

<b>Titre</b>	Lustixspiel de Gilwell
Temps	10 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	2
Description	Dans un terrain déterminé, les participants font des singeries et es blagues. Chacun doit garder son sérieux. Le dernier a ne pas rire a gagné.
Variantes	Un participant se retire du groupe, les autres prennent une position qu'ils devront garder pendant tout le jeu. Le but du participant mobile restant est de faire changer de position ses collègues par n'importe quel moyen. Dès qu'il a réussi à en faire bouger un, celui-ci doit alors aider à „réveiller“ les autres participants.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Voler les chaussettes
Temps	10 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	3
Description	Le but du jeu est de voler le plus de chaussettes possible aux autres participants. Tous les moyens sont permis dans un cadre sécuritaire. Le jeu se termine lorsque plus personne n'a de chaussettes.
Variantes	Voler le bonnet (en hiver), le foulard, la chemise scoute, les chaussures, etc.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	Attention à la sécurité (surtout avec les foulards) et aux boutons des chemises (pensez à vos mamas).

<b>Titre</b>	Golf avec la forêt
Temps	Jusqu'à 30 min.
Matériel	Aucun (une forêt)
Minimum de participants	4
Description	<i>Première partie</i> : collectez des éléments dans la forêt pour faire du golf (long bois, pives ou pierres,...) <i>Deuxième partie</i> : tous les participants se mettent en ligne et visent la même direction. Celui qui lance le plus loin la pive ou la pierre avec son bout de bois a gagné.
Variantes	Celui qui vise le mieux un but défini (un foulard par exemple).
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention à bien cadrer la direction des tirs.

<b>Titre</b>	Lecture du journal
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	123 petit poisson rouge.
Variantes	Lorsque le volontaire se retourne, il cite un objet / animal / expression que les participants doivent mimer. Celui qui mime le moins bien est éliminé.
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Grand-mère, grand-mère
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	5
Description	Un volontaire est la grand-mère et se place à bonne distance, face à tous les autres participants alignés. Chaque participant à tour de rôle demande „Grand-mère, grand-mère, aimes-tu XXX ?“ (XXX à remplacer par un aliment ou un plat). La „grand-mère“ doit répondre par oui ou non selon ses goûts réels et déterminer de quelle distance le participant peut avancer ou doit reculer (ex : avancer d'une baignoire, d'un pas de souris, etc.) selon s'il aime beaucoup, un peu ou pas du tout cet aliment. Le participant doit ensuite dire „Merci grand-mère“ quel que soit son déplacement sinon il doit retourner à la ligne de départ. Le jeu se termine lorsqu'un participant atteint la grand-mère. Le participant devient à son tour grand-mère.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Twister sans Twister
Temps	5 – 10 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Diviser les participants en minimum deux groupes. Le meneur de jeu dicte à chaque groupe combien de parties du corps ont le droit de toucher le sol par équipe (ex emple : deux pieds, trois mains, un genou et une épaule). La première équipe qui n'arrive pas à respecter les consignes a perdu. Le meneur de jeu augmente la difficulté des ordres au fur et à mesure que le temps passe.
Variantes	Less participants doivent tenir chaque position 15 secondes pour qu'elle soit validée ; les participants doivent tenir le plus longtemps possible dans la position.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	Attention à la texture du sol en extérieur.

<b>Titre</b>	La chaîne folle
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	8
Description	Les participants forment un cercle, une personne commence et fait un geste avec un bruit. Le suivant doit répéter le geste du précédent et rajouter un geste et un bruit. Le suivant doit répéter tous les gestes accompagnés des bruits correspondants, et ainsi de suite.
Variantes	„Dans ma valise il y a...” et chaque participant rajoute quelque chose dans la valise en énumérant tout ce qu’il devrait déjà s’y trouver (de manière imaginaire).
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Je n'ai jamais
Temps	20 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Tous les participants font un cercle, assis par terre. Chaque joueur a tour de rôle énonce le titre d'un film ou d'un livre qu'il n'a pas vu ou lu. Tous ceux qui ne l'ont pas lu non plus doivent se lever. Ensuite, pour animer le jeu, chaque participant doit dire une chose qu'il n'a jamais faite. Tous ceux qui ne l'ont jamais faite se lèvent (exemple : je n'ai jamais triché pendant un raid). Le but étant de dévoiler des anecdotes cocasses.
Variantes	Chaque joueur énonce un fait (exemple : je voudrais qu'il fasse beau), tous ceux qui sont d'accord lui sautent dessus (les participants sont couchés ou sur les genoux pour limiter les dégâts).
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Cache-toi
Temps	30 min
Matériel	Trois bouts de bois
Minimum de participants	5
Description	Les trois bouts de bois en pyramide forment le point de base (il peut aussi être déterminé par un arbre). Un volontaire reste au point de base, ferme les yeux et compte jusqu'à 50 pendant que les autres participants se cachent. Quand le volontaire a terminé, il va chercher les autres. Quand il en trouve un, il doit courir jusqu'à la base et la toucher avant le caché sinon le caché peut repartir sans gage. Si le chercheur gagne, le caché a perdu et doit attendre la fin du jeu.
Variantes	Le caché qui a perdu peut aussi aider le chercheur au lieu d'attendre. Cache-cache à l'envers : une personne va se cacher, tout le monde la cherche. Quand une personne la trouve, elle se cache avec elle. Le jeu se termine lorsque tout le monde est caché ensemble.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	Attention à mettre des limites au terrain.

