

# Collection de jeux contenu de cours international





## Aperçu des jeux

	page	en cercle	à l'intérieur	à l'extérieur	nuit	feu de camp	équipe	technique scoute	sportif	calme
Alphabetical Drama	6	x	x	x		x				x
Amnesia	7		x	x			x			x
Anatomy	8	x	x	x		x				x
Ayudame	9		x	x					x	
Balloon Bluff	10		x				x			x
Bao	11		x	x						x
Beacon Light	12			x	x		x		x	
Belonging	13		x	x						x
Black Death	14			x					x	
Blindfold Knotting	15	x	x	x		x	x	x		x
Blindfold Orienteering	16	x		x		x		x		x
Blind Square	17		x	x			x	x		x
Blow Football	18		x				x			x
Boat Race	19			x			x	x	x	
Border Crossing	20		x	x					x	
Camel Chase	21		x	x						x
Catch the Stick	22	x	x	x						x
Center Stride Ball	23	x	x	x						x
Chariot Fight	24			x	x		x		x	
Chinese Whispers	25	x	x	x		x				x



	page	en cercle	à l'intérieur	à l'extérieur	nuît	feu de camp	équipe	technique scoute	sportif	calme
Cover your ears	26	x	x	x						x
Crossing the Red Sea	27			x					x	
Dark Square	28		x	x	x		x			x
Diketo	29			x						
Distance Clove Hitch	30			x			x	x		x
Do This, Do That	31	x	x	x		x				x
Ducky Wucky	32	x	x	x						x
Feather in Orbit	33		x				x			x
Fishtail	34		x	x					x	
Flying Columns	35			x			x			
Fool Ball	36	x	x	x						x
Gatekeeper	37	x	x	x						x
Culi Danda	38			x			x		x	
Hare and Hounds	39			x	x				x	
Hook on	40		x	x						x
Infiltration	41			x	x		x		x	
Instant Story	42	x	x	x		x				x
I went to Camp	43	x	x	x		x				x
Ladders	44		x	x			x		x	
Leopards and Spring Chickens	45		x	x					x	








	page	en cercle	à l'intérieur	à l'extérieur	nuît	feu de camp	équipe	technique scoute	sportif	calme
North, South, East, West	46		x	x				x		x
One Minute	47	x	x	x		x			x	
One Step Forward	48			x			x		x	
Pantomime	49	x	x	x		x				x
Pippety Pop	50	x		x		x				x
Prisoners Calling	51			x			x			x
Reverse Dodge Ball	52	x	x	x			x		x	
Robots	53		x	x			x			x
Shadow	54		x		x					x
Sharp Look	55		x	x			x			x
Shopping	56	x	x	x		x				x
Skittle Ball	57		x	x			x		x	
Sleeping Pirate	58	x	x	x						x
Smile Tag	59		x	x			x			x
Smile Toss	60	x	x	x		x				x
Soap Box	61	x	x	x			x			x
Spud	62		x	x					x	
Stop!	63		x	x		x				x
Swapping Corners	64		x	x					x	
Switch	65			x				x	x	



	page	en cercle	à l'intérieur	à l'extérieur	nuît	feu de camp	équipe	technique scoute	sportif	calme
The Rival Dispatch Bearers	66			x			x			
The Snake	67		x	x			x			x
Three Rope Tug	68		x	x			x		x	
Tiger and Monkeys	69			x					x	
Time Bomb	70			x	x		x			
Track Record	71			x			x			x
Travel fever	72	x	x	x						x
Twins	73		x	x						x
Various Dangers	74	x	x	x					x	
Wet Egg Toss	75			x						x
Who is this?	76		x	x					x	
Who takes the lead?	77	x	x	x		x				x
You pass them	78	x	x	x		x				x



## Alphabetical Drama

	Canada
	Équipes de 6 à 12 joueurs-euses
	Intérieur / extérieur
	Une boîte contenant une série de situations et une boîte avec les lettres de l'alphabet
	En cercle A l'intérieur A l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :

Le groupe est réparti en une ou plusieurs équipes de six à douze joueurs-euses. A chaque équipe est attribuée une situation à jouer et une lettre de l'alphabet par laquelle elle doit commencer le dialogue. Ou encore mieux : l'équipe tire au sort une situation et une lettre de l'alphabet.

Le-la premier-ère joueur-euse de la première équipe lit une phrase du dialogue à voix haute qui commence par la lettre de l'alphabet tirée au sort. Le-la deuxième joueur-euse désigné-e doit commencer avec la lettre de l'alphabet suivante et ainsi de suite en alternance, le but du jeu étant d'essayer d'aller le plus loin possible dans l'alphabet. Interrompez le jeu lorsque les joueurs-euses font une pause, p. ex. de 30 secondes pour réfléchir à une nouvelle phrase. Faites commencer la deuxième équipe avec une autre situation et une autre lettre de l'alphabet.






Le dialogue doit rester dans une relation large avec la situation donnée. Ne soyez pas trop sévères !

Exemple: Escalade en montagne, lettre V.

- Vois-tu déjà le sommet ? - Je ne crois pas !
- Attention, roche friable !
- Fred, fais attention !! - Ah !! Au secours !!!



# Amnesia

	Canada
	Équipes de 3 à 6 joueurs·euses
	Intérieur / extérieur
	Divers objets variés pouvant être rangés dans un sac ou un porte-monnaie : carte d'adhérent, cartes de visite, pièce de monnaie étrangères, ticket de théâtre, billet de bus, de train, de métro et d'avion, liste de dates. Choisir les objets de manière à ce qu'ils donnent des indications sur l'âge, les intérêts et les dernières activités en date de la personne ciblée sans donner son nom et le nom de personnes qui pourraient l'identifier directement.
	À l'intérieur Dehors Équipe Calme

## Description du jeu :

Une personne amnésique a été retrouvée au centre commercial local. Les objets sur la table sont les seuls indices de son identité.






Chaque équipe examine les objets (qui restent visibles pendant tout le jeu) et essaie de trouver autant de choses sur la personne que possible : quelle est son apparence, quelles activités elle a effectuées, et auprès de qui se renseigner pour identifier la personne.

Donnez environ 10 à 15 minutes à chaque équipe pour effectuer cette tâche.

Faites lire à chaque équipe le résultat de ses recherches.



## Anatomy

	Canada
	Équipes de 6 à 12 joueurs·euses
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle A l'intérieur A l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :

Les joueurs·euses sont en cercle et l'un·e d'entre eux·elles est au milieu.

Le·la joueur·euse au milieu se tourne vers un·e joueur·euse, montre son oreille et dit : « C'est mon coude ! » .






Le·la joueur·euse doit immédiatement lui montrer son coude et dire: « C'est mon oreille ! ». S'il·elle répond correctement, il·elle garde sa place et le·la joueur·euse au milieu se tourne vers un·e autre joueur·euse, montre son nez et dit : « C'est mon pied ! » etc. La personne qui donne une mauvaise réponse prend la place du milieu.

Dès que tout le monde s'est habitué, on peut accélérer le rythme du jeu en plaçant deux ou trois joueurs·euses au milieu.





# Ayudame

	Amérique du Sud, particulièrement apprécié au Pérou
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	-
	A l'intérieur A l'extérieur Sportif






## Description du jeu :

Un·e joueur·euse ouvre sa main et la tend aux autres, qui y posent leur index. Soudain, il·elle referme la main. Celui·celle qui n'a pas été assez rapide est attrappé·e. S'il y a plusieurs personnes, le jeu est recommencé jusqu'à ce qu'il n'y en reste qu'une seule. Il·elle est le loup. C'est alors que commence véritablement le jeu.

Le loup attrappe les autres et essaie de les toucher avec la main. Lorsqu'un·e participant·e se sent en danger, il·elle crie „Ayudame !“ („aide-moi !“). Il·elle peut être sauvé·e lorsqu'un·e autre joueur·euse lui donne la main, il·elle ne peut alors plus être attrappé·e. Ceux·celles qui ont été touché·e·s par le loup deviennent chasseur·euse aussi et doivent l'aider à attrapper les autres. Le jeu finit lorsque toutes les personnes ont été touchées par le ou les chasseurs·euses.



