

J E U X A C T I F S

ACTIF-1 TRAVERSE LÉVIS

Description:

On forme un terrain rectangulaire avec deux lignes de fond. Tous les participants sont rassemblés derrière une des deux lignes de fond qui sera considérée comme Québec. Lorsque l'animateur qui est au milieu dit «Lévis», tous les participants doivent traverser sans se faire toucher par l'animateur. Toutes les personnes, qui se font toucher par l'animateur, restent au milieu et aideront l'animateur à toucher les autres participants lors de la prochaine traverse. Pour pouvoir traverser, il faut que l'animateur dise l'endroit opposé d'où les participants sont. Tous les participants, qui partent lorsque l'animateur dit l'endroit où ils sont déjà, sont éliminés. Le jeu se termine lorsque tous les participants ont été attrapés.

Variantes :

-Le mur chinois : Tous les participants qui sont morts forment un mûr qui part des lignes de côté. Le mûr peut se partir des deux lignes de côté en même temps. Plus le jeu avance, plus le passage pour traverser se rétrécit.

-Les requins : Pour tuer les personnes, on doit les lever du sol. Lorsqu'une personne est morte, elle aide les autres jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne.

-La forêt enchantée : Les participants qui sont touchés par le lutin de la forêt deviennent des arbres à l'endroit qu'ils ont été touchés. Ils ne bougent plus mais si quelqu'un passe trop près d'eux, ils peuvent y toucher et celui-ci devient aussi un arbre. Le jeu se termine lorsque tout le monde est transformé en arbre.

ACTIF-2 MINUIT

Description:

Un joueur est le renard et les autres sont les moutons. Dans un terrain rectangulaire, un coin du terrain est l'ancre du renard tandis que le coin opposé est la bergerie. Au début du jeu, moutons et renard quittent leurs logis. Les moutons s'éparpillent sur le terrain et s'approchent du renard autant qu'ils l'osent. Les moutons demandent continuellement au renard « Quelle heure est-il. » Le renard répond n'importe quelle heure sauf que lorsqu'il dit qu'il est minuit, tous les moutons doivent s'enfuir dans la bergerie sans être pris par le renard. Ceux qui sont attrapés par le renard deviennent aussi des renards et tentent d'attraper les moutons. Le dernier mouton s'il en reste un est le gagnant.

Matériel :

-Cône pour former les deux logis.

Variantes :

-Sur un terrain rectangulaire, les participants sont tous des poulets sauf un qui est le fermier et se tient au milieu du terrain dos aux participants. Le fermier choisi un chiffre de un à dix et les participants s'avancent jusqu'à 5 mètres du fermier. Ils lui demandent combien de poulets il veut. Le fermier leur répond : « devinez. » Les poulets commencent alors à compter. Lorsqu'ils disent le chiffre choisi par le fermier, celui-ci se retourne et court après les poulets. Tous les poulets pris deviennent des fermiers.

J E U X

ACTIF-3 LE YETI

Description:

Tous les joueurs sont couchés sur le sol et ne regardent pas. L'animateur en se promenant touche une ou plusieurs personnes qui seront les yetis et place un cercle par terre. Ensuite, il réveille une autre personne et lui dit de se lever. Celle-ci va ensuite réveiller une autre personne en lui disant yeti. Si celle-ci se lève et ne répond pas, c'est qu'elle est le yeti. On réveille tout le monde jusqu'à temps qu'on tombe sur un Yeti. Qui lui se lèvera et criera «YÉTI». Alors tous les participants qui sont réveillés et ceux qui ne le sont pas s doivent s'en aller dans le cercle. Tous ceux qui sont touchés par les yetis sont morts et vont s'asseoir. On recommence en nomment de nouveaux yetis et en changeant le cercle de place.

