
Plumes	<ul style="list-style-type: none">• Transporter une plume dans une assiette jusqu'à un but et revenir• Souffler sur une plume pour l'amener jusqu'à un but• Laisser tomber une plume pour que l'autre joueur l'attrape• Lancer dans une cible• Course à relais en soufflant dessus
Gants	<ul style="list-style-type: none">• Avec les gants, essayer de dévisser le couvercle d'un pot, laisser tomber le contenu (cure-dents, fèves, etc.), les remettre dans le pot et revisser avant de passer au suivant• Prendre des objets plats (feuille de papier) et les mettre dans un contenu (assiette)• Boutonner une veste ou un manteau et se déboutonner, puis passer les gants et le manteau au suivant
Boîtes de conserve ou autres contenants	<ul style="list-style-type: none">• Lancer de menus objets dedans (fèves, rondelles)• Les coucher sur le côté et rouler des billes pour qu'elles entrent dans le contenant
Papier journal	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser comme "pierres" ou comme marques sur le plancher pour des jeux• En utilisant deux feuilles, aller jusqu'à un but : le joueur est debout sur une feuille, il pose la 2e feuille devant lui, marche dessus, ramasse la feuille laissée derrière, la met devant lui, etc.• Utiliser comme un bâton de baseball en roulant un cahier et en l'attachant avec du ruban à masquer.
Papier et crayons	<ul style="list-style-type: none">• Un joueur dessine un morceau de dessin, plie sa feuille de manière à ce qu'on voie seulement le bas du dessin, puis passe sa feuille au voisin qui dessine un autre petit bout du dessin, la plie pour qu'on voie juste le bas de ce qu'il a dessiné, etc.• Un joueur dessine 5 points sur une feuille puis passe sa feuille au voisin qui doit utiliser un des points pour la tête, 2 pour les mains, et les 2 derniers pour les pieds.• Un joueur dessine des traits abstraits sur une feuille, et passe sa feuille au voisin qui doit dessiner quelque chose de concret en utilisant les traits dessinés par le premier.
Verres de carton	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser dans des courses à relais pour remplir des contenants plus gros avec de l'eau• Construire une tour• Tour de magie• Utiliser comme cibles
Foulards	<p>Voir les jeux avec ou sans course (section J-8 et J-9) Avoir au minimum deux couleurs de foulards. C'est encore mieux d'en avoir de quatre couleurs différentes.</p>

**Assiettes de carton
ou d'aluminium**

- Agrafes ensemble pour faire un frisbee
- Agrafes ensemble avec une règle au milieu pour faire des raquettes de "badminton"
- Utiliser comme cibles
- Faire rouler comme un cerceau jusqu'à un but
- Les mettre en équilibre sur un crayon et marcher jusqu'à un but

Balles de ping-pong

- Souffler dessus (avec ou sans paille) jusqu'à un but ou pour faire tomber de la table
- Transporter dans une cuillère tenue dans la bouche jusqu'à un but
- Lancer dans des cibles
- En avoir de différentes couleurs pour le jeu avec les boîtes d'oeufs

**Cuillères de
plastique**

- Utilisées pour transporter des objets (eau, balles de ping-pong)
- Utilisées comme catapulte (la tenir entre deux doigts et donner un coup sur le manche) pour lancer des objets dans une cible (fèves, balles de ping-pong)

Bouteilles

- Utiliser les bouchons comme menus objets à lancer
- Mettre une balle en équilibre sur le goulot et essayer de la déloger en lançant d'autres balles dessus
- Remplir d'eau, mettre le pouce pour fermer, renverser la bouteille et la passer ainsi de personne en personne en essayant de laisser couler le moins d'eau possible.
- Laisser tomber des cure-dents dedans
- Tenir une balle de tennis ou de ping-pong entre les fronts de deux joueurs et ils doivent se coordonner pour déposer la balle sur le dessus d'une bouteille
- Lancer des anneaux autour des bouteilles qui peuvent être numérotées avec des points.
- Course à relais : chaque joueur va mouiller une éponge, puis la presse pour remplir la bouteille, et passe l'éponge au joueur suivant.

Anneaux

Les fabriquer avec de la ficelle ou les découper dans des couvercles de pots en plastique (ex. couvercles de pots de margarine)

- Lancer sur des cibles (bouteilles)

Pistolets à eau

- Remplir une bouteille à distance
- Viser dans des cibles

**Rondelles de métal
ou de caoutchouc
(washers)**

Comme les fèves, mais comme c'est plus pesant, cela se contrôle mieux