

IDEES ACTIVITES POUR ENFANTS

JEUX EN INTERIEUR

Peinture, masques, pâte à sel, perles, ...

La toile d'araignée : jeu de présentation

Matériel : une pelote de laine

Règles : Une toile se tisse entre les participants. Les joueurs forment un cercle. Le joueur qui commence tient une pelote de laine dans sa main. Il nomme une autre personne du cercle tout en gardant l'extrémité de la ficelle. La personne qui reçoit la pelote fait de même : elle lance la pelote de laine en gardant une partie. On tisse ainsi une toile d'araignée.

Intérêt : attention – adresse – connaissance des prénoms

Poker assis :

Matériel : un jeu de cartes ordinaire

Règles : Jeu de contact et de hasard. Les joueurs s'assoient en cercle. Chaque joueur reçoit une carte. Celle-ci détermine s'il est pique, coeur, carreau ou trèfle. Le meneur récupère les cartes, les mêle et annonce la première carte, par exemple : coeur. Tous les joueurs coeurs doivent se déplacer d'une chaise vers la droite. S'il y a déjà quelqu'un dessus, tant pis ! On s'assoit sur cette personne ! Le meneur pioche une seconde carte, exemple : trèfle. Tous les trèfles se déplacent d'une chaise vers la droite. Si tu es trèfle et qu'un coeur est assis sur toi alors tu ne peux pas bouger, tu dois attendre que le meneur pioche coeur pour être libéré. Attention, tu peux te retrouver avec plusieurs joueurs sur les genoux ...

Coloriages :

Vous pouvez imprimer avant de partir en mission des coloriages sur Internet, par exemple sur : <http://www.hugolescargot.com/?gclid=CPbYxtXlxlwCFREiZwoddynfHg>

Titre : Le Chef d'orchestre :

Description : jeu assez sympa très collectif et qui peut durer un certain temps

Règles du jeu :

- S'asseoir en formant un grand cercle.
- Désigner un enfant pour être l'inspecteur.
- On désigne un chef d'orchestre sans que l'inspecteur sache qui c'est.
- Le chef d'orchestre décide de l'instrument que les autres doivent jouer (taper des mains, des pieds, sur la tête, sur le sol...)
- L'inspecteur doit trouver le chef d'orchestre

Matériel nécessaire : Aucun

Commentaires : Aucun

Titre : 1/4 de singe

Description : Développer la mémoire et permet d'apprendre des mots français.

Règle du jeu :

- Un premier part au marché et dit : "Je pars au marché et j'achète une pomme."
- Le suivant rajoute un ingrédient jusqu'à l'un se trompe.
- 1ere faute : 1/4 singe
- 2e faute : 1/2 singe
- 3e faute : 1 singe (élimination)

Matériel nécessaire : Aucun

Commentaires : c'est mieux si les éléments ont été vus, mieux, si les enfants en ont fait des dessins pour savoir de quoi ils parlent. Donc jeux à faire un peu plus tard dans le mois.

Variantes : à l'école, en vacances...

Titre : Roi du silence

Description : jeux très silencieux, se joue en intérieur ou extérieur. Pas mal du tout mais difficile à réaliser avec un très gros effectif.

Règle du jeu : On place le trousseau sous une chaise. Le roi du silence s'assoit sur cette chaise en ayant les yeux bandés. Les sujets sont placés autour de celui-ci et à tour de rôle tente d'aller chercher le trousseau sans faire de bruit. Si un sujet réussit à aller se rasseoir à sa place sans que le roi du silence l'entende, il devient le nouveau roi. Sinon, c'est au tour d'un autre sujet d'essayer de détrôner le roi.

Matériel nécessaire : un trousseau de clef ou quelque chose qui fait du bruit si on le bouge un peu beaucoup...

Commentaires : très simple, mais très prenant...

Titre : La chaise musicale :

Règle du jeu : il y a autant de chaises que le nombre de personnes, moins une.

On chante une petite chanson ou de la musique passe et le meneur de jeu arrête la musique.

Tout le monde doit s'asseoir mais comme il y a une chaise de moins que le nombre de personnes, il y a une qui se retrouve debout et qui est éliminée. On recommence avec une chaise de moins.

Matériel nécessaire : Autant de chaises qu'il y a de personnes moins une.