Matériel :

-Corde pour faire un cercle

ACTIF-4 QUEUE DU DIABLE

Description:

Un enfant sur cinq sera un petit diable qui auront dans leur dos une ficelle qui traînera par terre. Les diables courent après les autres participants qui eux doivent tenter de piler sur la queue du diable pour éliminer les diables. Tous les participants qui sont touchés par les diables s'immobilisent et sont éliminés. Les diables sont les gagnants s'ils réussissent à toucher tous les participants avant que ceux-ci ne leur enlève toutes leurs queues.

Matériel :

-Ficelle

ACTIF-5 BALLOUNNE GONFLABLE

Description:

Tous les participants ont d'attaché à chacune de leurs chevilles une ballonne qui traînent juste un peu pour éviter les risques de blessure. Le jeu est simple, les participants doivent tenter de crever les ballons des autres tout en évitant de se faire crever les siens.

Matériel :

-Ficelle et ballounes

A C T I F S

J E U X A C T I F S

ACTIF-6 PAC-MAN

Description:

Pour simuler un jeu de Pac-Man géant, on trace des lignes sur le sol (avec de la corde ou autre) qui seront comme des murs que les participants ne pourront franchir. On désigne un joueur qui sera le Pac-Man et qui essaie de manger les joueurs en les touchant. Lorsqu'un joueur est touché, il s'assoit sur la ligne et bloque le passage aidant ainsi Pac-Man.

Matériel :

-Ficelle et tape pour faire les murs

ACTIF-7 REQUINS ET POISSONS

Description:

Disperser des cerceaux sur la surface de jeu. Nommer trois requins et les identifier par un dossard. Tous les autres participants seront des poissons et auront un foulard dans le dos. Les requins ont pour mission d'enlever la queue des poissons. Lorsqu'ils réussissent, ils mettent la queue en arrière de son propre dos. Les poissons qui n'ont plus de queue doivent s'en aller dans les cerceaux et ne pourront en sortir seulement si un poisson réussit à enlever la queue d'un requin.

Afin d'éviter toute confusion, les requins mettent seulement une queue à la fois dans leur dos. Ils auront les autres dans leurs mains. Le jeu se termine lorsque tous les poissons sont dans les cerceaux

Matériel :

-Cerceaux
-Queues
-Dossards

ACTIF-8 BALLON MILIEU

Description:

Le jeu se joue sur un terrain rectangulaire et pas trop large avec deux lignes de fond. Parmi les participants, on désigne deux personnes qui iront derrière les lignes de fond. Ils devront tenter de tuer les autres joueurs qui sont au centre en leur lançant le ballon. Lorsqu'un participant échappe un ballon, il va remplacer la personne qui l'a tirée derrière la ligne de fond. Si une personne du milieu attrape le ballon, elle doit le donner à l'autre personne derrière la ligne de fond. On peut aussi tout simplement éliminer les personnes qui se font toucher et la dernière qui reste dans le milieu sera la gagnante. On peut aussi rajouter des ballons.

Matériel :

-Ballons

J E U X A C T I F S

ACTIF-9 LA CHASSE DES NAINS

Description:

Un joueur sur 5 est un lièvre et est debout. Tous les autres joueurs sont des nains et sont en petit bonhomme. Les nains dans un terrain délimité doivent tenter de lancer le ballon sur les lièvres. Les lièvres n'ont pas le droit de toucher aux ballons même pas de l'attraper sinon ils sont morts. Les nains peuvent seulement se déplacer en petits bonhommes. Lorsque tous les lièvres ont été touchés par un ballon, on recommence le jeu avec des nouveaux lièvres.

Matériel :

-Ballons

ACTIF-10 QUILLE GAGNANTE

Description:

Tous les participants placent une quille à l'endroit où ils le désirent dans le gymnase. Au signal de l'animateur, les participants pourront aller chercher les ballons qui sont en plein milieu et tenter de faire tomber les quilles des autres personnes tout en protégeant la sienne. Lorsqu'une quille tombe, le participant à qui à l'appartient est éliminé. Le dernier dont la quille est encore debout est le gagnant.

