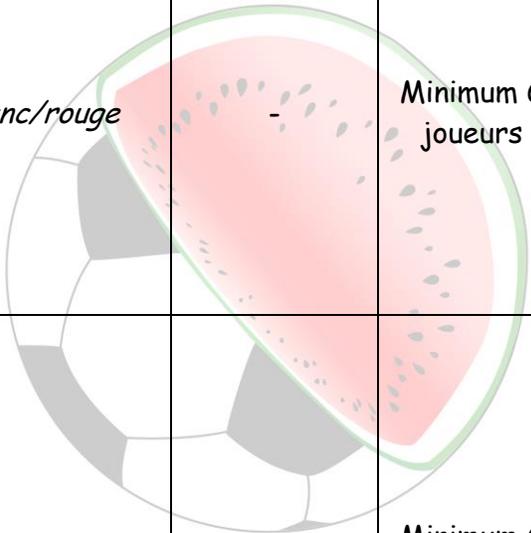
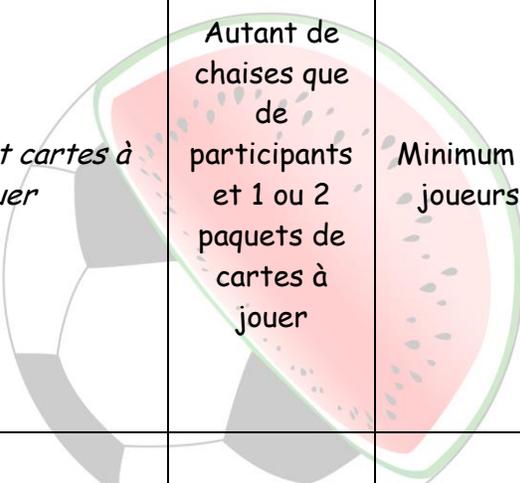


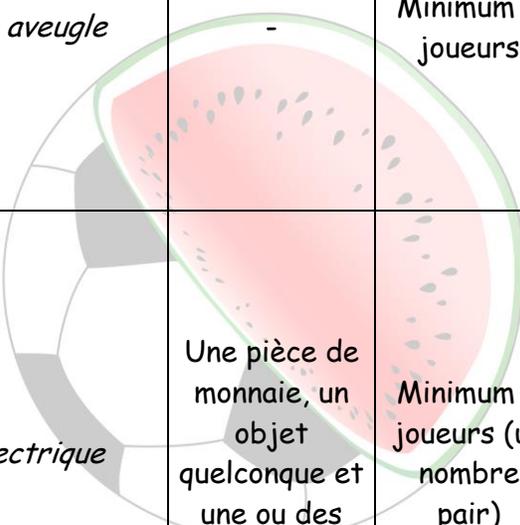
Banque de jeux

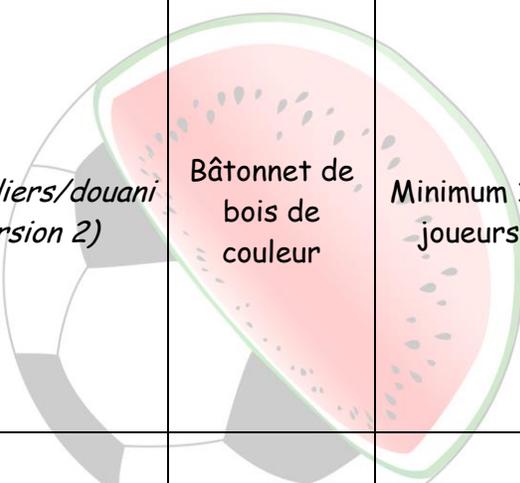
Jeu/Activité	Matériel nécessaire	Nombre de joueurs (approx.)	Déroulement
<i>Accroche/décroche</i>	-	Minimum 6 joueurs (nombre pair)	Les participants commencent en équipe de 2. Ils sont accrochés ensemble par le bras. Il y a un chat et une souris. Le chat court après la souris et celle-ci doit se sauver. La souris peut s'accrocher à une équipe, mais le joueur opposé à elle doit quitter l'équipe et devenir la souris. Quand le chat attrape la souris, celle-ci devient le chat.
<i>Adam et Ève</i>	2 foulards et un bâton en mousse	Minimum 2 joueurs	Un enfant est choisi pour être Adam, un autre pour être Eve. Tous les deux portent un foulard sur les yeux et Eve tient un bâton en mousse dans sa main. Les autres participants se tiennent en rond et assistent au jeu. Eve doit tenter de frapper (douceMENT) Adam avec le bâton car il a fait une bêtise. Alors, elle crie: " Adaaaaaam?" Et Adam répond: "ouiiii?" C'est alors que s'ensuit une course folle où généralement Adam est à quatre pattes, par peur d'être touché. Le jeu peut durer quelques minutes et ensuite on change de participants.
<i>Anneau magique</i>	Un anneau de caoutchouc attaché à une corde	Minimum 6 joueurs	Les participants sont placés en cercle. Il y a un meneur de jeu au centre qui tient la corde à laquelle est attaché l'anneau (l'anneau touche le sol). Il fait tourner la corde autour de lui pour que la corde soit raide, mais sans faire lever l'anneau. Les participants placés en cercle doivent sauter par-dessus la corde sans lui toucher. Le participant qui touche la corde est éliminé.
<i>Balais à noms</i>	Un manche à balais	Minimum 6 joueurs	Le groupe s'installe assis en cercle et le meneur est au centre du cercle. Il tient un manche de balai verticalement dans sa main, une pointe à terre. Quand il le décide, il lâche le manche en disant un prénom. Celui dont le prénom a été cité doit attraper le balai avant qu'il n'ait touché le sol. S'il touche le sol, celui qui devait l'attraper prend la place du meneur, s'il le rattrape, le meneur reprend le balai et recommence.
<i>Ballon brûlé</i>	Un ballon et des cônes pour les buts	Minimum 12 joueurs	Ce jeu se joue comme le baseball, mais au lieu d'une balle, d'un bâton et d'un gant, on a besoin d'un ballon, de nos pieds et de nos mains.
<i>Ballon chasseur (ballon chinois)</i>	4 ballons	Minimum 12 joueurs	Les participants essaient de toucher un autre joueur dans les jambes avec un ballon sans qu'il rebondisse avant. Si tu es touché, tu dois t'asseoir à l'endroit où tu as été touché. Si le ballon fait un bond avant de te toucher où si tu l'attrape au vol, tu peux essayer de toucher un autre joueur. Quand une personne assise réussit à toucher quelqu'un, elle est libérée et peut se lever pour jouer. On peut se faire

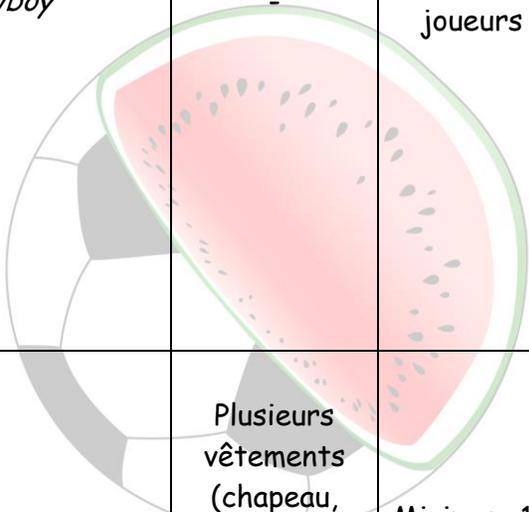
			des passes et lorsqu'une personne assise touche quelqu'un, toutes les personnes qui ont fait des passes avant sont libérées. Une personne debout qui a un ballon ne peut se déplacer. Elle peut lancer le ballon ou faire une passe.
<i>Ballon jambon</i>	1 ballon	Minimum 6 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes. Chaque équipe se place en ligne en face de l'autre équipe. On donne ensuite un numéro de 1 au nombre total de joueur dans chaque équipe. On place un ballon au centre des deux équipes et le meneur de jeu crie les numéros. L'enfant doit s'emparer du ballon et courir jusqu'à sa place sans se faire toucher par son adversaire. S'il réussit, il donne un point à son équipe.
<i>Ballon musical</i>	1 ballon et de la musique	Minimum 6 joueurs	Les participants sont placés en cercle. Ils font circuler le ballon, le plus vite possible quand la musique joue. Celui qui a le ballon dans les mains quand la musique arrête est éliminé.
<i>Ballon nerveux</i>	1 ballon	Minimum 6 joueurs	Tous les participants sont placés en cercle, les bras croisés. Le meneur de jeu est placé au centre du cercle et doit faire semblant ou réellement lancer le ballon pour que les autres l'attrape. Si quelqu'un ouvre ses bras, alors qu'on fait semblant de lui lancer, il perd un bras. Il peut maintenant attraper le ballon d'une seule main. S'il perd ses deux bras, il est éliminé.
<i>Ballon-quilles</i>	4 (ou 6) ballons et autant de quilles que de joueurs	Minimum 6 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes. Chaque joueur place sa quille de son côté du terrain et doit la protéger des ballons lancés par l'autre équipe. Lorsqu'un joueur a un ballon, il doit essayer de faire tomber la quille d'un joueur de l'équipe adverse sans traverser la ligne centrale qui sépare les 2 équipes. Lorsqu'une quille tombe, le joueur à qui elle appartient est éliminé. L'équipe gagnante est celle qui réussit à faire tomber toutes les quilles de l'autre équipe.
<i>Ballon stop</i>	1 ballon	Minimum 4 joueurs	Tous les joueurs se tiennent à l'intérieur d'un cercle tracé sur le sol. L'un d'eux lance un ballon en l'air tout en criant le nom d'un autre joueur. Ce joueur doit s'emparer du ballon le plus rapidement possible et crier « stop » aussitôt qu'il l'a attrapé. Pendant ce temps, les autres joueurs doivent s'éloigner le plus possible de lui. Lorsqu'il a attrapé le ballon, il doit faire trois pas et essayer de toucher une personne. S'il réussit, alors il lancera le ballon en l'air pour recommencer le jeu et s'il ne réussit pas, se sera la personne qu'il a tenté de toucher qui le lancera.
<i>Banque de souliers</i>	Les participants et leurs souliers	Minimum 8 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes. Chaque équipe est placée sur une ligne à quelques mètres de l'autre équipe. Tout le monde place ses souliers au centre. Le meneur de jeu les mélange pour qu'il ne soit pas évident de les retrouver. On donne un numéro à chaque membre de chaque équipe (par exemple, s'il y a 8 joueurs, on donne des numéros de 1 à 4 dans chacune des équipes). Le meneur de jeu doit nommer un numéro et le joueur de chaque équipe qui a ce numéro doit tenter de trouver et de mettre ses

