéro. Lorsqu'un chiffre est crié, les joueurs portant ce numéro se dirigent vers le foulard et tentent de le rapporter dans leur zone sans se faire toucher par l'autre joueur impliqué.

Police -délivrance

Les policiers essaient d'attraper les voleurs et vont les mettre dans un endroit déterminé (la prison). Les autres voleurs peuvent délivrer leurs compagnons s'ils réussissent à les toucher sans que les policiers les attrapent.



Poussin muet

Les enfants sont en cercle, les yeux fermés. L'animateur touche la tête d'un enfant pour identifier le poussin muet. Ensuite, tous se promènent et demandent: est-ce que tu es le poussin? S'il le demande au poussin muet, celui-ci ne répond pas et l'enfant qui a posé la question devient muet. Tous les poussins doivent devenir muets.

Prise du foulard

Il s'agit d'aller chercher des quilles dans les camps adverses. Si un joueur se fait arracher le foulard qu'il a derrière son dos, il doit retourner à son camp pour en prendre un autre.

Pro-verbe

Préparer deux séries de morceaux de papier de couleurs différentes. Sur des papiers blancs, par exemple, écrire le début d'un proverbe et sur des papiers bleus, inscrire la fin des proverbes. Remettre à chaque équipe, de quatre ou cinq personnes, deux séries de papiers de couleurs différentes. Ils doivent reconstituer des proverbes complets le plus vite possible.

Il est aussi possible de distribuer un morceau de papier par enfant. L'enjeu est alors de former des paires pour compléter les proverbes.

Idées de proverbe

Début de proverbe	Fin du proverbe
On ne fait pas d'omelette	<i>sans casser d'œufs</i>
Ce que femme veut	<i>Dieu le veut</i>
Bonne renommée	<i>vaut mieux que ceinture dorée</i>
À bon achat	<i>bon rat</i>
Chose promise,	<i>chose due</i>
Aux grands maux	<i>les grands remèdes</i>
Un homme averti	<i>en vaut deux</i>
Ventre affamé	<i>n'a point d'oreilles</i>
Qui veut aller loin	<i>ménage sa monture</i>
Qui paye ses dettes	<i>s'enrichit</i>
Pierre qui roule	<i>n'amasse pas mousse</i>
Petite pluie	<i>abat grand vent</i>
Rira bien	<i>qui rira le dernier</i>
Tout est bien	<i>qui finit bien</i>
Tous les goûts	<i>sont dans la nature</i>
Toute vérité	<i>n'est pas bonne à dire</i>
Tout nouveau	<i>tout beau</i>
Qui se ressemble	<i>s'assemble</i>
Qui s'y frotte	<i>s'y pique</i>
Il ne faut pas dire	<i>fontaine je ne boirai pas de ton eau</i>
Œil pour œil,	<i>dent pour dent</i>
On ne prête	<i>qu'aux riches</i>
On reconnaît l'arbre	<i>à ses fruits</i>
Le rire	<i>est le doux moment du bonheur</i>
La beauté du visage vieillit,	<i>mais celle du cœur jamais ne flétrit</i>
Il faut toujours prendre son temps	<i>pour en avoir en abondance</i>
La beauté nourrit les yeux	<i>et la bonté alimente le cœur</i>
Ce n'est pas de beaucoup d'argent qu'on fait plaisir	<i>mais de beaucoup de richesses dans le cœur</i>
C'est en rendant des petits services ordinaires	<i>que l'on devient extraordinaire</i>
L'humour c'est comme les épices, il en faut un peu pour donner du goût à la vie	<i>mais il peut gâcher le meilleur plat s'il est trop épicé</i>

Début de proverbe	Fin du proverbe
Tantôt je pense	<i>et tantôt je suis</i>
Lorsque tu bois pour oublier	<i>tu n'oublies pas de boire</i>
Ferme les yeux	<i>et tu verras</i>
On apprend davantage avec des erreurs	<i>qu'avec de bons exemples</i>

Kick la cacanne

Sur un terrain plat, placer deux quilles à chaque extrémité, une pour chaque équipe. Le but du jeu est de renverser la quille de l'autre équipe, sans se faire renverser la sienne, à l'aide d'un petit ballon ou d'une balle de tennis. Il faut se faire la passe et lorsqu'un joueur est en possession du ballon ou de la balle il doit rester sur place. Chaque équipe doit se définir un gardien de quille. Le gardien doit être à une distance de deux pieds de la quille.

Quille d'eau

Chaque joueur remplit sa bouteille avec de l'eau et la place devant lui. Les participants sont à cinq mètres les uns des autres. Tour à tour, ils donnent un coup de pied dans un ballon pour renverser la quille de l'adversaire. Lorsque la bouteille d'un participant est tombée, il doit courir attraper le ballon. Il ne peut relever sa bouteille que lorsqu'il a récupéré le ballon. Si la bouteille d'un participant est vide, il se retire du jeu. La partie est terminée quand il ne reste plus qu'une seule bouteille contenant de l'eau.

Rallye

Il faut répondre à des questions en faisant un parcours déterminé. Les réponses nous permettent de passer aux étapes suivantes. L'équipe qui a le meilleur temps gagne.

Réserve d'eau



Former deux équipes et remplir un grand seau avec de l'eau. Les joueurs se placent en file indienne. Les premiers de chaque équipe sont devant le seau. Remettre aux participants en bout de file un verre en plastique et un seau de petite taille. Ce joueur pose le seau derrière lui et donne le verre à l'équipier qui se trouve devant. Les participants se passent le verre jusqu'au premier, qui le remplit avec l'eau du grand seau. Puis il le redonne à celui qui est derrière lui en le faisant passer entre ses jambes. Lorsque le dernier joueur reçoit le verre, il le verse dans le petit seau et le repasse devant. Quand il ne reste plus d'eau dans le grand seau, l'équipe qui a le plus d'eau dans son petit seau a gagné.

Rivière enchantée

Une ligne tracée sur le sol représente la berge d'une rivière. Les joueurs ne doivent en aucun cas, sous peine d'être éliminés, poser le pied ou la main dans la rivière. À un mètre 50 au-delà de la berge sont disposés autant d'objets qu'il y a d'équipes. Les équipes doivent s'emparer de l'objet et le ramener sur la berge.

Roche-papier-ciseau

Les deux équipes s'alignent face à face. L'équipe qui remporte le tirage au sort doit éliminer les joueurs de l'autre équipe en les touchant avant qu'ils ne se rendent à leur ligne de fond. Les personnes touchées doivent changer d'équipe. Mettre des handicaps (à quatre pattes, en sautant sur un pied, etc.). Auparavant, chacune des deux équipes choisit un des trois objets avant de montrer leur choix avec leurs doigts (0 doigt = roche, 2 = ciseau, 5 = papier). Pour savoir quelle équipe remporte ce tirage au sort, il faut se souvenir que la roche casse les ciseaux, les ciseaux coupent le papier et le papier enveloppe la roche.

Safari



Les enfants se divisent en deux groupes égaux. Ceux du groupe « A » sont debout, côte à côte sur une ligne. Ceux du groupe « B » s'entendent sur le choix d'un animal qu'ils imiteront par des gestes tout en s'approchant du groupe « A ». Lorsqu'ils sont à environ deux mètres au groupe « A », l'animatrice demande aux enfants du groupe « A » de nommer l'animal. Si un enfant du groupe « A » a la bonne réponse, les enfants du groupe « B » s'enfuient aussitôt vers la ligne de départ car les autres vont se lancer à leur poursuite et tenter de les toucher avant qu'ils n'aient pu rejoindre leur ligne de départ. Les enfants qui sont touchés changent de groupe avec ceux qui les ont touchés. Recommencer avec les nouvelles équipes.

Sorcière

Il y a une sorcière au centre et les autres sont au mur. Il faut qu'ils passent sans se faire toucher par la sorcière sinon, ils deviennent une sorcière.

Statue du musée

Les joueurs forment un cercle. Ils marchent, courent, sautent et doivent s'arrêter instantanément au signal et ne plus bouger. Celui qui est pris à bouger le moindre sourcil aidera à découvrir les autres statues qui bougent.

Statue musicale

Les enfants dansent sur la musique. Lorsque le meneur arrête la musique, tous doivent arrêter de bouger et se figer comme une statue. Les enfants qui bougent sont éliminés. Remettre en marche la musique et l'on continue ainsi jusqu'à ce qu'il reste le ou les meilleurs.

Tag

Le poursuivant a la tag (un foulard). Il doit essayer de toucher à quelqu'un d'autre, pour le lui donner. Il est possible de jouer dans l'eau ou avec plusieurs tags.

Tag animaux

Celui qui a la tag, a un sac rempli d'images d'animaux. L'enfant touché fait l'animal jusqu'à ce que tout le monde soit transformé.