Matériel :

-Quilles

-Ballons

ACTIF-11 LES MICROBES

Description:

On choisit trois participants qui seront les microbes essayant d'infecter les autres participants en leur touchant. Ceux-ci sont différenciés par des dossards (ex : bleu-vert-jaune) Les autres participants peuvent par contre s'immuniser contre les microbes, mais de façon spécifique pour chaque microbe.

-Bleu : en se mettant rapidement à quatre pattes

-Vert : En se mettant en petit bonhomme

-Jaune : En se mettant à plat ventre

Les joueurs touchés non-immunisés remplacent le microbe qui les a attrapés.

Matériel :

-Dossards

ACTIF-12 DRIBLE-CERCEAUX

Description:

Tous les participants ont des ballons et dribble avec celui-ci dans un cerceaux placés sur le sol. Au signal de l'animateur, tous les participants changent de cerceau pendant que l'animateur en enlève un. Deux participants seront donc dans le même cerceau. On continue le jeu jusqu'à temps que les participants soient vraiment à l'étroit dans les cerceaux. Les participants doivent toujours avoir au moins une partie du corps dans les cerceaux.

Matériel :

- Cerceaux
- Ballons

ACTIF-13 LE CERCLE EMPOISONNÉ

Description:

On trace un cercle avec des cônes et tous les participants se prennent la main à l'extérieur du cercle en formant automatiquement un autre cercle. L'objectif est de faire pénétrer dans le cercle les autres participants sans toutefois y pénétrer nous-même. Au fur et à mesure que le jeu avance et que le nombre de participants diminue, on diminue aussi les dimensions du cercle.

Matériel :

- Cônes

ACTIF-14 LE CHIEN ENRAGÉ

Description:

Un joueur qui figure le chien est attaché par la ceinture à une corde assez longue reliée à un piquet solidement enfoncé au centre du jeu. On dispose sur le chien des flots de rubans ou des d'autres objets qui s'enlèvent facilement. Au signal de l'animateur, les autres cherchent à taquiner le chien, à détourner son attention pour lui prendre un ou plusieurs flots de rubans. Tous les joueurs qui sont touchés par le chien doivent se retirer du jeu. On donne un point par flots de rubans, mais si le participant a été capturé, il perd 2. On peut aussi donner des points au chien pour chaque capture. (Ce jeu demande à être surveillé et je ne le jouerais pas avec des très jeunes enfants question de l'image du chien attaché à un piquet.)

Matériel :

- Flots de rubans ou autre
- Corde et piquet

J E U X A C T I F S

ACTIF-15 LES FEUX DE CIRCULATION

Description:

Vert : Courez

Jaune : Marchez

Rouge : Arrêtez

Tous les participants sont regroupés derrière une ligne de fond sauf l'animateur qui est situé à l'autre bout. L'animateur nomme une des couleurs et les participants avancent sauf si c'est rouge. Lorsque l'animateur dit rouge, les participants doivent arrêter et ne plus bouger sinon l'animateur peut les renvoyer à la ligne de départ. Le moindre petit geste suffit pour renvoyer au départ. Le premier qui arrive à l'animateur le remplace et dira les couleurs.

ACTIF-16 LE TROUBLE-FÊTE

Description:

Tous les participants sont en debout en cercle sauf deux participants qui seront le coureur et le trouble-fête. Le coureur essaie de rattraper le trouble-fête qui lui peut s'arrêter à tout moment derrière un joueur qui devient à son tour le trouble-fête et doit se sauver du coureur. Si le coureur rattrape un trouble-fête, les rôles sont inversés.

ACTIF-17 LA PRINCESSE ET LE DRAGON

Description:

Une princesse, prisonnière d'un vilain dragon, est ligotée à une chaise avec des foulards. Les nœuds des foulards doivent être doubles mais pas trop serrés. Le dragon a les yeux bandés et doit tenter de toucher les participants qui essaient de délivrer la princesse. Si le dragon touche un joueur, celui-ci est éliminé. Si on a un gros groupe de personne, on peut rajouter des dragons ou le diviser en deux.