Titre : Ah, caribou ! Pierre appelle Paul :

Règles du jeu : Tout le monde est en cercle. On tape tous en rythme dans nos mains (2 fois sur les genoux, 1 fois dans les mains) Quelqu'un s'appelle Pierre, son voisin de droite s'appelle Paul et les voisins de Paul s'appellent successivement 1, 2, 3 ...etc... Pendant qu'on frappe en rythme tous ensemble dans les mains, Pierre dit : « Pierre appelle Paul » Paul répond immédiatement, toujours en rythme, et dit : « Paul appelle 2 » Le numéro 2 répond à son tour et appelle qui il veut qui répond...etc... (Paul peut aussi appeler qui il veut, Pierre est le seul à n'appeler que Paul)

Quand quelqu'un d'appelé se trompe ou n'est pas dans le rythme, il change de place et se met à la gauche de Pierre. Le but du jeu est de devenir Pierre, c'est-à-dire, ne jamais se tromper jusqu'à ce que Pierre se trompe. La difficulté est que le rythme change, ça va de plus en plus vite.

Petite variante : Vous pouvez faire un jeu avec une autre règle mais suivant le même principe. Ça s'appelle le jeu des signes. Chacun choisit un signe. On tape tous des mains en rythme (2 fois sur les genoux, 1 fois dans les mains) Au lieu de taper dans les mains, celui qui est appelé fait son signe puis appelle une personne en faisant son signe. La personne répond en faisant son signe et puis appelle une autre personne... On va de plus en plus vite donc, les personnes inattentives sont éliminées au fur et à mesure. A la fin il ne reste que les bons, c'est sportif !!!

Matériel nécessaire :

Rien du tout. Enfin si des mains bien solides !!

Titre : Le killer :

Règle du jeu : Quelqu'un sort. Pendant ce temps le groupe décide qui sera l'assassin ou killer en anglais (je ne sais pas comment ça se dit en arménien !!) L'assassin tue les personnes du groupe avec des clins d'yeux (ou un signe dans la variante) Les personnes touchées par le clin d'œil s'allonge pour signifier qu'elles sont mortes. La personne sortie, rentre à nouveau et doit retrouver l'assassin en voyant les pauvres victimes tomber comme des mouches.

Matériel nécessaire : Rien du tout.

JEUX EN EXTERIEUR

123 soleil, jeu de ballons, facteur, course en sac, pièce de théâtre, tir à la corde, ...

Accroche décroche :

Règles : Pour le chat, attraper la souris.

Les joueurs se donnent le bras par couples et se dispersent sur l'air de jeu (en cercle pour les plus petits). Leur main libre est placée sur la hanche. La souris court entre les couples, le chat la poursuit, elle peut s'accrocher à l'un des couples. Le joueur à l'autre extrémité devient souris. Lorsque le chat attrape la souris les rôles sont inversés.
Intérêt : Perception de l'espace-jeu de poursuite.

Bateau-express :

Règle : course. Le bateau arrivé le 1er à destination a gagné. On forme au moins 2 équipes : les enfants s'assoient par terre les uns derrière les autres, les jambes écartées, celui qui est à l'avant du bateau tape sur les jambes de son voisin de derrière qui fait passer le mouvement, quand le dernier reçoit la tape, il court se mettre à l'avant du bateau et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toute l'équipe (le bateau) soit arrivée derrière un point matérialisé par une ligne par exemple et qui est la destination du bateau.

Titre : Balle au prisonnier

Description : Jeux où l'on est fait prisonnier en étant touché par un ballon.

Règle du jeu : Le terrain comme un terrain de volley, est divisé en deux camps, derrière chaque camp se trouve la prison. Dans chaque camp une équipe. Un joueur d'une équipe doit lancer le ballon en mousse pour toucher un joueur de l'équipe d'en face. Si celui-ci est touché, il devient prisonnier et passe dans la prison de l'équipe adverse. Attention, s'il est touché mais qu'il attrape la balle sans qu'elle touche le sol, il n'est pas prisonnier ! Ainsi de suite jusqu'à ce que toute une équipe soit faite prisonnier. Cependant, chaque prisonnier qui peut recevoir la balle peut se délivrer en lançant le ballon de la même façon sur l'équipe adverse.

Matériel nécessaire : un ballon en mousse. De quoi délimiter un terrain en deux camps.