Tag singe Donkey-Kong



Un enfant est identifié comme Donkey-Kong, soit la Tag. Un autre enfant joue Donkey-Lady, soit celle qui enlève les pouvoirs de Donkey-Kong. Les autres enfants sont des singes. Chaque enfant a un foulard accroché à son pantalon pour représenter une banane. Donkey-Kong raffole des bananes et doit donc toucher à un singe pour attraper sa banane. Une fois qu'un singe a perdu sa banane, il est toujours dans le jeu car, si Donkey-Lady attrape Donkey-Kong, celui-ci perd tous ses moyens et remet ses bananes à Donkey-Lady. Celle-ci les redonne aux singes et ainsi de suite.

Tapis musicaux

Disperser ça et là des tapis dans une salle ou sur l'herbe. Au son d'une musique rythmée, les participants gambadent autour des tapis. Quand la musique s'arrête, chaque joueur doit faire en sorte qu'au moins une partie de son corps repose sur un tapis. Plus le jeu progresse, plus on réduit le nombre de tapis. À la fin, il ne reste qu'un tapis sur lequel tous s'entassent dans le désordre le plus surprenant.

Tir des pigeons

Les chasseurs tuent les pigeons avec le ballon sans entrer dans leur zone. Les pigeons morts deviennent des chasseurs.

Toboggan mouillé

Un adulte est le meneur de jeu et donne à chacun une assiette en plastique remplie d'eau. Les joueurs se placent en file indienne devant les marches du toboggan. Le meneur soutient l'assiette du premier joueur pendant que celui-ci monte les marches. Arrivé en haut, il lui remet l'assiette afin que la partie commence. Le joueur glisse sur le toboggan en tenant l'assiette avec ses deux mains. Il doit faire attention de ne pas renverser le liquide. S'il lui reste de l'eau en arrivant en bas, le joueur part se placer en queue de file pour attendre son tour et recommencer. La partie s'arrête lorsqu'un seul joueur a encore de l'eau dans son assiette.

Touché, blessé et mort

Les joueurs se placent en cercle et laissent entre eux une distance d'environ 1,5 mètre. Un des participants tient le ballon dans ses mains. Il l'envoie le plus rapidement possible à un de ses partenaires, qui devra l'attraper sans bouger de sa place. S'il y arrive, il lance à son tour le ballon. Lorsqu'un joueur fait tomber le ballon une fois, il est touché. La deuxième fois, il est blessé et la troisième fois, il est mort. Les « morts » sont éliminés du jeu. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux participants.

Trouve le réveil

Tout le monde a les yeux bandés. L'animateur cache un réveil dans la pièce et il faut le trouver en écoutant le tic-tac.

Un derrière l'autre

Former des équipes ayant le même nombre de participants. Les joueurs se placent les uns à côté des autres derrière une ligne de démarcation. L'un d'entre eux se place devant les autres à une certaine distance. Il garde un ballon dans ses mains. Au signal, ce participant lance le ballon au premier membre de l'équipe qui lui relance aussitôt le ballon. Le ballon est ainsi lancé à chaque personne dans un trajet aller-retour pour revenir au premier joueur puis au participant-lanceur. L'équipe gagnante est celle qui aura terminé la première.

Villes

L'animateur crie le nom d'une ville et tout le monde doit se rendre dans la zone qui représente cette ville. Sont éliminés ceux qui se trompent ou hésitent. L'animateur peut aussi raconter une histoire dans laquelle il nomme des villes.

Yéti

Tous les enfants ont les yeux bandés (prévoir un espace assez grand pour qu'il n'y ait pas de collision). Le meneur du jeu désigne qui sera le Yéti en touchant un enfant (ou en lui chuchotant à l'oreille). Les autres participants doivent trouver un autre personnage en se promenant. À chaque fois qu'un enfant rencontre un autre il demande: « Yéti? ». Si l'autre n'est pas le Yéti il répond Yéti. Lorsqu'un enfant n'obtient pas de réponse, il a trouvé le Yéti, personnage muet. Il lui donne la main, devient silencieux comme le Yéti. Le Yéti grossira à mesure que les enfants le rejoindront.



JEUX SPORTIFS

Ballon-chasseur

Il s'agit d'éliminer les adversaires en faisant rebondir le ballon sur eux. Les morts vont derrière la zone de l'équipe adverse.

Ballon-chasseur quille

Idem qu'au ballon planète, sauf qu'il y a des quilles au lieu des planètes. Il peut être possible de jouer avec les lumières tamisées.

Ballon-chasseur métier

Chaque jeune à deux vies, l'une des vies est représentée par un foulard, l'autre sans rien. On joue au ballon chasseur. Si un jeune se fait toucher par un ballon, il donne son foulard à l'autre personne et crie son métier, préalablement choisi. S'il oublie de crier son métier il perd ses deux vies et est exclu du jeu.

Ballon baseball

Les mêmes règles que le baseball, mais la balle est un ballon frappé avec les pieds.

Ballon conquérant

Comme le ballon-chasseur, sauf que les morts deviennent des joueurs de l'autre équipe.

Ballon fou

Il n'y a pas de zone. Lorsqu'un enfant est tué par le ballon, il s'assoit. Il peut se délivrer s'il tue une autre personne.

Ballon fou du Père Fourra

Ce sont les mêmes règles que le ballon fou régulier. Quand la personne est morte, elle doit réaliser une épreuve pour revenir au jeu. Les épreuves se déroulent dans la chambre des épreuves. Les jeunes en ressortiront déguisés ou avec un maquillage pour identifier lequel est allé à la chambre des épreuves.

Ballon meurtrier

À genoux, il faut frapper le ballon avec le poing. L'autre main est derrière le dos. Les joueurs sont éliminés lorsque le ballon touche à un genou.

Ballon planète

Idem au ballon-chasseur, par contre, nous plaçons deux planètes à chaque extrémité du terrain (les planètes sont faites avec des cerceaux que nous entrons l'un dans l'autre pour que ça tienne debout). Le but est de tuer les membres de l'autre équipe afin de pouvoir détruire la planète, représentée par les cerceaux. Quand les enfants sont touchés par le ballon, ils vont soit dans l'autre équipe soit ils se retirent.

Ballon rouli-roulant

Organiser un parcours d'obstacles à contourner avec des objets disposés à une certaine distance sur le sol. Tous les participants se placent derrière une ligne de départ. À tour de rôle, ils poussent un ballon avec leur pied tout en contournant les objets sur le trajet à parcourir. Former des équipes. L'équipe gagnante est celle qui aura mis le moins de temps à réaliser le parcours.

Baseball folie

Ce sont les mêmes règles que le baseball mais on pige avec quoi on va frapper la balle! *Exemple: concombre, branche, bras, etc...*

Basket-ball à deux

Les joueurs des deux équipes sont attachés par les pieds deux par deux. Ce sont les mêmes règles que le basket, mais on joue en paire. On peut ajouter des obstacles.



Champignons empoisonnés

On a deux minutes pour lancer les ballons (sans entrer dans les zones). À la fin, l'équipe qui a le plus de ballons dans la zone opposée remporte.

Combat de coq



Il y a deux équipes avec des foulards de différentes couleurs. Chaque joueur place un foulard dans son dos, à la ceinture. Le but du jeu est de courir après les joueurs adverses, toucher un joueur et lui demander s'il veut entreprendre le combat. Les joueurs doivent, sans contact, réussir à enlever le foulard de l'autre joueur et le ramener à la base (animateur). Le joueur perdant revient à la base pour reprendre un autre foulard pour recommencer. L'équipe qui ramène le plus grand nombre de foulards est déclarée gagnante.

Course aux numéros

Il y a deux équipes face à face. Chaque enfant a un numéro, les mêmes pour les deux équipes. Il y a deux numéros 1, deux numéros 2, etc. Au centre, il y a un ballon. L'animateur crie un numéro et les numéros appelés doivent prendre le ballon et retourner dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire. Si l'adversaire ne réussit pas à le toucher, il marque un point.

Course cerceau

Placer des cerceaux par terre pour faire deux équipes. Demander aux enfants de faire la course dans les cerceaux selon des consignes particulières, par exemple en tournant, en reculant, en sautant sur un pied. Changer les consignes durant la course.

Croquet ballon

Debout en cercle, les jambes écartées, il faut frapper le ballon avec nos poings pour essayer de le faire passer entre les jambes d'un autre joueur pour l'éliminer. Les joueurs éliminés se placent de dos jusqu'à ce qu'ils éliminent un autre joueur. Le ballon doit toujours rouler au sol.

Guerre des tuques

Le groupe est divisé en deux équipes. Il s'agit de faire tomber les quilles de l'adversaire, en lançant les ballons sans dépasser la ligne centrale. Les quilles sont devant chaque équipe.