<b>Titre</b>	Jeu du cri
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	10
Description	Les participants sont divisés en deux groupes qui se font face. Un volontaire du groupe 1 se rend dans le groupe 2 qui lui chuchote un mot. Tout le groupe 2 et le volontaire du groupe 1 se mettent à crier en même temps. Le reste du groupe 1 doit essayer de deviner quel mot son volontaire crie. Si le groupe 1 trouve le mot, il gagne un point. Échanger les rôles à volonté.
Variantes	Mettre un thème aux mots (que des noms d'animaux, des lieux,...). Il est également possible d'imposer des chansons à chanter.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	Attention au respect du silence dès 22h.

<b>Titre</b>	Le déménagement
Temps	10 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	5
Description	Tous les participants se couchent en rond parterre. Un volontaire doit essayer de tirer un des participants hors du cercle contre son gré (le participant visé doit essayer de rester dans le cercle par tous les moyens). Lorsqu'un participant est sorti du cercle, il doit aider le volontaire à sortir les autres participants du cercle. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un participant dans le cercle (il est le gagnant).
Variantes	Les participants couchés parterre se tiennent par les mains (conseil : deux volontaires au lieu d'un pour commencer à essayer d'extraire les participants).
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	Ôter les montres, foulards, boucles d'oreilles, etc.

<b>Titre</b>	Le pêcheur
Temps	10 min
Matériel	Une chaise de moins que le nombre de joueurs
Minimum de participants	7
Description	Une personne est le pêcheur. Les autres joueurs sont assis et se choisissent dans leur tête un animal marin. Le pêcheur se promène et dit à haute voix des noms d'animaux marins. Si le pêcheur nomme son animal, le joueur doit se lever et se promène avec le pêcheur en disant lui aussi des noms d'animaux marins. Si le pêcheur dit "Le vent se lève", tous les joueurs (y compris le pêcheur) doivent se lever et aller s'asseoir sur une autre chaise. Celui qui reste sans chaise devient le nouveau pêcheur et le jeu recommence.
Variantes	Il est possible de changer la catégorie d'animaux ou d'utiliser des catégories de mots autres (personnages de bande-dessinée, nom de villes, etc.)
Lieu	Dehors / <b>Dedans</b> / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	La princesse et le dragon
Temps	15 min
Matériel	Une chaise, des foulards ou des cordes
Minimum de participants	6
Description	Un volontaire joue la princesse. Ce participant s'assied sur la chaise. Un autre participant est désigné pour être le dragon. On lui bande les yeux. On attache la princesse à la chaise avec des foulards ou des cordes. Le dragon se déplace autour de la chaise pour toucher les autres participants. Au signal, les autres participants essaient de défaire les noeuds et ainsi délivrer la princesse sans se faire toucher par le dragon. Si le dragon les touche, ils sont éliminés. Le jeu se termine quand la princesse est délivrée ou lorsque tous les participants ont été éliminés. On désigne alors une autre princesse et un autre dragon et on recommence.
Variante	Il est possible de rajouter des dragons ou d'handicaper le dragon selon les performances de celui-ci.
Lieu	Dehors / <b>Dedans</b> / Les deux
Remarques	Attention au bien-être physique de la princesse. La princesse peut aussi être un homme.