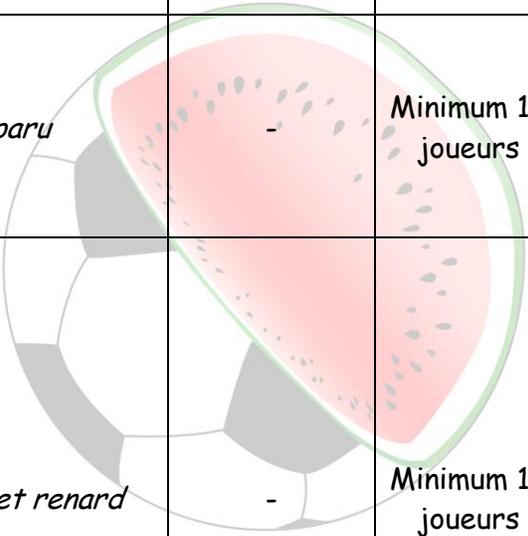
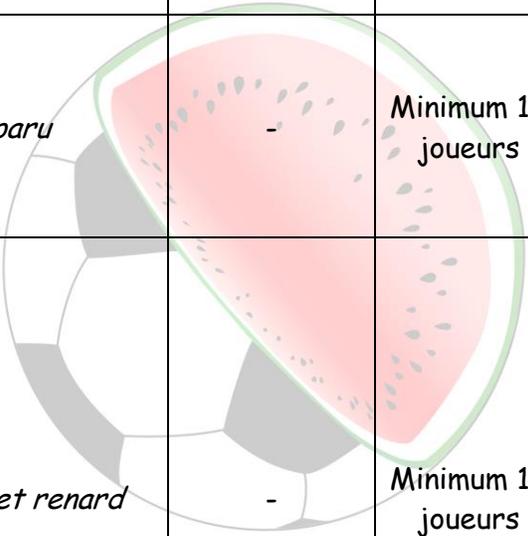
			souliers le plus vite possible. Le plus rapide donne un point à son équipe.
<i>Bébé clin d'œil</i>	-	Minimum 10 joueurs (un nombre pair + 1 meneur de jeu)	Les participants sont placés 2 par 2. Les équipes se placent en cercle assis par terre, un joueur (le bébé) assis entre les jambes de son coéquipier (la maman). Le meneur de jeu est au centre et doit faire un clin d'œil au bébé d'une des équipes. Le bébé a alors 10 secondes pour tenter d'aller toucher le meneur de jeu. La maman doit tenter de le retenir. Si le bébé réussit à toucher le meneur de jeu, il prend sa place et le meneur de jeu prend la place de la maman qui, elle, devient le bébé. Si le bébé ne réussit pas à toucher le meneur de jeu dans le temps requis, il change de place avec sa maman et les rôles sont inversés pour le prochain tour.
<i>Bleu/blanc/rouge</i>		Minimum 6 joueurs	Les joueurs sont placés en ligne au fond du terrain. Le meneur de jeu est placé à l'autre bout, de dos aux participants. Il nomme à haute voix, à des vitesses variées, les couleurs « bleu, blanc, rouge » et se retourne immédiatement après avoir dit « rouge ». Les participants doivent avancer sans que le meneur de jeu les voit bouger. Ils doivent donc s'arrêter lorsque le meneur dit rouge et faire la statue. Si le meneur voit un participant bouger, il le retourne à la ligne de départ. Le premier participant qui réussit à toucher au meneur de jeu sans se faire voir prend sa place.
<i>Cachette à rebours</i>	-	Minimum 6 joueurs	Un joueur doit compter et les autres doivent se cacher. Au début du jeu, les joueurs doivent toucher le compteur. Lorsque celui-ci commence à compter, ils doivent courir se cacher. Le compteur compte à rebours à partir de 10 pour le premier tour. Lorsqu'il ouvre les yeux, sans bouger, il doit regarder autour de lui afin de repérer les joueurs cachés. S'il voit un joueur, il nomme son nom et l'endroit où il est caché. Si c'est exact, le joueur doit sortir et est éliminé. Lorsque le compteur ne voit plus personne. Les joueurs reviennent le toucher et il recommence à compter en commençant cette fois-ci par 9, la fois suivante par 8 et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient trouvés ou qu'ils n'aient plus le temps d'aller se cacher.
<i>Cachette sardines</i>	-	Minimum 6 joueurs	Un participant est désigné pour aller se cacher tandis que les autres comptent jusqu'à 50 les yeux fermés. Ils doivent ensuite partir séparément pour tenter de trouver la personne cachée. Lorsqu'une personne trouve la personne cachée, elle se cache avec elle sans dire un mot. Le but est de ne pas être le dernier à se cacher. Plus il y a de participants qui arrivent dans la cachette, plus ils sont entassés comme des sardines.
<i>Capitaine</i>	4 ballons	Minimum 10 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes égales. On choisit un capitaine pour chaque équipe. Il y a une équipe de chaque

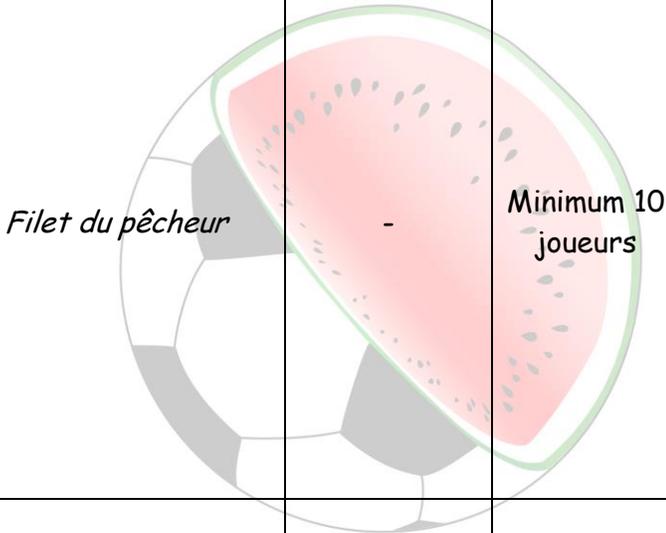
			<p>côté du terrain et les joueurs lancent les ballons en essayant de toucher un joueur de l'équipe adverse. Si un joueur est touché, il va dans la prison du camp adverse (au fond du terrain). Pour que la personne revienne dans l'équipe, il faut qu'elle attrape la balle et qu'elle la relance sur un joueur de l'équipe adverse. Si la balle touche une personne le prisonnier retourne dans son équipe. Quand il n'y a plus personne dans 1 équipe, le capitaine joue tout seul et essaie de ne pas se faire toucher pour libérer son équipe comme expliqué plus haut. Remarque : Le capitaine peut se faire éliminer comme tous les autres joueurs pendant le jeu mais à la fin, quand il n'y a plus personne d'autre, il a une dernière chance de revenir dans son camp et de libérer les autres joueurs en leur lançant la balle.</p>
<p><i>Chaises et cartes à jouer</i></p> 	<p>Autant de chaises que de participants et 1 ou 2 paquets de cartes à jouer</p>	<p>Minimum 6 joueurs</p>	<p>Chaque participant est assis sur sa chaise. Le meneur de jeu remet à chacun une carte à jouer que tout le monde peut voir. Le meneur du jeu garde le reste des cartes. Il en tire une et la montre à tout le monde. Si un participant a une carte de la même sorte (cœur, carreaux, pique, trèfle) il s'assoit sur la chaise à sa droite. Si la personne à sa droite ne peut pas changer de place, il doit s'asseoir sur cette personne. La personne en dessous ne peut pas changer de place tant qu'il y a quelqu'un sur elle. Le meneur montre toutes les cartes du paquet une à une jusqu'à ce qu'une personne gagne. La première personne à revenir sur sa chaise de départ l'emporte. Toutefois, s'il y a déjà quelqu'un sur la chaise, il doit refaire un tour jusqu'à ce qu'il puisse s'asseoir directement sur la chaise.</p>
<p><i>Chaise musicale</i></p>	<p>Une chaise de moins que le nombre de participants</p>	<p>Minimum 6 joueurs</p>	<p>Les chaises sont placées en cercle, le dossier vers l'intérieur du cercle. Les participants tournent autour du cercle au son de la musique. Lorsque la musique arrête, chacun doit s'asseoir sur la chaise la plus proche (une personne par chaise). Celui qui n'a pas réussi à s'asseoir est éliminé. Pour le prochain tour, on enlève une chaise. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il reste une chaise et deux participants. Le gagnant est celui qui est réussi à s'asseoir sur la chaise le premier.</p>
<p><i>Chameau/chamois</i></p>	<p>-</p>	<p>Minimum 4 joueurs</p>	<p>Les participants sont divisés en 2 équipes, les chameaux et les chamois. Les deux équipes sont placées sur des lignes parallèles au centre du terrain (à environ 1 mètre de distance) et sont donc faces à leurs adversaires. Le meneur de jeu doit dire chameau ou chamois. S'il dit chameau, les chameaux doivent toucher le maximum de chamois avant que ceux-ci ne franchissent leur ligne de protection au fond du terrain et vice-versa si le meneur dit chamois. Quand un participant se fait toucher, il change d'équipe et rejoint l'équipe de celui qui l'a touché.</p>
<p><i>Chasse au trésor</i></p>	<p>Des indices et un trésor</p>	<p>1 et plus</p>	<p>Un organisateur cache un trésor et des indices qui mèneront le ou les participants au trésor.</p>