Hockey ping-pong

Le terrain est délimité par des lignes de cônes. Il y a un but de hockey à chaque extrémité. Il y a deux équipes, mais aucun gardien de but. Le but du jeu est de souffler sur la balle de ping-pong pour qu'elle entre dans le but adverse. Utiliser des pailles pour faciliter la tâche. Les joueurs se déplacent à quatre pattes ou rampent par terre. Utiliser plus d'une balle de ping-pong pour augmenter la difficulté.

Ultimate frisbee

Le but du jeu est d'amener un frisbee de l'autre côté des lignes de but de l'adversaire. L'adversaire doit laisser assez de place au joueur qui détient le frisbee pour lui permettre de lancer le frisbee. Le joueur a cinq secondes pour lancer le frisbee (l'adversaire compte). Le frisbee va à l'autre équipe si :

- 1- le frisbee est intercepté;
- 2- le frisbee tombe par terre;
- 3- si une passe est captée par l'adversaire;
- 4- si le joueur garde le frisbee plus de cinq secondes dans ses mains.

Le joueur qui détient le frisbee ne doit ni marcher, ni courir avec celui-ci. Pour faire un point: un joueur qui détient le frisbee doit lancer celui-ci à un joueur à l'intérieur des lignes de but. Après avoir fait un point, l'équipe adverse récupère le frisbee et fait une passe à partir de leur ligne de point.

JEUX COOPÉRATIFS

Abeille illuminée



On plonge le local dans l'obscurité. Tout le monde fait le bruit d'une abeille sauf l'abeille illuminée qui est silencieuse. Ceux qui la découvrent doivent passer sous elle et rester à côté.

Accroche-décroche

En cercle, deux par deux (les bras formant des crochets), un chat court après une souris autour du cercle. La souris s'accroche à un crochet et la personne de l'autre côté du crochet devient le chat et court après la souris (le chat du début). Le jeu se poursuit.

Amibe

Le meneur de jeu attache tout un groupe de participants ensemble. Les joueurs se tassent les uns contre les autres et le meneur fait trois ou quatre fois le tour du groupe avec une corde qu'il attache assez serrée. Maintenant, il s'agit pour le groupe de choisir une direction et de partir ainsi à l'aventure. Certains devront marcher à reculons, d'autres de côté. Pour nourrir les interactions au sein du groupe, le meneur de jeu peut changer brusquement de direction ou faire franchir des obstacles.

Animal collectif

Former des équipes de six à huit joueurs. Chaque équipe compose un animal différent dont les différentes parties sont les joueurs de l'équipe. Les animaux proposés peuvent être des créatures imaginaires ou réelles. Il faut que les équipes tentent de reproduire le plus fidèlement possible l'animal, son cri et sa démarche.

Ballon chronomètre

Diviser le groupe en deux. L'équipe #1 forme un petit cercle, pendant que l'équipe #2 les entoure. On obtient deux cercles. Les deux équipes ont un ballon.

Le grand cercle : le participant part avec le ballon et fait le tour du grand cercle. Quand il revient à sa place, il passe le ballon au partenaire à côté de lui. Il part, fait le tour et passe le ballon... ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

Le petit cercle : se passe le ballon le plus vite possible et compte le nombre de tour que prend l'autre équipe pour finir leur action.

Lorsque les participants du grand cercle ont terminé, vous inversez les équipes et recommencez. Le but du jeu est de faire moins de tours que l'autre équipe.

Cavaliers

On se place deux par deux en cercle. La personne de devant devient le cheval et celle de derrière devient le cavalier. Au signal, les cavaliers montent sur leur cheval pour faire le tour d'un cercle et revenir au point de départ.

Cercle d'amis

Un excellent moyen de développer la confiance en ses amis. Six à huit participants forment un cercle très serré, épaule contre épaule, face à un joueur debout au centre. Celui-ci se tient droit, les bras le long du corps, très raide et se ferme les yeux. Il se laisse tomber dans n'importe quelle direction et ceux qui forment le cercle tentent de le ramener vers le centre aussi doucement que possible.

Chaîne humaine

Les participants forment un cercle en se plaçant face à dos de façon à se toucher. Chacun tient par la taille de celui qui le précède pour maintenir l'équilibre du groupe. Sur un signal du meneur de jeu, chaque participant s'assoit lentement sur les cuisses de la personne qui est derrière lui. Avec un peu de pratique, on peut essayer de rester en cette position durant 10 à 20 secondes ou encore de se déplacer en avançant avec la même jambe en même temps.

Commando

Il y a deux équipes et deux couleurs de foulard. Le but du jeu est d'aller chercher le drapeau dans la zone ennemie et de le rapporter dans sa zone sans que l'adversaire prenne le foulard qu'on a dans le dos. Si un joueur perd son foulard, il peut enlever le foulard des autres mais ne peut pas aller chercher le drapeau et le rapporter dans sa zone pour gagner. Donc, pour gagner, il faut avoir dans notre camp le drapeau ennemi et notre foulard.

Course des tortues

Former des groupes de quatre joueurs. Les joueurs de chaque équipe sont à quatre pattes et placent une couverture sur leur dos. Chaque équipe (une tortue) est à une extrémité du terrain. Cet endroit est leur refuge. Les tortues avancent vers le centre du terrain pour tenter d'enlever la carapace de la tortue adverse. Si une carapace tombe, la tortue doit retourner dans son refuge pour la remettre sur son dos. Si elle tombe à nouveau, l'équipe est éliminée. La dernière tortue qui reste sur le terrain a gagné.



Dessin continu

Placé en cercle avec une feuille de papier devant, commencez un dessin au signal de l'animateur. Au nouveau signal, passer la feuille à la personne de gauche. Le jeu se continue jusqu'à ce que la feuille revienne.

Famille Binette

Tous ceux qui ont des cartes ayant le même nom de famille, doivent se retrouver le plus vite possible en criant le nom de leur carte. Les noms de famille se ressemblent (Binette, Choquette, Minette, etc.). Ensuite, il faut se placer en ordre (papa, maman, frère, soeur, bébé).

Jeux de parachute

Tenir le parachute et se répartir autour.

L'échange frénétique

Commencer par donner des numéros aux joueurs, puis exécuter le parapluie. Nommer alors deux, trois ou plusieurs numéros. Les joueurs désignés doivent échanger leurs places avant que le parachute redescende. Plus on effectue le mouvement souvent, plus on peut accélérer les échanges et les multiplier. À la fin, tous se regroupent au centre en attendant que le parachute retombe.

Les vagues

Bouger le parachute.

La vague

Tourner comme une vague.

Le carrousel

Tourner avec le parachute.

Le crocodile

La personne sous le parachute (le crocodile) touche les orteils de deux autres qui deviendront d'autres crocodiles jusqu'à ce que le parachute ne tienne plus.

L'autruche

Lever et mettre la tête à l'intérieur, sur le bord du parachute pour boucher les trous.

La crêpe

Lever et lâcher le parachute.

Le chat et la souris

Le chat sur le parachute cherche à attraper la souris sous le parachute. Les autres font des vagues.

La montagne

Faire une montagne avec le parachute. Nommer des numéros. Ceux-là doivent changer de place en écrasant la montagne.



Life savers

Séparé en deux équipes, chaque enfant a un cure-dent dans sa bouche. Le premier a un life savers retenu par son cure-dent sur sa bouche. Il doit le passer à l'enfant derrière lui sans utiliser les mains. L'équipe gagnante est celle qui réussit à passer le life savers à tous les joueurs de l'équipe.

Mille-pattes

Tous les enfants se mettent l'un derrière l'autre, les mains à la taille de celui qui est devant. Ils forment un gigantesque mille-pattes. Mais la tête du mille-pattes essaie d'attraper sa queue. Si elle réussit, la tête déménage au bout de la file et le deuxième enfant est à la tête.

Mots du journal

Les enfants, divisés en équipe, se placent l'un derrière l'autre. Le meneur du jeu dit un mot. Les enfants doivent alors écrire ce mot en découpant et en collant chaque lettre une à la fois sur un carton et ce, à tour de rôle jusqu'à ce que le mot demandé soit réécrit au complet et sans faute. Ils doivent découper les lettres dans le journal. La première équipe qui termine est gagnante.

Planètes

Séparer le groupe en équipe de même nombre, sans excéder six équipes. Chaque équipe doit former un cercle en se retenant par les bras entrecroisés. Chaque équipe se trouve un nom de planète. Nommer ensuite une planète qui attaque une autre. L'équipe attaquante se déplace vers l'équipe à attaquer. L'attaque a pour but de retirer un membre de l'équipe pour qu'il ne soit plus en lien avec son équipe. Alors l'équipe attaquante retourne se placer avec le nouveau membre. Nommer une autre attaque.