## Balloon Bluff

	Canada
	Équipes de 6 à 12 joueurs-euses
	Intérieur
	Au moins 1 ballon de baudruche par joueur-euse
	À l'intérieur Équipe Calme

### Description du jeu :







Les joueurs-euses de l'équipe observent à tour de rôle un petit ballon atterrir sur le sol. On leur met ensuite un bandeau sur les yeux et ils-elles vont là où ils-elles pensent que le ballon se trouve. Sans essayer de trouver le ballon avec le pied, chaque joueur-euse a trois essais pour faire éclater le ballon en tapant dessus avec le pied.

Pour que le jeu soit un jeu d'adresse et non de hasard, chaque joueur-euse peut avoir deux essais. Dans ce cas, le ballon devrait être déplacé au second tour.

L'équipe qui a réussi à faire éclater le plus de ballons gagne.



## Bao

	Afrique mais aussi Indonésie, Syrie et Inde
	2
	Intérieur / extérieur
	Un plateau avec 10 creux (ou simplement 10 creux dans la terre) en 2 lignes parallèles; 40 cailloux ou haricots
	À l'intérieur
	À l'extérieur
	Calme






### Description de jeu :

Dans chaque creux sont posés 4 haricots. Le-a le joueur-euse prend d'un creux de son côté les 4 haricots et les laisse tomber un à un dans les creux suivants, dans le sens d'une aiguille d'une montre, peu importe si le creux lui appartient ou appartient à son adversaire. Chaque joueur-euse fait ceci à tour de rôle.

Peu à peu, les creux se remplissent avec un nombre différent de haricots. Si le dernier des 4 haricots du joueur-euse tombe dans un creux où il y a 1, 2 ou 3 haricots, il-elle peut les sortir et les déposer à côté. Le-a gagnant-e est celui-celle qui a gagné le plus grand nombre de haricots.



## Beacon Light

	Canada
	Deux équipes de 6 à 20 joueurs-euses
	Extérieur
	2 lampes de poche, ficelle pour les attacher aux arbres, laine pour les bras des joueurs-euses
	A l'extérieur Nuit Equipe Sportif

### Description du jeu :






On joue au jeu sur le mode « Attraper le drapeau de l'équipe adverse » sauf que le but de chaque équipe est de battre la défense adverse pour allumer la lampe de poche adverse et d'empêcher en même temps que l'adversaire n'allume sa propre lampe.

Attacher des bouts de laine au bras des joueurs-euses. Lorsqu'un-e joueur-euse est attrapé-e par les deux bras, il-elle doit céder son bout de laine et rentrer dans son camp pour recevoir un nouveau bout de laine de la part de l'arbitre.

Selon le terrain, il peut être très facile pour l'attaque d'allumer la lampe de l'équipe adverse. Si c'est le cas, un-une arbitre devrait être posté-e à chaque bout du terrain pour éteindre la lampe une fois que l'attaquant-e a quitté le cercle de 50 m autour de la lampe. L'équipe gagnante est celle qui allume la lampe de l'équipe adverse le plus souvent possible en un temps donné.



# Belonging

	Inconnu
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Chaises, ficelle ou un autre matériel pour faire un marquage au sol
	À l'intérieur À l'extérieur Calme

## Remarque :

Une discussion avec les enfants est conseillée après ce jeu.

## Description du jeu :

Au centre de la pièce est marqué un grand cercle (avec des chaises, de la ficelle ou le parachute).






Les enfants se déplacent à l'extérieur du cercle, dans la pièce, jusqu'au moment où ils sont appelés à entrer dans le cercle selon certaines caractéristiques (cheveux blonds, yeux bruns, frères et sœurs, couleur préférée : le bleu...).

Le but du jeu est de montrer que chaque personne a beaucoup de caractéristiques individuelles et n'appartient jamais à un seul groupe bien défini.

Si on n'aime pas l'idée d'entrer dans le cercle, on peut imaginer autre chose, p.ex lever la jambe gauche, s'asseoir sur une chaise...



## Black Death

	Canada
	Équipes de 4 à 8 joueurs-euses
	Extérieur
	Une série de papiers sur lesquels sont inscrits une «maladie».
	À l'extérieur Sportif

### Description du jeu :






Les antidotes entourent leur chef-fe mais doivent rester à au moins 3 mètres de lui-elle. Le-la chef-fe a le droit de bouger et les antidotes doivent respecter la distance. Les antidotes doivent éviter que les maladies n'infectent leur chef-fe. Pour ce faire, ils-elles doivent guérir les maladies en les touchant avec leurs deux mains. Le-la chef-fe des maladies donne à chacun-e de son groupe un papier avec le nom d'une maladie. Une maladie vaincue donne son papier à l'antidote et retourne voir son-sa chef-fe pour en obtenir un autre. Une maladie qui a vaincu les antidotes infecte le-la chef-fe en lui donnant son papier.

L'une des maladies est la Mort noire. Un antidote que vainc la Mort noire devient une maladie. Son antidote est la pénicilline. Une maladie guérie par la pénicilline devient un antidote. Ceci implique que la taille de chaque équipe peut varier pendant le jeu. La Mort noire n'essaie pas vraiment d'infecter le-la chef-fe de l'antidote mais se laisse plutôt attraper pour pouvoir propager d'autres maladies. Lorsque la Mort noire et la pénicilline se rencontrent, il ne se passe rien sauf si les membres de leur équipe préviennent l'une ou l'autre du danger.

Les maladies gagnent lorsque le nombre de maladies ayant infecté le-la chef-fe des antidotes est plus grand que celui des maladies guéries.



## Blindfold Knotting

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Bandeau pour les yeux et corde pour chaque joueur·euse, corde de rechange
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Technique scout Calme

### Description du jeu :






Les membres du groupe mettent un bandeau sur leurs yeux. Le·la chef·fe tourne en rond et tient un bout de corde noué par un nœud que le groupe connaît.

Chaque joueur·euse a le droit de tâter la corde nouée pendant 10-15 secondes pour reconnaître de quel nœud il s'agit.

Au signal, chaque joueur·euse noue le nœud correct selon son avis. Le·la premier·ère qui noue le bon nœud est le·la gagnant·e.



## Blindfold Orienteering

	Canada
	Groupe entier
	Extérieur
	Bandeau pour les yeux de chaque joueur·euse
	À l'extérieur Technique scout Calme

### Description du jeu :

Le groupe est sur un terrain ouvert avec peu d'obstacles (un terrain de sport est idéal).

Chaque joueur·euse se place devant un objet facilement identifiable (p. ex. un arbre, un poteau de but ou une échelle) distant de 50 à 75 m.






Tourné·e·s vers l'objet, leurs yeux sont bandés. Lorsqu'un·e joueur·euse est touché·e par le·la responsable du jeu, il·elle commence à marcher vers l'objet puis reste debout à une certaine distance de l'objet (p. ex. 20 pas). Lorsque tou·te·s sont en place, le·la responsable crie : « On enlève les bandeaux ! » pour que tou·te·s les joueurs·euses puissent voir comment ils·elles se sont battu·e·s.

Variante : Lorsqu'un·e joueur·euse a atteint le point qu'il·elle considère juste par rapport à la distance donnée, il·elle retire son bandeau et marche vers l'objet en comptant ses pas à voix haute. Le·la gagnant·e est celui·celle le·la plus proche du nombre de pas donné.





## Blind Square

	Royaume-Uni
	Groupe d'au moins 8 personnes
	Intérieur / extérieur
	Grosse corde attachée en cercle
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Calme






### Description du jeu :

Dans ce jeu, il s'agit pour un groupe d'au moins 8 joueurs-euses de former un carré parfait les yeux bandés. Une fois que les joueurs-euses ont les yeux bandés, donner à l'un-e des joueurs-euses une partie de la corde attachée en cercle dans la main. Les joueurs-euses doivent mettre la corde en forme de carré.

Lorsqu'ils-elles pensent avoir terminé le carré, ils-elles le posent délicatement sur le sol et enlèvent leur bandeau. Tou-te-s les joueurs-euses doivent avoir au moins une main sur la corde pendant tout le jeu.



## Blow Football

	Canada
	Équipes d'environ 6 personnes
	Intérieur
	Une grande paille pour chaque joueur-euse et quelques pailles de rechange, balles de ping-pong
	À l'intérieur Équipe Calme

### Description du jeu:

Une balle de ping-pong est placée au milieu d'une table. Des groupes de deux joueurs-euses se tiennent aux extrémités de la table avec une grosse paille dans la bouche.






