

Course d'auto

Former des équipes d'un nombre égal de joueurs. Donner un numéro à chaque joueur de chaque équipe et un nom de marque d'auto. Lorsque le numéro ou le nom de l'auto est dit par le maître de jeu, les joueurs concernés se rendent au fond de la salle et en reviennent de la manière demandée.
Exemple : Chevette = en rampant, Volkswagen = en sautant, Jaguar = en courant, Lada = pas de souris en plaçant un pied au bout de l'autre pour avancer, Ford = marcher de côté, Dodge = marcher à reculons, etc. selon votre imagination.

Les pieds

Les jeunes sont en cercle, assis par terre et ils ont les jambes allongées. Une personne se trouve debout au milieu. Pour débiter le jeu, une animatrice nomme un jeune, celui du milieu doit se dépêcher à lui toucher les pieds en se penchant, mais le jeune qui a été nommé doit dire le nom d'un autre jeune pour empêcher de se faire toucher les pieds... Il n'a pas le droit de bouger ses pieds. Le jeu continue comme ça; chaque fois qu'un jeune entend son nom, il doit en nommer un autre. Mais si le jeune du centre réussit à toucher les pieds d'un jeune, il s'assied à la place de celui qui a été touché et le jeune qui a été touché va au centre.

Le courant électrique

Disposition des joueurs : deux rangées égales de jeunes assis en ligne par terre qui se tiennent par la main.

```

OxxxxxxxY
A           B
OxxxxxxxY

```

A est l'animateur qui tient une pièce de monnaie et qui la fait tirer à pile ou face sur le plancher. Seuls les joueurs O de chaque équipe peuvent regarder la pièce. Les joueurs x et Y regardent l'animateur B qui tient dans sa main un foulard de jeu. Si la pièce tombe sur face personne ne bouge. Si la pièce tombe sur pile chaque joueur O part le "courant électrique" en serrant la main de son voisin. Le premier joueur Y à recevoir le courant attrape le foulard et son équipe marque un point. Le joueur O qui a marqué le point va s'asseoir à la place du Y de son équipe et le premier x devient le joueur O. L'équipe perdante ne bouge pas. La première équipe à avoir fait un tour complet gagne. Si c'est face et que le courant se rend au bout, cette équipe perd un point.

Coucou! Qui est là?

Les jeunes sont en équipe de deux. Le premier est assis par terre et tous ceux qui sont assis forment un cercle. L'autre personne de l'équipe est derrière. Quand tous les premiers ont les yeux bien fermés, ceux qui sont en arrière changent de place et viennent poser leurs mains doucement sur les yeux d'une personne assise. À tour de rôle, ceux qui sont assis essaient de deviner qui est derrière eux. Puis on interchange les rôles.

Oxford-Cambridge

Ce jeu s'inspire des courses d'avirons qui opposent les grandes universités anglaises et en particulier Oxford et Cambridge.

On divise les joueurs en 2 équipes. Les joueurs de chaque équipe sont assis les uns derrière les autres jambes écartées, et chacun pose ses mains sur les épaules du joueur qui est devant lui. Chaque équipe forme ainsi une ligne. Les 2 équipes sont face à face. Le 1er joueur de chaque équipe tient les mains du 1er joueur de l'autre équipe. Ils ont les jambes serrées allongées devant eux de telle sorte que leurs pieds soient contre les pieds du joueur de l'autre équipe, semelles contre semelles.

Au signal de départ, le premier joueur de l'équipe 1 se penche en arrière de toutes ses forces en criant " Oxford ! " Comme il tient les mains du premier joueur de l'équipe 2, ce dernier est tiré vers l'avant, et comme dans chaque équipe, les joueurs ont les mains sur les épaules de celui qui les précède, les deux équipes bougent en même temps que leur 'chef', si bien que dans le premier mouvement, toute l'équipe Oxford est penchée en arrière, et toute l'équipe Cambridge est penchée en avant. Dès que le 'chef' d'Oxford a fini de crier, c'est le 'chef' de Cambridge qui se penche à son tour (entraînant toute l'équipe Cambridge vers l'arrière, et toute l'équipe Oxford vers l'avant), en criant : " Cambridge ! ". Puis c'est de nouveau, le 'chef' d'Oxford qui se penche en arrière, en criant : " Oxford ! " et ainsi de suite, en allant de plus en plus vite, et en criant de plus en plus fort.

Quand le jeu est bien lancé et le que le rythme commence à devenir rapide, le meneur de jeu donne un coup de sifflet et les deux équipes doivent changer de place le plus vite possible, de telle sorte que les joueurs de chaque équipe soient dans le même ordre et dans la même position assise qu'au départ, mais de l'autre côté (là où étaient les joueurs de l'autre équipe un instant avant). Le dernier assis est éliminé.

Le gagnant est le dernier à rester après que tout le monde a été éliminé.

Note : on peut faire ce jeu en l'adaptant à n'importe quel thème, en changeant le nom des équipes qui font une course navale. (ex. : les Cheerkees contre les Apaches)