Queue du chat

Les enfants forment une ligne en se donnant la main (max. dix enfants). Au bout de la ligne, il y a un enfant qui fait la tête et à l'autre bout un enfant qui fait la queue du chat. Il s'agit maintenant pour la tête de toucher la queue. Changer de rôle dès que le joueur de tête a réussi à toucher la queue du chat.



Queue du dragon

Se tenir l'un derrière l'autre pour former le dragon. Celui à la tête doit essayer d'attraper celui de la queue, sans se détacher.

Qui a la cloche ?



Les joueurs forment un cercle autour d'un autre joueur qui a les yeux fermés. Les joueurs en cercle se passent une clochette derrière leur dos en la faisant tinter. Le joueur du centre compte à haute voix et lentement de un à dix. À dix, il ouvre les yeux. La marche de la clochette s'arrête aussitôt et il essaie de nommer celui qui l'a en sa possession.

Regroupement

L'animateur dit aux enfants de se regrouper en équipe de... (deux, trois, quatre ou dix) et fait le décompte à l'envers de cinq secondes. Les enfants qui ne sont pas regroupés après la fin du décompte sont éliminés.

Vent tournant ou labyrinthe

Les enfants sont placés côte à côte, les bras à 45 degrés. Il y a un chat et une souris qui passe dans les couloirs. Soudainement, le vent tourne. Les jeunes changent de position. Le chat et la souris tournent sur l'autre côté. Le chat doit attraper la souris.

JEUX DRÔLES

Ballon musical

Assis en cercle, faire circuler un ballon. Lorsque la musique s'arrête, celui qui le possède est éliminé. Mettre plusieurs ballons.

Ciel, terre et mer

S'adressant à un joueur, le meneur nomme l'un des trois éléments. Immédiatement le joueur interpellé doit répondre par un nom d'animal vivant dans cet élément.

Collin-maillard

Un enfant a les yeux bandés et il essaie d'attraper les joueurs autour de lui. Les enfants peuvent lui parler et l'appeler, mais ils ne peuvent en aucun cas le toucher. Dès qu'un enfant est attrapé, « l'aveugle » enlève le bandeau et le lui passe.

Course à la valise

Chaque concurrent a une valise (sac) numérotée. Dans chaque valise il y a le même nombre de pièces de vêtements. Il s'agit de faire une course, puis s'habiller, puis courir et ainsi de suite à chaque coup de sifflet. Le premier arrivé tout habillé a gagné.



Danse des ballons

C'est une variante de la chaise musicale. Prévoir autant de ballons gonflables qu'il y a d'enfants, moins un, et les mettre au centre de la pièce. Pendant que la musique joue, les enfants dansent autour des ballons. Quand elle s'arrête, chacun essaie de se saisir d'un ballon. Celui qui n'a pas réussi est éliminé. On enlève alors un ballon et la musique recommence. Le gagnant est celui qui prend le dernier ballon.

Fou du roi

Les enfants forment un cercle. La consigne est de ne pas rire. Le « fou » est au centre et essaie de faire rire les autres par des gestes (sans les toucher) et par des sons (pas de mots).



Grand roi mongol

On nomme un roi qui doit essayer de faire rire ses sujets. Les sujets doivent passer devant le roi et doivent dire cette phrase sans rire: « Je te salue grand roi mongol » sans rire, sans pleurer et sans sourire. Les enfants qui rient sont éliminés, à la fin il doit n'en rester qu'un.

Jeux de cartes collantes

Tous les joueurs sont assis en cercle sur une chaise. Ils ont tous une carte. Le maître du jeu est au centre avec le reste du paquet de cartes. Il tire une carte (ex.: cœur) et tous ceux qui ont du cœur se déplacent d'une chaise. S'il y a quelqu'un sur la chaise il s'assoit par-dessus. On ne peut pas bouger tant qu'on a quelqu'un d'assis sur nous. Le premier qui revient à sa place a gagné. Avec des enfants, enlever les souliers et les mettre sous la chaise pour identifier les chaises.

Lave-auto

Un enfant, à quatre pattes, joue le rôle d'une auto qui passe au lave-auto. Les autres enfants autour, miment une action du lave-auto. Par exemple le lavage, rinçage, séchage, paysage pendant que l'auto avance dans le lave-auto.

Limonade



Diviser le groupe en deux. Chaque équipe doit se trouver un nom de ville, de pays et une profession. Ensuite, les deux équipes se placent face à face à une distance de quatre pieds. Derrière chaque équipe, à une distance de 15 pieds environ, faire une ligne. Une équipe commence le jeu et dit à l'autre équipe « bonjour ». L'autre équipe lui répond de la même façon et elle lui demande comment ça va. Les équipes se répondent cordialement. Lorsqu'une équipe demande le métier, les joueurs, plutôt que de répondre, miment leur métier sans émettre le moindre bruit. Lorsque l'autre équipe réussit à deviner le métier mimé le maître crie limonade. L'équipe ayant mimé la profession doit courir derrière son but situé derrière eux sans se faire toucher par l'autre équipe. Ceux touchés rejoignent l'autre équipe. Le jeu continu tant qu'il y a de l'intérêt.

Monde à l'envers

Les joueurs sont en cercle. Le moniteur se tient bien en vue. Le jeu consiste à exécuter le contraire de ce qui est commandé.

Ni oui, ni non

Il faut répondre aux questions sans jamais dire oui ou non.

Noeud humain

Debout en cercle, fermer les yeux et avancer les mains en l'air. S'attacher les mains ensemble de façon mélangée. Ensuite, sans se détacher, essayer de revenir en cercle.

Où est mon soulier ?

Tout le monde place leurs souliers au centre et bien les mélanger. Il s'agit de trouver nos souliers le plus vite possible.

Pleure pas mon ti-minou

Les enfants forment un cercle. Ils ne doivent pas rire. Le chat est au centre, s'approche d'un enfant en miaulant et en imitant un chat. L'enfant doit caresser l'enfant (le chat) et répéter à trois reprises. « Pleure pas mon ti-minou ». L'enfant qui rit va à son tour au centre.

Sacs à objets

Placer des objets dans des sacs et demander de les identifier sans regarder dans les sacs.

Smarties

Tout le monde est en cercle. Au centre, il y a un sac contenant: tuque, foulard, mitaines et une grosse boîte bien collée (contenant des smarties). Il y a un gros dé qui circule et lorsqu'il arrête sur le six, l'enfant doit s'habiller et essayer d'ouvrir la boîte. Le dé continue de circuler jusqu'à ce que la boîte soit ouverte (chaque jeune a 10 secondes pour essayer d'ouvrir la boîte).

Suivez la corde

À l'aide d'une bonne corde de 30 m à 50 m, établir un parcours compliqué qui traverse toutes sortes d'environnements pas trop dangereux mais qui constituent quand même des défis. Les explorateurs ont les yeux bandés et suivent la corde partout où elle passe. La corde sert de guide aux explorateurs téméraires que quelques petites égratignures n'effraient pas et qui n'ont pas peur de se mouiller les pieds.

Taupes

Quatre joueurs sont en dehors des limites d'un terrain. Les autres se bandent les yeux et se placent à quatre pattes. Le moniteur indique ce qu'il faudra chercher, par exemple, une balle placée à un endroit quelconque de l'aire de jeu. Les joueurs qui sortent des limites sont remis dans la bonne voie par les quatre joueurs hors limite.

LES OLYMPIADES

Courez, couchés !

Chaque joueur reçoit une pierre ou un objet de petite taille. Tracer deux lignes sur le sable, à environ 20 m l'une de l'autre. Les joueurs, couchés sur le dos, se placent sur la ligne de départ. La pierre est posée sur leur ventre. Au signal de départ ils plient leurs jambes et s'aident de leurs mains pour se diriger vers la ligne d'arrivée. La pierre ne doit pas tomber. Dans le cas contraire, le joueur va se placer à nouveau au départ et recommence aussitôt. Remplacer l'objet par un verre d'eau pour les chaudes journées.

Course à relais

Chaque équipe envoie un joueur à la fois faire un trajet dans lequel il peut y avoir un handicap ou des épreuves à réaliser.

Course de ballounes

Faire passer une balloune de menton en menton. La première équipe qui termine trois tours gagne.

Course de la serviette mouillée

Course à relais où il faut mouiller notre serviette dans une cuve et la tordre ensuite dans la chaudière de notre équipe. La première équipe qui remplit sa chaudière gagne.

Course de mille-pattes

Chaque personne de l'équipe doit tenir la jambe droite de celui qui est devant. La première équipe qui franchit la ligne d'arrivée gagne.



Course de serveurs

Course entre deux personnes qui tiennent un « plateau de serveur » avec un verre d'eau. Il faut franchir les obstacles sans renverser le verre.

Course des siamois

Course à relais où deux personnes sont reliées ensemble soit en ayant une jambe attachée ou en tenant une balle entre leurs deux têtes.