Commentaires : Jeux qui passionne généralement les enfants, et peut durer des heures !

Titre : La tomate

Description : Si la balle passe entre tes jambes, c'est perdu !

Règle du jeu : Tous les enfants sont en cercle, se faisant face, jambes écartées, les pieds collants ceux du voisin. Une balle roule au sol, le but est de la faire passer avec ses mains entre les jambes d'un autre enfant. Quand la balle passe une première fois, il n'a plus le droit qu'à une main pour se défendre, si elle passe une deuxième fois, il doit se retourner (comme ça il ne voit que plus difficilement la balle), si elle passe une troisième fois, c'est perdu ! Il sort du cercle.

Matériel nécessaire : un ballon.

Commentaires : Vous pouvez trouver toutes les variantes que vous pouvez en fonction de l'âge...

Titre : Chats

Description : Le chat, les souris...vous savez qui mange qui...

Règles du jeu :

- 1 chat et des souris.
- Le chat court après les souris afin de les toucher. Une fois la souris touchée, celle-ci prend la place du chat qui lui devient souris.

Matériel nécessaire : dépend de la variante choisie : foulards, ficelles, ou rien du tout dans la plupart des cas.

Commentaires : diverses variantes :

- Chat perché : les souris se perchent pour ne pas se faire toucher
- Chat glacé : la souris une fois touchée reste figée en attendant qu'une autre souris vienne la délivrer.
- Chat double : les chats comme les souris sont attachés aux chevilles
- Chat tortue : Pour ne pas se faire toucher, la souris se mettent sur le dos et gigotent leurs pattes
- Chat blessé : La souris touchée doit poser sa main là où elle a été touchée jusqu'à ce qu'une souris vienne la délivrer

Titre : Chasseur, lion et zébus :

Descriptions : une sorte de chat, avec trois personnes qui courent autour d'un cercle...

Règles du jeu :

- Les joueurs se tiennent en cercle par la main.
- Trois joueurs sont désignés pour être le chasseur, le lion et le zébu. Ils se répartissent régulièrement autour du cercle.
- Au commandement du meneur de jeu : le chasseur poursuit le lion et évite le zébu ; le lion poursuit le zébu et évite le chasseur ; et le zébu poursuit le chasseur et évite le lion.
- Les joueurs peuvent se passer sous les bras, entre les jambes des joueurs du cercle (qui restent immobiles).
- Dès qu'un joueur est touché, on change les trois joueurs.

Matériel : foulards si vous voulez savoir clairement si la personne a été touchée : on doit lui piquer le foulard accroché derrière elle.

Commentaire :

Jeu assez court normalement. Libre choix pour désigner les nouveaux lion chasseur et zébu...

Titre : Les écureuils dans les arbres

Description : se joue dans une forêt, pour tout âge à quelques variantes près. Il faut des arbres entre lesquels on peut courir.

Règle du jeu :

- Tous les écureuils ont un arbre avec sa réserve de noisettes sauf un.
- Pour l'écureuil sans arbre : s'approprier un arbre avec sa réserve de noisettes
- Pour les écureuils avec arbre : se déplacer d'arbre en arbre tout en restant propriétaire.

Matériel : aucun

Commentaires :

- Pour un nombre importants d'écureuils, possibilité de plusieurs ESA (écureuils sans arbres)
- Pour des petits, préférer un signal sonore où tous les écureuils doivent changer d'arbre (certains peuvent avoir peur de perdre leur arbre et donc de ne pas participer au jeu).

Titre : Éperviers

Description : jeu variant du chat. Nécessite de la place. Peut fonctionner longtemps, avec de très nombreux enfants.

Règles du jeu :

- 1 ou 2 loups, les autres enfants sont des éperviers
- Les éperviers doivent passer d'un côté à l'autre du terrain
- Les loups sont au milieu du terrain et doivent attraper les éperviers. Pour cela le mouton chef (le premier) crie « éperviers sortez ! ». Les éperviers sont obligés de traverser le terrain pour aller de l'autre côté sans se faire attraper.
- Tant que les éperviers sont du bon côté de la limite, ils sont saufs.
- Les éperviers attrapés deviennent loup à leur tour
- Le dernier épervier restant est le vainqueur

Matériel : Aucun.