Matériel :

-Bandeaux

-Foulards pour ligoter la princesse

-Chaise

ACTIF-18 LE ROI DES SOTS

Description:

Tous les participants sont en cercle et au milieu il y a un roi qui est debout sur une chaudière renversée. Les joueurs, à l'aide d'une balle, visent le trône du roi qui se défend des attaques avec une raquette. Celui qui réussit à atteindre le trône est le nouveau roi des sots.

Matériel :

-Chaudière

-Balles

-Raquette

ACTIF-19 LES VOLEURS

Description:

Les joueurs se placent derrière une ligne de départ. À quelques mètres devant eux, on entasse divers objets : crayons, efface, etc. Le nombre d'objets doit être égal au nombre de joueurs moins un. Au signal de l'animateur, tous les participants se précipitent vers les objets et n'en prennent qu'un seul. Le voleur qui n'a pas d'objets est automatiquement éliminé. On continue le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste que deux joueurs pour un objet.

Matériel :

-Objets

ACTIF-20 LA QUILLE MEURTRIÈRE

Description:

Tous les participants forment un cercle autour d'une quille. Chaque personne se tient main dans la main et au signal de l'animateur, tous les participants tirent leurs voisins afin que ce soit lui qui fasse tomber la quille. Lorsqu'un participant fait tomber la quille, il est automatiquement éliminé. Le gagnant est celui qui ne fera pas tomber la quille.

Matériel :

-Quille

ACTIF-21 CROCHE -DÉCROCHE

Description:

Tous les participants se placent deux par deux, s'accrochent avec leur bras et se dispersent sur le terrain. L'animateur sépare un couple et l'un poursuivra l'autre. Celui qui est poursuivi peut s'accrocher à un autre couple et la troisième personne du couple doit décrocher et devient la poursuivi. Si la poursuivi se fait rattraper, les rôles sont interchangés. On peut séparer plusieurs groupes, mais attention cela peut devenir très mêlant.

ACTIF-22 PATTES À QUATRE PATTES

Description:

Tous les participants délaient leurs espadrilles. Ils se placent à quatre pattes et doivent tenter d'enlever les espadrilles des autres joueurs sans se faire enlever les leurs. Lorsqu'un participant enlève une espadrille, il doit aller la porter dans un endroit qui aura été défini à l'avance.

ACTIF-23 AU SECOURS !

Description:

Placer des cerceaux par terre qui seront numérotés. On désigne trois chasseurs qui tenteront de toucher aux autres participants. L'animateur nomme un numéro et selon que le numéro est pair ou impair, les participants doivent se rendre dans des cerceaux portant des numéros pairs ou impairs. Lorsqu'un chasseur touche un joueur qui n'est pas dans un cerceau pair ou impair, il change de place avec lui.

Matériel :

-Cerceaux numérotés

ACTIF-24 BALLON POING

Description:

Tous les participants sont en cercle, jambes écartés, pied contre pied. On part un ballon que les participants doivent repousser en le frappant avec leur poing (deux mains) pour essayer de le faire passer entre les jambes de d'autres. Lorsque le ballon passe entre les jambes d'une personne, celle-ci se retourne et joue de dos. Si le ballon passe de nouveau entre ses jambes, elle est éliminée. Si le ballon passe entre deux personnes, les deux personnes se retournent. Le ballon doit rester à terre.

Matériel :

-Ballon

ACTIF-25 LES CHASSEURS ET LES PROIES

Description:

Des cerceaux sont disposés sur le sol. Les chasseurs ont chacun un ballon. Les proies essaient de passer de cerceaux en cerceaux sans se faire toucher par les ballons des chasseurs. Une proie peut être touchée seulement entre deux cerceaux. Les participants ne peuvent pas être deux par cerceaux.