- Défaut : Le dragon peut être mauvais joueur et rester à côté des noeuds

<b>Titre</b>	Les taupes
Temps	15 min
Matériel	Un objet quelconque, foulards pour bander les yeux
Minimum de participants	5
Description	Délimiter une aire de jeu. Les participants ont les yeux bandés et se promènent à quatre pattes en tâtonnant pour trouver l'objet. Trois ou quatre participants restent en dehors de l'aire de jeu pour remettre les taupes à l'intérieur des limites. Pour augmenter le temps, augmenter la taille du terrain.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	La bûche empoisonnée
Temps	15 min
Matériel	Une bûche ou un arbre ou un pilonne de téléphone ou une flaque ou autre.
Minimum de participants	6
Description	Les participants sont en cercle et se tiennent par la main. Au centre du cercle, se trouve la bûche (ou autre objet). Au signal de départ, les participants devront bouger de façon à ce que quelqu'un fasse tomber la bûche (touche le pilonne). Le participant qui sera entré en contact avec la bûche sera exclu du cercle et on recommence jusqu'au moment où il reste deux ou trois participants. Il faut décider d'avance si deux participants qui se lâchent sont chassés du cercle ou non.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors / Dedans / Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Jeu du chimpanzé
Temps	20 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	5
Description	Un volontaire désigné pour commencer (par la suite ce sera le perdant de la manche précédente) commence et annonce au participant suivant une lettre de l'alphabet. Le participant à qui on a annoncé la lettre, dit au suivant une nouvelle lettre en ayant en tête un mot qui commence par ces deux lettres suivies. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un participant dise « bluff » et là le participant précédent doit dire le mot qu'il avait en tête. S'il n'en avait pas, le participant qui a dit « bluff » gagne autant de points que de lettres annoncées jusqu'à maintenant et s'il en avait un c'est le participant qui annonce le mot qui gagne les points. Le jeu se termine lorsqu'un participant a atteint un certain nombre de points (à définir à l'avance selon le temps que l'on souhaite occuper).
Variantes	
Lieu	Dehors / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Tape-tape
Temps	10 min.
Matériel	Une table si possible, pas obligatoire.
Minimum de participants	5
Description	Chaque participant, pose ses deux mains écartées de telle façon que ses bras se croisent avec ceux de ses voisins de gauche et de droite (main droite par-dessus la main gauche du voisin, main gauche, sous la main droite du voisin). Un participant commence la partie en tapant sur la table avec l'une de ses mains. Ensuite c'est à la main suivante dans le sens des aiguilles d'une montre de frapper un coup et ainsi de suite. Si un joueur tape deux fois, le sens change. Chaque participant peut à tout moment choisir de taper une ou deux fois sur la table. Dès qu'un participant se trompe, il perd la main fautive. Un participant est éliminé lorsqu'il a perdu ses deux mains. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus que deux joueurs (qui sont les gagnants).
Variantes	
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

Illustration nécessaire.

<b>Titre</b>	Les renards, les poules et les vipères
Temps	15 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	9
Description	Les participants sont divisés en 3 équipes, dans 3 coins différents du terrain (les renards, les poules et les vipères). Les renards doivent manger les poules, les poules doivent picorer les vipères et les vipères doivent piquer les renards. Le but est de toucher sa proie sans se faire toucher par son prédateur. Quand un participant est touché, il va s'asseoir dans son camp et aide oralement ses coéquipiers afin de ne pas se faire toucher.
Variante	Possible de rajouter un animal dans la chaîne (= une équipe supplémentaire).
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention à bien délimiter le terrain.

- Jeux très sympathique
- Modifications possible :
  - Séparer les équipes pour éviter ça. Les couper en 2-3 groupes i les ?répondre ?. Sinon on tourne tous en rond.
  - Pour différencier les équipes les joueurs peuvent pousser le cri de leurs animal poules ; poules : cot cot... Et les joueurs doivent le faire en continu.

