

Frappe la boîte
("Kick la can")
(Une boîte de conserve vide)

Matériel : Une boîte de conserve vide, un terrain boisé.

Déroulement : Un joueur est désigné comme gardien de la boîte. La boîte est placée dans un cercle de 60 centimètres de diamètre. Les autres joueurs se tiennent autour de la boîte et soudainement un des joueurs frappe la boîte pour la sortir du cercle. Tous les joueurs courent se cacher sauf le gardien qui s'empresse de remettre la boîte en place. Alors, le gardien se met à la recherche des joueurs cachés, lorsqu'il en voit un, il dit son nom et les deux courent vers la boîte. Si le gardien est le premier à frapper la boîte, le joueur est prisonnier; si le joueur frappe la boîte le premier, il est libre et retourne se cacher. Le prisonnier demeure près de la boîte et lorsque le gardien s'éloigne il crie : "Au secours". Quiconque est caché peut, sans être vu par le gardien, courir vers la boîte, la frapper et ainsi libérer le prisonnier. Les deux joueurs retournent se cacher. Les prisonniers doivent être libérés dans l'ordre de leur capture. Seul le gardien peut remettre la boîte dans le cercle. La boîte peut être frappée seulement quand elle est dans le cercle. Le gardien doit aller à la recherche des joueurs cachés, il ne doit pas rester près du cercle.

Variante : Chaque jeune a un numéro différent collé dans le dos. Les joueurs se promènent dans un terrain délimité à l'avance et cherchent des messages. Lorsqu'un jeune a trouvé un message, il va le porter à un endroit convenu (le fort). Si un animateur voit un jeune et est capable de lire son numéro, il crie ce numéro. Le jeune pris ainsi s'en va en "prison" tandis que l'adulte qui l'a attrapé prend son message et va le cacher à nouveau. La prison est un autre endroit identifié et un animateur garde la prison. Il y a une boîte de conserve vide près de la prison. Un jeune qui réussit à donner un coup de pied dans la boîte sans se faire toucher par le gardien libère tous les jeunes qui sont en prison. S'il se fait toucher, il devient prisonnier lui aussi. Le jeu se termine lorsqu'une des 2 conditions suivantes arrive : tous les jeunes sont en prison ou tous les messages ont été rapportés au fort.

La collation
(Plusieurs objets divers)

Matériel : Un couteau, une fourchette, un foulard, des gants, un vieux chapeau, un petit gâteau au chocolat dans une boîte bien enveloppée dans du papier journal, un dé à jouer.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle et les objets sauf le dé sont placés au centre. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Quand un six est tiré, le joueur va au centre, met les vêtements et commence avec le couteau et la fourchette à ouvrir le colis. Pendant ce temps les autres joueurs continuent à lancer le dé, celui qui lance un six vient au centre, met les vêtements et continue l'ouverture du colis. Lorsque le gâteau au chocolat est complètement développé, le joueur qui est au centre le mange.

Éteindre la chandelle
(Chandelle, bandeau)

Matériel : Une chandelle placée dans un récipient ouvert sur le dessus.

Déroulement : Former des équipes avec les joueurs. Alternier les joueurs des équipes. Amener un joueur près de la table, lui bander les yeux, lui faire faire trois tours sur lui-même et lui demander d'éteindre la chandelle. Le joueur peut souffler trois fois. S'il réussit à éteindre la chandelle, il marque un point pour son équipe.

Change de chapeau

(Un chapeau
par joueur)

Matériel : Un chapeau par joueur.

Déroulement : Les joueurs forment un cercle et portent un chapeau. Le maître du jeu leur demande de placer leur bras gauche derrière leur dos et dit : "Changez de chapeaux". Les joueurs, avec leur main droite, prennent le chapeau sur la tête de leur voisin de droite et le mettent sur leur tête. Répéter le mouvement jusqu'à ce que la manoeuvre devienne automatique. Changer alors de procédure en demandant aux joueurs d'utiliser leur main gauche ou de prendre leur chapeau pour le mettre sur la tête de leur voisin.

**Le trésor des
contrebandiers**

(Plusieurs
objets divers)

Matériel : Petits objets pour représenter la marchandise, un terrain boisé.

Déroulement : Séparer les joueurs en trois équipes : les contrebandiers, les colporteurs et les policiers. Les contrebandiers essaient de donner leur marchandise aux colporteurs pour qu'ils la vendent, les policiers essaient de les empêcher. Les contrebandiers et les colporteurs sont distancés d'environ 500 mètres et les policiers sont au centre entre les deux groupes. Au signal les contrebandiers et les colporteurs font route l'un vers l'autre pour échanger la marchandise, la police essaie de les empêcher. Lorsqu'un contrebandier ou un colporteur est pris avec de la marchandise, il doit la donner à la police, mais il peut continuer à jouer. Les colporteurs peuvent transporter leurs marchandises dans un lieu sûr sinon ils risquent d'être pris avec plusieurs marchandises en leur possession. Les contrebandiers peuvent retourner à leur base pour chercher d'autre marchandise. À la fin du jeu, compter les marchandises en possession des contrebandiers et des policiers pour déterminer le gagnant. Les marchandises en possession des colporteurs ne comptent pas.

**Le cercle
empoisonné**

(Craie)

Matériel : craie.

Déroulement : Dessiner à la craie un cercle d'environ trois mètres sur le sol (la circonférence peut varier selon le nombre de joueurs). Les joueurs sont en cercle, ils se tiennent par la main et commencent à tourner autour du cercle. Le but du jeu est de forcer les autres joueurs à toucher le cercle empoisonné sans le toucher soi-même. Les joueurs qui touchent le cercle sont éliminés. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il soit impossible pour les joueurs de tourner sans toucher au cercle empoisonné.

La pièce qui court

(Une pièce de
monnaie par
sizaine)

Matériel : une pièce de monnaie par sizaine

Déroulement : Chaque sizaine est assise en indien en cercle. La pièce de monnaie fait trois fois le tour du cercle : le premier tour en la donnant paume contre paume; le deuxième tour en la laissant tomber dans la main du voisin sans la toucher; le troisième tour, en la faisant sauter paume vers le haut dans la paume du voisin. Le voisin appuie sa main sur son genou paume vers le haut pour recevoir la pièce. La sizaine gagnante est celle qui a accompli correctement les trois tours le plus rapidement.