<i>Chef d'orchestre</i>	-	Minimum 8 joueurs	Les participants sont placés en cercle. On choisit un détective qui s'éloigne, pour ne pas entendre ni voir les autres. Les participants choisissent alors un chef d'orchestre parmi eux. Celui-ci devra faire des mouvements que les autres imiteront sans se faire découvrir par le détective. Le détective revient alors au centre du cercle et tente de deviner qui est le chef d'orchestre. Il a trois chances pour le découvrir. Le chef d'orchestre doit changer de mouvement fréquemment et les autres doivent l'imiter le plus rapidement possible pour rendre la tâche du détective plus difficile. Pour le tour suivant, le chef d'orchestre devient le détective.
<i>Chenille aveugle</i>		Minimum 4 joueurs	Les participants se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux fermés ou bandés sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants : On tape les 2 mains en même temps sur les épaules de la personne devant nous pour avancer, on tire les épaules pour arrêter, on tape seulement une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche. Il ne faut pas parler. La chenille doit se rendre du point A au point B. On peut ajouter des obstacles ou faire une course où la première équipe arrivée gagne.
<i>Choc électrique</i>	Une pièce de monnaie, un objet quelconque et une ou des tables.	Minimum 6 joueurs (un nombre pair)	Les participants sont divisés en 2 équipes. Les 2 équipes prennent place des 2 côtés de la table et les membres de chaque équipe se donnent la main pour former une chaîne. Tous les participants se ferment les yeux sauf le premier de chaque équipe. Le meneur de jeu lance la pièce de monnaie sur la table. Si c'est pile, il ne se passe rien, mais si c'est face le premier joueur de chaque équipe sert la main de son voisin et ainsi de suite jusqu'à la fin de la chaîne. Le dernier, lorsqu'il se fait serrer la main, doit prendre l'objet sur la table devant lui le plus rapidement possible. Celui qui réussit à l'attraper le plus vite donne un point à son équipe. Pour le prochain tour, le dernier devient le premier et tout le monde décale d'une place.
<i>Concours de mimes (Diplomate)</i>	Thèmes à mimer	Minimum 6 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes qui sont placées loin l'une de l'autre, mais à égale distance du meneur de jeu. Le meneur a une liste de choses à mimer. Chaque équipe sélectionne un premier « mimeur » qui va rejoindre le meneur de jeu. Celui-ci donne le premier thème à mimer et les joueurs vont essayer de le faire deviner à leur équipe en mimant. Lorsqu'un joueur réussit à trouver le thème, c'est à son tour d'aller voir le meneur qui lui donne le thème suivant sur sa liste à aller faire deviner à son équipe. L'équipe gagnante est la première à faire deviner tous les thèmes de la liste.
<i>Contrebandiers/douaniers (version 1)</i>	Bâtonnets en bois de	Minimum 12 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes de contrebandiers, sauf de 2 à 4 joueurs qui sont des douaniers. Chaque équipe

	couleur		de contrebandiers à une couleur de bâtonnets de bois et chaque contrebandier à un nombre donné de bâtonnets (par exemple, 3 bâtonnets chacun). Chaque joueur a également un numéro dans sa main. Il doit aller toucher un joueur de l'autre équipe sans se faire attraper par les douaniers. Lorsqu'il touche un joueur, il lui demande son numéro et si le numéro est plus petit que le sien, le joueur touché doit lui donner un bâtonnet (le principe du plus gros l'emporte). Le joueur qui a touché l'autre doit alors aller porter le bâtonnet qu'il a eu dans sa base sans se faire attraper par les douaniers. Lorsque les douaniers attrapent un contrebandier, ils les amènent en prison. Pour être libéré, un joueur de son équipe doit venir le toucher sans se faire attraper par les douaniers. Lorsque la fin du jeu est annoncée par l'animateur, l'équipe gagnante est celle qui a réussi à recueillir, dans sa base, le plus de bâtonnets de l'autre équipe.
<i>Contrebandiers/douaniers (version 2)</i>	 Bâtonnet de bois de couleur	Minimum 12 joueurs	Les participants sont répartis en 4 équipes de contrebandiers. Les moniteurs tiennent le rôle de douaniers. Chaque équipe possède un repère et dans chaque repère, il y a un chef. Les repères doivent être à égale distance les uns des autres. Chaque équipe possède des bâtonnets de bois (une couleur de bâtonnets par équipe) qu'ils doivent échanger avec une autre équipe de contrebandiers. S'ils se font attraper par les douaniers, ils doivent arrêter de jouer pendant un certain temps. Lorsque les douaniers les délivrent, ils peuvent retourner faire leurs échanges. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à échanger le plus de bâtonnets.
<i>Course à la bouteille</i>	2 éponges, 2 grands bacs d'eau et 2 contenants (bouteilles)	Minimum 6 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes qui sont alignées. Au signal, le premier concurrent de chaque équipe, l'éponge à la main, passe la ligne de départ, va remplir l'éponge d'eau dans le bac qui se trouve 5 mètres devant lui puis va vider le contenu de l'éponge dans le contenant qui est encore 5 mètres plus loin, revient et passe l'éponge au joueur suivant de son équipe. L'équipe gagnante est la première à remplir son contenant.
<i>Course à obstacles</i>	Parcours réalisé avec différents objets ou différentes installations disponibles et un chrono.	Minimum 2 joueurs	Chacun leur tour, les participants font le parcours à obstacle le plus rapidement possible. Le gagnant est celui qui est le plus rapide. (Faire des catégories d'âge si l'écart est trop grand entre les résultats.)
<i>Crayon mystique (tour de magie)</i>	Une boîte de crayons de cire	Minimum 2 joueurs	Le meneur de jeu montre la boîte de crayons de cire aux participants. Il donne la boîte à un de ceux-ci et tourne le dos. Il dit aux participants de choisir un crayon et de le

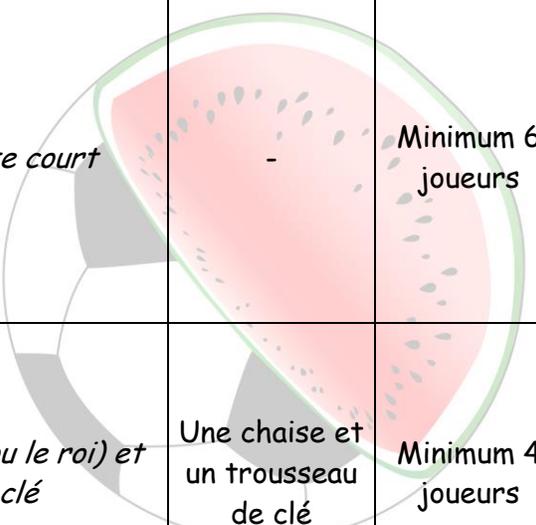
			<p>placer dans sa main qui est dans son dos. Il fait face aux participants et leur dit qu'il peut ressentir la couleur. Il garde le crayon derrière son dos dans une main tandis qu'il mène l'autre main devant pour gesticuler. Le truc est joué. Lorsqu'il a les deux mains dans le dos, le meneur gratte un peu de cire avec son ongle. Lorsqu'il ramène cette main devant lui, la couleur apparaît sous son ongle.</p>
<p><i>Cowboy</i></p> 		<p>Minimum 10 joueurs</p>	<p>Les participants sont placés en cercle. Il y a un meneur de jeu au centre du cercle. Les participants se placent comme des cowboys prêts à dégainer leurs armes. Le meneur de jeu pointe un joueur du cercle. Celui-ci doit se baisser le plus rapidement possible. Les deux joueurs qui sont placés de chaque côté de lui doivent tenter de tirer l'autre en premier. Celui à droite du joueur penché doit tenter de tirer le joueur à gauche du joueur penché en disant « Pow » avant lui et vice versa. Le premier à tirer l'autre demeure dans le jeu, l'autre est éliminé et doit s'asseoir. Si le joueur du centre ne se penche pas assez vite et que les participants de chaque côté de lui tire avant qu'il ait eu le temps de se pencher, c'est lui qui est éliminé. Lorsqu'il reste seulement 2 participants autour du cercle, on fait un duel. Ces 2 participants sont placés dos à dos à quelques pieds de distance. Lorsque le signal est donné, ils reculent vers l'autre sans regarder. Lorsqu'ils entrent en contact avec l'autre joueur, le premier qui se retourne et qui dit « Pow », l'emporte et devient meneur de jeu pour le tour suivant.</p>
<p><i>Danse à Patof</i></p>	<p>Plusieurs vêtements (chapeau, perruque, chemise, pantalon, etc.)</p>	<p>Minimum 12 joueurs</p>	<p>On regroupe les vêtements. On divise les participants en 4 équipes. Chaque équipe se place en ligne, un derrière l'autre, autour des vêtements. Le moniteur donne un numéro à chacun. Le moniteur crie les numéros. S'il crie le numéro 1, le joueur de chaque équipe portant ce numéro doit se retourner face aux membre de son équipe et passer entre leurs jambes, courir autour des 4 équipes et revenir passer entre leurs jambes pour finalement s'habiller avec les vêtements au centre et faire une petite danse. Le joueur à terminer en premier donne un point à son équipe.</p>
<p><i>Dessinateur aveugle</i></p>	<p>Une feuille et un crayon par équipe</p>	<p>Minimum 4 joueurs</p>	<p>Placer les participants en de petites équipes (minimum 2 équipes et 2 personnes par équipe). Un participant par équipe est désigné comme étant le dessinateur aveugle et doit se bander les yeux. Le meneur de jeu remet un dessin différent à chaque équipe que le dessinateur ne peut pas voir. Les autres membres de l'équipe doivent guider le dessinateur seulement par la parole afin qu'il puisse copier le dessin original. Le but est d'avoir le dessin le plus ressemblant à l'image de départ.</p>
<p><i>Dessin sur l'asphalte</i></p>	<p>Craies à trottoir</p>	<p>1 et plus</p>	<p>Un animateur donne un thème et le ou les participants font des dessins en lien avec ce thème. (Ou dessin libre)</p>
<p><i>Diamant</i></p>	<p>Un cône,</p>	<p>Minimum 10</p>	<p>Les participants sont divisés en 2 équipes. Une équipe doit</p>