<b>Titre</b>	Les hauts et les bas
Temps	15 min.
Matériel	Aucun.
Minimum de participants	10
Description	Les participants sont divisés en deux équipes et sont debout en cercle. Le meneur du jeu crie un nombre suivi de „haut“ ou „bas“. S'il dit " 5 bas", 5 participants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant „3 haut“, seuls 3 participants doivent être debout ou „7 haut“ ou „6 bas“, etc. Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects. L'équipe qui est la plus coordonnée et qui réalise le plus rapidement ce qui est demandé gagne.
Variante	
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	La toupie folle
Temps	15 min
Matériel	Un foulard
Minimum de participants	4
Description	Les participants forment un cercle en se donnant les mains tandis qu'un volontaire, à l'extérieur agit comme poursuivant. On désigne un des participants du cercle en lui mettant un foulard dans son pantalon pour qu'il devienne la cible du poursuivant. En tournant dans tous les sens et en s'arrêtant subitement, le cercle tente de garder le joueur cible hors d'atteinte du poursuivant qui court tout autour pour attraper la cible.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	La queue du dragon
Temps	15 min
Matériel	Des foulards
Minimum de participants	10
Description	Tous les participants sauf 1, 2 voire 3 constituent des dragons de 3 ou 4 personnes où chacun serre la taille de la personne devant lui, le dernier participant de la file, met un foulard en queue. Les participants qui ne font pas partie des monstres, essaient d'attraper la queue d'un dragon. Si ceux-ci y arrivent, ils prennent la tête du dragon et le dernier qui s'est fait attraper la queue le remplace.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention à bien délimiter le terrain.

<b>Titre</b>	Bleu, blanc, rouge
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	9
Description	Les participants sont divisés en 3 équipes, qui se mettent en file indienne devant le meneur de jeu, du plus petit au plus grand. Chaque équipe a une couleur (bleu, blanc, rouge par exemple). Lorsque le meneur de jeu annonce une couleur, l'équipe y relative doit s'accroupir jusqu'à l'annonce de la couleur suivante. Et ainsi de suite. Celui qui se trompe est éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne par couleur (ils sont les gagnants de leur équipe).
Variantes	A l'annonce de la couleur, une position est ajoutée (ex : rouge couché) ou un mime (ex : blanc singe).
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Le labyrinthe
Temps	20 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	20
Description	Un labyrinthe est constitué par un quadrillage de personne (tout le monde, à part 2, se met en quadrillage, de manière à être à égale distance de ses voisins.) Tout le monde tend ses bras, de façon à créer des couloirs. Chacun tend ses bras dans la même direction (ex : est-ouest). En tendant les bras, Chaque participant touche à peine ceux de ses voisins. Une personne est le magicien, une le voleur et l'autre le guerrier du labyrinthe. Le guerrier doit attraper le voleur. Quand le magicien crie, les murs se tournent d'un quart de tour à droite, de façon à changer les couloirs de direction. Quand le voleur est attrapé, on change les rôles avec des personnes du labyrinthe.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors / Dedans / Les deux</b>
Remarques	

- Très amusant!
- Variantes possibles: Ajoutés un assassin pour chasser le guerrier, mais le voleur peut attraper l'assassin