Course de verre d'eau

Course à relais où il faut aller chercher de l'eau avec un verre et le verser dans la chaudière de notre équipe en courant avec notre verre d'eau au-dessus de la tête. Ajouter des obstacles sur le parcours ainsi que de petits trous dans les verres. Idéal lorsqu'il fait très chaud.

Course en double

Placer les enfants deux par deux derrière la ligne de départ. Attacher les deux partenaires ensemble avec un foulard à la hauteur de la cheville. Faire démarrer la course. Quelle équipe arrivera la première ?

Handicaps

En sautant comme une grenouille.
En tenant une tige en équilibre.
En tenant un pois dans une cuillère.
En marchant en équilibre sur une poutre.
En roulant un objet avec le nez.
En sautant à cloche-pied.
En faisant la brouette.
En transportant un coéquipier.
En marchant sur des feuilles mobiles.
En ne pliant pas les genoux.
Faire avancer un mouchoir en agitant un carton.
En driblant avec un ballon.
En nageant dans l'eau.
À bicyclette.

Lancer du rocher

Lancer un medecine-ball le plus loin possible.

Lancer des jets

Lancer des avions de papier le plus loin possible.

Marcher d'une différente façon d'une ligne à une autre

- avec un livre sur la tête;
- avec les jambes attachées ou avec une autre personne;
- en brouette (deux personnes);
- dans une poche de "patates";
- les yeux bandés;
- à quatre pattes;
- de derrière;
- transporter quelqu'un, en faisant la chaise ou sur le dos, etc.

Mini-olympiade

- Lancer du poids -----avec un medecine-ball ou une balloune.
- Lancer du javelot -----avec une paille ou un cure-dent.
- Lancer du disque -----avec une assiette de carton.
- Plongeon -----une bille dans un verre.
- Marathon -----Course en plaçant les pieds collés les uns devant les autres.
- Sauts en hauteur ou en longueur.

Mouche dans le brouillard

Il y a deux équipes. À tour de rôle, chaque équipe se bande les yeux. Des chaises sont placées irrégulièrement dans la salle. Une équipe, à une extrémité de la pièce, essaie d'atteindre le plus vite possible l'extrémité opposée sans toucher d'obstacles. Si un obstacle est touché, le joueur doit retourner à son point de départ. L'animateur chronomètre le temps mis par l'équipe entière pour parvenir à bon port.



Saut de la rivière

Sauter par-dessus la rivière. Ceux qui lui touchent sont éliminés. À chaque tour, on élargit cette rivière.

Saut de la montagne

Comme la saut de la rivière sauf qu'on saute en hauteur.

Souffle, souffle

Percer un trou dans le fond d'un verre de carton et enfiler le verre sur une corde d'une longueur d'environ quatre pieds. Attacher la corde d'un point à un autre et à une certaine hauteur (environ cinq pieds). Un participant se place face à la corde, une paille dans la bouche et essaie en soufflant de déplacer le verre jusqu'à un point donné. Dresser d'autres installations pour faire jouer plusieurs participants à la fois.

JEUX D'ATTENTE

Quatre coins

Les enfants sont séparés par groupe de cinq. Un enfant doit se placer dans chaque coin du terrain, et l'autre se place au centre. Les enfants dans les coins doivent essayer de changer de place entre eux. Tandis que celui au centre doit essayer d'accéder à un coin libéré pendant un changement.

Chaise

Un participant doit faire différents gestes pour que les autres n'arrivent pas à l'imiter. Le groupe imite un participant jusqu'à ce qu'il s'assoie sur la chaise. Pour aider la victime, mettre la chaise de plus en plus en évidence.

Chef d'orchestre

Assis en cercle, tout le monde reproduit les mouvements du chef sans trop le regarder. Le détective essaie de le repérer.

Ciseaux croisés

Assis en cercle dans des positions détendues, se passer une paire de ciseaux en disant « croisé » ou « décroisé ». L'animateur corrige ceux qui se trompent. Le truc c'est de regarder les jambes.

Fais la suite

Les participants sont debout en cercle. L'animateur lance une balle à l'un d'eux et lui demande de nommer le nom d'un légume, d'un fruit, d'une fleur, etc. Le participant lance la balle à un autre participant. On ne peut pas répéter deux fois le même mot. Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement des mots. Il n'y a pas d'élimination de participants car le but du jeu est de faire travailler la mémoire.

Fausse-pieds

On fait tourner une corde au sol et on saute.

Histoire continue

Placé en cercle, quelqu'un raconte une histoire et s'arrête pour laisser l'autre la continuer.

Jean dit

Lorsque l'animateur donne une consigne sans la précéder de « Jean dit », il ne faut pas l'exécuter, sinon on est éliminé.

Jeu de la valise

Les participants sont assis en cercle. L'animateur les invite à dresser avec lui, la liste des objets à emporter dans sa valise lorsqu'on part en voyage. Chaque participant doit nommer un objet et répéter ce que les autres, avant lui, ont prévu dans l'ordre d'énumération. Les phrases doivent commencer par: « Quand je pars en voyage, j'emporte...



Compliciter le jeu en demandant d'énumérer des objets commençant avec la lettre « C » ou la lettre « F » ou avec la première lettre du prénom du chaque participant (Monique choisit des objets débutant par un « m » tandis que Louise choisit des objets que commencent avec un « l »), etc.

Lymbo

Passer sous une corde en se penchant vers l'arrière sans lui toucher. À chaque tour, descendre cette corde.

Magie noire

Demander à une personne de l'assistance de choisir un objet dans la salle et de le montrer pendant que le magicien a le dos tourné. Nommer au magicien différents objets. Celui-ci doit dire quand l'objet choisi est nommé. Le truc c'est que l'objet choisi est nommé après un objet noir.

Montagne sacrée

Après que le chef zoulou ait bien présenté la montagne sacrée (coussin au centre), tout le monde chante: « Ôte tes souliers et monte dessus ». Si l'initié monte sur la montagne, on crie tous. Pour réussir, il doit monter sur ses souliers.



Mot commençant par...

Les participants forment un cercle. L'animateur se place au centre du cercle et lance un ballon aux participants en leur demandant de trouver des mots à partir d'une consigne donnée. L'animateur lance le ballon selon l'ordre du cercle ou de façon désordonnée, en accordant un temps de réflexion suffisant à chacun. Le participant visé doit attraper le ballon, dire un mot selon la consigne convenue et le retourner à l'animateur.

Exemples de consignes :

Nommer un mot commençant par la lettre...

Nommer un mot commençant par les lettres ME, TA,...

Nommer un mot appartenant à une catégorie comme une fleur, un pays, une couleur, un sport...

Objets placés

Un joueur observe pendant une minute un plateau où sont disposés plusieurs objets, puis il ferme les yeux. Déplacer les objets sur le plateau. Le joueur doit les replacer comme avant. Faire observer les objets placés sur une table par un joueur. Ensuite, le joueur de mémoire énumère la liste d'objets le plus exactement possible.

Papa Jules

On chante...

Oh! Papa Jules est hercule (on lève les bras)

Cyprien est musicien (on joue de la flûte)

Maman, somnambule (on étend les bras)

Papa ne fait rien (on se tourne les pouces)

On reprend la chanson avec un sentiment (colère, tristesse, etc.)

Phrases impossibles

Si un chasseur sait chasser sans son chien.

Les chemises de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archisèches?

Ciel si ceci se sait, ces soins sont sans succès.

Je veux et j'exige, j'exige et je veux.

Dit donc Dina, que dit-on du dos d'un dodu dindon?

Jean sait jaser chez son gendre.

Six scies scient six cigares, 606 scies scient 606 cigares.

Fruits cuits ou fruits crus.

César laisse sécher chez Zaché, sur son sachet, ses six chaussettes et ses chaussons saucés.

Piano-panier (répéter).

Que manque-t-il ?

Laisser regarder un ensemble d'objets pendant un certain temps puis en retirer un (sans être vu). Mélanger ces objets et demander ensuite lequel a été enlevé.

Sifflet

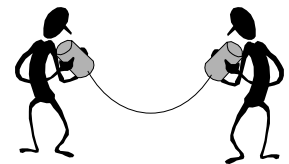
L'initié doit trouver le sifflet. Tout le monde a les mains fermées, mais le sifflet est attaché au dos de l'animateur qui est au centre du cercle. Lorsque l'initié ne regarde pas, on siffle.

Taquiner le dragon

Un des joueurs a les yeux bandés. Les autres vont le taquiner, le provoquer en s'approchant le plus possible de lui. Le dragon lance les bras en tous sens, pirouette sur lui-même, recule. Tout joueur touché devient dragon à son tour.

Téléphone

Dire un message qui devra être transmis de personne en personne. S'il y a des équipes, c'est l'équipe qui transmettra le message le mieux possible qui gagnera.



