

**Hockey popsicle**  
(Plusieurs bâtons de popsicle, une balle de ping-pong)

*Matériel* : Par équipe : un but de hockey ou quelque chose servant de but, une balle de ping-pong, par joueur un bâton de pop sicle.

*Déroulement* : Diviser le groupe en deux équipes et placer les buts à un bout de la salle. Les équipes sont à environ 6 pieds des buts. Le premier membre de chaque équipe se place à genoux et sur les mains avec le bâton dans sa bouche. Il essaie de lancer la balle dans le but, lorsqu'il réussit il touche au membre suivant de son équipe, qui essaie à son tour. La première équipe dont tous les membres ont compté un but gagne.

---

**Attrape le cylindre**  
(Trois cylindres de carton, craie)

*Matériel* : Trois cylindres de carton (du genre de ceux qui sont au centre des rouleaux de papier), craie.

*Déroulement* : Tracer à la craie un cercle à chaque bout de l'aire de jeu : ils seront les buts, placer les cylindres de carton au centre. Les joueurs sont divisés en deux équipes égales et sont placés à chaque extrémité de l'aire de jeu. Les joueurs sont numérotés en ordre inverse. Le maître de jeu crie un numéro, les joueurs de chaque équipe qui portent ce numéro courent au centre et attrapent un des cylindres de carton et le ramènent dans leur but. Ils repartent aussitôt pour revenir au centre pour attraper le cylindre restant, celui qui réussit à le ramener dans son but marque un point pour son équipe.

---

**L'assiette volante**  
(Plusieurs assiettes de carton, craie)

*Matériel* : Une assiette de carton par équipe, craie.

*Déroulement* : Séparer les joueurs en équipes de six. Tracer un petit cercle par équipe au centre de la salle de jeu. Les équipes se placent en ligne à un bout de la salle. Au signal, le premier de chaque équipe prend l'assiette, se dirige au centre de la salle, lance l'assiette dans le cercle, va toucher le mur opposé, revient au centre, prend l'assiette dans le cercle, retourne à son équipe, remet l'assiette au joueur suivant. Si un joueur manque le cercle, il doit relancer l'assiette jusqu'à ce qu'il réussisse. La première équipe à terminer gagne.

---

**Pyramide**  
(Plusieurs objets empilables)

*Matériel* : Verres à café ou d'autres objets pouvant être empilés, une petite table par équipe.

*Déroulement* : Séparer les joueurs en équipes de six. Placer les verres sur les tables à un bout de la salle. Les équipes sont à l'autre bout de la salle. Au signal le premier joueur de chaque équipe se rend à la table, il commence la pyramide en plaçant un verre debout, il revient à son équipe et touche le joueur suivant. Les joueurs suivants continuent la construction de la pyramide. Si un joueur fait tomber la pyramide, il doit la recommencer. La première équipe à terminer gagne. Augmenter le nombre de joueurs par équipe présentera une plus grande difficulté.

---

**Les taupes**  
(Bandeaux, un objet quelconque)

*Matériel* : un objet quelconque, foulards pour bander les yeux.

*Déroulement* : on délimite une aire de jeu. Les jeunes ont les yeux bandés et se promènent à quatre pattes en tâtonnant pour trouver l'objet. Trois ou quatre joueurs restent en dehors de l'aire de jeu pour remettre les taupes à l'intérieur des limites.

---

**Les chasseurs  
de lièvres**  
(Trois sifflets)

*Matériel* : Trois sifflets, un terrain boisé.

*Déroulement* : Trois joueurs sont désignés pour être les lièvres, ils ont des sifflets. Les lièvres se dispersent dans le boisé et toutes les 30 secondes ils soufflent dans leur sifflet. Les autres joueurs essaient de les trouver et de les capturer en les touchant ou en donnant leur nom lorsqu'ils les aperçoivent. Le chasseur et le lièvre qui a été repéré changent de rôle, mais le nouveau chasseur ne peut attraper le nouveau lièvre... Les lièvres sont toujours en déplacement, ils peuvent éviter d'être repérés en écoutant pour déterminer où sont les chasseurs.

**Créer des animaux**  
(Matériel de  
bricolage)

*Matériel* : Ciseaux, papier de construction de différentes couleurs, colle pour chaque équipe.

*Déroulement* : Diviser le groupe en petites équipes et leur donner l'équipement. Dans un temps défini, de 15 minutes ou plus, les équipes doivent créer une nouvelle espèce d'animal et la construire avec le papier. Elles doivent décider d'un nom pour leur création, de son mode de vie, de l'environnement où elle vit, etc. Quand le temps est écoulé, un porte-parole de chaque équipe vient présenter la création de son équipe.

**Empile les  
allumettes**  
(Beaucoup  
d'allumettes  
de sécurité  
ou cure-dents,  
petite bouteille)

*Matériel* : Une petite bouteille du genre de celles qui servent à placer les médicaments, six allumettes de sécurité par joueur.

*Déroulement* : Les joueurs sont assis en cercle et la bouteille est placée au centre. À tour de rôle, les joueurs viennent placer une allumette sur la bouteille ou sur les allumettes qui y sont déjà. Si un joueur fait tomber une ou des allumettes en plaçant la sienne, il doit retourner à sa place avec toutes les allumettes tombées. Le premier joueur qui les a toutes placées gagne.

**Réveille-toi**  
(Réveille-matin  
mécanique)

*Matériel* : Un réveille-matin mécanique.

*Déroulement* : Les joueurs sont assis en cercle, le réveille-matin est réglé pour sonner. Les joueurs se passent le réveille-matin rapidement pendant qu'il sonne. Le joueur qui a le réveille-matin en main quand il arrête de sonner est éliminé. Continuer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

**Le plus gros  
morceau**  
(Journaux)

*Matériel* : Feuilles de papier journal.

*Déroulement* : Les joueurs courent autour de la salle et une feuille de papier journal est placée au milieu de celle-ci. Au signal du maître de jeu, ils foncent sur la feuille de papier et essaient d'en ramener le plus gros morceau possible.

**Reste dans  
le bon chemin**  
(Craie)

*Matériel* : Craie.

*Déroulement* : Un chemin étroit avec des tournants à angle droit et des passages à niveau est tracé sur le plancher. Les joueurs à tour de rôle étudient le trajet. Ils ont ensuite les yeux bandés et essaient de parcourir le plus long trajet sans toucher les côtés du chemin, en prenant les tournants et en sautant au-dessus des passages à niveau. Quand un joueur commet une erreur, son nom est écrit sur le plancher à cet endroit.