Matériel :

-Cerceaux

-Ballons

ACTIF-26 LA TAG ORTEIL

Description:

Tous les participants se mettent deux par deux et dos à dos. Au signal de l'animateur, tous les participants se retournent et doivent tenter de piler trois fois sur les orteils de leur adversaire. Lorsqu'ils ont réussi, on peut changer de partenaire. On peut aussi faire un mini tournoi.

ACTIF-27 LES POISSONS PRISONNIERS

Description:

On divise le groupe en deux équipes. Une équipe forme un cercle (filet) et les autres seront les poissons prisonniers. Au signal de l'animateur, les poissons prisonniers cherchent à s'échapper du filet en utilisant tous les moyens possibles; passer entre les jambes, sous les bras, en brisant la chaîne, etc. Après que tous les poissons se soient échappés, les rôles sont interchangés.

Variantes :

-Les poissons rentrent et sortent du filet tant et aussi longtemps que l'animateur ne sifflera pas. Tous les joueurs alors pris dans le filet viennent agrandir le filet. On peut leur donner un certain temps pour qu'ils puissent s'échapper.

-L'ours en cage : Une seule personne essaie de s'échapper. Si elle réussit, elle s'enfuit et la première personne qui la rattrape devient l'ours.

ACTIF-28 BALLON CHINOIS

Description:

Tous les participants sont dispersés sur un terrain. L'animateur commence le jeu en lançant un ballon. Tout participant qui échappe un ballon est mort et s'assoit. Il peut se délivrer en prenant le ballon et en tuant une autre personne. Le jeu se termine lorsque qu'il ne reste qu'une seule personne debout. (si on se rend jusque là) On peut faire des rachats en chaîne si on le désire. Pour rendre le jeu encore plus actif et laissé une chance à tous en permettant aux participants de se racheter en touchant à un joueur vivant qui passe trop près de lui. On peut aussi rajouter des ballons.

Matériel :

-Ballons

ACTIF-29 CHASSEUR, MOINEAU, ABEILLE

Description:

Les participants sont placés en cercle. On désigne trois personnes; une sera le chasseur qui devra attraper le moineau qui lui devra attraper l'abeille qui elle devra attraper le chasseur. Au signal de l'animateur, les trois qui sont placées à une distance égale partent et c'est le premier à rattraper sa cible qui est le gagnant.

ACTIF-30 LA TAG

Description:

La tag est un jeu de poursuite. Une personne est la tag et poursuit les autres personnes qui se sauvent. Lorsqu'elle touche un autre participant, celui-ci devient la Tag à la place de l'autre personne.

Variantes :

-Tag baissée : On ne peut pas toucher les participants qui sont accroupis.

-Tag boiteuse : Le coureur saute sur une seule jambe.

-Les sorciers et la statue : Les tags sont des sorciers et lorsqu'ils touchent un participant, celui-ci devient un statue dans la position où il a été touché.

-Poursuite perchée : Les participants pour ne pas être pris doivent se percher aux endroits déterminés par l'animateur. (Chaise, table, sots, etc.)

-Tag amoureuse : Pour échapper à la tag, on forme un couple avec une personne en la collant. Le couple ne peut durer que cinq secondes. L'animateur peut demander des couples de trois, quatre, etc. Très bon pour l'esprit de groupe.

-La tag chaise : Pour échapper à la tag, il faut s'asseoir sur une personne qui est agenouillé.

-Tag atomique : Un atome (tag) cherche à toucher d'autre personne pour se multiplier. Lorsqu'elle touche une personne, elle s'attache à elle. Lorsqu'ils sont rendus 4, il se divise pour redevenir deux. Tous les groupes à la fin seront deux par deux. On peut continuer le jeu et les atomes se diviseront lorsqu'ils seront 6, 8, etc.