	deux dossards et un objet servant de diamant	joueurs	protéger le diamant et l'autre doit tenter de le voler. Les protecteurs sont placés derrière une ligne à une extrémité du terrain et le diamant est placé sur un cône à 1 ou 2 mètres devant cette ligne. Les voleurs doivent tenter de voler le diamant sans se faire toucher par les protecteurs. Parmi les voleurs, il y en a 2 qui portent un dossard et qui ne peuvent ni voler le diamant ni se faire toucher par les protecteurs. Ils tentent de protéger les voleurs en touchant les protecteurs qui s'aventurent hors de leur zone. Les protecteurs doivent donc essayer de toucher les voleurs sans se faire toucher par ceux avec des dossards. Lorsqu'un joueur est touché, il est éliminé. Si un voleur réussit à s'emparer du diamant, il doit se rendre dans sa zone à l'autre bout du terrain sans se faire toucher pour marquer un point (les voleurs avec les dossards ne peuvent alors plus toucher les protecteurs). Le tour suivant, on échange les rôles des 2 équipes.
		Minimum 12 joueurs	Un des joueurs se place au milieu de la pièce les yeux bandés. Tous les autres se dispersent dans la pièce, sauf un qui la quitte. Le joueur au centre enlève son bandeau et il a une minute pour nommer le joueur disparu. S'il réussit, il change de place avec lui. Sinon, il remet son bandeau et le jeu recommence.
		Minimum 10 joueurs	Les participants sont placés en équipes de 3. Deux enfants forment l'arbre en se tenant par les mains et l'autre fait l'écureuil qui se cache dans l'arbre. Les équipes se placent de façon à former un cercle. Un joueur ne faisant pas partie d'une équipe fait le renard. Il se place au centre du cercle. Les écureuils doivent changer d'arbre. Lorsqu'ils sortent, ils sont poursuivis par le renard qui veut les manger. Pour s'en sauver, ils peuvent entrer dans un autre arbre habité. L'écureuil est alors obligé de sortir et de se trouver un autre arbre. Quand l'écureuil arrive dans son nouvel arbre, c'est un des deux enfants qui font l'arbre qui devient l'écureuil. Lorsqu'un écureuil se fait manger par le renard, les rôles sont inversés. Le renard devient l'écureuil et l'écureuil devient le renard.
<i>Espions/policiers</i>	Bouts de papier et cônes pour délimiter le terrain	Minimum 6 joueurs	Les participants sont des espions et doivent transmettre des messages de leur refuge à l'autre côté du terrain sans se faire toucher par les policiers (le nombre de policiers dépend du nombre d'espions). Si un policier touche un espion, ce dernier doit lui donner son message. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de messages dans le refuge des espions.
<i>Évolution</i>	-	Minimum 12 joueurs	Les participants sont des œufs et se promènent (les bras en arc de cercle au dessus de la tête). Lorsque les œufs rencontrent un autre "œuf", ils font un « roche/papier/ciseaux ». Le gagnant devient <i>un poussin</i> (et se déplace comme un poussin). Le perdant reste un œuf et

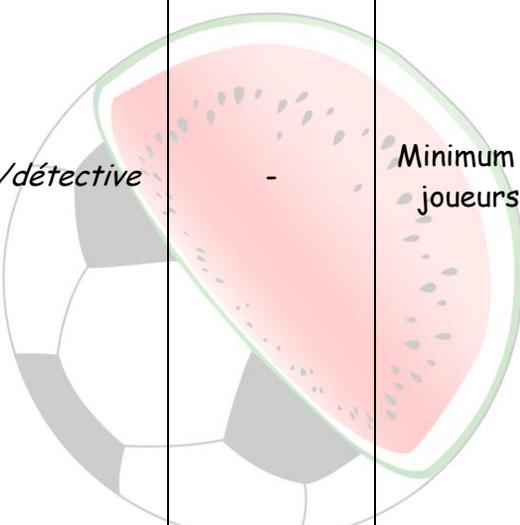
			<p>recherche un autre œuf pour devenir poussin à son tour, et ainsi de suite... Le poussin cherche un autre poussin. Un « roche/papier/ciseaux » et le poussin gagnant se transforme en <i>poule</i> et se déplace comme une poule. Le poussin perdant cherche un autre poussin etc... La poule cherche une autre poule, ensuite « roche/papier/ciseaux » et le gagnant devient <i>un coq</i> (main droite sur la tête pour faire une sorte de houpette). Le perdant reste une poule et cherche une autre poule et ainsi de suite. Le coq rencontre un autre coq, « roche/papier/ciseaux » et le gagnant devient <i>fermier</i>. Le perdant reste coq et trouve un autre coq et ainsi de suite. Le gagnant est le premier qui devient fermier. À noter : Le dernier de chaque catégorie perd. Il ne peut trouver d'autre œuf, poussin, poule ou coq pour un « roche/papier/ciseaux » et donc ne peut plus évoluer.</p>
 <p><i>Filet du pêcheur</i></p> <p>Minimum 10 joueurs</p>	-		<p>Ce jeu se joue en deux groupes. Le premier groupe fera le filet, le second groupe les poissons. Le groupe du filet décide en secret d'un chiffre (ou d'un mot dans une chanson) qui servira de signal. Lorsque le "filet" est prêt, les joueurs-filet se mettent en ronde et lèvent leurs bras afin que les joueurs-poissons viennent au milieu de la ronde. Les joueurs-poissons doivent passer et repasser entre les mailles du filet tandis que le filet compte (ou chante). Lorsque le signal (le chiffre choisi ou le mot choisi) est prononcé, le filet baisse les bras et les poissons qui sont à ce moment là à l'intérieur de la ronde sont prisonniers. Ils viennent alors rejoindre le groupe du filet qui, de nouveau, choisit un mot signal. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul poisson libre. On peut à ce moment là intervertir les rôles.</p>
<i>Forêt enchantée</i>	-	Minimum 8 joueurs	<p>Les participants sont placés sur une ligne à une extrémité du terrain. Il y a 2 lutins qui sont placés sur la ligne du centre et qui peuvent se promener dans un espace déterminé à l'avance (par exemple, la largeur du terrain et un mètre de chaque côté de la ligne du centre). Les participants doivent tenter de traverser la ligne centrale (l'espace des lutins) sans se faire toucher par les lutins. Si un participant se fait toucher par un lutin, il devient un arbre qui ne peut plus bouger. Le tour suivant, il doit tenter de toucher les participants sans bouger ses pieds. La dernière personne à réussir à traverser la forêt enchantée sans se faire toucher par les lutins ou par un arbre l'emporte.</p>
<i>Garage</i>	4 cônes	Minimum 4 joueurs (un nombre pair)	<p>Délimiter une espace à l'aide des cônes. Ce sera le garage. Placer les participants en équipes de deux. Dans une équipe il y a une voiture et un conducteur. Le but du jeu est que le conducteur guide sa voiture jusqu'à sa place de garage. Comme il y a au moins deux voitures et deux conducteurs il va falloir se faire entendre (c'est donc plutôt un jeu pour</p>