Commentaires : variantes : de 4 à 6 ans : jouer à 4 pattes. Les éperviers touchés deviennent loups immobiles

Titre : La queue du dragon

Description : jeu collectif de précision au tir avec une balle en mousse..

Règle du jeu :

- Le dragon (composé de 3 enfants : un pour la tête, 1 pour le corps et 1 pour la queue, qui se tiennent par les hanches) est prisonnier dans le filet des chasseurs (en cercle autour).
- Mais pour le vaincre, la boule de feu ne doit toucher que la queue du dragon.
- Celui-ci doit alors l'éviter alors que la boule de feu peu passer d'un chasseur à un autre pour trouver un meilleur angle de tir.

Matériel nécessaire : une balle en mousse ou un ballon en mousse, plus un foulard en option.

Commentaires :Variantes :

- Le tireur qui réussit peut s'ajouter au dragon (qui devient plus long).
- Intervertir chasseur/dragon

Celui qui est la queue du dragon peut être marqué en portant un foulard.

Titre : La thèque

Description : variante simplifiée d'un baseball...

Règle du jeu :

- Former un carré à l'aide de foulards qui marqueront les bases.
- Un joueur doit envoyer la balle ou le ballon à un autre joueur en face de lui
- Un joueur doit renvoyer le ballon (ou la balle avec une batte ou bout de bois ou raquette) le plus loin possible. Il doit tenter de faire le tour des quatre bases mais peut s'arrêter sur n'importe laquelle d'entre elles.
- Pendant ce temps, l'autre équipe, dispersée sur l'ensemble du terrain doit renvoyer la balle au « chien », (la personne chargée de lancer la balle au batteur et postée devant lui)
- Dès que le ballon est arrivé, le joueur doit avoir fini le tour ou être sur une base sinon il est éliminé (si la balle est "bloquée" avant de toucher le sol par l'équipe des lanceurs, alors le batteur est également éliminé).
- Ensuite, un autre lanceur prend place et le jeu se répète jusqu'à ce que tous les batteurs soient placés et on inverse les équipes.
- Un tour effectué sans arrêts rapporte 10 points et un tour avec 5.

Matériel nécessaire : foulard pour les bases, balle ou ballon. Option : batte ou équivalent...

Commentaires : c'est mieux si un missionnaire se charge d'envoyer la balle au départ, et l'autre contrôle et arbitre si litige sur l'arrivée ou non à une base.

Titre :A la queue leu leu

Description : Une variante de chat assez amusante.

Règle du jeu : Il y a un loup, un berger et des brebis. Le loup est seul. Les brebis forment une ligne en se tenant par la taille une derrière l'autre. Le berger est le premier de cette ligne. Le loup tente d'attraper la dernière brebis, celle-ci ne doit se laisser toucher ni laisser la chaîne sinon elle s'unit au loup. On continue le jeu jusqu'à ce que le berger soit seul et que toutes les brebis soient avec le loup.

Matériel nécessaire : aucun

Commentaires : effectif illimité, peut durer pas mal de temps.

Titre : Avez-vous vu mon écureuil ?

Description : un genre de facteur...

Règle du jeu : Les joueurs sont placés en cercle assis par terre. Un joueur se promène autour du cercle et demande aux joueurs "Avez-vous vu mon écureuil ? " Le joueur qui se promène décrit un des joueur assis, par sa couleur de cheveux, yeux, vêtements... Quand le joueur décrit se reconnaît, il doit courir après le joueur qui l'a décrit jusqu'à ce que celui-ci s'assoit à la place de celui qui court après. Si le joueur décrit réussit à toucher l'autre joueur alors celui-ci va s'asseoir au centre du cercle.

Matériel nécessaire : Aucun

Titre :Quelle heure est-il Monsieur le loup ?

Description : Le fameux loup.Ce jeu est idéal pour les 6 ans et + qui apprennent à compter.

Règle du jeu : On choisit un loup parmi le groupe d'enfants. Celui-ci se placera en avant, dos aux autres enfants. Tous les autres enfants se placent à environ 20 ou 30 pieds du loup (formant une ligne horizontale). Les enfants demandent alors: "Quelle heure est-il monsieur le loup?". Et le loup doit leur dire (il décide, il invente, ce n'est pas vraiment l'heure qu'il est) il est quelle heure (3 heures, cinq heures, etc...). Les enfants doivent donc avancer le nombre de pas que représente l'heure (5 heures, 5 pas). Les enfants redemandent la question, et quand le loup juge que les enfants sont assez prêts de lui, il crie : "l'heure de vous manger!". Les enfants partent donc à courir et le premier attrapé devient le loup.

