

Queue de renard	Chaque joueur accroche son foulard dans sa ceinture en arrière. Tous les joueurs s'éparpillent et essayent de voler le foulard des autres joueurs, sans se laisser prendre le sien. Le gagnant est celui qui a toujours son foulard et qui a ramassé le plus de foulards.
Variante 1	Les joueurs sont placés en file de trois personnes et se tiennent par les épaules ou la taille. Le dernier a un foulard accroché à sa ceinture. La file se déplace au complet pour voler les foulards sans se faire prendre le sien.
Le chat sans queue (Variante 2)	<p><i>Matériel</i> : Plusieurs bouts de laine ou bandes de tissus de couleurs différentes pour chacune des équipes.</p> <p><i>Déroulement</i> : Séparer les joueurs en équipes de cinq ou six joueurs et attribuer à chacune une couleur. Cacher les bandes de tissus . Dans chaque équipe il y a un chat sans queue. Au signal les joueurs, sauf le chat sans queue, partent à la recherche des bandes de tissus de leur couleur. Lorsqu'ils en trouvent, ils attachent la première à la ceinture du chat sans queue. La bande suivante est attachée à la première et ainsi de suite. L'équipe dont le chat a la plus longue queue gagne.</p>
Beaucoup de queues (Variante 3)	<p><i>Matériel</i> : Un bout de laine par joueur et de couleurs différentes afin de distinguer les équipes, un sifflet.</p> <p><i>Déroulement</i> : Former des équipes de six et choisir un joueur par équipe qui deviendra le chasseur. Tous les autres joueurs placent leur bout de laine dans leur poche arrière de façon à en laisser dépasser un bout. Au signal les chasseurs essaient d'attraper le plus de queues possible dans un temps donné. Un joueur qui perd sa queue peut recommencer à jouer si le chasseur de son équipe lui redonne une nouvelle queue. Au coup de sifflet, les équipes se regroupent et celle qui a le plus grand nombre de queues, y compris celles que le chasseur a attrapées, gagne.</p>
Je suis une grosse baleine (Variante 4)	<p><i>Matériel</i> : Bandes de tissus ou bouts de laines.</p> <p><i>Déroulement</i> : Un joueur sur six est au centre de l'aire de jeu, ce sont les baleines. Les autres joueurs sont d'un côté de l'aire de jeu ce sont les petits poissons, ils ont une bande de tissus dépassant d'une de leurs poches arrière. Les baleines disent d'une voix grave : "Nous sommes de grosses baleines au fond des mers." Les petits poissons répondent d'une voix claire : "Nous sommes de petits poissons et vous ne pouvez pas nous attraper." Immédiatement après avoir dit cette phrase les poissons se mettent à courir pour atteindre l'autre extrémité de l'aire de jeu. Les baleines essaient de les attraper en enlevant la bande de tissu des poissons. Les poissons capturés deviennent des baleines pour le prochain tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un poisson qui est le vainqueur.</p>

**Le combat de coqs
spécial**
(Variante 5)

Matériel : un papier par équipe de deux

Préparation : Écrire des nombres différents sur les papiers. Exemple : premier : 8; deuxième : 95 678; troisième : 0, puis pour les mêler un peu on peut écrire aussi, 0,987 . Certains jeunes vont croire que c'est un chiffre élevé; on peut aussi écrire 0543, car d'autres vont penser que c'est un chiffre bas!

Déroulement : Le but du jeu est de terminer avec le chiffre le plus gros! Les jeunes se mettent deux par deux, un des deux joueurs doit avoir un foulard qui pend dans le dos (qui dépasse de la ceinture du pantalon, comme le vrai jeu). On distribue un papier avec un numéro à chaque équipe. Les équipes se dispersent sur un terrain délimité à l'avance. Au signal, les jeunes se mettent à courir... Les deux joueurs qui font équipe ensemble doivent toujours se tenir par la main... Le but est de prendre le foulard d'une autre équipe en faisant attention de ne pas se faire prendre le sien. Lorsqu'une équipe se fait prendre son foulard, elle doit s'arrêter et l'équipe qui a pris leur foulard aussi... Pendant ce temps les autres équipes ne s'occupent pas d'eux. L'équipe qui a réussi à leur prendre leur foulard leur demande de voir leur papier. Si le chiffre est plus gros que le leur, ils échangent leur papier... Ex. : si l'équipe qui a pris le foulard a un 7 et que l'autre équipe montre leur papier avec 467, l'équipe qui a pris le foulard prend le papier avec 467, leur donne le papier avec le 7 et leur redonne leur foulard. Ensuite les deux équipes courent après d'autres joueurs. Si le nombre de l'équipe qui a attrapé le foulard est déjà plus gros, ils redonnent le foulard à l'équipe qui s'est fait attraper et les deux équipes courent pour attraper d'autres foulards. Après un certain temps, on arrête le jeu et on place les équipes dans l'ordre des nombres, du plus petit au plus grand. Le gagnant est l'équipe qui a le plus gros nombre. C'est important que les jeunes ne connaissent pas le chiffre le plus grand au début de la partie.

**Les ours et
les abeilles**

Le groupe de jeunes est divisé en deux. La moitié des jeunes sont les abeilles et l'autre moitié sont les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face à environ 8 m l'un de l'autre. On place trois ou quatre foulards en face des abeilles à environ 1 m des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche, l'ours est éliminé, mais si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille, ou encore si tous les foulards sont sur le côté des ours.

Étourdi

Séparer les joueurs en équipes. Le premier joueur de chaque équipe court à l'endroit déterminé, met un de ses index sur le sol, tourne sept fois sur lui-même et revient donner le signal de départ au prochain joueur de son équipe. La première équipe dont tous les joueurs se sont exécutés gagne.