			<p>jouer à l'extérieur). On place les "joueurs-voitures" loin de leur garage. On leur bande les yeux et ensuite on les fait tourner un peu et on les remet sur la ligne de départ. Lorsque la course commence les "joueurs-conducteurs" sans jamais toucher à leur "joueur voiture" doivent les guider pour les conduire jusqu'au garage. Ils doivent dire en avant, à droite, à gauche, pour être le plus rapide à garer sa voiture.</p> <p>Pour la deuxième manche on inverse les rôles.</p>
<i>Goaler</i>	-	Minimum 8 joueurs	<p>Les participants sont divisés en deux équipes. Dans chacun des équipes, on désigne quelqu'un pour être le goaler. Les autres participants se trouvent un rôle (ex : docteur, serveur, etc.). Chacun leur tour, les joueurs doivent aller voir le goaler de l'autre équipe et jouer son rôle. Le goaler doit être capable d'embarquer dans la situation que l'autre joueur à choisie. S'il ne sait pas quoi faire ou dire, il donne un point à l'autre équipe.</p>
<i>Handball</i>	1 ballon	Minimum 8 joueurs	<p>On divise les joueurs en 2 équipes. Les joueurs doivent se faire des passes pour aller marquer un but dans le but de l'équipe adverse. Par contre, on ne peut pas se déplacer avec le ballon.</p>
<i>Histoire à relais</i>	-	Minimum 4 joueurs	<p>Les participants sont placés en cercle. Un premier raconte la première phrase d'une histoire. La personne à sa droite doit continuer l'histoire en y ajoutant une phrase et ainsi de suite afin de former une histoire hors de l'ordinaire.</p>
<i>Improvisation</i>	Thèmes variés	Minimum 6 joueurs	<p>Les participants sont divisés en 2 équipes. Le meneur de jeu donne un thème. Les équipes ont un court laps de temps (30 secondes par exemple) pour faire un « cocus » et décider de ce qu'ils vont faire pendant l'improvisation. Le meneur décide si chaque équipe présente chacun son tour ou s'ils doivent improviser ensemble. Il décide également de la durée de l'improvisation. Les participants doivent alors improviser en respectant le thème donné et les règles établies par le meneur de jeu.</p>
<i>Jean dit</i>	-	Minimum 2 joueurs	<p>L'animateur donne des ordres aux participants (par exemple, touche ton nez, lève ta jambe droite, etc.). si l'animateur dit « Jean dit » avant de donner son ordre, les participants doivent obéir. Si l'animateur donne un ordre sans dire « Jean dit » avant, les participants ne doivent pas obéir. Si un participant se trompe et obéit ou désobéit au mauvais moment, il est éliminé.</p>
<i>Je pars en voyage</i>	-	Minimum 6 joueurs	<p>Le premier participant dit : « Je pars en voyage et j'emporte ma valise. » Le deuxième doit répéter la phrase et ajouter un objet et ainsi de suite pour les participants suivants. Quand une personne ne se souvient plus de tous les objets mentionnés, elle est éliminée.</p>
<i>Jeux des animaux</i>	-	Minimum 12 joueurs	<p>Les moniteurs dressent une liste de noms d'animaux. Ils donnent ensuite un animal à chacun des joueurs. Lorsque le</p>

			départ est donné, les joueurs doivent imiter le cri de leur animal. Chacun doit tenter de retrouver tous ceux qui ont le même animal que lui. Lorsqu'il se sont tous retrouvés, ils s'assoient par terre.
<i>Jeu des feux</i>	Autant de verres que de participants et de l'eau	Minimum 10 joueurs	2 équipes sont formées et on trace 2 cercles sur le sol. 2 joueurs de chaque équipe vont se placer dans les cercles et on munit les autres joueurs de l'équipe d'un verre. Le jeu consiste à aller arroser à l'aide du verre l'enfant qui est dans le cercle de l'autre équipe tout en protégeant le sien. L'équipe gagnante est celle dont l'enfant est le moins mouillé.
<i>Jeu des numéros</i>	Stylo feutre lavable	Minimum 20 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes (il peut y avoir plus d'équipes s'il y a plus de joueurs). Chaque joueur reçoit un numéro qu'on écrit dans sa main. (S'il y a 10 joueurs dans l'équipe, les bouts de papier sont numérotés de 1 à 10) Chaque équipe a une zone dans laquelle il y a un moniteur. Les joueurs doivent toucher les joueurs des autres équipes. Quand un joueur touche un autre joueur, ce dernier doit lui montrer son numéro. Si le numéro du joueur touché est plus bas que celui du joueur « toucheur », alors le « toucheur » amène l'autre dans sa base. Le joueur touché doit donner son numéro au moniteur qui l'inscrit sur une feuille. Le joueur peut alors retourner jouer. À la fin, les moniteurs calculent leurs points et l'équipe qui en a le plus est la gagnante. Le joueur qui a le numéro 1 peut seulement « manger » le joueur avec le plus haut numéro (par exemple, 10 s'il y a 10 joueurs par équipe) et le joueur ayant le plus haut numéro peut « manger » tous les autres sauf celui qui a le numéro 1.
<i>Jeu du cercle</i>	Des craies à trottoir	Minimum 4 joueurs	Tous les participants, sauf un, doivent tracer un cercle autour d'eux. Les cercles doivent être assez espacés les uns des autres. Le participant qui n'a pas de cercle se promène autour des cercles. Quand celui-ci crie « Olé! », tous les participants doivent changer de cercle et celui qui a crié « Olé! » doit tenter de se trouver un cercle. Un participant se retrouve alors sans cercle et devient ainsi celui qui crie « Olé! ». Après quelques tours, on peut faire des éliminatoires. Celui qui n'a pas de cercle est éliminé et doit choisir le prochain meneur de jeu en faisant un X sur son cercle. Un cercle avec un X dedans ne peut être utilisé.
<i>Junglerie</i>	Un ballon	Minimum 6 joueurs	Les participants sont placés en cercle. Il y a un meneur de jeu au centre du cercle qui a un ballon. Il doit tourner sur lui-même et pointer une personne et dire une des ces affirmations : 1- « Éléphant » : le joueur pointé doit imiter la trompe d'un éléphant et des deux voisins doivent faire les oreilles. 2- « Girafe » : le joueur pointé doit monter sur la pointe des pieds et allonger son cou et ses deux voisins doivent s'accroupir au pied de la girafe. 3- « Crocodile » : Le joueur pointé imite la mâchoire du crocodile avec ses bras et ses deux voisins forment le corps de l'animal derrière lui,

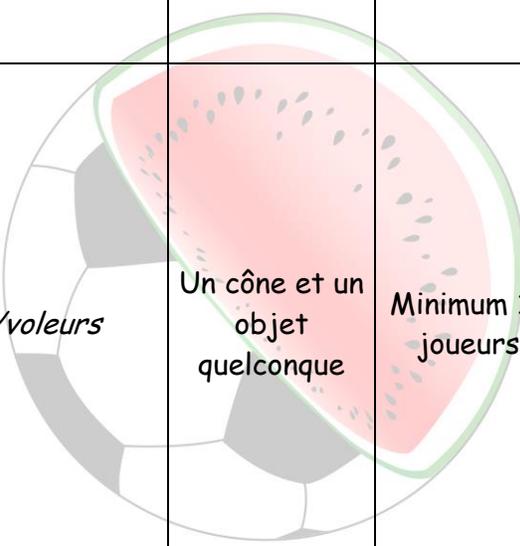
			mais le dernier joueur du crocodile doit lever sa jambe pour faire la queue. 4- « Madagascar » : quand le meneur de jeu crie ce mot et qu'il lance le ballon, le participant qui le reçoit doit répéter le mot avant de recevoir le ballon. S'il réussit, il prend la place du meneur de jeu.
<i>Kangourou</i>	Une poche petite de sable par participant	Minimum 12 joueurs	Les participants sont divisés en deux équipes. Les joueurs de chaque équipe sont placés chacun dans une moitié du terrain et doivent tenter de toucher ceux de l'autre équipe avec les poches sans dépasser la ligne du centre. Pour lancer une poche, il faut la faire glisser sur le sol. Il est important que la poche glisse sur le sol et ne lève pas dans les airs. Il faut donc tenter de toucher les pieds d'un joueur adverse pour l'éliminer en sautant pour éviter les poches des joueurs de l'autre équipe. Lorsqu'un joueur est touché, il se retire du jeu. Il peut avoir possibilité de retour au jeu si un joueur de son équipe touche quelqu'un de l'équipe adverse.
<i>La poste court</i>		Minimum 6 joueurs	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.
<i>La reine (ou le roi) et sa clé</i>	Une chaise et un trousseau de clé	Minimum 4 joueurs	Les participants sont assis en cercle autour d'une chaise. Un participant est désigné comme reine (ou roi) et s'assoit sur la chaise au centre du cercle sous laquelle est caché son porte clés. La reine a les yeux fermés. Les participants doivent, un après l'autre, aller chercher le trousseau de clés sans faire de bruit, car si la reine découvre le participant retourne s'asseoir. Quand un participant réussit à ramener le porte clés à sa place, il devient la nouvelle reine (ou roi).
<i>L'Île des aliments santé (sans « t »)</i>	-	Minimum 2 joueurs	Pour pouvoir entrer sur l'Île des aliments santé, les participants doivent nommer des aliments dont le nom ne contient pas la lettre « T ». L'animateur demande aux participants, chacun leur tour, quel aliment ils apporteraient sur l'Île des aliments santé, sans leur dire que le nom de l'aliment ne doit pas contenir la lettre « T ». Les participants essaient donc de nommer des aliments afin de découvrir la règle qui leur permettra d'entrer sur l'Île.
<i>L'Île Padipado</i>	-	Minimum 2 joueurs	Même chose que l'île des aliments santé, mais cette fois-ci les participants doivent nommer des choses qu'ils mettraient dans leur valise pour aller à l'Île Padipado (pas de « i », pas de « o »).
<i>Loup Garou</i>	Cartes du jeu Loup Garou	Minimum 5 joueurs	Voir règlements dans la boîte de jeu ou sur le site Internet http://lesloupsqarous.free.fr/htm/regles.html
<i>L'ours qui dort</i>	-	Minimum 6	Les participants se placent sur une ligne au fond du terrain.

