

**Étoile**  
(*Général*  
*Noeuds*)

On peut se servir du jeu de l'étoile pour faire apprendre le code morse, le code alphabétique, le vocabulaire associé à la méthodologie, etc.

Chaque sizaine se met en file autour d'un centre où on a placé un foulard. Chaque joueur porte un numéro, le numéro un étant celui près du centre. Si on a quatre sizaines, il y a donc quatre joueurs portant le numéro un, etc. Le meneur de jeu nomme un numéro et pose une question. Tous les joueurs qui portent ce numéro doivent sortir de leur file par la gauche, passer derrière le dernier joueur de leur sizaine, courir en sens inverse des aiguilles d'une montre et quand il revient à sa sizaine, il doit passer entre les jambes des joueurs de sa sizaine pour aller s'emparer du foulard au centre. Il doit répondre aussi correctement à la question, sinon il doit laisser le foulard en place. On compte les points par sizaine. On peut se servir du jeu de l'étoile pour faire apprendre le code morse, le code alphabétique, le vocabulaire associé à la méthodologie, etc.

Quand on s'en sert pour faire pratiquer les noeuds, au lieu d'un seul foulard au centre, on place une corde devant chaque sizaine, et c'est le premier qui termine le noeud correctement qui remporte le point.

**Suis la piste**  
(*Signes de piste*)

Idéalement, ce jeu se fait près d'un boisé, mais peut se faire aussi en ville. Les jeunes sont divisés en deux groupes. Le premier groupe part et doit faire des signes de piste (ils notent l'ordre et quels signes ils ont mis). Après environ un quart d'heure, le deuxième groupe part et suit les signes de piste pour retrouver le premier groupe. Ils doivent noter en chemin les signes de piste aperçus et obtiendront un point par bonne réponse. Quand ils ont rejoint le premier groupe, c'est à leur tour de partir les premiers et de faire des signes de piste. Après un quart d'heure, les autres partent et notent les signes de piste aperçus, qui leur vaudront aussi un point par bonne réponse.

Notes : prévoir des petits jeux pour les périodes d'attente.

Pour apprendre les signes de pistes, on peut aussi faire un jeu d'association à l'intérieur : on imprime les deux pages suivantes, puis coller sur un carton chaque dessin et chaque signification. On peut plastifier ensuite ces cartons pour pouvoir s'en servir souvent! On distribue au hasard les papiers parmi les jeunes et ils doivent former les bonnes paires.

**Morse et noeuds**  
(*Codes secrets*  
*Noeuds*)

*Matériel* : Quelques cordes par sizaine

*Déroulement* : Chaque sizaine décide du message qu'elle écrira (limiter le nombre de mots). Ensuite, chaque sizaine devra coder son message sur les cordes : un noeud simple représente un point et un noeud en huit représente un tiret. Faire un mot par corde. Quand tous les messages sont codés, les sizaines échangent leurs cordes et doivent déchiffrer le message de l'autre sizaine. La première à avoir terminé est la gagnante.

**Alphabet phonétique**

*(Nature*

*Codes secrets)*

Assis en cercle, les jeunes doivent nommer un animal de la faune québécoise (ou de leur pays), dont le nom commence avec la même lettre de l'alphabet phonétique dès que l'on a dit le mot de code (alpha, bravo, charlie, delta, etc.).