Au signal, chaque équipe essaie de faire rentrer la balle dans le but de l'équipe adverse en soufflant dans la paille (les buts peuvent se constituer de deux pièces de monnaie placées à 10 cm l'une de l'autre).

Il est interdit de toucher la balle avec la paille. Lorsque la balle sort de la table, elle doit être remise au milieu par un-e arbitre. Un coin en carton améliore le jeu et évite de devoir ramasser trop souvent la balle.

Comme il faut beaucoup souffler pendant ce jeu, on peut jouer par équipes de 6 joueurs-euses en alternant par groupes de 2 lorsque le groupe qui joue est fatigué.



## Boat Race

	Canada
	Équipes de 6 personnes
	Extérieur
	Un mât/un bâton pour chaque équipe
	À l'extérieur Technique scout Relais Sportif

### Description du jeu :

Les équipes doivent comporter 6 joueurs-euses. Le-la meneur-euse de chaque équipe tient le mât (bateau) à la poupe. Il-elle regarde vers l'avant. Le reste de l'équipe porte le mât devant le-la meneur-euse visage tourné vers lui-elle.

Au signal « GO », l'équipe, portant le mât marche en reculant selon les ordres du-de la meneur-euse « à droite ! » « à gauche ! ».






L'équipe doit essayer de rester au même rythme et le-la meneur-euse a le droit de donner le rythme. La première équipe ou celui-celle qui franchit la distance le plus vite gagne.

Il est conseillé aux équipes de démarrer relativement lentement.

Variante : Jouer sur un terrain avec quelques centimètres d'eau ou dans la neige.



## Border Crossing

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur
	Une corde dans laquelle on enfile un cercle en corde, deux cordes de 1,5 m fixées au cercle en corde, deux liasses de journaux roulés
	À l'intérieur À l'extérieur Sportif

### Description du jeu :

Attachez la barrière en corde en travers de la salle à environ un mètre du sol. La barrière peut être tenue par les joueurs-euses ou les responsables.






Deux joueurs-euses, chacun-e muni-e du bâton de journaux, tiennent l'une des deux cordes attachées au cercle en corde. Les autres joueurs-euses se tiennent à un bout de la salle.

Au signal, les joueurs-euses courent vers l'autre bout de la salle et essaient d'éviter les deux joueurs-euses du centre qui doivent les toucher avec leur bâton de journaux. Les joueurs-euses touché-e-s sont éliminé-e-s.

Les joueurs-euses qui ont réussi à atteindre l'autre côté de la salle attendent qu'un nouveau signal soit donné.



## Camel chase

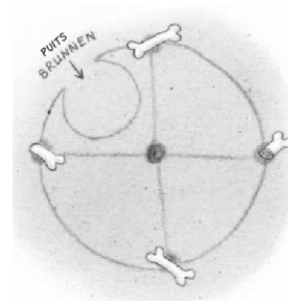
	Mongolie
	2
	Intérieur / extérieur
	2 pions par joueur·euse, bien distincts.
	À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Remarque :

L'empreinte du chameau est depuis longtemps le modèle pour ce jeu






### Description du jeu :

Les enfants dessinent une empreinte de chameau dans le sable (cf. dessin). Le creux représente le puits. Au départ, chacun·e pose à son tour ses pions sur un des points autour du dessin. Ensuite, chaque enfant déplace un pion sur le point libre. Il-elle peut se déplacer en croix (le long des lignes) ou le long des bords. Seulement le long du puits, il n'y a pas le droit de se déplacer. Le jeu se termine quand un·e des joueurs·euses ne peut plus déplacer ses pions. Il-elle a alors perdu et doit dire : « Mes bergers (ou mes chameaux) ont dormi ! ».





## Catch the Stick

	Royaume-Uni
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Bâton ou manche à balai
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme






### Description du jeu :

Les joueurs-euses forment un grand cercle, face vers le centre. A chaque personne est attribué un numéro. Un-e joueur-euse est au centre et tient le bâton verticalement sur la paume de sa main. Le-la joueur-euse au centre appelle un numéro et retire sa main. Le-la joueur-euse dont le numéro a été appelé essaie d'attraper le bâton avant qu'il ne tombe par terre. Si le-la joueur-euse y parvient, il-elle prend la place du-de la joueur-euse au centre, sinon le-la joueur-euse du centre reste le-la même.

Remarque : Le bâton ne peut être tenu qu'en équilibre sur la main et verticalement. Le-la joueur-euse n'a le droit que de retirer sa main mais aucunement de pousser le bâton.



## Center Stride Ball

	Canada
	Groupe entier
	Extérieur
	Un ballon (football, volley, basket)
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Description du jeu :

Les joueurs-euses sont en cercle, jambes écartées. Les pieds de chacun-e touchent ceux de leurs voisin-e-s.






Un-e joueur-euse tient le ballon et se tient au centre du cercle. Il-elle essaie de lancer le ballon de manière à ce qu'il atterrisse en-dehors du cercle, soit entre les jambes d'un-e joueur-euse ou entre deux joueurs-euses. Lancer le ballon au-dessus de la ligne d'épaule ne compte pas.

Les joueurs-euses en cercle essaient de garder le ballon dans le cercle. Il-elles ont le droit de n'utiliser que leurs mains.

Lorsque le ballon sort du cercle des joueurs-euses, le-la joueur-euse est considéré-e comme responsable et prend la place du milieu du cercle.



## Chariot Fight

	Canada
	Équipes de 3 personnes
	Extérieur
	Tissus ou bandes blanches pour chaque équipe
	À l'extérieur Nuit Équipe Sportif

### Description du jeu :

Les joueurs-euses forment des équipes de 3. Deux sont des chevaux, ils s'attachent les bras ensemble. Le-la troisième est le-la cocher-ère. Il-elle tient la ceinture ou le ceinturon des deux chevaux.

Le-la cocher-ère a un tissu ou bande attachée à l'arrière de sa ceinture ou de son ceinturon.

Au signal, les équipes bougent dans la salle. Les chevaux essaient de prendre les bandes des ceintures/ceinturons des autres cochers-ères en se tournant et retournant pour éviter qu'on prenne la bande de leur cocher-ère.

Les équipes qui perdent leur bande sont éliminées.






Le-La gagnant-e est la dernière calèche en jeu ou la calèche qui a attrapé le plus de bandes.

Variante : Utilisez deux couleurs de bandes. Les équipes de la même couleur jouent dans le même camp.





## Chinese Whispers






	Inconnu
	Illimité
	Intérieur / extérieur
	-
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :

Avec ce jeu, on peut bien montrer aux jeunes enfants comment les histoires se transforment tout au long de leur existence, et qu'il y a beaucoup de monde qui se raconte ces histoires et qu'elles peuvent se transformer, d'où naissent les rumeurs. Les enfants s'asseyent en rond. Le 1e chuchote une phrase ou une définition dans l'oreille du 2e. Celui-ci répète ce qu'il a compris en chuchotant à l'oreille du suivant et ainsi de suite. Le dernier dit à haute voix ce qu'il a compris. Il y a de forte chances pour que la phrase soit totalement différente de celle du début.



## Cover your ears

	Korea
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	-
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme






### Description du jeu :

Les enfants sont assis en cercle. L'un commence comme meneur de jeu en se bouchant les 2 oreilles. Le joueur à sa gauche se bouche l'oreille droite avec sa main droite et le joueur à sa droite se bouche l'oreille gauche avec la main gauche. Le meneur baisse ensuite les mains et désigne un autre enfant dans le cercle. Celui-ci devient alors meneur de jeu, se bouche les 2 oreilles, celui à sa droite se bouche l'oreille gauche et celui à gauche l'oreille droite.

Le jeu doit aller très vite. Chaque participant·e qui se trompe ou qui est trop lent est éliminé·e. Celui qui reste à la fin est le·la gagnant·e.



## Crossing the Red Sea

	Danemark
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Bâtonnets ou autres marques pour délimiter un terrain
	A l'extérieur Sportif






### Description du jeu :

On choisit en premier lieu un enfant qui sera le pêcheur. Puis les joueurs-euses tirent une ligne (avec une ficelle p.ex.), qui représente une rive de la mer rouge. De cette démarcation, le pêcheur recule de 33 pas et tire une autre ligne qui représente l'autre rive. Il se met là. Les enfants demandent alors : « Pêcheur, comment astu fait pour traverser la mer rouge ? ».