		joueurs	Un participant joue le rôle de l'ours et va se placer à l'autre bout du terrain en petite boule, les yeux fermés comme s'il dormait. Les participants doivent alors s'approcher le plus possible de l'ours sans faire de bruit pour ne pas le réveiller. L'ours, lorsqu'il entend un bruit proche de lui se réveille et essaie d'attraper les participants qui ont tenté de le réveiller. Si l'ours touche un participant, celui-ci devient, lui aussi, un ours. Le tour suivant, les ours doivent se réveiller en même temps pour attraper les participants.
<i>Magie noire</i>	-	Minimum 2 joueurs	L'animateur annonce qu'il va faire de la magie noire. Il demande aux participants de choisir un objet dans le local pendant qu'il s'éloigne pour ne pas entendre ni voir. Lorsque l'objet est choisi, l'animateur revient. L'autre animateur (complice) doit lui nommer des objets et il doit tenter de deviner si c'est cet objet qui a été choisi. Le complice nomme un nombre quelconque d'objet en faisant bien attention de ne pas nommer d'objets noirs. Lorsqu'il nomme un objet noir, l'animateur sait que le prochain objet sera le bon. Le truc est donc, pour le complice, de nommer l'objet choisi après un objet de couleur noire. Il faut varier le nombre d'objets que l'on nomme avant l'objet noir pour éviter le doute des participants.
<i>Mannequins</i>	-	Minimum 5 joueurs	L'animateur demande à 4 participants (mannequins) de venir en avant et de prendre une position fixe quelconque qu'ils devront tenir pendant quelques minutes. Les autres sont observateurs. L'animateur demande ensuite à un participant observateur de s'éloigner et de tourner le dos aux mannequins. À l'aide des autres observateurs, l'animateur change une des positions des mannequins. Il demande ensuite au participant qui s'est retiré de revenir observer une deuxième fois afin de trouver l'erreur. S'il ne trouve pas, on peut lui donner des indices jusqu'à ce qu'il trouve.
<i>Mariés/chevalier/brouette</i>	Musique	Minimum 8 joueurs	Les participants se promènent et dansent au rythme de la musique dans un espace donné assez grand. L'animateur contrôle la musique. Lorsque la musique arrête, l'animateur doit donner une des commandes suivantes : 1- « Mariés » : Chaque participant doit se trouver un partenaire et l'un doit prendre l'autre dans ses bras comme des mariés. 2- « Chevalier » : Chaque joueur doit se trouver un partenaire. L'un doit se mettre à 4 pattes et l'autre doit s'asseoir sur son dos comme un chevalier sur son cheval. 3- « Brouette » : Chaque joueur doit se trouver un partenaire. L'un doit mettre ses mains par terre et l'autre doit lui prendre les pieds comme s'il poussait une brouette. L'équipe la plus lente à se placer selon l'ordre donné est éliminée. Si on a un nombre impair au départ, la personne qui se retrouve seule après le premier tour est éliminée. L'animateur repart la musique avant de l'arrêter à nouveau et de donner un autre

			ordre. Les participants doivent alors se trouver un nouveau partenaire.
<i>Ma tante s'appelle...</i>	-	Minimum 4 joueurs	On divise les participants en 2 équipes qui se placent sur deux lignes. À tour de rôle, on demande une question à un participant. Exemple : Ma cousine s'appelle Rita, quel met préfère-t-elle? Le participant doit alors donner une réponse qui commence par la même lettre que le prénom donné dans la question, soit R dans l'exemple. Il ne faut pas dire aux participants comment répondre, ils doivent tenter de trouver la règle. Chaque bonne réponse donne un point à l'équipe.
<i>Meurtrier/détective</i>		Minimum 8 joueurs	Les participants sont placés en cercle. Ils ferment les yeux pendant que le meneur de jeu fait le tour pour déterminer qui sera le meurtrier et qui sera le détective. Il tape doucement une fois sur la tête du meurtrier et deux fois sur la tête du détective. Pendant que le meneur de jeu circule et que les participants ont les yeux fermés, ils répètent à haute voix « Une tape meurtrier, deux tapes détective ». Afin de se rappeler de leur rôle si jamais le meneur leur donne une ou deux tapes. Une fois terminé, le meneur s'assoit et les participants ouvrent les yeux. Tout le monde doit se regarder dans les yeux. Celui qui a le rôle de meurtrier doit tuer les autres participants en leur faisant des clins d'œil sans que le détective ne le trouve (le meurtrier ne sait pas qui est le détective). Lorsque le meurtrier te fait un clin d'œil, tu dois t'asseoir. Le détective doit observer tous les participants afin de découvrir qui est le meurtrier. Il a trois chances de le trouver. S'il le trouve, c'est lui qui devient meneur de jeu et choisit qui seront les prochains meurtrier et détective. S'il ne le trouve pas, c'est le meurtrier qui devient meneur de jeu et choisit.
<i>Mon pied, mon œil</i>	-	Minimum 4 joueurs	Les participants sont assis en cercle. Il y a un meneur de jeu au centre. Celui-ci déclare en pointant quelqu'un du doigt : « C'est mon pied », en touchant son œil. Aussitôt, la personne doit lui répondre « C'est mon œil », en touchant son pied. Et vice versa. Lorsqu'un joueur pointé se trompe, il prend la place du joueur au centre.
<i>Mot dans le front</i>	Cartons avec des mots	Minimum 4 joueurs	Tous les participants reçoivent un carton avec un mot dessus qu'ils placent sur leur front sans le regarder. Ils doivent chacun leur tour poser des questions aux autres qu'ils peuvent répondre par oui ou par non afin de deviner le mot qu'ils ont sur le front.
<i>Mouchoir</i>	Un foulard ou un objet quelconque	Minimum 8 joueurs	Les participants sont assis en cercle. Un participant tourne autour du cercle avec un objet dans sa main. Il choisit derrière quelle personne il veut le déposer. Les participants assis en cercle doivent regarder au centre du cercle. Lorsque celui qui circule est passé derrière eux, ils peuvent regarder s'il a déposé l'objet. Si c'est le cas, le participant

			doit prendre l'objet dans ses mains et courir autour du cercle pour rattraper celui qui a déposé l'objet, qui court aussi autour du cercle. Il faut déterminer un nombre de tours (par exemple, 3 tours et on peut augmenter à chaque fois) de cercle à faire avant que le premier qui ait terminé ses tours s'assoit où était le participant. Si celui qui a déposé l'objet s'assoit à la place de l'autre en premier, il a gagné et l'autre devient celui doit déposer l'objet. Si l'autre participant réussit à faire ses tours et à s'asseoir avant celui qui a déposé l'objet, ce dernier doit recommencer.
<i>Moustafa</i>	-	Minimum 6 joueurs	Tous les participants, sauf un, sont couchés par terre les yeux fermés. L'animateur désigne un Moustafa sans que les autres ne sachent. Celui qui est debout est le détective qui doit trouver le Moustafa parmi tous les participants. Le détective doit demander à l'oreille des participants s'il est le Moustafa. Quand il le trouve, le Moustafa cri « Oui! C'est moi! », puis il se lève et doit toucher le plus grand nombre de personnes avant qu'ils ne franchissent la ligne menant à la zone de protection. Le tour suivant, le Moustafa devient le détective. Ensuite, l'animateur nomme un nouveau Moustafa et on recommence.
<i>Mur chinois</i>	-	Minimum 6 joueurs	Les participants sont placés sur une ligne au fond du terrain. Il y a un ou deux participants sur la ligne du centre (mur). Les participants doivent tenter de traverser le mur sans se faire toucher. Ceux sur la ligne du centre forment le mur et peuvent seulement se déplacer sur la ligne centrale pour essayer de toucher ceux qui tentent de traverser. Si un participant est touché, il doit rester sur la ligne centrale et essayer de toucher les autres.
<i>PacMan</i>	Espace avec des lignes au sol et un dossard	Minimum 4 joueurs	C'est le même fonctionnement que le jeu de PacMan sur console de jeux ou sur ordinateur. Il y a un enfant qui est le PacMan et qui porte un dossard. Il doit manger les autres enfants. Attention, tout le monde doit se déplacer sur les lignes, on ne saute pas d'une ligne à une autre, on suit notre ligne et on change aux intersections seulement. Lorsque l'on est mangé on doit s'asseoir et une personne assise bloque le chemin donc on ne peut pas passer par dessus. Selon l'âge, il peut y avoir moyen de délivrer ceux qui ont été mangés (par exemple: nommer un sauveteur qui doit aller toucher les têtes de ceux qui ont été mangés tout en restant sur les lignes.)
<i>Passe à 10</i>	1 ballon	Minimum 8 joueurs	On divise les participants en 2 équipes. Chaque équipe doit essayer de faire 10 passes avant que l'équipe adverse n'intercepte le ballon. Si le ballon tombe par terre, on recommence à zéro.
<i>Patatras</i>	-	Minimum 4 joueurs	Les participants sont placés en cercle. Ils doivent suivre les ordres du meneur de jeu. Les ordres sont les suivants : 1- « Patatras » : il faut s'asseoir, 2- « Patapouf » : il faut se

