

L'homme en noir

Matériel : une feuille quadrillée par joueur ou par équipe, crayons-feutres de couleurs différentes (un de moins que le nombre d'animateurs, maximum 4 couleurs), crayon-feutre noir. Chaque joueur a en sa possession une feuille avec des cases, une feuille quadrillée d'environ 4 colonnes sur 10 lignes (ce qui fait 40 cases).

Déroulement : Les animateurs vont se promener et se cacher un peu partout dans le terrain de jeu qui aura été délimité. Ils ont chacun en leur possession un crayon-feutre différent. Chaque fois qu'un jeune attrape un animateur, celui-ci lui coche une case et une seule sur sa grille. L'animateur choisit si c'est lui qui décide de la case ou si c'est le joueur qui décide de la case (bien sûr avant que le joueur connaisse la couleur en possession de l'animateur). Chaque fois que le joueur a 4 cases de même couleur alignées (horizontalement, verticalement ou diagonalement), il gagne un point. Mais il y a l'homme en noir...sinon le jeu serait trop facile. Alors que les crayons-feutres circulent entre les animateurs (pour brouiller les pistes), un crayon de feutre noir circule parmi eux. Quand le détenteur de ce marqueur se fait attraper, il coche une case de son choix en noir. Une case cochée en noir empêche de réaliser une ligne de 4 cases! Les lignes noires ne comptent pas dans les points. Le gagnant est le jeune ayant le plus de lignes de 4 cases de la même couleur sur sa grille.

Variante : Mettre les jeunes en équipes... Ça aiderait ceux qui courent moins vite. Le jeu aurait le même principe, sauf que ce serait une grille par équipe. Pour avoir le droit de se faire cocher une case, l'équipe devrait être au complet. Par exemple, l'équipe est toujours ensemble, mais tout d'un coup ils aperçoivent un animateur et ils décident de lui courir après. Un jeune l'attrape et l'équipe a 30-45 secondes pour venir les rejoindre. Si l'équipe n'est pas complète au bout de ce laps de temps, l'animateur peut se sauver.

La chasse à l'homme

Matériel : une liste par joueur.

Déroulement : chaque joueur a une liste différente, par exemple, pour 6 joueurs numéroté de 1 à 6, chacun reçoit la liste de sa colonne :

Joueur #1	Joueur #2	Joueur #3	Joueur #4	Joueur #5	Joueur #6
joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6	joueur 1
joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6	joueur 1	joueur 2
joueur 4	joueur 5	joueur 6	joueur 1	joueur 2	joueur 3
joueur 5	joueur 6	joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4
joueur 6	joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5

Chaque joueur doit toucher (ou prendre le foulard) les joueurs de sa liste, mais dans l'ordre de sa liste.

Le joueur 1 doit donc attraper le joueur 2 en premier. S'il réussit, le joueur 2 met ses initiales sur la liste du joueur 1. Mais, pour le joueur 2, le joueur 1 est "mort" sur sa liste, puisqu'il s'est fait attraper le premier... Le joueur 2 ne pourra donc pas avoir les initiales du joueur 1 sur sa liste et doit le rayer...

Si deux joueurs s'attrapent mutuellement, par exemple si les joueurs 1 et 3 sont rendus à s'attraper mutuellement, celui qui a déjà accumulé le plus de signatures est celui qui fait écrire les initiales de l'autre sur sa liste. Dans mon exemple, si le joueur 3 a réussi à avoir les signatures des joueurs 4, 5 et 6, et que le joueur 1 n'a que la signature du joueur 2, alors le joueur 1 écrit ses initiales sur la liste du joueur 3, et doit rayer le joueur 3 de sa propre liste. Le joueur 1 essaie ensuite d'attraper le joueur suivant de sa liste, c.-à-d. le numéro 4.

Le gagnant de cette chasse à l'homme est celui qui récolte le plus de signatures.