Le pêcheur montre alors comment il faut la traverser, p.ex. en sautant pied joints, marchant à l'envers, à 4 pattes, faisant des culbutes, etc. Bref, une manière drôle. Les enfants se déplacent de cette manière et essaient d'atteindre l'autre rive. Le pêcheur se déplace lui aussi de la manière indiquée, mais dans la direction opposée et essaie d'attrapper un des enfants, ce qui n'est pas toujours facile. Si le pêcheur réussit à attrapper un enfant, il devient le pêcheur. Le pêcheur doit toujours trouver une nouvelle manière de traverser, car 2 fois la même c'est ennuyeux pour les enfants danois.



## Dark Square

	Canada
	Équipes de 6 à 12 personnes
	extérieur
	Une craie. Une feuille de papier prédécoupée peut aussi être utilisée
	À l'intérieur À l'extérieur Nuit Équipe Calme

### Description du jeu:

Les joueurs-euses sont en équipe d'un côté de la salle.






Tandis qu'ils-elles regardent, les responsables dessinent un carré d'env. 1 m sur 1 m de l'autre côté de la salle (plus ou moins grand selon la taille des groupes).

Ensuite, on éteint la lumière. Chaque équipe doit essayer de placer le plus de joueurs possible dans le carré avant que la lumière soit rallumée.

L'équipe qui a le plus de joueurs-euses dans le carré a gagné.



## Diketo

	Botswana (Afrique)
	2 à 4
	Extérieur
	9 cailloux par personne
	A l'extérieur






### Description du jeu :

1 caillou est posé dans un petit creux dans le sable ou la terre, un autre lancé en l'air. Avec la même main avec laquelle on a lancé la caillou, il faut essayer de prendre le caillou posé dans le creux et de rattrapper l'autre lancé en l'air avant qu'il ne retombe. Si on réussit, alors on en pose 2 dans le creux, puis 3 etc. Si on ne réussit pas, c'est au tour du/de la prochain-e.

On peut rendre le jeu bien plus difficile. Si un enfant a réussi à prendre les 8 et rattrapper le 9e lancé en l'air, il recommence, mais avec le dos de la main p.ex, ou sans voir, ou il lance 2 cailloux en l'air, puis 3...



## Distance Clove Hitch

	Royaume-Uni
	Groupe entier
	Extérieur
	Longue corde, arbre ou poteau
	À l'extérieur Équipe Technique scout Calme






### Description du jeu :

Le but de ce jeu est de faire un nœud de cabestan avec une très longue corde autour d'un arbre ou d'un poteau sans s'approcher de l'arbre (ou du poteau). Tracer un cercle autour de l'objet autour duquel le nœud doit être exécuté et dites aux joueurs-euses qu'ils-elles n'ont pas le droit de pénétrer dans ce cercle. Le nœud peut être effectué mais seulement s'il y a coopération et travail d'équipe des joueurs-euses.

Conseil : Un-e joueur-euse se déplace et les autres restent au même endroit.



## Do This, Do That

	Canada
	Groupe entier
	Extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Camp de feu Calme

### Description du jeu :

Les joueurs-euses forment un cercle ou un demi-cercle. Selon la taille du groupe, deux ou plusieurs responsables sont nécessaires.






Le·La responsable dit «Imite-moi» et touche son nez, frappe dans ses mains, se met en équilibre sur un pied ou fait un autre geste. Tou·te·s les joueurs-euses doivent imiter le geste. Ceux·celles qui ne le font pas sont éliminé·e·s. Ils·elles doivent répondre à une question posée par un·e autre responsable et reviennent à leur place.

Lorsque le·la responsable dit «Imite-moi» et fait un geste, les joueurs-euses doivent rester sans bouger. Ceux·celles qui font le geste sont éliminés et doivent répondre à une question.

Commencer lentement et une fois que les joueurs-euses se sont habitué·e·s, le rythme peut s'accélérer.



## Ducky Wucky

	Royaume-Uni
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Description du jeu :






Un·e joueur·euse est choisi·e. Il·elle s'approche d'un·e autre joueur·euse et dit «Ducky Wucky» et l'autre joueur·euse doit répondre «Coin coin» sans sourire. Si la personne qui répond sourit, elle devient la personne qui pose la question.

Attention : Le·la joueur·euse qui pose la question doit plutôt poser la question à un·e autre joueur·euse plutôt que d'attendre que le·la premier·ère joueur·euse sourie. Sinon, le·la joueur·euse est libre d'utiliser n'importe quel ton, mimique, geste, etc. tant que la seule chose qu'il·elle dit est «Ducky Wucky».





## Feather in Orbit

	Canada
	Équipes de 3 à 5 personnes
	Intérieur
	Une plume duveteuse par équipe. éventail pour chaque membre si on joue avec cette variante.
	À l'intérieur Équipe Calme

### Description du jeu :

Les équipes se tiennent en petits cercles.

Au signal, chaque équipe souffle sur sa plume et essaie de ne pas la laisser tomber au sol. Si la plume tombe au sol, l'équipe est éliminée.

L'équipe qui garde sa plume le plus longtemps en l'air gagne.

Variante : Faire fabriquer à chaque équipe un éventail en papier. Elles devront l'utiliser pour garder la plume en l'air.



## Fishtail

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Un foulard
	À l'intérieur À l'extérieur Sportlich

### Description du jeu :

Les joueurs·euses se mettent en rang; chacun·e prend la taille du·de la joueur·euse devant lui·elle.

Le·la dernier·ère joueur·euse a une «queue» blanche derrière lui·elle accroché à sa ceinture.






La tête du rang essaie de manœuvrer pour attraper la queue tandis que le·la joueur·euse avec la queue essaie de l'en empêcher.

Après quelques minutes, deux autres joueurs·euses prennent la place de la tête et de la queue.

Attention ! Veiller à ce que le terrain soit libre de tout obstacle.



## Flying Columns

	Royaume-Uni
	Plusieurs équipes de 4 à 8 personnes
	Extérieur
	Sifflet, drapeaux rouges, carte sommaire du terrain
	À l'extérieur Équipe






### Description du jeu :

Pour un nombre souhaité de groupes qui s'affrontent. Une troupe a besoin d'aide et un-e chauffeur-euse de camion militaire sur la route vers la prochaine livraison passe par un camp de scout-e-s. Il-elle donne à chaque chef-fe de groupe une brève explication de la situation et lui montre une carte à grande échelle sur laquelle il-elle explique que la troupe ayant besoin d'aide se trouve à trois kilomètres le long d'une route et que les postes de l'ennemi se trouvent entre le camp des scout-e-s et cette troupe.

Les chef-fes de groupes doivent mener leur équipe le plus vite possible à la troupe ayant besoin d'aide sans être vu-e-s par l'ennemi. La troupe à aider doit être représentée par un point significatif et les postes avancés ennemis par des personnes avec des fanions rouges stationnés sur la route entre le camp des scout-e-s et la troupe. Dès qu'ils-elles voient l'un des groupes, ils-elles doivent siffler et les scout-e-s vu-e-s sont considéré-e-s comme prisonniers-ières (ou bien ils-elles peuvent retenir dans quels groupes les scout-e-s vu-e-s sont et le leur imputer). Le groupe qui atteint le plus vite possible la troupe à aider sans être vu gagne.



## Fool Ball

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Un ballon de volley
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Description du jeu :






Former un cercle. Chacun·e doit avoir les mains croisées derrière le dos. Une personne se tient au centre du cercle avec le ballon de volley. C'est le bouffon.

Cette personne essaie de tromper les autres en faisant semblant d'envoyer le ballon. Lorsqu'une personne bouge ses mains alors que le ballon n'est pas envoyé ou n'attrape pas le ballon lorsqu'il est envoyé, elle doit quitter le cercle et répondre à une question (test d'adresse).

Changez souvent le bouffon, par exemple lorsqu'il a réussi à tromper trois personnes.



## Gatekeeper






	Afghanistan
	Illimité
	Intérieur / extérieur
	Pive ou quelque chose de semblable, ballon
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Description du jeu :

Les enfants forment un cercle. Ils écartent les jambes et touchent les pieds des voisins. Un enfant, défini au préalable, se met au milieu. Il essaie de lancer la pive entre les jambes d'un-e participant-e, qui doit serrer au plus vite les jambes pour ne pas laisser passer la pive. S'il-elle ne réussit pas à l'arrêter, il-elle devient le-la lanceur-euse.