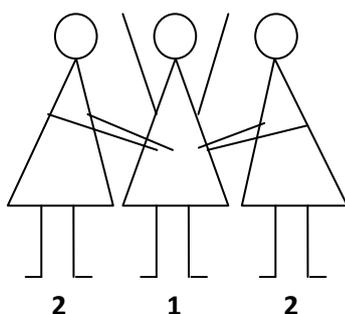
<b>Titre</b>	Course des éléphants fous
Temps	15 min
Matériel	Foulards
Minimum de participants	6
Description	<p>Les participants sont répartis par paires : un est l'éléphant et l'autre le cornac. Le cornac tient l'éléphant par le ceinturon. L'éléphant a les yeux bandés. Tous les éléphants sont alignés sur la ligne de départ et doivent aller faire le tour d'un poteau (ou une pierre) puis revenir franchir la ligne de départ, en empruntant un parcours "slalomé" (jalonné avec des pives, des branches, etc.). Quand un éléphant ne franchit pas correctement une "porte" du slalom, il doit reculer et la repasser (sous peine de disqualification).</p> <p>Cependant, les éléphants répondent aux ordres de la manière suivante : si on le dit « stop ! », ils avancent ; « en avant ! », ils reculent ; « à gauche ! », ils vont à droite ; « à droite ! », ils vont à gauche ; « en arrière ! », ils s'assoient. Le premier cornac a ramener son éléphant sur la ligne d'arrivée gagne la course.</p>
Variantes	Chaque éléphant peut être atteint d'une folie particulière.
Lieu	Dehors / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Concours de statue
Temps	10 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	4
Description	Les participants se mettent par deux. L'un est sculpteur, le second est la statue. Dans un temps imparti (environ 3 min.), le sculpteur doit faire la plus belle statue possible. Son partenaire doit se laisser faire et exécuter les mouvements dictés par le sculpteur. Le chef désigne la meilleure statue et l'équipe gagne un point. Puis, les rôles sont échangés. Au bout de 4 parties, l'équipe qui a le plus de points a gagné.
Variantes	Sculptures par équipes, imposer un thème dans la sculpture, imiter un personnage particulier, etc.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Les queues de renard
Temps	10 min.
Matériel	Foulards
Minimum de participants	8
Description	Les participants se répartissent en paires (de taille/poids plus ou moins ressemblant), chaque participant met son foulard en queue. Puis, face à face les deux renards s'observent. Au signal, ils doivent tenter de prendre la queue de celui d'en face sans perdre la leur. Le gagnant est celui qui y parvient. Puis les gagnants s'affrontent et ainsi de suite jusqu'au duo final. Les participants éliminés doivent encourager le renard de leur choix et/ou perturber l'autre renard (contacts physiques exclus).
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Le samouraï
<b>Temps</b>	15 min.
<b>Matériel</b>	Aucun
<b>Minimum de participants</b>	6
<b>Description</b>	<p>Les participants se mettent en cercle. Il s'agit de se lancer un sabre à la façon samouraï. Le lanceur doit lever les deux bras au ciel en faisant le cri du samouraï (de type „wou“, „chi“, „taïo“, etc.), la personne à sa droite et à sa gauche doivent à la suite de son cri, lui porter un coup imaginaire dans l'abdomen en faisant également un cri de samouraï. Puis le lanceur vise un autre participant qui doit rattraper de manière fictive le sabre en levant les bras en l'air et faisant le cri du samouraï. A la suite, la personne à sa gauche et à sa droite lui portent un coup imaginaire dans l'abdomen en faisant le cri du samouraï. Puis le receveur devient lanceur et le jeu continue.</p> <p>Lorsqu'un participant se trompe, les autres samouraï doivent voter pour l'éliminer en utilisant un rituel : tous les samouraï, de manière simultanée, frappent deux fois leurs cuisses avec leurs mains puis les joignent et désignent avec leurs mains la personne qu'ils veulent éliminer en criant „wou“ d'une voix grave. La personne désignée par le plus de samouraï est éliminée.</p> <p>Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que 4 samouraï qui sont alors désignés vainqueurs.</p>
<b>Variantes</b>	Il est possible de changer le personnage du samouraï et de modifier les gestes.
<b>Lieu</b>	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
<b>Remarques</b>	

Illustration nécessaire, genre :



<b>Titre</b>	La ligne interdite
Temps	20 min.
Matériel	Une corde ou un tronc.
Minimum de participants	10
Description	<p>Les participants sont divisés en deux équipes qui se trouvent de chaque côté de la ligne (déterminée par une corde, un tronc ou tout autre élément de ton imagination). Chaque équipe doit aller chercher des participants dans le camp adverse et le ramener dans son camp.</p> <p>Lorsqu'une personne quitte son camp, elle n'a plus le droit de respirer et doit donc dire „doudoudoudou...“ en permanence. Si elle est bloquée dans le camp adverse, elle devient membre de ce camp, si une personne est ramenée dans le camp adverse elle devient membre de ce camp.</p> <p>Chaque participant doit mettre tous les moyens en oeuvre pour pouvoir rester dans son camp. Le jeu se termine lorsque le meneur de jeu le décide. Le camp qui contient le plus de personnes a gagné.</p>
Variantes	Un seul camp attaque l'autre.
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Ôter les montres, foulards, boucles d'oreilles, lunettes, etc.

<b>Titre</b>	L'ogre et les petits poucets
Temps	20 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Un volontaire est l'ogre ; les autres participants sont les petits poucets. L'ogre doit toucher les petits poucets pour qu'ils deviennent à leur tour des ogres. Pour échapper à celui-ci, les petits poucets ont une parade qui les rend intouchables : ils peuvent former des couples en se jetant dans les bras l'un de l'autre. Attention : à trois, cela ne fonctionne pas. Bien entendu, il ne s'agit pas de rester agrippé l'un à l'autre pendant un long moment. Dès que l'ogre s'éloigne, les petits poucets se quittent pour reprendre leur course.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