Téléphone mélangé

Comme le jeu du téléphone, sauf que les personnes doivent dire à leur voisin ce à quoi le mot du voisin précédent leur fait penser (au lieu de répéter la même chose).

Toc-Boum

Assis en cercle, compter à tour de rôle. Les nombres qui se terminent par cinq doivent être prononcés « toc » et les nombres se terminant par zéro doivent être prononcés « Boum ». Éliminer ceux qui hésitent ou se trompent.

Tradéridéra

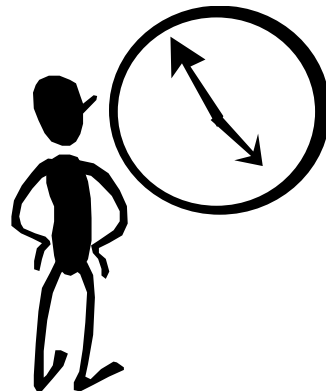
Assis en cercle, faire tourner les souliers au rythme de la comptine: « Savez-vous jouer au Tradéridéra, au Tradéridéra? Savez-vous, jouer ce jeu sans vous tromper ». À la fin, les souliers doivent faire avance-recul-avance. Éliminer ceux qui se sont trompés. Jouer ensuite de plus en plus vite.

Trouver l'objet

Il suffit de cacher un objet, par exemple un macaron. L'objet doit être caché de façon à être visible sans déplacer de meubles. Le groupe doit ensuite retrouver l'objet sans parler, ni montrer du doigt l'objet vu. Une fois l'objet vu par un participant, il doit dire à l'oreille du cacheur où se trouve l'objet. Quand il réussit il s'assoit et attend que tout le monde ait trouvé l'objet. Pour aider à la démarche on peut faire le « tu brûles, tu gèles ».

Une minute

Les joueurs se déplacent sur le terrain dans tous les sens. À un moment donné, l'animateur siffle et les joueurs doivent s'asseoir lorsqu'une minute se sera écoulée. Le joueur qui s'assoira à la 60^e seconde aura gagné.



EXPRESSIONS

Impro-clap

Lorsqu'une personne frappe dans ses mains, les personnes qui improvisaient s'immobilisent en conservant exactement la posture qu'elles avaient lorsqu'on a frappé. Celui qui a frappé remplace une personne. Il doit ensuite repartir une autre improvisation en tenant compte des postures de départ.

Jeu caricature d'un enfant

Le groupe est divisé en deux. Distribuer à chaque équipe (trois ou six) plusieurs feuilles, des crayons et un type d'enfant. Chacun doit dessiner, en caricature, cet enfant et déterminer ce qu'il faut faire ou ne pas faire avec lui.

Revenir en grande plénière (tous) en regroupant les gens avec les mêmes types d'enfants. Chaque équipe énonce ce qu'il faut faire ou ne pas faire. Compléter avec notre théorie. Afficher les caricatures sur les murs.

Jeu des étiquettes

Diviser le groupe pour avoir environ sept personnes par équipe. Distribuer des étiquettes à chacun des participants. Ensuite, en sous-groupes, les gens doivent préparer la fête de fin d'été, pendant cinq à dix minutes et réagir selon ce qu'ils ont comme étiquettes.

Discuter ensuite du comment les gens se sont sentis :

- Avaient-ils le droit de parole?
- Se sont-ils sentis brimés ou valorisés?
- Étaient-ils frustrés de la situation?
- Se sont-ils choqués?

Marionnette à fils

Assis dans une position de détente, imaginer que des ficelles peuvent changer les traits du visage. Demander d'exprimer de la bonne humeur en utilisant seulement la tête (le reste du corps doit être détendu), puis dire « statue ». Alors, les têtes figent, puis dire « repos ». Ensuite faire travailler d'autres parties du corps. Recommencer avec d'autres sentiments (tristesse, colère, timidité, orgueil, fatigue).



Mime-action

Mimer une action. Une autre personne doit reproduire le mime de façon exacte.

Mimes

Faire des gestes pour faire deviner un mot inscrit sur un carton.

Mimes collectifs

Il s'agit de représenter, en équipe, le mot inscrit sur un carton pour que les autres devinent.

Miroir

Les enfants sont deux par deux. Un enfant est le miroir de l'autre. L'enfant fait des gestes pendant que l'autre enfant, qui fait le miroir, tentera d'imiter l'enfant le plus fidèlement possible. Ensuite, inverser les rôles.

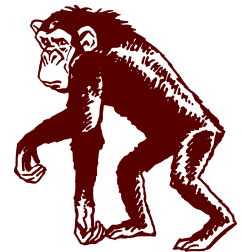
Jeux passe-partout

Aluminium

Les enfants, séparés en deux équipes, tiennent une feuille de papier d'aluminium et un objet. Le premier participant emballe l'objet, le deuxième le déballe, le troisième le remballage et ainsi de suite jusqu'à tous les participants aient passé. L'équipe gagnante est celle qui a le papier d'aluminium le plus « intact » possible.

As-tu vu mon gorille ?

Les enfants se placent en cercle. Un enfant circule à l'extérieur du cercle, s'arrête vis-à-vis un autre enfant et lui demande: « As-tu vu mon gorille? » L'autre enfant lui répond: « Non, à quoi il ressemble? » L'enfant se remet à marcher et commence à décrire un autre enfant se trouvant dans le cercle. Lorsque l'enfant en question se reconnaît, il doit courir après l'imitateur. Ce dernier doit rapidement aller se replacer à la place de l'enfant qu'il a décrit. C'est alors le tour de cet enfant.



Bingo quizz

Piger des questions dont les réponses se trouvent sur les cartes de bingo.

Boule de billard

Tout le monde est dispersé et couché au sol. Le joueur qui représente la boule de billard roule sur lui-même et doit passer par-dessus les joueurs qu'il rencontre en roulant.

Chandelle

Deux adversaires se font face. Chacun a un casque de construction sur lequel il y a une chandelle allumée. Chacun des joueurs a un vaporisateur d'eau et essaie d'éteindre la chandelle de son adversaire.

Chandelles allumées

Disposer sur une table un certain nombre de chandelles (environ six). Muni d'un carton d'allumettes, un participant allume la première chandelle, puis allume la deuxième au moyen de la première. Avec la deuxième, il allume la troisième et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui réussit à allumer les chandelles le plus rapidement.

Chasse au casse-tête

Les joueurs forment différentes équipes. Chacune réalise un dessin sur un papier. Le meneur de jeu les ramasse, les découpe en six morceaux et les met dans un seau. Les joueurs se placent à cinq mètres du seau. Au signal, un membre de chaque équipe part chercher un morceau du casse-tête, pour reconstituer le dessin d'une autre équipe. Le joueur ne peut prendre qu'un seul morceau à la fois et ne peut le regarder qu'une fois arrivé auprès de ses partenaires. Si le morceau ne convient pas, le joueur suivant ira le remettre dans le seau pour en reprendre un autre. Il faut reconstituer un dessin avant les autres.

N.B. L'animateur devrait distribuer le premier morceau à chaque équipe pour éviter que deux équipes travaillent sur le même casse-tête.

Chien et son maître



Tous les enfants se placent deux par deux sauf un. Un des enfants de la paire fait le chien et se place à quatre pattes. L'autre fait le maître et se place derrière lui. La personne seule est un maître sans chien. Pour avoir un chien, elle doit faire un clin d'œil à un autre chien. Alors ce chien essaie d'aller rejoindre son nouveau maître sans que son maître le retienne car ce dernier peut rapidement retenir son chien afin qu'il ne parte pas. Mais si le chien a été rapide et a changé de maître, le nouveau maître sans chien essaie d'en attirer un autre toujours par des clins d'œil. Et le jeu se poursuit ainsi. Après un certain temps, les chiens peuvent changer de rôle avec les maîtres.

Course de bateaux

Placer des objets flottants près du bord d'un récipient et inviter quelques participants à souffler sur les bateaux à l'aide d'une paille pour leur faire traverser le récipient.

D'où vient le bruit ?

Disposer plusieurs chaises les unes à côté des autres et placer un ballon gonflé sur chacune d'elles. Chaque participant se place devant une chaise. Au signal, il essaie de crever le ballon le premier en s'assoiant dessus. Accorder un ou plusieurs essais par participant.

Hélice

Les joueurs déposent un cerceau par terre et placent leurs pieds à l'intérieur. Ils sont sur le ventre, les mains posées au sol. Les pieds des participants sont plus ou moins face à face et la position de leurs corps est diamétralement opposée. Au signal, les joueurs, en appui sur leurs mains, essaient de rattraper l'adversaire en se déplaçant vers la droite, sans jamais sortir leurs pieds du cerceau. Le premier joueur qui attrape son adversaire est le vainqueur.

Jeu des erreurs nature

En suivant un sentier, il faut trouver certains objets contre nature, uniquement en observant.

