

**Ours en cage  
(Poissons et filet)**

Les jeunes sont divisés en 2 groupes. Un des groupes forme un cercle en se tenant par la main (c'est la cage ou le filet). L'autre groupe est à l'intérieur (c'est l'ours ou les poissons). Les jeunes à l'intérieur doivent passer entre les mailles du filet et sortir à l'extérieur du cercle. Les joueurs du cercle doivent les empêcher en se baissant, en se rapprochant, etc., mais sans se lâcher les mains.

**Variante de  
l'Ours en cage**

On délimite un terrain (par exemple 12 m. par 12 m.). Cinq joueurs se tiennent par la main pour former une ligne : c'est le filet. Les autres joueurs (les poissons) doivent éviter de se faire encercler par les cinq joueurs sans sortir du terrain. Si un joueur se fait encercler par le filet, il devient une "maille" du filet et donne la main à un des bouts du filet. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de poissons.

**2e variante :  
combiné  
avec la queue  
de renard**

On forme deux équipes qui incarnent les chasseurs et les protecteurs. Tous les chasseurs ainsi que l'ours possèdent une queue de renard (foulard inséré dans l'arrière du pantalon et qui pend suffisamment). On commence le jeu en disposant les joueurs en cercle de façon intercalée (un chasseur, un protecteur, un chasseur...) à une bonne distance entre eux. Parmi les protecteurs, on nomme un volontaire qui se place au centre du cercle et qui joue le rôle de l'ours. Celui-ci se promène au centre du cercle et feint de s'évader. Puis, lorsqu'il le décide, il se faufile entre deux joueurs et s'enfuit sur un territoire vaste et déterminé précédemment. Les chasseurs partent aussitôt à sa poursuite afin de lui voler sa queue de loup avant qu'il atteigne un point précis ( ou un temps qu'on détermine par un coup de sifflet ). Dès la sortie de l'ours, les protecteurs cherchent à empêcher les chasseurs d'attraper l'ours en leur volant leurs queues de loup. On peut déterminer un pointage. Ex. : 5 points à l'ours qui parvient à son but ; un point pour les protecteurs qui éliminent un chasseur ; et 5 points pour les chasseurs qui tuent l'ours avant son but.

**Tortue**

On trace une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Un joueur est la mouette qui veut manger les bébés tortues qui viennent d'éclore et qui veulent rejoindre la mer. Les bébés tortues marchent à 4 pattes à partir de la ligne de départ et doivent se rendre à la ligne d'arrivée. Si la mouette touche une tortue sans défense, la tortue se lève et devient aussi une mouette. La tortue peut se défendre en se retournant sur le dos. Quand elle est ainsi, la mouette ne peut pas la toucher, mais elle n'avance pas non plus.

**L'ordre aveugle**

Séparer les joueurs en équipes de 6 à 10 personnes. Donner à chaque équipe un nom et numéroter chacune des personnes dans les équipes de 1 à xxx. Disperser les joueurs dans la salle, puis leur bander les yeux et leur demander de se regrouper en équipe et en ordre numérique.

- Combat de coq** Les joueurs sont deux par deux. Ils sont accroupis et se tiennent par les bras près des coudes. Ils doivent bouger pour déséquilibrer l'autre, sans perdre eux-mêmes l'équilibre et sans se relever. On procède par élimination. Les gagnants de la première ronde se mettent deux par deux entre eux, et on procède ainsi par rondes éliminatoires, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ou deux joueurs.  
*Variante* : une main est tenue ouverte sur la tête comme une crête de coq et on essaie de déséquilibrer l'autre avec une seule main.
- 
- Jean dit** Les joueurs sont en cercle. Le meneur de jeu précède ou non ses instructions de "Jean dit". Quand une instruction est précédée de "Jean dit", les joueurs doivent l'exécuter, sinon, ils ne doivent pas bouger. Si un joueur bouge quand même, on peut soit l'éliminer ou lui faire faire un gage (choisir une des deux façons pour toute la partie). Le truc pour attraper les joueurs est de donner plusieurs instructions rapidement : exemple : Jean dit : tenez-vous sur une jambe, Jean dit : déposez la jambe, Jean dit sautez, grattez-vous le nez.
- 
- Fais ceci, Fais cela**  
(Variante de Jean dit) Le meneur de jeu fait un geste et dit soit "fais ceci", soit "fais cela". Les autres joueurs refont les gestes précédés du "Fais ceci" et doivent rester immobiles au "Fais cela".
- 
- L'appel des animaux** Les joueurs sont en cercle. Une personne est au centre du cercle. Elle s'arrête devant un joueur et nomme un animal. Le joueur pointé doit faire le cri de cet animal, et les joueurs immédiatement à sa gauche et à sa droite doivent mimer cet animal (mimer des comportements caractéristiques de l'animal). De ces trois joueurs, le dernier qui fait ce qu'il doit faire (mimer ou imiter le cri) devient la nouvelle personne au centre.
- 
- Pow!**  
(Variante de L'appel des animaux) Les joueurs sont en cercle. Une personne est au centre du cercle. Elle s'arrête devant un joueur et dit : Pow!. Le joueur pointé doit se baisser (pour esquiver la balle!...) tandis que ses deux voisins doivent "s'entretuer" en mimant un revolver avec la main vers l'autre voisin... le dernier qui fait ce qu'il doit faire devient la nouvelle personne au centre.
- 
- 7-up** Tous les jeunes, sauf trois, sont couchés à même le sol, sur le dos, un bras dans les airs pouce en l'air. Leurs yeux sont fermés. Au signal, chacun des trois jeunes restés debout se choisit une personne et va lui pincer le pouce. Lorsque les trois ont terminé, ils s'adosent au mur et disent "seven-up". Les jeunes "pincés" se lèvent. Chacun nomme le pinceur qu'il croit avoir reconnu au toucher. À la toute fin, les "pinceurs" nomment les personnes qu'elles ont vraiment touchées. Chaque jeune pincé qui a raison prendra le rôle de pinceur, sinon, le jeu continue.