- Il est genial, rien à ajouter

<b>Titre</b>	Coco est bien assis
Temps	15 min.
Matériel	Un foulard
Minimum de participants	6
Description	Bander les yeux d'un volontaire tandis que les autres participants s'asseyent en cercle autour de lui. Celui qui a les yeux bandés doit aller s'asseoir sur les genoux de quelqu'un. Une fois assis, il pose une question à la personne concernée : "Coco est bien assis ?". Celle-ci doit répondre : "Oui, Coco est bien assis". Le participant qui répond peut modifier le son de sa voix afin d'être le moins reconnaissable possible. La question peut être posée trois fois. Si le participant questionné est identifié, il devient lui-même Coco. Les participants formant le cercle changent alors de place.
Variantes	
Lieu	Dehors / <b>Dedans</b> / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Catherine appelle Julie
Temps	15 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Tous les participants s'assoient en cercle. Un participant commence le jeu en appelant quelqu'un. Pour ce faire, il dit : "[son prénom] appelle Jacques" et il place ses deux mains sur ses oreilles. Quand il entend son prénom, Jacques doit mettre à son tour ses mains sur ses oreilles. La personne à droite de Jacques pose alors sa main gauche sur son oreille gauche ; la personne à gauche de Jacques place sa main droite sur son oreille droite. Jacques appelle ensuite quelqu'un d'autre. Et ainsi de suite. Quand quelqu'un oublie de placer sa/ses main(s) sur son/ses oreilles, la personne assise à côté de lui doit lui frapper la cuisse et elle est ainsi éliminée.
Variantes	
Lieu	Dehors / <b>Dedans</b> / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Pan !
Temps	10 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Tous les participants se mettent en rond et tendent leurs deux pistolets (mettre ses doigts en forme de pistolet). Quelqu'un va au centre. Il crie un prénom. La personne dont on a prononcé le prénom se baisse. Ses deux voisins (celui de droite et celui de gauche) se retournent et se tirent l'un sur l'autre en criant pan ! Le premier qui a crié pan ! a gagné. Le perdant perd un de ses deux pistolets. Et ainsi de suite. Les deux dernières personnes s'affrontent en duel : elles se mettent dos à dos et font 10 pas chacune dans leur direction puis se retournent le plus vite possible en criant pan ! La plus rapide a gagné.
Variantes	
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Entre deux
Temps	10 min.
Matériel	Un foulard
Minimum de participants	6
Description	Tous les participants se mettent en rond. Un volontaire va à l'extérieur du cercle et tourne autour. A un moment donné, il s'arrête et place son foulard entre deux participants. Ces deux personnes doivent faire un tour complet du cercle, dans le sens opposé à l'autre (l'un va à droite, l'autre à gauche) et quand elles se croisent, elles se font un bisou. La première qui est revenue à sa place et a attrapé le foulard a gagné. Elle s'assied tandis que la perdante tourne autour du cercle pour choisir un autre "couple".
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention aux groupes mixtes (le bisou peut être supprimé et remplacé par une tape dans le dos par exemple).

<b>Titre</b>	Touché coulé
Temps	30 min.
Matériel	Des foulards
Minimum de participants	12
Description	<p>Les participants sont divisés en plusieurs équipes. Chaque équipe se met en file, les yeux bandés sauf le dernier de la file. Chacun dispose ses mains sur les épaules de celui qui est devant lui. Toutes les équipes se mettent en mouvement.</p> <p>Pour guider son équipe, le dernier de la tape sur l'épaule gauche (ou droite) de celui devant lui. La tape sur l'épaule se communique d'un membre à l'autre de l'équipe jusqu'au premier de la file qui se dirige dans la direction indiquée : à droite si on lui a tapé sur l'épaule droite ; à gauche, si on lui a tapé sur l'épaule gauche. Une tape sur les deux épaules en même temps signifie qu'il faut avancer, deux tapes sur les deux épaules en même temps, qu'il faut s'arrêter. Le but est de toucher les autres équipes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de membres lorsqu'une équipe adverse complète a été éliminée.</p>
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

- Précisions, comment touchons-nous une autre équipe
- Nous avons repris la règle de continue : Une tape sur la tête fait que le premier de la file part tout droit en quittant les autres (il va donc plus vite). Il joue le rôle d'un missile. Si le missile touche un sous-main (une équipe), il est exclu et tous les joueurs sont éliminés. Si une équipe n'a plus de missiles (il reste seulement un joueur) elle a perdu sauf si c'est le dernier sous-main en jeu.
- Si deux équipes se rentrent dedans elles ont les deux perdu la partie.