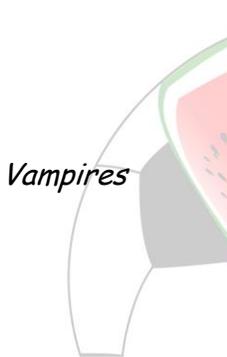
			lever, 3- « Patacloc » : il faut plier les genoux sans s'asseoir. Celui qui se trompe ou hésite est éliminé.
<i>Pêche en famille</i>	Une quinzaine de poissons en carton, un carton par équipe.	Minimum 8 joueurs	Former de 2 à 5 équipes de 4 joueurs. Les équipes représentent les familles Durant, Dupont, Dubois, etc... Dans chacune d'elles, les joueurs s'attribuent un rôle: il y a le père, la mère, la fille, le fils. Une circonférence d'un mètre de diamètre environ est tracée au centre de la salle: c'est la "mer". Les poissons sont déposés à l'intérieur. Autour de la salle, à la même distance de la "mer", sont tracées autant de petites circonférences qu'il y a de familles: ce sont les "maisons". Les familles se groupent chacune autour de leur "maison" respective. Chaque famille possède un carton. Le meneur appelle un des membres de la famille, le "père", par exemple. À cet appel, les joueurs de chaque équipe qui jouent ce rôle prennent le carton, se précipitent vers la "mer" et, agitant le carton, tentent de pousser un poisson dans leur "maison". Les joueurs ne peuvent rapporter qu'un poisson à la fois. Ils n'ont pas le droit d'essayer de nuire aux autres équipes. Dès que le poisson est complètement entré dans la "maison" (il ne doit dépasser le trait ni de la tête, ni de la queue), le joueur en piste s'empresse de retourner à la "mer" pour tenter d'en rapporter un autre. De temps en temps, le meneur appelle un autre membre de la famille. En ce cas, le joueur qui était en jeu pose le carton à l'endroit où il se trouvait et retourne à la "maison", tandis que le joueur appelé s'empresse de reprendre le jeu. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la "mer" soit vidée de ses poissons. C'est l'équipe qui a fait rentrer le plus de poissons dans sa "maison" qui est gagnante.
<i>Pirates/voyageurs</i>	3 ou 4 dossards et des cônes ou des tapis pour délimiter les espaces	Minimum 12 joueurs	Il doit y avoir des espaces délimités aux 4 coins du terrain qui seront les îles des voyageurs et un espace au centre qui sera le bateau des pirates. Il faut sélectionner 3 ou 4 pirates qui porteront des dossards, les autres sont des voyageurs. Les voyageurs doivent se promener d'île en île sans se faire toucher par un pirate. Si un pirate touche un voyageur, il doit l'apporter dans son bateau pour le faire prisonnier. Les autres voyageurs peuvent venir le délivrer en lui tapant dans la main. Les voyageurs ne peuvent rester plus que quelques secondes sur une île, ensuite ils doivent changer d'île. Les pirates doivent toucher les voyageurs et protéger leur bateau et leurs prisonniers.
<i>Plancher magique</i>	-	Minimum 4 joueurs	Lors de déplacements, le moniteur avertit les participants qu'ils marchent sur un plancher magique. Il donne des commandes que les participants doivent respecter. Par exemple, il peut leur dire qu'ils marchent sur des coussins très mou, dans du jello, dans de la colle, etc.

<i>Planètes</i>	-	Minimum 16 joueurs	Les participants sont divisés en plusieurs équipes (minimum 4) dont chacune porte le nom d'une planète. Les participants sont assis en cercle avec les membres de leur équipe et se tiennent les uns, les autres en crochet de bras. Au signal du meneur du jeu, la planète nommée va attaquer l'autre planète nommée (ex : Vénus attaque Saturne). Les joueurs ont 10 secondes pour ramener le plus de joueurs possible avec eux. Il est à noter que pour ramener un joueur avec soi, il faut que celui-ci soit complètement isolé de sa planète.
<i>Planètes (avec cerceaux)</i>	24 cerceaux et 4 ballons	Minimum 12 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes qui se place chacun de son côté du terrain. Chaque équipe doit construire 2 planètes à l'aide de cerceaux (6 cerceaux par planète) à 5-6 mètres de la ligne centrale et distancée l'une de l'autre. Avec les ballons, les participants doivent tenter de faire tomber les planètes de l'autre équipe. Si une planète tombe, l'équipe a 10 secondes pour tenter de la reconstruire. Les équipes peuvent choisir deux gardiens de planètes, mais ces derniers ne pourront pas lancer de ballons.
<i>Polices/voleurs</i>	 Un cône et un objet quelconque	Minimum 10 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes. Une équipe doit protéger le diamant et l'autre doit tenter de le voler. Les policiers sont placés derrière une ligne à une extrémité du terrain et l'objet est placé sur un cône à 1 ou 2 mètres devant cette ligne. Les voleurs doivent tenter de voler l'objet sans se faire toucher par les policiers. Si un policier sort de sa zone, il doit toucher un voleur pour pouvoir revenir, sinon il est éliminé. Les policiers doivent donc être certains de toucher quelqu'un avant de sortir pour ne pas être éliminé. Lorsqu'un joueur est touché, il est éliminé. Si un voleur réussit à s'emparer de l'objet, il doit se rendre dans sa zone à l'autre bout du terrain sans se faire toucher pour marquer un point. Le tour suivant, on échange les rôles des 2 équipes.
<i>Poules/renards/vipères</i>	Des dossards de 3 couleurs différentes ou des crayons à maquillage	Minimum 15 joueurs	Les participants sont divisés en 3 équipes, les poules, les renards et les vipères. Chaque équipe a une base dans laquelle il ne peut pas se faire toucher. Les poules doivent toucher les vipères, les vipères doivent toucher les renards et les renards doivent toucher les poules. Lorsqu'une poule touche une vipère, par exemple, elle doit amener celui-ci dans sa base. Pour libérer un membre de son équipe, il faut aller lui toucher la main sans se faire toucher. Il faut donc être prudent pour ne pas se faire toucher lorsqu'on sort de sa base pour aller toucher quelqu'un. La partie se termine quand tous les membres d'une équipe sont faits prisonniers.
<i>Pousse/attrape</i>	Un ballon	Minimum 4 joueurs	Les participants sont placés en cercle. Il y a un meneur de jeu au centre avec le ballon. Il lance le ballon aux participants et ceux-ci doivent être attentifs parce que si le meneur dit « attrape », le participant doit pousser le ballon et si le meneur dit « pousse », le participant doit attraper le

			ballon. Il faut donc faire l'inverse de ce que dit le meneur de jeu. Si un participant se trompe, il est éliminé. Le meneur de jeu doit donner la commande avant de lancer le ballon sinon le temps de réaction est trop court. Le gagnant est le dernier à bien réagir aux commandes et devient le meneur de jeu pour le tour suivant.
<i>Psychologue</i>	-	Minimum 4 joueurs	Sélectionner un psychologue parmi les participants. Celui-ci se retire de la pièce. On choisit un ou plusieurs patients qui ont un "problème" ou un tic et le psychologue à son retour doit interroger le groupe et observer afin de trouver le ou les patients. Exemples de tics (clin d'œil fréquent, pied qui bouge, tourner une boucle de cheveux, timide à l'excès, rire à l'excès (plus évident, mais pas si on prend un jeune qui rit toujours ...). Quand le psychologue pose un diagnostic correct, le patient devient le nouveau psychologue.
<i>Queues de renard</i>	Un foulard par participant	Minimum 8 joueurs	Les joueurs s'installent de la même façon que pour le ballon jambon et s'accroche une queue dans le dos dans la nouer à la ceinture. Lorsque le meneur de jeu appelle un numéro, les deux participants portant ce numéro se lèvent et doivent en 25 secondes attraper la queue de leur adversaire. Celui qui réussit donne un point à son équipe.
<i>Qui a touché qui?</i>	-	Minimum 6 joueurs	Tous les participants sont couchés sur le dos avec un bras dans les airs et les yeux fermés. L'animateur choisit 3 participants pour commencer. Ceux-ci vont chacun toucher la main d'un participant pendant que les participants ont encore les yeux fermés. Ensuite, les 3 participants qui ont été touchés tentent de deviner qui les a touché. Si le participant se trompe, il retourne se coucher, s'il réussit, il prend la place de celui qui l'a touché.
<i>Range-tout</i>	Plusieurs boules de papiers de différentes grosseurs	Minimum 2 joueurs	Les joueurs sont divisés en 2 équipes. On trace une frontière pour départager les terrains de chaque équipe. On fabrique de grosses ou de petites boules de papier avec de vieux journaux et, au début du jeu, on en met autant sur les deux terrains. Au signal de départ chaque équipe doit "ranger" son terrain en se débarrassant de ses boules de papier au plus vite. Pour ranger elle lance les boules de papier chez son voisin qui, de son côté, en fait tout autant. Après un temps déterminé le jeu s'arrête et on compte le nombre de boules de papier sur chaque terrain. L'équipe qui en a le moins gagne.
<i>Roche/papier/ciseaux géant</i>	-	Minimum 6 joueurs	Les participants sont divisés en 2 équipes. Ils sont placés sur des lignes parallèles à environ 1 mètre de distance. Chaque équipe fait un « cocus » pour décider l'objet qu'ils choisissent (roche, papier ou ciseaux). Quand les équipes sont prêtes. Elles disent « Roche, papier, ciseaux » et montrent leur choix avec leurs mains. L'équipe qui l'emporte doit tenter de toucher le plus de joueurs de l'autre équipe