ACTIF-31 LA COURSE EN ROND

Description:

L'animateur se place au centre du cercle formé par les participants. Tout à coup, il se place entre deux joueurs qui doivent partir à courir dans des directions opposées, faire le tour du cercle et revenir avant l'autre. Le participant qui n'a pas de place devient la personne au milieu.

ACTIF-32 LE CHAT ET LA SOURIS

Description:

Les participants forment un cercle en se tenant la main. On désigne deux participants, un sera le chat et l'autre la souris. Le chat court après la souris. Le souris entre et sort du cercle comme elle le veut, mais les autres participants doivent faire leur possible pour que le chat n'attrape pas la souris en empêchant le chat de rentrer dans le cercle en baissant les bras. Après un certain temps, si le chat n'a pas attrapé la souris, on change de chat et souris.

ACTIF-33 BATAILLE D'OREILLERS

Description:

Tous les participants sont en cercle. On désigne deux participants qui viendront au milieu et feront une bataille d'oreiller. Ceux-ci se tiennent sur une jambe et doivent tenter de faire tomber l'autre personne sur deux jambes. On peut mettre deux personnes contre une si on a un petit tof, séparer le groupe en équipe et donner un point au gagnant ou faire lutter les participants contre l'animateur.

Matériel :

-Oreillers

ACTIF-34 BATAILLE D'OREILLERS

Description:

Tous les participants sont en cercle. On désigne deux participants qui viendront au milieu et feront une bataille d'oreiller. Ceux-ci se tiennent sur une jambe et doivent tenter de faire tomber l'autre personne sur deux jambes. On peut mettre deux personnes contre une si on a un petit tof, séparer le groupe en équipe et donner un point au gagnant ou faire lutter les participants contre l'animateur.

Matériel :

-Oreillers

ACTIF-35 ATTAQUE-GO

Description:

Tous les participants sauf 2 font une ligne et on distribue à chacun des numéros. Les numéros 1 se tourneront vers le mûr de gauche et les numéros 2 vers le mûr de droite. Parmi les deux personnes, on désigne une personne qui sera poursuivie par l'autre. La personne qui est poursuivie pourra changer en tout temps avec une autre personne qui lui tourne le dos. Si la personne qui poursuit l'autre la rattrape, les rôles seront alors inverser.

ACTIF-36 CERCLE VICIEUX

Description:

Tous les participants sont dans un cercle qui est tracé sur le sol et en sautillant sur un seul pied, ils doivent tenter de pousser à l'extérieur du cercle les autres participants. L'emploi des mains peut être interdit ou on peut permettre une seule main. Le dernier dans le cercle sera le gagnant.

Matériel :

-Cercle sur le sol

J E U X

ACTIF-37 LES SCHTROUMPFS

Description:

Tous les participants sont des schtroumpfs sauf deux qui sont Gagamel et Azraël (dossards). On désigne aussi un autre participant qui sera le grand schtroumpfs qui pourra délivrer les autres participants. On délimite un terrain sur lequel on place un matelas (maison du grand schtroumpfs où il ne peut se faire toucher) et un matelas pour la maison de Gagamel. On disperse sur le terrain des poches et des anneaux. Le jeu consiste à ramener les poches et les anneaux dans la maison du grand schtroumpfs sans se faire toucher par Gagamel et Azraël, sinon ils deviennent des statuts. Seul le grand schtroumpfs peut délivrer les autres qui sont morts en leur touchant. Si le grand schtroumpfs est touché par Gagamel ou Azraël, il donne son dossard à celui-ci qui l'amène dans sa maison. Tous schtroumpfs peut aller chercher le dossard dans la maison et deviendra le nouveau grand schtroumpfs.

Matériel :

- Tapis ou cônes pour faire les maisons
- Anneaux et poches (ou autres objets)
- Dossards

A C T I F S

ACTIF-38 LE CHIEN ET LES AVEUGLES

Description:

Tous les participants sont des aveugles et ont les yeux bandés sauf un qui est le chien. Le chien aboie continuellement et les aveugles doivent tenter de l'attraper. L'aveugle qui l'attrape est le nouveau chien.