<b>Titre</b>	Tape chaise
Temps	15 min.
Matériel	Une chaise par personne (pas indispensable)
Minimum de participants	5
Description	Tout le monde s'assied en cercle sur une chaise (ou sur le sol). Un volontaire va au centre. Celui qui a une place libre à sa droite (la place de celui qui est debout au centre du cercle) tape sur la chaise et crie un prénom. Celui dont on a prononcé le prénom se lève pour aller s'y asseoir. Il laisse donc à son tour une place libre. Le participant qui a cette place libre à sa droite doit taper sur la chaise et crier un prénom avant que la personne au centre du cercle ne s'y asseye. Si cette dernière y parvient avant que quelqu'un ne tape sur la chaise en prononçant un prénom, celui qui devait taper sur la chaise se lève et va au centre. Si on tape sur la chaise sans prononcer un prénom, c'est perdu. C'est toujours la personne qui a une place libre à sa droite qui doit taper sur la chaise.
Variantes	
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Le cavalier
Temps	
Matériel	Un foulard pour deux
Minimum de participants	
Description	<p>Les scouts se mettent deux par deux. L'un est le cheval, l'autre le cavalier. Les équipes forment un cercle et on dispose au centre du cercle des foulards (le nombre d'équipe -1).</p> <p>Au premier signal (un coup de sifflet par exemple), les cavaliers montent sur le dos de leur cheval. Au deuxième signal, les cavaliers descendent de leur cheval, font le tour du cercle, passent entre les jambes de leur cheval et attrapent un foulard au centre. L'équipe qui n'a pas réussi à attraper un foulard est éliminé.</p> <p>N'oublie pas d'enlever un foulard au centre du cercle chaque fois qu'une équipe est éliminée.</p>
Variantes	
Lieu	Dehors / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Prise de tête
Temps	15 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	4
Description	Tout le monde est en cercle. Quelqu'un est désigné pour sortir de la pièce. Avant qu'il ne parte, on lui explique qu'il va devoir deviner l'histoire imaginée par le groupe en posant des questions. Le groupe ne pourra répondre que oui ou non. Quand il est sorti, tu expliques l'astuce au groupe : on répondra oui à sa question quand elle se terminera par une voyelle ; on répondra non quand elle se terminera par une consonne.
Variantes	Le volontaire invente une situation avec une histoire cocasse. Il expose la situation choisie aux autres participants qui doivent deviner la situation inventée en posant des questions. L'inventeur ne peut répondre que par oui ou par non.
Lieu	Dehors / <b>Dedans</b> / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Le vol du foulard
Temps	10 min.
Matériel	Foulard(s)
Minimum de participants	5
Description	Les participants se mettent en file indienne et chacun la personne qui est devant lui par la taille fermement. Le dernier de la file met son foulard en queue. Le premier membre de la file doit alors essayer d'attraper le foulard du dernier de la file, ils jouent donc l'un contre l'autre. Les autres participants peuvent choisir quelle personne ils vont aider ou non.
Variantes	Chaque extrémité porte un foulard ; plusieurs membres de la file portent des foulards.
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	

<b>Titre</b>	Empereur, quel drapeau flotte aujourd'hui ?
Temps	30 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Une personne est l'empereur et se trouve sur un côté du terrain. Tous les autres participants lui font face et crient „Empereur, quel drapeau flotte aujourd'hui ?“ L'empereur réfléchit à une couleur qu'il crie en retour (exemple : „rouge“). Les participants échangent de côté et l'empereur doit attraper les autres participants, à condition qu'ils portent sur eux la couleur annoncée. Lorsqu'il est attrapé, le joueur devient ensuite une aide de l'empereur. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un participant qui fait face à l'empereur et ses aides. Il devient à son tour empereur et une nouvelle partie peut commencer.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Délimiter le terrain de manière précise avant de commencer.

<b>Titre</b>	Monsieur et Madame Chat
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	6
Description	Deux volontaires sont désignés pour être Monsieur et Madame chat. Ils se tiennent par la main et doivent chasser les souris (qui sont les autres participants). Pour attraper une souris, le duo doit l'encercler. Elle rejoindra alors l'équipe des chats et ils formeront un trio. Lorsqu'ils seront quatre chats, ils se redivisent en deux duos qui vont ensuite attraper de nouvelles souris. Et ainsi de suite. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'une souris survivante.
Variante	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention à bien délimiter le terrain.

