

- 
- L'imitateur** Quatre joueurs sont désignés pour poursuivre les autres. L'un est une brosse à plancher, le deuxième une brosse à dents, le troisième une brosse à cheveux et le dernier une brosse à souliers. Au signal ils poursuivent les autres joueurs, lorsqu'un joueur est touché, il doit s'immobiliser et imiter les gestes que l'on fait avec la brosse que représente celui qui l'a touché. S'il réussit il peut continuer à jouer, s'il échoue il doit aller voir un des animateurs qui lui fera subir une épreuve. Changer les joueurs qui représentent les brosses de temps en temps.
- 
- Le nombre mystère** Les joueurs sont en cercle avec un joueur sur six au centre. Les joueurs du centre choisissent un nombre mystère et connu d'eux seuls. Les autres joueurs marchent en cercle en comptant à haute voix leur pas. Quand le nombre est atteint, les joueurs du centre partent à la chasse (tag) des joueurs du cercle. Après dix secondes, le maître du jeu arrête la chasse et tous ceux qui ont été touchés se retrouvent au centre du cercle avec ceux du début. Un nouveau nombre est choisi et le jeu continue.  
*Note* : Fixer une limite au nombre choisi, un nombre plus grand que dix retarde le déroulement du jeu. Quand le nombre de chasseurs augmente, ils doivent se tenir les mains jusqu'à ce que le nombre mystère soit atteint.
- 
- Reste seul** Tous les joueurs sont en cercle, sauf un, ils ont leur bras droit placé vers l'extérieur. Le joueur qui est à l'extérieur du cercle court autour du cercle, il touche le bras d'un joueur du cercle, celui-ci court à sa suite. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait de 6 à 8 joueurs qui courent autour du cercle. Au moment qu'il choisit le joueur du début crie : " À vos places ", tous les joueurs essaient d'occuper une place laissée libre dans le cercle. Le joueur qui ne trouve pas de place devient le nouveau coureur.
- 
- Le couturier** Les joueurs sont en cercle et laissent un espace entre eux. Un joueur est le couturier et un autre le poursuivant qui essaie d'attraper le couturier avant qu'il finisse de coudre tous ses points. Pour coudre, le couturier doit passer entre les joueurs, ceux-ci joignent alors leurs mains pour symboliser le point de couture. Le poursuivant peut seulement courir autour du cercle, tandis que le couturier peut en entrer et en sortir. Changer de joueur lorsque tous les points de couture sont réalisés (les joueurs se tiennent tous par la main) ou que le poursuivant attrape le couturier.
-

**Sur un voilier**

Les murs de la salle sont nommés ainsi : mur droit = tribord, mur gauche = bâbord, mur avant = proue, mur arrière = poupe. Lorsque le maître du jeu dit l'un de ces mots, les joueurs vont à la course au mur désigné. Le maître du jeu peut aussi dire : "le capitaine est sur le pont", alors les joueurs saluent. Si le maître du jeu dit : "attention à la perche" les joueurs se couchent sur le plancher. Le dernier joueur à faire ce qui est demandé perd une vie (cela peut être indiqué en roulant une manche de chemise).  
*Note* : La boussole folle (page J-4Z.1) est une variante de ce jeu qui utilise les points cardinaux.

---

**Bateau-rive**  
(Variante de  
Sur un voilier)

Un mur de la salle est le côté "Bateau", tandis que le mur opposé est le côté "Rive". Quand le meneur de jeu dit "bateau", tous les joueurs courent vers le mur "bateau"... De même pour "rive". Lorsque le meneur de jeu dit "Bombe", tous les joueurs se mettent à plat ventre. Si le meneur de jeu dit "Mât", tous les joueurs se mettent à quatre pattes. Si le meneur de jeu dit "chaloupe" suivi d'un chiffre, les joueurs doivent se mettre en groupe de ce chiffre. Ceux qui restent et qui ne sont pas dans un groupe sont éliminés.  
Exemple : il y a 16 joueurs, et le meneur de jeu dit "Chaloupe trois". Il devrait donc se former cinq groupes de trois joueurs, et celui qui reste tout seul est éliminé.

---