

La course des noeuds

Matériel : au moins une corde par sizaine.

Préparation : On prépare des papiers avec les noms des noeuds déjà appris, autant de papiers qu'il y a de sizaines.

Déroulement : Une personne par sizaine vient chercher un papier et retourne dans sa sizaine. Les jeunes décident entre eux qui exécute ce noeud. La personne qui a fait le noeud vient le montrer et la sizaine a un point si le noeud est correct, puis cette personne repart dans sa sizaine avec un autre papier indiquant un autre noeud à faire. La sizaine gagnante est celle qui a le plus de points. Il faut aussi que tous les membres de la sizaine aient exécuté au moins un noeud.

Le relais des noeuds

Nombre de participants : Des équipes de 6 joueurs chacune.

Chaque équipe est composée de
1 émetteur 1 codeur 1 messenger
1 postier 1 décodeur 1 récepteur.

But : transmettre un message entre l'émetteur et le récepteur codé en "noeuds". Le code utilisé n'est connu que du codeur et du récepteur.

Code utilisé

A : noeud plat	F : noeud du tisserand
C : noeud de chaise	M : noeud coulant
E : noeud simple	P : noeud en huit
I : noeud de capucin	

Déroulement : L'émetteur reçoit un message à transmettre au récepteur composé des lettres ci-dessus tel que :

CAFE	MAMA	PIPE	PAPE	PAPA	MIME	CAPE
PEPE	MAMI	FACE	PIFA	CAME	AMAC	CAMP
MICA	EPIC	CIME	AMIE	EPIE	EPEE	PICA

1. L'émetteur dit une lettre à l'oreille du codeur
2. Le codeur donne le nom du noeud correspondant à l'oreille du messenger
3. Le messenger fait le noeud et va le porter au postier de l'autre côté de l'aire de jeu
4. Le postier donne le nom du noeud au décodeur
5. Le décodeur donne la lettre au récepteur
6. Le récepteur écrit la lettre afin de compléter le message. On devrait jouer plusieurs fois en permutant les rôles afin de permettre à tous de remplir plusieurs rôles

Noeud sautillant

Matériel : Corde

Déroulement : Tous les joueurs sont placés en cercle sauf un qui a un bout de corde. Au signal celui qui a la corde la jette aux pieds d'un des joueurs du cercle en criant le nom d'un noeud, il commence alors à faire le tour du cercle en sautillant. Lorsque le sauteur revient à l'emplacement de celui qui fait le noeud et que le noeud est bien fait, les rôles sont inversés.

Le défi des noeuds*Matériel*

- 1 corde à noeuds par participant
- 1 carton numéroté par participant (un numéro différent pour chaque membre d'une équipe)
- (optionnel) 1 élément pour identifier l'équipe des participants

Aire de jeu : Un grand terrain avec une prison à chaque extrémité. Les prisons sont une petite région clairement délimitée.

Deux équipes avec un nombre égal de participants

But : mettre l'équipe adverse en prison

Déroulement :

- Chaque joueur part à la rencontre d'un joueur de l'autre équipe et le touche
 - Les deux joueurs se montrent leur carton. Si celui qui a touché l'autre en premier a le plus grand nombre, il lance un défi à l'autre ; sinon, il part à la course pour éviter de se faire lancer un défi par le joueur qu'il a touché
 - Le défi consiste à demander au joueur touché de faire un noeud parmi ceux connus.
 - Si le nom du noeud est inexact ou si le noeud est réussi, le joueur touché est sauf. Sinon, il s'en va en prison.
 - Les joueurs d'une même équipe peuvent échanger leurs cartons numérotés en tout temps sauf pendant un défi.
 - Un arbitre doit pouvoir trancher les conflits : nom de noeud correct ou noeud bien réalisé.
-