			possible pendant que ceux-ci se sauvent dans leur zone de protection au fond du terrain. Le participant qui est touché rejoint l'équipe de celui qui l'a touché pour le prochain tour.
<i>Roi/reine/cavalier</i>	Musique	Minimum 8 joueurs	Même principe que « Mariés, chevalier, brouette », mais les commandes sont différentes. 1- « Roi » : Passer entre les jambes d'un partenaire. 2- « Reine » : Embarquer dans les bras de son partenaire. 3- « Cavalier » : Monter sur le dos de son partenaire.
<i>Sans faire de bruit</i>	-	Minimum 10 joueurs	Les joueurs sont divisés en 2 équipes. La première équipe prend place contre le mur, sur la ligne de départ. Les joueurs de l'autre équipe ont les yeux bandés et prennent place au milieu de la salle, en ligne, face aux autres joueurs, les bras le long du corps. Au signal donné, les premiers joueurs partent sur la pointe des pieds pour aller atteindre l'autre mur en passant entre les aveugles. Quand un aveugle entend ou devine le passage d'un joueur de l'équipe adverse, il étend ses bras pour le toucher. Les aveugles ne peuvent se déplacer. Tous les joueurs ainsi touchés sont éliminés et doivent quitter le terrain. Quand tous sont éliminés, les aveugles prennent la place de l'équipe adverse et on recommence une nouvelle partie.
<i>Sardines</i>	-	Minimum 4 joueurs	Les participants sont placés à une certaine distance les uns des autres. Le meneur de jeu se place devant le groupe de façon à ce que tout le monde le voit. Quand le meneur de jeu indique une direction avec son bras, tous les participants doivent se diriger vers cette direction le plus vite possible. À un moment donné, sans prévenir, le meneur crie « sardines » et les participants doivent se coller ensemble pour prendre le moins d'espace possible.
<i>Surveillant</i>	-	Minimum 4 joueurs	Un joueur cache sa tête entre ses bras et d'appuie contre un mur, c'est le surveillant. Les autres sont placés en ligne, à une cinquantaine de pieds derrière lui. Au signal, les joueurs s'approchent librement du surveillant, en marchant ou en courant, ils ont pour but de pouvoir toucher le surveillant sans être vus. Le surveillant a le droit de se retourner subitement quand il le voudra. S'il surprend alors un joueur en mouvement, il le désigne et celui-ci doit immédiatement retourner au point de départ. Les joueurs doivent donc être absolument immobiles lorsque le surveillant se retourne. Celui qui réussit devient le surveillant.
<i>Tag</i>	-	Minimum 6 joueurs	Il existe plusieurs façons de jouer et plusieurs sortes de tag portant des noms différents. (tag pont, tag chocolat, tag toilette, tag blessé, tag glaçon, tag tortue, tag chaîne, etc.)
<i>Tape-chaise</i>	Une chaise par participant	Minimum 6 joueurs	Les participants se placent en cercle. On désigne quelqu'un qui vient au centre. Celui qui a une place libre à sa droite doit taper sur la chaise en disant le prénom de quelqu'un qui se trouve dans le cercle. La personne désignée vient ensuite s'asseoir sur la chaise vide sur laquelle on a tapé. La

			<p>personne au centre doit alors se dépêcher d'essayer d'aller s'asseoir sur la chaise qui vient de se libérer avant que la personne qui se trouve à gauche de l'emplacement tape et dise le prénom de quelqu'un. S'il réussit à s'asseoir avant que la personne réussisse à dire le nom, cette personne prend la place au centre.</p>
<i>Téléphone</i>	-	Minimum 6 joueurs	<p>Les participants sont placés en cercle. Un participant choisit un mot, une expression ou une phrase dans sa tête et le dit dans l'oreille de son voisin de droite. Il ne peut pas le répéter deux fois. Le voisin doit ensuite répéter ce qu'il a entendu (sans rien ajouter ni enlever) dans l'oreille de son voisin de droite et ainsi de suite jusqu'à ce que la dernière personne reçoive le message. Elle dit alors à haute voix ce qu'elle a entendu et le participant qui a commencé le message valide en disant le mot, l'expression ou la phrase de départ.</p>
<i>Téléphone arabe</i>	-	Minimum 6 joueurs	<p>Les participants sont placés en cercle. Un premier participant dit un mot à l'oreille de son voisin de droite. Celui-ci doit penser à un nouveau mot en lien avec le mot du premier participant et le dire dans l'oreille du troisième participant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on arrive au premier participant. On dit alors ce qu'était le premier et le dernier mot. Ceux-ci n'ont souvent aucun lien. Il peut être intéressant, après chaque tour, de faire dire à voix haute les mots pour voir le cheminement des idées qui a mené à ce mot.</p>
<i>Toile d'araignée</i>	-	Minimum 6 joueurs	<p>Les participants sont placés en cercle. Chacun doit donner ses mains à deux autres personnes autres que ses voisins immédiats formant ainsi une toile d'araignée. Par la suite, le groupe doit tenter de défaire la toile d'araignée et de reformer le cercle sans lâcher les mains des autres.</p>
<i>Train/avion/autobus</i>	Un objet quelconque	Minimum 8 joueurs	<p>Les participants sont divisés en 2 équipes. Chaque équipe se place en file un derrière l'autre. Les premiers de chaque équipe sont face à face à quelques mètres de distance. Le meneur de jeu est au centre, entre les deux équipes et place l'objet par terre devant lui. C'est lui qui donne les consignes. Il a le choix entre les 3 suivantes : 1- « Train » : Le dernier participant de chaque équipe passe entre les jambes de tous les participants de son équipe qui sont devant lui et essaie d'attraper l'objet devant le meneur de jeu avant le joueur de l'équipe adverse. 2- « Avion » : Le dernier participant de chaque équipe passe par dessus tous les participants de son équipe qui se mettent en boule par terre et essaie d'attraper l'objet avant l'autre équipe. 3- « Autobus » : Le dernier participant de chaque équipe zigzag entre les membres de son équipe et tente de prendre l'objet en premier. Peu importe la commande, celui qui attrape l'objet en premier donne un point à son équipe. Le dernier de la file devient donc le premier et ainsi de suite.</p>

<p><i>Vache qui tache</i></p>	<p>Un crayon feutre lavable ou un crayon à maquillage</p>	<p>Minimum 4 joueurs (maximum 15 joueurs)</p>	<p>Chaque participant est une vache numérotée (1 à n). Le but du jeu est d'appeler une autre vache sans se mélanger. Attention, il y a une formule bien précise pour appeler une autre vache. On doit dire : « Je suis la vache qui tache sans tache (jusqu'à ce que les participants aient des taches) numéro 1 et j'appelle la vache qui tache sans tache numéro 3 ». Lorsqu'on réussit à dire la phrase sans se tromper, c'est maintenant le tour de la vache numéro 3 d'appeler une amie. Elle dit : « Je suis la vache qui tache sans tache numéro 3 et j'appelle la vache qui tache sans tache numéro 2 ». Si un joueur se trompe, ce dernier doit se faire une tache au crayon de feutre lavable sur le bras. Ainsi, lorsqu'une vache voudra l'appeler, elle devra dire : « Je suis la vache qui tache sans tache numéro 1 et j'appelle la vache avec 1 tache qui tache numéro 2 ». Le jeu continue ainsi qu'à ce que les moniteurs ou les joueurs soient lassés de jouer.</p>
<p><i>Vampires</i></p> 	<p>Plusieurs ballons mous et des cerceaux</p>	<p>Minimum 8 joueurs</p>	<p>Les participants sont divisés en 2 équipes égales, les vampires et les chasseurs de vampires. Déterminer ou tracer un couloir et placer autant de cerceaux que de vampires au bout du couloir. Les vampires traversent le couloir en courant pour rentrer dans leurs tours (les cerceaux posés au sol). Ils ne doivent pas se faire toucher par les balles magiques lancées par les chasseurs de vampires qui sont de chaque côté du couloir. Quand un vampire est touché, il doit se coucher par terre. Ensuite, on change les rôles. Après, on compare le nombre de vampires touchés dans chaque équipe.</p>
<p><i>Vêtements musicaux</i></p>	<p>Un sac rempli de différents types de vêtements et de la musique</p>	<p>Minimum 6 joueurs</p>	<p>Les joueurs sont placés en cercle. Les participants se passent le sac de vêtements à tour de rôle le plus rapidement possible au son de la musique. Lorsque la musique arrête, la personne qui a le sac dans les mains doit fermer les yeux, piger un vêtement dans le sac et le porter pour le reste du jeu. On continue ainsi jusqu'à ce que le sac soit vide.</p>
<p><i>Voleurs</i></p>	<p>Une épingle à linge par participant</p>	<p>Minimum 10 joueurs</p>	<p>Tous les participants sont dispersés dans la salle et ont chacun une épingle à linge dans le dos. Le jeu consiste à voler le plus d'épingles possible aux autres en deux minutes. Ceux qui se font voler leur épingle continuent à jouer quand même. Les participants n'ont pas le droit de rester adossés au mur.</p>

Autres jeux : <http://outils.quebecenforme.org/banquejeux/>