## Guli Danda

	Inde
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Extérieur
	Un bâton d'environ 3 cm de diamètre et une longueur d'env. 10 cm (le Guli) taillé aux 2 extrémités. Un 2e bâton, utilisé comme batte (Danda). Il doit être long d'env. 60 cm (p.ex. un manche de balai).
	À l'extérieur Equipe Sportif

### Description du jeu :

Il faut d'abord creuser un trou d'un diamètre de 7 à 10 cm (correspond à la marque, peut être aussi un grand caillou).






Le Guli est posé dessus. Le jeu peut alors commencer. Une équipe frappe le Guli pendant que l'autre essaie de l'attraper. Le-la 1e joueur-euse lance le Guli en l'air et le frappe avec le Danda dans le terrain de jeu (comme au base-ball).

Dès que le Guli est retombé, il-elle frappe à nouveau avec le Danda un des bouts taillés, afin que le Guli s'envole à nouveau. En l'air, il-elle frappe à nouveau le Guli plus loin de la marque. Il-elle a droit à 3 essais pour toucher le Guli. S'il-elle ne réussit pas, il-elle retourne en courant, pose le Danda à côté de la marque. Un-e joueur-euse de l'équipe adverse prend le Guli et tente de le lancer sur la marque. S'il-elle la touche c'est son équipe qui peut lancer le Guli. S'il-elle ne réussit pas, c'est l'autre équipe qui gagne un point. Si l'équipe qui est dans le terrain arrive à attraper le Guli avant qu'il ne retombe, c'est elle qui peut aller lancer le Guli.

L'équipe qui a le plus de points est gagnante.



## Hare and Hounds

	Canada
	Groupe entier
	Extérieur
	Un sifflet et un objet de votre choix
	À l'extérieur Nuit Sportif

### Description du jeu :

Une personne, le lapin, reçoit un sifflet. Il doit siffler chaque minute. Il est envoyé à un endroit convenu de 500 m à 1 km. Il doit y prendre un objet et le rapporter au point de départ.






Lorsque le lapin remarque que les chiens sont près de lui, il a le droit de se cacher ou de continuer d'avancer sans siffler.

Les autres joueurs-euses, les chiens de chasse, commencent à chasser le lapin lorsque celui-ci a une avance de 5 minutes. Lorsque plus d'une minute se passe sans qu'un coup de sifflet retentisse, ils savent que quelqu'un est proche du lapin.

Pour attraper le lapin, un chien doit le toucher. Lorsque le lapin est attrapé ou revient au point de départ sans avoir été attrapé, un signal (coup de sifflet ou de corne) convenu doit être donné pour que les chiens sachent que le jeu est terminé.



## Hook on

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	À l'intérieur
	À l'extérieur
	Calme

### Description du jeu :

Quatre personnes sont d'un côté du terrain de jeu, toutes les autres de l'autre côté.

Au signal, toutes courent vers les quatre personnes. Ils-elles essaient de s'accrocher à l'une des quatre personnes en lui prenant la taille avec les deux mains.






Les quatre joueurs·euses essaient de les en empêcher. Lorsqu'un·e joueur·euse a réussi à s'accrocher, il·elle essaie d'empêcher les autres de le faire.

Lorsque tout le monde s'est accroché, le jeu prend fin. La chaîne la plus courte a gagné.





# Infiltration

	Canada
	Groupe entier
	Extérieur
	Lampes de poche, matériel pour tracer une ligne
	À l'extérieur Nuit Équipe Sportif

## Description du jeu :

Quelques gardes muni-e-s d'une lampe de poche patrouillent autour d'une ligne marquée au sol.






Les joueurs-euses doivent se faufiler vers la ligne depuis un point situé à environ 30 mètres.

Le but est que les joueurs-euses passent la ligne sans se faire attraper par le faisceau des lampes de poche.

Un-e joueur-euse attrapé doit retourner au point de départ et recommencer. Un-e joueur-euse passant la ligne avec succès gagne un point pour son équipe.



## Instant Story

	Royaume-Unis
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme






### Description du jeu :

Les joueurs·euses sont assis·es en cercle et l'un·e d'entre eux·elles quitte la salle. Les autres font semblant d'imaginer une histoire.

Le·la joueur·euse revient, se met au milieu du cercle et pose des questions pour écouter l'histoire. Dès que le·la joueur·euse a quitté la salle, le·la responsable explique l'histoire aux autres joueurs·euses. Ils·elles écoutent attentivement la question posée. Si elle se termine par une voyelle, ils·elles répondent par «oui», si elle se termine par une consonne, ils·elles répondent par «non», quelle que soit la question. Ainsi, on raconte une histoire étrange qui embrouille le·la joueur·euse au milieu.



## I went to Camp

	Royaume-Uni
	Groupe entier
	Extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme






### Description du jeu :

Tous sont assis en cercle. Le·la chef·fe du jeu commence en disant quelque chose comme : « Je suis allé·e en camp et j'ai apporté une hache ». Le·la joueur·euse suivant·e choisit un objet et dit : « Je suis allé·e en camp et j'ai apporté [donner un nom d'objet] ». Le·la chef·fe du jeu leur dit alors s'ils-elles peuvent aller en camp ou pas. Le jeu continue pendant un moment ou jusqu'à ce que tou·te·s comprennent l'astuce. Dans ce cas, l'astuce est que l'objet que le·la joueur·euse apporte doit commencer par la même lettre de l'alphabet que son prénom sinon il·elle ne peut pas venir au camp.

Variantes : L'astuce peut être plus difficile. Par exemple la première lettre du nom d'une personne qui est assise à gauche du·de la joueur·euse et ainsi de suite.



## Ladders

	Royaume-Uni
	2 équipes de taille égale
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Sportif

### Description du jeu :

Les joueurs-euses se répartissent en deux équipes de même taille et s'asseyent, en deux rangées face-à-face, jambes tendues, en touchant les jambes de celui-celle qui leur font face, formant ainsi les barreaux d'une échelle. Chaque couple reçoit un numéro. Lorsque leur numéro est appelé, ils doivent se mettre debout et courir en sautant par-dessus les jambes vers l'autre côté de la salle. Ils touchent le mur de la fin de la salle, courent le long de l'échelle extérieure vers l'autre bout de la salle et sautent chaque barreau de l'échelle. Le couple qui s'est rassis le plus vite gagne un point pour son équipe.

Remarque : Les joueurs-euses doivent laisser leurs jambes au contact du sol pour éviter les accidents.

Variantes : Appelez plusieurs numéros à la fois !



## Leopards and spring chickens

	Afrique
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	-
	À l'intérieur À l'extérieur Sportif






### Description du jeu :

En premier lieu, il faut délimiter un terrain d'environ 5x5 m (s'il y a beaucoup de participant-e-s, le terrain peut être plus grand). Un enfant est désigné comme léopard, un autre comme la poule. Tous les autres sont des poussins. Ils doivent se mettre derrière la poule et former une chaîne en se tenant à la ceinture.

Cette chaîne bouge à l'intérieur du terrain marqué. Le léopard rôde autour du terrain en grognant. Soudain, il passe à l'attaque en gueulant. Tous les poussins doivent se laisser tomber par terre. Celui qui a été attrappé par le léopard en courant ou debout devient le léopard.



## North, South, East, West

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	À l'intérieur À l'extérieur Technique scout Calme

### Description du jeu :

Les personnes participantes se tiennent de manière à avoir le·la responsable en vue.

Les quatre coins de la pièce sont définis comme nord, sud, ouest et est. Lorsqu'on joue dehors, des points facilement repérables peuvent être utilisés.

Lorsque le·la responsable appelle un point cardinal, les joueurs·euses courent immédiatement vers la direction donnée.






Commencer avec les quatre points cardinaux. Lorsque le jeu fonctionne bien, on peut essayer avec 8 (sud-ouest, nord-est, etc.) ou même 16 points (nord-nord-est, sud-sud-ouest, etc.).

Les joueurs·euses qui courent dans la mauvaise direction sont éliminé·e·s.

Variante : Si un·e joueur·euse se corrige, il·elle a le droit de continuer le jeu.