Mains

Sur une surface plane (table ou sol) tous les participants doivent placer leurs deux mains (paumes vers le sol) devant eux. En formant un cercle, ils doivent placer leur main droite entre les mains de leur voisin de droite. Dans un sens déterminé le meneur de jeu frappe une fois avec une main, la main suivante frappe une fois aussi et ainsi de suite toujours dans le même sens. Jusqu'à ce que quelqu'un frappe deux fois successivement. Alors le sens est inversé. Lorsque quelqu'un frappe ou arrive pour frapper lorsque ce n'est pas son tour, cette main doit se retirer. Alors le participant jouera avec seulement une main, jusqu'à ce que l'autre main soit aussi éliminée. À ce moment, la personne se retire et les autres referment le cercle. On peut augmenter la vitesse.

Pokémons contre-attaquent

Divise le groupe en deux équipes soit les Jigglypuffs et les Mucks. Avec un ballon, il faut faire tomber les quilles de l'autre équipe. Lorsqu'une quille tombe, elle va à l'autre équipe. Le but est d'avoir toutes les quilles de l'équipe adverse.

Pots de senteurs

Placer des substances odorantes (vinaigre, moutarde, etc.) dans des pots (opaques) et demander de les identifier.

Quatre roues

En équipe de trois personnes, les enfants doivent créer un quatre roues en plaçant que deux mains et deux pieds par roue. (On peut former des équipes de cinq personnes pour augmenter le degré de difficulté) Ensuite, les équipes doivent avancer sur une longueur déterminée. La première équipe qui arrive au bout sans être tombée est la gagnante.

Quille

Tracer une ligne. Au milieu, faire un cercle de 50 cm de diamètre et poser la quille (bouteille) à l'intérieur. À côté d'elle se trouve un des joueurs, le « chat ». Tracez à six mètres une ligne parallèle à la première sur laquelle se placent les joueurs. Un par un, les participants lancent le ballon d'une main pour essayer de faire tomber la quille pour qu'elle sorte du cercle. S'il y arrive, le joueur court ramasser le ballon et revient à sa place. Lorsqu'un joueur fait tomber la quille, le chat la remet à sa place avant d'essayer d'attraper le participant qui a lancé le ballon.

Relaxation

Tout le monde se couche sur des tapis individuels. L'animateur demande de tendre certains muscles et de les relâcher.

Sculpteur aveugle

Une personne fait le sculpteur, un autre le modèle et un dernier fait la pâte à modeler. Le modèle prend une pose. Le sculpteur qui a les yeux bandés doit toucher au modèle pour tenter de reproduire sa pose avec la pâte. Ensuite, changer les rôles.

Tic-tac-toe géant

Disposer neuf chaises en trois rangées de trois. Les participants sont divisés en deux équipes: les O et les X, placés parallèlement. Les membres de chaque équipe forment une rangée. Chaque joueur de chaque équipe a son numéro. Il y a deux numéros 1, deux numéros 2, deux numéros 3, etc. Les numéros 1 vont prendre une place à tour de rôle dans le tic-tac-toe puis ce sera le tour des autres participants. L'équipe gagnante est celle qui réussit le tic-tac-toe. Déterminer au hasard l'équipe qui commence le jeu. Faire passer une épreuve ou un obstacle avant de laisser un participant se placer dans le tic-tac-toe. S'il ne réussit pas l'épreuve, il passe son tour et c'est au participant de l'autre équipe à subir une épreuve. On peut, par exemple, demander de chanter le refrain d'une chanson, de répondre à une question ou d'épeler un mot, etc.

x	o	x
o		o
x	o	x

Jeux d'adresse

Civière

Sur le sol, placer deux bâtons de la longueur d'un manche à balai. Placer un ballon entre les deux bâtons. Par équipe de deux, les participants soulèvent les bâtons tout en essayant de garder le ballon bien en place. Ils transportent le ballon jusqu'à un point donné, le contournent et reviennent à la ligne de départ. Ils doivent garder les bâtons assez près l'un de l'autre pour que le ballon ne tombe pas par terre. Le jeu consiste à effectuer le trajet aller-retour sans échapper le ballon. Utiliser des ballons de dimensions différentes ou faire transporter un, deux puis trois ballons en même temps.

Jetons flottants

Remplir d'eau un récipient moyen. Placer un petit plat dans le récipient. À tour de rôle, les participants s'assoient sur une chaise berçante. Tout en se berçant, ils doivent lancer environ 10 jetons dans le plat flottant sur l'eau.

Lancer des soucoupes

Disposer sur une table plusieurs assiettes de carton. À quelques pieds de distance, installer une poubelle. Chaque participant, à son tour, lance les assiettes dans la poubelle (environ 10 assiettes). Rendre le jeu plus difficile en exigeant de faire les lancers de la main droite (pour les gauchers) ou de la main gauche (pour les droitiers).

Mission réussie

Placer des petits objets dans un plat, sur une table. Chaque participant met une cuillère dans sa bouche. Au signal, il essaie de transporter un objet jusqu'à un endroit donné, sans l'aide de ses mains. Le jeu se termine quand tous les objets ont été transportés d'un point à l'autre. Ce jeu est individuel ou en équipe. Exemple d'objets: pois, bille, balle de ping-pong, œuf à la coque, etc.

Somnambule

Chaque joueur tente à tour de rôle d'aller porter un foulard le plus près possible d'un point au sol, tout en ayant les yeux bandés. Sur la ligne de départ, le joueur peut regarder.

Tire d'agilité

Disposer par terre des bouteilles de même grandeur ou encore des quilles (de huit à dix objets, environ). Les participants se placent à une certaine distance. À tour de rôle, ils lancent un anneau en essayant d'encercler l'objet posé sur le sol sans qu'il ne tombe. Accorder un certain nombre de lancers (environ trois).

La tour de...

Disposer sur une table huit tasses ou verres ainsi que huit soucoupes. Le participant tient une épingle à linge dans une main. Au signal, il essaie d'élever une tour en plaçant les tasses et les soucoupes les unes sur les autres au moyen de l'épingle à linge uniquement. Former des équipes. Un participant par équipe essaie dans un laps de temps d'élever le plus d'éléments de la tour.

Bricolages

Aimant décoratif

Les enfants colorent et découpent des personnages dans un carton. Ils collent ensuite un aimant derrière le personnage. Il est préférable d'attendre que la colle soit bien sèche avant d'utiliser.

Animaux en coquilles de noix

Peindre de différentes couleurs des demi-coquilles de noix. Dans un carton, découper les pattes, queues et têtes des animaux. Coller les différentes parties sous la coquille. Exemple d'animaux: tortue, baleine, lapin, coccinelle, etc.

Boîte surprise

Coller ensemble deux pompons. Sur l'un d'eux, coller des yeux et une bouche. Sur l'autre, coller une queue. Ces éléments peuvent être découpés dans un carton. Une fois le monstre terminé, l'enfermer dans une capsule de film pour appareil photo. Il ne reste plus qu'à surprendre quelqu'un!

Bracelet araignée

Découper une araignée dans un carton noir. Dessiner des yeux et plier les pattes vers le bas, comme une véritable araignée. Découper une bande de carton de trois centimètres de largeur. Rouler cette bande autour du poignet de l'enfant et brocher les deux bouts pour former un bracelet. Coller l'araignée sur le bracelet.



Cadre casse-tête

Faire un casse-tête. Retirer les morceaux du centre. Peindre les morceaux encore assemblés et les décorer. Coller une photo au centre d'un carton rigide de la même dimension que le casse-tête. La photo doit être légèrement plus grande que le trou formé au centre du casse-tête par les pièces manquantes. Coller le casse-tête décoré sur le carton en le centrant bien.

Cocos de Pâques

Dans un carton, découper un œuf. Dans d'autres cartons, découper et colorier différentes formes comme des boucles, des poussins, des lapins. Coller les formes sur l'œuf de carton. Il est aussi possible de faire un œuf collectif. Demander aux enfants de plier en éventail un carton, de dessiner puis découper une forme (poussin, lapin, œuf...). Il est important que la forme touche les bords de chaque pli. Découper les formes et déplier le carton. Il faut avoir une chaîne de formes identiques. Décorer chaque forme. Coller les formes sur un œuf géant découpé dans un carton rigide. Alternier les chaînes pour un meilleur résultat.

Crayon étoilé

Sur un cure-pipe, enrouler le bout d'un trombone déroulé. Mettre autant de trombones que désiré, mais garder une section du cure-pipe libre. Coller des étoiles (ou d'autres formes) sur les trombones. Couvrir bien les bouts des trombones pour éviter que les enfants ne se blessent. Enrouler la partie libre du cure-pipe au bout d'un crayon.