Matériel nécessaire : Aucun.

Commentaires : Aucun.

Titre : Le mignon petit chat

Description : Un jeux pour faire rigoler les gens...du genre tiens ma barbichette...

Règle du jeu :

- Les participants se mettent en cercle assis.
- L'un est désigné pour être le mignon petit chat. Il se met à 4 pattes au milieu du cercle.

· En passant devant chaque participant, par toutes sortes de stratagèmes (caresses, miaulements), il doit faire perdre son sérieux. Celui qui perd son sérieux prend la place du chat.

Matériel nécessaire : Aucun

Commentaires : Jeu pour les petits ! Attention, ça peut dégénérer, si les actions pour faire rire deviennent violentes, arrêter.

Titre : Serpent fou

Description : Le serpent est devenu fou, il veut se mordre la queue. Pour l'en empêcher, le serpent se tortille tant et plus. Sa folie va-t-elle disparaître ?

Règle du jeu : Les joueurs forment une file en se donnant les mains. Les joueurs aux extrémités représentent la tête et la queue, et vont avoir un but : se toucher (le serpent se mord la queue). Les autres joueurs forment le corps et ils vont devoir se tortiller pour empêcher la tête de toucher la queue.

Matériel nécessaire : Aucun.

Commentaires : à partir de 8 enfant, peut vite devenir ennuyeux, voir si les enfants apprécient...

Titre : La bombe

Description : un jeu de passe qui fait stresser...

Règle du jeu :

- Les enfants dans un cercle se lance le ballon (peut importe à qui...)
- Un enfant est le déclencheur de la bombe jusqu'à l'explosion (il lance un compte à rebours... à zéro la bombe explose ou bien la fait exploser sans prévenir d'ou plus de surprise)
- Celui qui explose est éliminé
- Le dernier devient le déclencheur de la bombe

Matériel nécessaire : un ballon

Commentaires : l'enfant déclencheur peut avoir les yeux bandés et être en dehors du cercle pour être totalement impartial sur l'explosion. L'idée du compte à rebours peut leur apprendre à compter en français...

Titre : Volley et variantes

Description : plusieurs variantes de volley-ball

Règle du jeu : Besoin de vous les expliquer??

Matériel nécessaire : Ballons

Commentaires : VARIANTES : si ballon de baudruche, c'est très marrant de jouer seulement en soufflant sous le ballon pour le faire passer de l'autre coté du filet (attention à l'hypoxie et à l'hyper ventilation chez certains Wink...)

Titre : Passe à dix

Description : jeu de passe très amusant, attention, équipes entre cinq et dix au maximum

Règle du jeu :

- Une équipe commence à se faire 10 passes sans se le faire prendre par l'autre équipe.
- Deux joueurs ne peuvent se renvoyer la balle directement
- Si la balle tombe, ils recommencent
- Si la balle est interceptés, changement d'équipe, jusqu'à ce que l'une arrive à dix passes et gagne.

Matériel nécessaire : balle ou ballon

Commentaires : simple et efficace.

Titre : Le Béret

Description : commun, deux équipes, un béret... pas mal pour apprendre les nombres.

Règle du jeu : Deux équipes l'une en face de l'autre. Chacun des enfant s'est attribué un nombre de un à « le nombre d'enfant dans chaque équipe » au sein de chaque équipe. Un béret est au milieu. L'animateur appelle un nombre, donc l'enfant de chaque équipe ayant ce nombre se présente au milieu et doit ramener le béret de son coté, sans se faire toucher...

Matériel nécessaire : un béret ou autre...

Commentaires : aucun.

Titre : Chameaux – chamois

Description : jeux de touche pas mal du tout...

Règle du jeu :

- 2 équipes : les chameaux et les chamois en fil indienne séparés d'un mètre.
- L'animateur raconte une histoire où il place de temps en temps le nom des équipes.
- Quand un nom est cité, l'équipe doit se réfugier dans sa maison sans se faire toucher par l'autre équipe.
- Quand un joueur est touché, il part dans l'équipe adverse.