## One Minute

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Chronomètre
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Sportif

### Description du jeu :

Les personnes participantes sont assises en cercle sans montre.






Une personne tenant un chronomètre dans la main crie « Partez ! » et lance une minute.

Lorsque l'on pense que la minute est passée, on se lève.

La personne debout la plus proche de la minute a gagné.



## One Step Forward

	Royaume-Uni
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Extérieur
	Ballon de rugby
	À l'extérieur Équipe Sportif

### Description du jeu :

Les joueurs-euses sont séparé-e-s en deux équipes. Les deux équipes se tiennent des deux côtés d'un grand terrain. Chaque membre d'équipe reçoit un numéro et peut taper dans le ballon à tour de rôle.






La première équipe commence en tapant le ballon le plus fort possible vers l'équipe adverse. L'autre équipe essaie d'empêcher que le ballon arrive trop près d'elle en la rattrapant. Le numéro 1 de leur équipe tape le ballon depuis l'endroit où il a été arrêté. Lorsqu'un-e joueur-euse réussit à attraper le ballon avant qu'il ne rebondisse sur le terrain, il-elle gagne deux tirs pour son équipe au lieu d'un seul.

Le but du jeu est de placer le ballon derrière la ligne de l'équipe adverse. L'équipe qui a obtenu le plus de points gagne.





# Pantomime

	Canada
	Équipes de 6 personnes
	Intérieur / extérieur
	Situations à imiter
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

## Description du jeu :






Chaque équipe reçoit une situation qu'elle doit présenter sans dire un mot ni faire un bruit. Les équipes ont un certain temps pour se préparer.

Chaque équipe présente sa situation selon un ordre défini tandis que les autres équipes essaient de deviner ce qu'elle fait.

Selon les capacités de l'équipe, les situations peuvent être très simples (ex. un orchestre en concert) ou complexes (ex. exploration de l'Amazonie).



## Pippety Pop

	Royaume-Uni
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :






Les joueurs·euses se mettent en cercle et l'un·e d'entre eux·elles se tourne vers son·sa voisin·e en disant « Pippety Pop ».

Ce·cette joueur·euse se tourne vers le·la joueur·euse à côté et dit « Poppety Pip ». Le·la troisième joueur·euse se tourne vers un·e quatrième joueur·euse et dit « Pippety Pop » et ainsi de suite.

Lorsqu'un·e joueur·euse se trompe, il·elle est éliminé·e.



## Prisoners Calling

	Canada
	Deux équipes de 4 à 8 personnes
	Extérieur
	Bandeau pour les yeux et corde
	À l'extérieur Équipe Calme






### Description du jeu :

Deux équipes sont formées. Un membre de chaque équipe est attaché à un arbre. Les arbres ne doivent pas être distants de plus de quelques mètres les uns des autres. Les autres personnes de l'équipe commencent les yeux bandés à un point distant de 30 à 40 mètres. Ils-elles essaient de trouver l'arbre et de sauver leur prisonnier-ière en détachant la corde. La personne attachée a le droit de donner des indications verbales aux autres.

L'équipe ayant libéré son-sa prisonnier-ière le plus vite a gagné.



## Reverse Dodge Ball

	Canada
	Deux équipes de 6 à 8 personnes
	Intérieur / extérieur
	Ballon
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Équipe Sportif






### Description du jeu :

Tracer un grand cercle sur le sol. Un groupe se tient dans le cercle avec le ballon, l'autre groupe se tient en dehors du cercle.

Au signal, deux personnes du groupe en-dehors du cercle pénètrent dans le cercle et essaient de toucher le ballon. Les membres du groupe dans le cercle se lancent le ballon pour les en empêcher. Dès que quelqu'un du groupe de dehors touche le ballon, il·elle doit quitter le cercle et une autre personne du groupe le·la remplace. On continue jusqu'à ce que tou·te·s les membres du groupe de dehors ont touché le ballon. Le temps qu'ils·elle ont mis est chronométré et noté. On inverse les rôles. Le groupe qui a pris le moins de temps gagne.



## Robots

	Canada
	3 à 4 équipes de 6 à 8 personnes
	Intérieur / extérieur
	Un seau en plastique par équipe, une liasse de journaux roulée grossièrement par équipe
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Calme

### Description du jeu :

Partager le groupe en 3 à 4 équipes de 6 à 8 personnes.

Un membre de chaque équipe est le « robot ». Il a le seau sur la tête et tient la liasse de journaux dans la main. Les autres membres de l'équipe sont des contrôleurs-euses. Les équipes donnent des ordres à leur propre robot à tour de rôle. Seul un-e contrôleur-euse parle à la fois, le reste de l'équipe doit rester silencieux. Les ordres ne peuvent être que les suivants :

Un grand pas dans une direction donnée ;






Un petit pas dans une direction donnée.

Le robot tient son bâton verticalement sur la tête et le baisse lentement pour le faire toucher le seau d'un autre robot. Lorsque cela arrive, le robot touché est éliminé.

Au début du jeu, les robots se tiennent à quelques mètres les uns des autres sur une ligne imaginaire. Le robot survivant gagne pour son équipe.



## Shadow

	Canada
	2 équipes de 6 à 8 personnes
	Intérieur
	Linge fin, lampe puissante
	À l'intérieur Calme






### Description du jeu :

Accrocher la toile de manière à couvrir une ouverture de porte et placer la lampe derrière. Une personne se déplace entre la lumière et le linge. Elle peut changer d'allure. Les joueurs-euses de l'autre côté du linge essaie de deviner qui est cette personne.

Variante : Préparer une caisse de vêtements pour que les personnes puissent changer d'apparence.



## Sharp Look

	Canada
	2 équipes de 6 à 15 personnes
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Calme






### Description du jeu :

Répartir le groupe en deux équipes. Une équipe doit retenir comment chaque membre de l'équipe adverse est habillée. Après deux minutes, les équipes se retirent et changent leurs vêtements.

Les équipes doivent à présent reconnaître tous les changements effectués par l'autre équipe.



# Shopping

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

## Description du jeu :






Toutes les personnes participantes sont assises en cercle. Une personne est envoyée en-dehors de la salle, tandis que les autres décident du métier qu'elle aura lorsqu'elle reviendra. Lors de son retour, la personne demande à chacun à tour de rôle ce qu'elle doit s'acheter.

Lorsqu'elle a fini le tour ou qu'elle croit avoir deviné le métier, elle peut donner deux propositions.





## Skittle Ball

	Royaume-Uni
	2 équipes
	Intérieur / extérieur
	Ballon, 2 ou plus de quilles, craie
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Sportif






### Description du jeu :

On trace un grand carré à chaque bout de la salle et une quille est placée au centre de ces carrés.

Chaque équipe doit essayer de renverser la quille de l'adversaire. Chaque quille renversée donne 1 point. Lorsque quelqu'un d'une équipe pénètre dans le carré de l'adversaire, l'équipe adverse gagne un point. Lorsque l'on est en possession du ballon, on ne peut pas bouger et on doit le donner à un·e autre joueur·euse. Aucun contact entre les joueurs·joueuses n'est autorisé. Le jeu continue jusqu'à atteindre une limite de temps/points.



## Sleeping Pirate

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Bandeau pour les yeux, trésor et évt. pistolet à eau
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Description du jeu :

Les personnes participantes forment un grand cercle. Une personne portant un bandeau sur les yeux est le pirate somnolant. Elle se tient au centre du cercle et garde le trésor.






Le-la responsable montre l'une des personnes du cercle. Celle-ci se faufile pour essayer de voler le trésor.

Lorsque le pirate entend un bruit, il montre la direction. Si la personne qui se faufile est repérée, elle retourne dans le cercle et une autre personne est désignée. Lorsque le trésor est volé, le-la voleur·euse se met au milieu.

Variante : Jouer dehors et utiliser un pistolet à eau.



## Smile Tag

	Canada
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Calme

### Description du jeu :






Deux rangs sont formés, l'un en face de l'autre et distants d'environ un mètre. L'un est pile et l'autre face. Le·la responsable lance une pièce de monnaie et crie la face visible.

Lorsque c'est pile, le groupe pile éclate de rire tandis que le groupe face doit rester sérieux. Le groupe pile doit essayer par tous les moyens de faire rire le groupe face. Ceux·celles qui rient doivent rejoindre le groupe pile.