Crayon-balai

Découper plusieurs bouts de raphia d'environ six centimètres. Les tenir par un bout et les fixer sur un crayon de bois à l'aide de ruban à masquer. Le raphia forme les poils du balai. Couvrir le ruban d'une bande de carton ou de raphia. Décorer la bande de carton avec des billes rouges et des feuilles découpées dans un carton.

Décorations de fenêtre



Découper la même forme dans deux cartons rigides, en prenant soin de ne pas découper les bords des cartons. Coller une feuille de papier de soie de la même dimension que les cartons sur l'un d'eux. Coller le deuxième carton sur le papier de soie en s'assurant que les formes correspondent. Percer un trou dans le haut des cartons et y passer une corde. Suspending devant une fenêtre.

Décorations pour paille

Dessiner et découper un clown d'environ 10 centimètres de haut. Coller le clown au centre d'un rectangle de 16 centimètres par trois centimètres. Le rectangle devrait dépasser de la tête et des pieds du clown. Colorier ou peindre le clown. Faire une incision horizontale dans les rectangles dépassant de la tête et des pieds. Attention de ne pas toucher aux bords. Enfiler une paille dans les deux incisions.

Dessin invisible

Couper des chandelles en petits bouts et les distribuer aux enfants. Ils dessinent avec le bout de chandelle puis passent leurs pinceaux pleins de gouache liquide sur leur dessin. Dire une formule magique avant de mettre la peinture.

Échasse

Utiliser deux cannes de jus de tomate dont le dessus a été retiré. Faire deux trous près du fond et y passer deux cordes d'environ neuf pieds. Attacher chaque corde pour former une loupe. Décorer les cannes. Les enfants peuvent maintenant marcher avec les cannes en gardant l'équilibre grâce aux cordes.

Étiquettes d'identification

Découper dans un carton rigide un rectangle de six centimètres par trois centimètres environ. Faire un trou avec un poinçon à une extrémité. Décorer l'étiquette avec des crayons de couleurs ou de la gouache. Écrire le nom et numéro de téléphone sur l'étiquette. Passer une ficelle ou un bout de fil à pêche dans le trou et l'attacher à l'objet désiré (sac d'école, casier...)

Facteur



Découper le dessus d'une boîte de papiers mouchoirs et la recouvrir de carton de couleur pour faire le sac du facteur. Déposer la boîte de côté sur un carton et faire un trait vis-à-vis du haut et du bas de la boîte. Mettre de côté la boîte. L'espace entre les deux lignes est l'endroit où la boîte sera collée. Dessiner sous la ligne du bas les jambes du facteur et au-dessus de la ligne du haut, le haut du facteur, sauf les bras. Colorier les différents détails (visage, souliers, col de chemise, casquette, etc.). Découper les contours des jambes et du haut du corps du facteur en respectant la ligne frontière de la zone réservée de la boîte. Dans un autre carton, découper les bras du facteur et les colorier. Bien s'assurer que la longueur du bras couvre la distance du côté avant de la boîte à l'épaule du corps du facteur. Coller, dans sa zone, la boîte recouverte (ouverture sur le dessus). Coller la main du facteur sur le devant de la boîte et fixer l'épaule au facteur. Découper une languette de la même couleur que le carton recouvrant la boîte et la coller sur la boîte pour symboliser la sangle du sac du facteur. Il ne reste plus qu'à déposer le courrier dans la boîte.

Fantôme

Faire une petite boule de papier et la placer au centre d'un carré de papier de soie. Recouvrir la boule de papier du papier de soie et l'attacher solidement avec de la ficelle blanche. Découper des languettes de un centimètre dans le papier de soie sous la ficelle. Dessiner les yeux du fantôme.

Fantôme de parterre

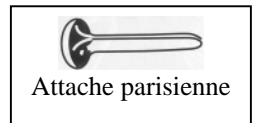
Découper une forme de fantôme dans un carton blanc rigide. Dessiner ses yeux et sa bouche. Faire une incision d'un centimètre au bas et une autre entre les yeux et la bouche du fantôme. Passer une baguette de bois. Le fantôme peut maintenant être placé dans un parterre.

Gigantesque dé

Coller du papier « kraft » sur une boîte cubique. Faire découper des points aux enfants et les coller pour former un véritable dé géant. Il est aussi possible de demander aux enfants de dessiner des animaux ou encore d'écrire leurs noms. Créer ainsi un jeu d'imitation des cris d'animaux ou un moyen simple de trouver un volontaire.

Indicateur de météo

Découper dans un carton deux soleils, deux nuages gris, un nuage bleu, un éclair, des gouttes de pluie et une flèche. Placer la flèche au centre d'une assiette de carton et les assembler à l'aide d'une attache parisienne. Coller le soleil à midi. L'autre soleil recouvert du nuage bleu à trois heures, un nuage gris avec de la pluie à six heures et un nuage avec de la pluie et l'éclair à neuf heures. Les enfants peuvent maintenant indiquer le temps qu'il fait à l'extérieur. Ajouter d'autres symboles, par exemple un nuage qui souffle pour symboliser le vent, des flocons de neige, etc.



Jeu de mémoire maison

Découper un nombre pair de cartons de cinq centimètres par cinq centimètres. Demander aux enfants de dessiner deux fois les mêmes images, par exemple, deux maisons, deux arbres, deux soleils... Tourner les cartons pour que les dessins soient cachés. Les enfants doivent faire des paires en ne tournant que deux cartons à la fois.

Maison de photo

Découper une maison dans un carton ainsi que ses fenêtres et sa porte. Peindre ou colorier la maison. Coller, au verso, des photos pour qu'elles soient visibles des fenêtres. Coller la maison sur un carton rigide. Dessiner ou peindre le paysage.

Mobile

Découper et décorer différentes formes. Il peut s'agir d'animaux de la ferme, d'objets d'Halloween, de formes géométriques, de papillons, etc. Croiser deux pailles par le milieu et tortiller un fil pour les attacher ensemble. Accrocher un petit fil au centre pour suspendre le mobile et quatre grands fils aux extrémités des pailles. Attacher ou coller les formes aux bouts des fils.

Il est possible de faire un gigantesque mobile avec tout le groupe. Préférer alors des baquettes de bois aux pailles. Fixer ensemble, par le centre, deux baquettes de bois. Les extrémités serviront à accrocher d'autres paires de baquettes de bois. Multiplier cette opération jusqu'à ce qu'il y ait suffisamment de place pour que chaque enfant y accroche sa forme. Veiller à bien équilibrer le mobile.

Une autre possibilité est de remplacer les pailles par une assiette en carton. Elle peut avoir été découpée en forme de fleur ou de citrouille. Il faut alors percer des trous pour passer les fils du mobile. Percer de six à huit trous. Veiller à ce que le mobile soit équilibré. Le mobile peut devenir un carillon en rajoutant des clochettes sur certaines cordes.

Oeuf chevelu

Vider un œuf sans le casser en créant, à l'aide d'un clou, un trou à chaque extrémité. Souffler dans un trou pour vider l'œuf. Rincer bien la coquille et la laisser sécher.

Agrandir un des trous en cassant délicatement la coquille. Le trou peut avoir un diamètre d'environ trois centimètres, tout dépendant de la grosseur de l'œuf. Dessiner sur l'œuf des yeux, un nez et une bouche. Découper une bande d'environ trois centimètres par dix centimètres dans un carton de lait et faire un anneau avec cette bande. L'œuf doit pouvoir tenir dans l'anneau.

Mettre de la terre dans le fond de l'œuf, y planter des graines de gazon et arroser. Lorsque les cheveux pousseront, les couper à différentes hauteurs. Il est préférable de placer l'œuf dans une assiette pour éviter les dégâts d'eau lors de l'arrosage.

Père Noël et sa hotte

Dessiner, découper et colorier un Père Noël. Le coller sur une boîte décorée dont le côté supérieur a été retiré. Des bonbons et des cadeaux peuvent maintenant être laissés au Père Noël.

Poudre sur un dessin

Râper des craies de différentes couleurs pour faire de la poudre. Séparer chaque couleur dans des contenants différents. Des contenants à épice sont très bien. Ajouter du sel à la poudre pour pâler les couleurs. Étaler de la colle sur une partie d'un dessin et saupoudrer de la poudre. Retirer l'excédent et recommencer la dernière opération jusqu'à ce que le dessin soit complété.

Sert-magazine

Découper le haut d'une boîte de céréale. Tracer une ligne oblique qui va d'un côté de la boîte à l'autre. Découper cette ligne. Décorer ou peindre la boîte. Il peut s'agir d'un montage de photos découpées dans un magazine. Une fois la boîte décorée, placer les revues dans la boîte. La reliure doit toucher le côté le plus petit de la boîte.

Signet

Dessiner sur les deux côtés d'un carton rigide de quatre centimètres par 14 centimètres environ. Percer le haut et passer un fil ou un ruban. Bonne lecture!