Matériel nécessaire : aucun

Commentaires : aucun

Titre : Déli-délo

Description : une variante du chat

Règle du jeu :

- Sur le terrain délimité, "un chat" doit capturer des bandits en les touchant.
- Les bandits, une fois capturés, s'accrochent à un point fixe et se tiennent par la main en ligne.
- Ils peuvent être délivrés par un simple touché d'un bandit non capturé

Matériel nécessaire : Aucun

Commentaires : aucun

Titre : « Cavaliers chargez ! »

Description : Assez sportif, genre de bérêt aménagé avec des équipes éliminées au fur et à mesure.

Règle du jeu : Se mettre en cercle par paires (ce qui revient à faire 2 cercles, l'un dans l'autre) Il faut un meneur de jeu.

Dans la paire, celui qui est devant, est le cheval et celui derrière est le cavalier.

Quand le meneur de jeu dit « Cavaliers, chargez ! », le cheval prend sur son dos le cavalier jusqu'à ce que le meneur dise « Cavaliers, déchargez ! »

Le meneur de jeu fait cela autant de fois qu'il veut et par surprise, il dit (après un « cavalier, chargez ! ») « cavaliers, déchargez... à droite » (ou à gauche)

A ce moment les cavaliers se font poser à terre par leurs chevaux et doivent courir autour du cercle vers la droite (ou vers la gauche si le meneur a dit de décharger à gauche) ils font un tour de cercle et passe sous les jambes de leur cheval pour récupérer au centre du cercle un foulard.

Le dernier cavalier se retrouve sans foulard car il y a un foulard de moins que le nombre de paires cavalier-cheval. Le dernier cavalier et son cheval sont éliminés, sortent du cercle et le meneur de jeu enlève un foulard pour qu'il y ait un foulard de moins que le nombre de paires.

On recommence à nouveau et le dernier cavalier est éliminé

Matériel nécessaire : Autant de foulard qu'il y a de paire moins un foulard

Titre : Poule-renard-vipère :

Description : Genre de chat aménagé où tout le monde mange tout le monde !!! c'est un peu le boxon !!!

Règle du jeu : Il y a 3 équipes qu'on peut différencier par des brassards de couleurs différentes : les poules, les renards et les vipères (sales bêtes !!)

Les poules attrapent les vipères, les renards attrapent les poules, les vipères attrapent les renards.

Chaque équipe a son camp où elle met ses prisonniers (il faut que les chats amènent leurs prisonniers un par un dans leur camp)

Les prisonniers font une chaîne, le 1er touche un arbre qui est dans le camp et successivement les autres se donnent la main. Si un rescapé parvient à toucher la chaîne (ou la main du dernier) les prisonniers sont libérés.

Ce jeu est sans fin...

Matériel nécessaire : Juste de quoi distinguer les équipes pour que ça ne soit pas trop le souk quand même !!!

Titre : Le 421 ou la gamelle ou 1,2,3 Dame Valet Roi :

Description : Un genre de 1,2,3 soleil aménagé à faire à la tombée de la nuit ou si le terrain est truffé d'arbres.

Règle du jeu : Dessinez un grand cercle sur le terrain en passant derrière des arbres. Celui qui dit « quatre...cent...vingt...et...un » est au point de départ sur ce cercle.

Tout le monde part du point de départ, fait le circuit pendant qu'une personne crie « quatre...cent...vingt...et...un » en se cachant les yeux et doit se cacher dès que le « quatre...cent...vingt...et...un » s'arrête.

Quand elle ouvre les yeux, elle appelle ceux qu'elle voit.

Ceux qui sont vus, doivent recommencer le circuit au point de départ.

Au milieu du terrain se trouve une gamelle, un ballon ou quelque chose que l'on peut shooter. Celui qui a fait le circuit en entier, pour gagner, doit shooter ce qu'il y a au centre en criant « 421 »

Il gagne le droit d'être celui qui compte.

Matériel nécessaire : Une gamelle, un ballon ou un gros carton.

Commentaires : A la place de « quatre...cent...vingt...et...un », on peut dire « un...deux...trois...Dame...Valet...Roi », c'est un peu plus long et ça permet aux enfants de leur laisser le temps de courir entre 2 arbres si ils sont espacés.