On lance la pièce de monnaie une nouvelle fois et la face visible rit tandis que l'autre groupe reste sérieux. Le rang comptant le plus de personnes après 5 minutes a gagné.



## Smile Toss

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :






Les personnes participantes sont assises en cercle. Une personne commence et rit, puis redevient sérieuse et désigne une autre personne en l'appelant.

Cette personne doit rire pendant un moment, puis « passer le rire » à une autre personne.

Les personnes qui n'arrivent pas à s'arrêter de rire ou pouffent d'elles mêmes doivent se lever. Puisque le rire est contagieux, le groupe entier devra certainement bientôt se lever !



## Soap Box

	Canada
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Équipe Calme






### Description du jeu :

Séparer le groupe en deux équipes, une équipe d'un côté du cercle, l'autre équipe de l'autre côté. Choisir une personne par équipe. Elles se font face, dos à leurs coéquipiers·ières. Les deux personnes font un discours sur un thème de leur choix en faisant des gestes mais ne peuvent pas toucher leur adversaire.

La première personne qui arrête de parler ou commence à rire a perdu. Lorsque, après une à deux minutes, les deux joueurs·euses ne s'arrêtent pas et ne rient pas, ils·elles sont remplacé·e-s.



## Spud

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Gros ballon mou
	À l'intérieur À l'extérieur Sportif

### Description du jeu :

Le jeu se joue de 4 à 20 joueurs-euses. A chaque personne est attribué un numéro.

Une personne crie un numéro en lançant le ballon verticalement. La personne appelée devient le « spud » et essaie d'attraper le ballon tandis que les autres s'éparpillent le plus possible. Si la personne attrape le ballon avant qu'il ne tombe par terre, elle peut appeler un autre numéro. Lorsqu'elle n'atteint le ballon qu'après rebond, elle crie « Spud ! » et tou-te-s doivent rester immobiles.






Selon la taille de la pièce ou du terrain de jeu, le « spud » peut faire de zéro à quatre pas vers une autre personne qu'il-elle essaie ensuite de toucher avec le ballon.

Lorsque le spud touche la personne, celle-ci reçoit la lettre S. Lorsque le spud rate la personne ou que celle-ci attrape le ballon, la personne reçoit la lettre S. La personne qui a reçu la lettre S continue le jeu, elle lance le ballon en l'air et appelle un numéro. Les joueurs-euses touché-e-s pour la deuxième fois reçoivent la lettre P, la troisième fois U et la quatrième fois D.

Une personne qui a reçu les quatre lettres est éliminée du jeu.



## Stop!

	Royaume-Uni
	Équipes de 2 personnes
	Intérieur / extérieur
	Aucun
	À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :

Les joueurs-euses sont réparti-e-s en couples. Deux joueurs-euses se tiennent dos à dos et l'un-e crie « Partez ! ». Les joueurs-euses commencent à se séparer lentement. Après quelques pas, le-la premier-ère joueur-euse crie « Stop ! » et ils-elles restent immobiles en se regardant. Le-la deuxième joueur-euse dit ensuite de combien de pas il-elle aurait besoin à son avis pour atteindre son adversaire. L'adversaire dit un chiffre plus faible lorsqu'il-elle croit qu'il-elle y arrive en moins de pas ou il-elle doit dire : « Prouve-le ! ». Les deux joueurs-euses continuent l'enchère jusqu'à ce que l'un-e d'entre eux-elles dise « Prouve-le ! ». Le-la joueurs-euse qui le prouve doit atteindre l'autre joueur-euse sans dépasser le chiffre donné ou le chiffre inférieur. S'il-elle y parvient, il-elle gagne, sinon il-elle perd la manche. Le jeu continue avec d'autres couples. Le-la gagnant-e peut se mesurer à d'autres gagnant-e-s et ainsi de suite.



## Swapping corners

	Egypte
	5
	Intérieur / extérieur
	4 foulards scouts
	À l'intérieur À l'extérieur Sportif






### Description du jeu :

Poser les foulards dans 4 coins d'un terrain délimité d'environ 6x6 mètres. Un enfant se met au milieu, les autres dans les coins. 2 enfants dans les coins doivent s'échanger les places. Ils se mettent d'accord par un signe discret (cligner des yeux, secouer la tête...). Puis ils courent pour s'échanger les places. L'enfant au milieu doit essayer de prendre la place d'un d'eux. S'il réussit, c'est l'enfant qui n'a plus de place qui doit venir au milieu.





## Switch

	Royaume-Uni
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Une clairière avec plusieurs types d'arbres
	À l'extérieur Technique scout Sportif






### Description du jeu :

Les joueurs-euses sont réparti-e-s en trois ou quatre groupes, p. ex. érable, bouleau, hêtre ou tilleul. Les joueurs-euses se placent près de leur arbre (un-e par équipe) dans un périmètre convenable déterminé. Un-e joueur-euse se place au milieu et appelle le nom d'un groupe, p. ex. « hêtre ». Au signal, le groupe appelé change de place et court d'un hêtre à l'autre. Le-la joueur-euse au milieu essaie de s'approprier un arbre pendant la rotation. S'il-elle y parvient, le-la joueur-euse qui n'a plus d'arbre devient le-la joueur-euse du milieu. Lorsque le-la joueur-euse appelle « forêt », tous-tes les joueurs-euses doivent changer d'arbre en respectant le type propre à leur équipe.

Remarques : Pour finir le jeu, il peut être amusant que le-la joueur-euses du milieu appelle « forêt » quatre ou cinq fois d'affilée. Lorsque le-la joueur-euse arrive à un arbre avant un-e joueur-euse, celui-ci-celle-ci est éliminé-e. De cette manière, certains arbres peuvent totalement disparaître de la forêt, comme cela se passerait dans notre environnement



## The Rival Dispatch Bearers






	Royaume-Uni
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Extérieur
	Aucun
	À l'extérieur Équipe

### Description du jeu :

Le jeu se déroule entre deux groupes rivaux que nous nommerons les pigeons et les vanneaux. Un·e scout·e par équipe est nommé·e messenger·ère. Le·la chef·fe se place à un endroit donné, de préférence au milieu d'une forêt ou dans une ville au carrefour de plusieurs rues, et les scout·e·s choisi·e·s partent de points opposés distants d'environ trois kilomètres du de la chef·fe et essaie de l'atteindre. Le reste du groupe doit empêcher que le·la messenger·ère adverse n'atteigne son but. Les pigeons surveillent donc le trajet que le vanneau choisi est susceptible de prendre et comme le groupe vainqueur est celui dont le·la messenger·ère atteint le·la chef·fe en premier, les pigeons feront tout pour attraper le vanneau et défendre leur ambassade. Les vanneaux vont essayer d'atteindre le même but. Lorsque le·la messenger·ère est attrapé·e, il·elle ne peut plus avancer. Les groupes doivent rester distants de 200 mètres du point de départ et d'arrivée pour que le·la messenger·ère aie plus de chance d'atteindre le·la chef·fe. Pour être attrapé·e, le·la messenger·ère doit être effectivement attrapé·e par l'un·e des défenseurs·seuses, mais aucun combat n'est admis.



## The snake

	Zambie
	2 équipes de taille égale
	Intérieur / extérieur
	-
	À l'intérieur À l'extérieur Equipe Calme






### Description du jeu :

2 équipes de nombre égal de participant·e·s forment un serpent en s'asseyant par terre de la manière suivante : le premier enfant s'assied, le 2e derrière lui en écartant les jambes et en se tenant autour de la ceinture du premier, et ainsi de suite.

Les 2 serpents partent ensemble et rampent ou glissent au mieux jusqu'à la ligne d'arrivée. Quel serpent réussit le premier à être avec tou·te·s ses membres derrière la ligne ?



## Three Rope Tug

	Royaume-Uni
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Intérieur / extérieur
	Trois cordes courtes, craie
	À l'intérieur À l'extérieur Équipe Sportif

### Description du jeu :

Les joueurs·euses sont réparti·e-s en deux équipes et chaque joueur·euse reçoit un numéro. Les équipes se mettent d'un côté de la salle. Au centre, on trace une ligne sur laquelle les trois cordes courtes sont disposées avec un écart entre elles.