Matériel :

- Cercle sur le sol

ACTIF-39 BALLE STOP

Description:

Tous les participants ont un numéro et forment un cercle. On désigne un participant qui sera au milieu pour commencer le jeu et qui lancera une balle en nommant un numéro. Le joueur qui a ce numéro doit rattraper la balle. Pendant ce temps, les autres joueurs s'éloignent le plus possible. Lorsque le joueur attrape la balle, il dit « stop » et tous les autres arrêtent de bouger. Il doit alors tenter de la lancer sur quelqu'un qui a le droit d'esquiver la balle sans toutefois bouger les pieds. S'il l'atteint, celui-ci perd un point ou est éliminé selon ce que vous décidez. On peut donner 2 points à chaque joueur. On repart le jeu avec celui qui a lancé la balle.

Matériel :

- Balle

ACTIF-40 LES VENTS TOURNANT

Description:

Ce jeu est un jeu de poursuite. On forme trois lignes avec les participants qui se tiennent par la main. On désigne une personne qui en poursuit une autre. Il passe entre les rangées et tout à coup, l'animateur dit : « Le vent tourne. » Les participants lâchent alors leurs mains et les donnent alors aux personnes qui sont en avant et en arrière d'elles. Les lignes viennent complètement de changer de côté. L'animateur peut ainsi parfois donner une chance au poursuivi ou alors au poursuivant. Lorsqu'un poursuivant rattrape sa cible, on inverse les rôles. Ensuite, on changera de poursuivi et poursuivant.

ACTIF-41 LE PETIT CAMELOT

Description:

Tous les participants sont assis en cercle et on place au milieu de celui-ci un tabouret (ou autre) et un journal. L'animateur part avec le journal et tape avec sur la tête d'un participant. L'animateur doit alors aller porter le journal sur le tabouret et revenir s'asseoir à la place du participant avant que celui-ci ait le temps de prendre le journal et de lui toucher avec. S'il réussit, c'est la nouvelle personne qui est devient le petit camelot sinon, l'animateur revient faire le petit camelot. Il est bien important que le journal soit bien déposé sur le tabouret.

Matériel :

- Tabouret
- Journal

ACTIF-42 LE ROI DES CHIENS

Description:

Le terrain se divise comme à travers Lévis avec deux lignes de fond. On désigne un roi qui est dans le milieu et les autres traversent comme ils le désirent le domaine du roi sans toutefois rester dans la ligne de fond plus de 10 secondes. Le roi tente de toucher les joueurs en leur tapant trois fois dans le dos. Lorsqu'il réussit, le participant devient alors un chien du roi. Celui-ci peut aider de roi à attraper les autres en les retenant pour que le roi puisse venir leur taper trois fois dans le dos. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont devenus des chiens.

ACTIF-43 BOULE DE COULEURS

Description:

Les participants sont assis en cercle. L'animateur nomme alors une couleur et les participants qui ont cette couleur sur eux se lèvent et vont dans le milieu du cercle. Les autres doivent faire rouler un ballon pour tenter de le toucher. Lorsqu'un participant est touché, il va s'asseoir. Lorsque tout le monde a été touché, on nomme un autre couleur. On peut nommer des rois des couleurs avec les dernières personnes restantes (ex : le roi rouge) On peut rajouter des ballons.

Matériel :

- Ballons

J E U X

ACTIF-44 LA BALLE AU MÎR

Description:

Chaque personne a une balle et le jeu se joue sur un seul mûr. Au signal de l'animateur, tous les participants lancent leurs balles. Tous les joueurs qui se font toucher par une balle sans l'attraper sont morts (même si la balle roule par terre). Le dernier restant est le gagnant.

Matériel :

-Balles

Variantes :

-On joue avec une seule balle. Tout joueur qui échappe la balle est mort. Si une personne lance la balle et que quelqu'un l'attrape sans qu'elle touche par terre, celle-ci est morte. Lorsque la balle est totalement arrêtée, c'est le dernier à toucher au mûr qui est mort. On peut mettre des vies pour donner des chances à chaque personne.