Ne pas hésiter à ralentir le « quatre...cent...vingt...et...un » ou « un...deux...trois...Dame...Valet...Roi » si les enfants n'arrivent pas à courir entre 2 arbres parce qu'ils n'ont pas assez de temps.

Variante : Ceux qui sont vus sont en quelque sorte prisonniers et n'ont pas le droit de repartir.

De n'importe quel endroit du circuit, quelqu'un peut venir shooter le ballon ; cela délivre les prisonniers qui repartent du point de départ du circuit.

En clair, le ballon sert juste à délivrer les prisonniers, celui qui gagne est celui qui a fini le tour le 1er sans s'être fait voir.

Titre : Oxford-Cambridge :

Règle du jeu : Il y a 2 équipes, Oxford et Cambridge.

Assise l'une en face de l'autre en colonne et assise les jambes écartées.

Chaque équipe crie à tour de rôle son nom. L'équipe qui crie son nom se penche en avant pendant que l'équipe en face se penche en arrière. Et on enchaîne « Oxford », « Cambridge », « Oxford »... Ce qui donne une impression de vagues puisque les équipes se penchent en avant puis en arrière puis en avant...

Le but est de crier de plus en plus fort.

Quand le meneur de jeu tape dans ses mains, l'équipe d'Oxford doit prendre la place de celle de Cambridge et inversement. Petit subtilité, en changeant de place, les équipes doivent se remettre dans le même ordre dans lequel elles étaient avant ; ce qui crée un bazar monstrueux... L'équipe qui a gagné est celle qui s'est remis dans l'ordre le plus rapidement possible.

Petit variante : On peut faire 2 camps qui s'appelle Arménie et France (avec des petits arméniens qui viennent nous soutenir si on est que 3 !!) et les Arméniens pourraient dire Arménie en arménien par exemple.

Matériel nécessaire : Rien du tout.

Titre : Ematémawé :

Description : Un peu difficile à expliquer, on essaiera de le faire à l'aéroport. Très marrant avec une p'tite chanson, énorme fou rire garanti à la fin.

Règle du jeu : Se mettre en cercle les uns derrière les autres.

Faire une petite danse en avançant avec talon à droite puis pieds joints puis talon à gauche puis pieds joints...etc...sur la chanson Ematémawé (répété 4 fois)

Successivement on fait cette danse sans rien puis avec les mains sur les épaules de celui qui est devant soi, puis les mains sur les hanches de celui qui est devant, puis sur les hanches de celui qui est encore devant.

Entre chaque danse (qu'on fait sur la chanson Ematémawé) le meneur (qui peut lui aussi appartenir au cercle) dit « est-ce que vous avez confiance ? », là tout le monde répond « oui

» alors le meneur dit « ok, maintenant sur les épaules !! » (ou sur les hanches pour indiquer quelle danse on va faire)

Après avoir fait la danse avec les mains sur les hanches de celui qui est encore devant, le meneur dit « est-ce que vous avez toujours confiance ? » tout le monde répond « oui » et le meneur dit « alors maintenant, tout le monde s'assoit !!! », et chacun s'assoit sur les genoux de son voisin de derrière et on tente de refaire la petite danse comme ça, enfin généralement, on n'arrive au bout du 2ème Ematémawé puisque tout le monde se casse la figure. C'est super drôle...!!!

Matériel nécessaire :Rien du tout sauf à éviter sur un terrain plein de ronces et d'orties !!!

Douaniers contrebandiers :

Règle du jeu :Il y a un grand terrain de jeu séparé par une frontière assez large. Les contrebandiers passent d'un côté du terrain à l'autre (d'un pays à l'autre) ils doivent faire passer de l'autre côté le plus d'argent possible.

Les douaniers arrêtent les contrebandiers à la frontière et les fouillent pour récupérer les billets que les contrebandiers ont cachés sur eux.

L'équipe qui a gagné est celle qui a récupéré le plus de billets.

Pyramide humaine :

Vous connaissez ; ce n'est pas vraiment un jeu, c'est l'occasion de faire une belle photo. Petit conseil, on met les plus lourds en dessous et les plus légers au-dessus.

Les formes peuvent être très variées, la plus classique et la plus stable étant la pyramide triangulaire : 5 personnes à la base puis 4 au 2ème étage puis 2 au 3ème et 1 au 4ème et pour aller percher le petit dernier, il vaut mieux se faire aider !!!