Lorsqu'on appelle un numéro, le·la joueur·euse court vers son côté de la ligne et essaie de tirer deux des trois cordes de son côté pour gagner un point. Le jeu continue ainsi et l'équipe qui a le plus de points a gagné.



## Tiger and Monkeys

	Canada
	Groupe entier
	Extérieur
	Aucun
	À l'extérieur Sportif






### Description du jeu :

La maison des singes est clairement définie à l'autre bout du terrain. Au côté opposé, on trace un cercle d'environ 3 mètres de diamètre. Dans ce cercle est assis un tigre et sa proie.

Les singes sortent de leur maison et forment un cercle autour du tigre, espérant voler un peu de proie. Parfois, le tigre se lève. A ce moment, les singes rentrent tous dans leur maison. Lorsque le tigre attrape un singe (avec les deux mains), il le prend dans le cercle et devient un allié du tigre. Lorsque les deux se lèvent, ils peuvent continuer de chasser. Tous les animaux attrapés sont ajoutés au groupe dans le cercle. La dernière personne restant libre a gagné.



## Time Bomb

	Canada
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Extérieur
	Une sonnerie de cuisine ou un réveil
	À l'extérieur Nuit Équipe






### Description du jeu :

La bombe à retardement est un réveil programmé pour sonner environ 20 minutes après le début du jeu. Elle est cachée dans une petite boîte.

Deux équipes s'affrontent. Une équipe a l'objectif de placer la bombe à un endroit secret pour qu'elle puisse exploser. L'autre doit la trouver et la désamorcer. L'équipe qui réussit son objectif a gagné.



## Track Record

	Canada
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Extérieur
	-
	À l'intérieur Équipe Calme

### Description du jeu :






Une équipe est assise avec les jambes levées de manière à ce que l'autre équipe puisse observer les semelles de leurs chaussures.

Après une minute, les observateurs-trices se retournent tandis qu'un membre de l'autre groupe trace ses pas dans un endroit du sol adapté ou dans la neige.

Les observateurs-trices observent les traces de pas et essaient de deviner qui les a faites sans regarder les semelles encore une fois.



## Travel fever

	Sibérie
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Un gobelet de yogourt vide ou quelque chose de semblable, avec une ficelle fixée au fond, au bout de laquelle est attaché un caillou.
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Calme






### Description du jeu :

Le but du jeu est de faire rentrer le caillou dans le gobelet sans utiliser la 2e main. Le-la premier-e joueur-euse qui réussit commence à raconter une histoire. Les histoires des enfants sibériens tournent très souvent autour d'un voyage et des aventures lors de ces voyages. Une fois l'histoire comencée, le-la premier-ière joueur-euse transmet le gobelet au suivant et l'enfant qui réussit à mettre le caillou dans le gobelet peut continuer l'histoire, en racontant 1-2 phrases. Le jeu se termine quand les enfants dans l'histoire sont revenus à la maison.





## Twins

	Canada
	Deux équipes (peu importe la taille)
	Extérieur
	Liste d'ordres
	À l'intérieur À l'extérieur Calme

### Description du jeu :






Les personnes participantes se mettent en deux rangs distants d'environ 3 mètres. Les joueurs-euses se comptent de droite à gauche, les plus grands sont à droite et les plus petits à gauche. Le-la responsable donne un ordre et appelle un numéro. Les personnes des deux groupes répondant à ce numéro exécutent l'ordre. Celui qui est le plus rapide gagne un point pour son équipe.

Les ordres peuvent être par exemple :

- Numéro 1 passe entre les jambes de numéro 7.
- Numéro 12 monte sur le dos de numéro 2.



## Various Dangers

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Gros ballon mou, craie
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Sportif

### Description du jeu :






Les personnes participantes se tiennent par la main et forment le cercle le plus large possible. Ensuite, elles font un grand pas vers l'avant. Un cercle est tracé avec une craie autour du cercle formé.

Puis les personnes participantes refont un pas vers l'arrière et se reprennent la main. Un ballon est placé au centre du cercle. Au signal, les personnes participantes, se tenant toujours les mains, se déplacent vers la droite autour du cercle.

Un-e responsable crie tout à coup « Changement ! » ou siffle. Les personnes participantes doivent se déplacer dans l'autre direction et essayer de faire rentrer les autres dans le cercle tracé. Lorsque quelqu'un y rentre, les personnes participantes crient « Danger ! » et s'éloignent de la personne en courant. La personne dans le cercle prend le ballon et essaie de toucher les autres en-dessous du genou. Après le lancer, qu'il soit réussi ou non, le cercle est de nouveau formé et le jeu continue.



## Wet Egg Toss

	Canada
	Équipes de 2 personnes
	Extérieur
	Ballons de baudruche, eau
	À l'extérieur Calme

### Description du jeu :

Deux groupes de deux personnes sont formés.

Les équipes lancent des ballons remplis d'eau autour d'elles et elles augmentent leur éloignement d'un pas à chaque lancer.

Le duo gagnant est celui qui a lancé un ballon le plus loin possible avant qu'il n'explose.



## Who is this?

	Afrique
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	-
	A l'intérieur A l'extérieur Sportif






### Description du jeu :

La moitié des participant-e-s est agenouillée par terre, les autres enfants se mettent derrière eux-elles en leur touchant le dos avec les 2 mains. Les enfants agenouillés demandent : « Qu'y a-t-il sur mon dos ? ». Ceux qui sont debout leur répondent : « Quelque chose a poussé » ; ils frappent avec une main par terre en disant : « Tourne-toi rapidement ! ».

A ce moment, les enfants agenouillés se retournent et essaient d'attrapper celui ou celle qu'il-elle croit qui lui a touché le dos. S'il-elle attrappe la bonne personne, les rôles sont inversés. Sinon, il faut répéter le jeu. Si l'enfant agenouillé n'a pas réussi au bout de la 3e fois, il peut choisir quelqu'un avec qui changer de rôle.



## Who takes the lead?






	Inconnu
	Illimité
	Intérieur / extérieur
	-
	En cercle A l'intérieur A l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :

Un enfant est désigné et s'éloigne. On choisit alors un autre comme meneur de jeu, et les enfants forment un cercle. Le 1e enfant peut alors revenir. Le meneur commence un mouvement que les autres doivent imiter immédiatement. Il doit changer de mouvement (p.ex. se gratter le ventre, cligner des yeux, faire des gestes...), les autres doivent toujours le suivre au plus vite. L'enfant doit deviner qui est le meneur de jeu et il a 3 chances. S'il ne trouve pas, il peut désigner un nouveau qui devra deviner.



## You pass them

	Canada
	Groupe entier
	Intérieur / extérieur
	Deux bâtons
	En cercle À l'intérieur À l'extérieur Feu de camp Calme

### Description du jeu :

Explique à quelques personnes ou seulement aux responsables le secret de ce jeu.

Commence le jeu en donnant les bâtons à la personne à ta droite en disant : « Je te les donne croisés » ou « Je te les donne non croisés ». Il s'agit que tes jambes soient croisées ou non croisées et non les bâtons. La personne qui reçoit les bâtons dit : « Je les reçois croisés/non croisés », selon la position de ses jambes. Dire à chaque personne qui reçoit les bâtons si elle le fait correctement. Continuer de jouer jusqu'à ce que toutes les personnes participantes aient compris.



## Impressum

Brochure	Collection de jeux contenu de cours international
Éditeur	Mouvement Scout de Suisse, Berne
Groupe de projet	Lars Fischer / Google, Roman Hellmüller / Luxus, Martina Schneider / Twister, Eléonore de Planta / Okapi, David Imhof / Schnurri
Traduction	Alix de Canecaude, Eléonore de Planta / Okapi
Illustrations	Yves Schweizer, neuanstrich.ch & Flaticon.com (Freepik; Becris)
Mise en page	Kathrin Brotbeck / Cherry
Référence	2148.01.fr
Copyright	© 2021 – Mouvement Scout de Suisse ( MSdS ) Speichergasse 31, CH-3011 Bern +41 (0)31 328 05 45, info@msds.ch, www.scouts.swiss
	Tous droits réservés. Toute utilisation hors de l'usage privé ou excédant l'usage autorisé par la loi nécessite l'accord écrit du MSdS.

Si tu trouves des erreurs ou des informations manquantes, tu peux nous en faire part à l'adresse [ameliorations@msds.ch](mailto:ameliorations@msds.ch) – un grand merci pour ta collaboration !