- Préciser qu'on ne peut pas passer sous les bras de Madame et Monsieur Chat

<b>Titre</b>	Les planètes
Temps	10 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	9
Description	Les participants sont divisés en plusieurs équipes de nombre équitable, minimum trois équipes. Chaque équipe porte le nom d'une planète (Vénus, Mars, Saturne, Jupiter,...) et les participants se tiennent les uns aux autres avec les bras en crochet. Lorsque le meneur du jeu annonce une attaque (exemple : „Vénus attaque Saturne“), l'équipe qui attaque a 30 secondes pour ramener un maximum de membres de l'équipe visée. Pour ramener un membre, il doit l'isoler de sa planète de n'importe quelle manière possible. Les membres isolés font alors partie de la nouvelle planète. Le jeu s'arrête lorsque le meneur du jeu le décide, la planète qui a le plus de membres a gagné.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention à bien délimiter le terrain de jeu

<b>Titre</b>	La mouche muette
Temps	10 min.
Matériel	Aucun
Minimum de participants	5
Description	Tous les participants sont à genou, les yeux fermés. Le meneur de jeu choisi la mouche muette en touchant la tête d'un participant. Tous les participants commencent à se promener à genou, en ayant toujours les yeux fermés. Quand une mouche rencontre un autre mouche, elle dit „bzz-bzz ?“. Si l'autre répond „bzz-bzz“, ce n'est pas la mouche muette et les deux continuent leur chemin. Quand la mouche rencontre la mouche-muette, elle devient muette et se colle à elle. La mouche muette ne parle pas et ne bouge pas. Le jeu se termine quand il ne reste plus que 2-3 mouches „normales“.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Attention à avoir suffisamment de responsables pour pouvoir cadrer les déplacements des participants.

<b>Titre</b>	Le combat de coq
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	8
Description	Placer les participants en deux, trois ou quatre équipes, par ordre de grandeur de façon à laisser un grand espace vide au centre . Puis numéroter les participants. Le meneur de jeu nomme alors un numéro et les 2,3 ou 4 participants qui ont ce numéro avancent sur une jambe (en se tenant l'autre jambe avec la main) et ils doivent déséquilibrer leurs adversaires jusqu'à ce qu'ils tombent à terre. Les joueurs ne doivent en aucun temps avoir plus d'un point d'appui au sol (leur jambe). Le gagnant est le dernier debout et il donne un point à son équipe. L'équipe qui a le plus de points après un temps prédéterminé est la gagnante.
Variantes	
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	Ôter boucles d'oreilles, montres, foulards, etc.

<b>Titre</b>	J'te donne un crocodile
Temps	5 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	5
Description	En cercle, un volontaire donne un objet à la personne de sa droite en disant „Je te donne un...“ (exemple : crocodile) et la personne qui le reçoit doit lui demande : „Un quoi ?“ et le volontaire répond „Un...“ (crocodile dans le cadre de l'exemple). Puis cette personne doit le passer à la personne à sa droite à son tour, lui dire „Je te donne un...“ et celui de sa droite lui répond „Un quoi ?“, ce deuxième joueur redemande au volontaire, qui répond, puis retransmet la réponse. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le tour du cercle soit complet.
Variantes	En faire plus d'un en même temps avec plusieurs « objets » en même temps.
Lieu	Dehors / Dedans / <b>Les deux</b>
Remarques	

<b>Titre</b>	Schnüüüt (deux c'est assez trois c'est trop avec un assassin)
Temps	15 min
Matériel	Aucun
Minimum de participants	8
Description	<p>Deux volontaire sont désignés pour se pourchasser (la Mouette pourchasse l'étoile de mer), un autre volontaire est, de manière extrêmement discrète, désigné pour être l'assassin. Tous les participants sauf la Mouette et l'étoile de mer sont assis deux par deux par terre. Au signal, la Mouette essaie d'attraper l'étoile de mer. L'étoile de mer doit se sauver, mais elle peut également s'asseoir auprès d'un duo. Celui de l'autre extrémité doit alors partir (car deux c'est assez mais trois c'est trop) et il devient la Mouette. L'ancienne Mouette devient alors l'étoile de mer. Lorsque la Mouette touche l'étoile de mer, les rôles s'inversent. Et le jeu se poursuit ainsi.</p> <p>En parallèle, l'assassin doit discrètement tuer les participants par un clin d'œil. Le rôle de la Mouette est, en plus d'attraper l'étoile de mer, de trouver l'assassin. Le jeu se termine lorsqu'une Mouette a trouvé l'assassin ou lorsque l'assassin a tué tous les participants sans être démasqué. <i>Remarque</i> : si un participant a été tué par l'assassin, il ne peut plus le dénoncer lorsqu'il sera Mouette.</p>
Variantes	Il est possible de jouer à deux c'est assez trois c'est trop en supprimant le rôle de l'assassin.
Lieu	<b>Dehors</b> / Dedans / Les deux
Remarques	