ACTIF-45 MANCHOT MAÎTRE CHEZ LUI

Description:

Tous les participants se mettent deux par deux et vont se placer dans un cerceau qui seront préalablement placés par terre dans la salle. Il se place alors dos à dos et lorsque l'animateur dira "manchot maître chez lui", ils doivent essayer de pousser l'autre participant à l'extérieur du cerceau en utilisant leurs fesses. Le premier enfant posant le pied hors du cerceau doit aller se trouver une autre maison et essayer cette fois d'être maître chez lui.

Matériel:

-Cerceaux

ACTIF-46 LA SECTE

Description:

Sur un terrain délimité, tous les participants se déplacent. Il y a un gourou avec un anneau qui sera l'objet pour convertir les non-croyant. Le gourou peut courir avec l'anneau pour toucher un non-fidèle. Lorsqu'il en touche un, celui-ci fait maintenant partie de la secte et il aidera le gourou à faire de nouveaux fidèles. Maintenant, ils doivent se faire des passes entre fidèles pour convertir tout le monde. Ils n'ont pas le droit de bouger avec l'anneau.

Matériel:

-Anneau

A C T I F S

J E U X

ACTIF-47 LA TRAVERSÉE DE LA WAINGUNGA

On place les deux équipes une en face de l'autre, sur une ligne distancée de 1 mètre maximum, représentant la rivière Waingunga. Un en face de l'autre, les joueurs se tiennent les doigts. Au signal, ils doivent essayer de tirer leur adversaire pour leur faire perdre l'équilibre et les faire tomber dans la rivière entre eux.

ACTIF-48 SUR UN VOILIER

Déroulement : 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).

ACTIF-49 AU BON JOUEUR LE BALLON

Un des joueurs est choisi pour être le lanceur, les autres joueurs sont numérotés à partir de un et se tiennent en face du lanceur. Le lanceur lance le ballon aussi haut que possible et crie un numéro de joueur. Le joueur dont le numéro a été crié doit attraper le ballon pendant que le lanceur et tous les autres joueurs s'éloignent en courant. Lorsque le joueur désigné a attrapé le ballon il crie " Stop " et tous les joueurs doivent arrêter. Le joueur qui a le ballon le lance afin de toucher un des autres joueurs, s'il réussit le joueur touché deviendra le lanceur sinon il est le prochain lanceur.

Matériel :
Ballon

ACTIF-50 MONSTRE MARIN

Déroulement : Un joueur est choisi pour être le monstre marin et les autres se placent au hasard sur l'aire de jeu, ce sont les rochers dans la mer ils ne peuvent bouger. Le monstre marin se déplace parmi les rochers et essaie d'éviter le ballon que lui lancent les rochers. Lorsque le monstre marin est touché il devient rocher et le rocher devient monstre. Le but de ce jeu est de favoriser le travail d'équipe car il est plus facile de toucher le monstre en se passant le ballon pour que le joueur le mieux positionné l'atteigne.

Matériel :
Ballon

A C T I F S

J E U X A C T I F S

ACTIF-51 LONGEVITE

Le quart des joueurs se placent au centre d'un grand cercle formé par les autres joueurs. Au signal les joueurs du cercle lancent le ballon aux joueurs du centre pour les toucher. Si un joueur est touché il quitte le cercle. Si un joueur du centre attrape le ballon cela permet à un joueur hors-jeu de revenir au centre. Quand tous les joueurs du centre sont éliminés, changer de joueur et recommencer. Minuter pour connaître quel groupe a été le plus long à éliminer.

Matériel : ballon

ACTIF-52 JEU D'EQUILIBRE

Réussir à faire le trajet déterminé avec un verre d'eau sur la tête ou à rester avec un gouret sur le doigt. Bref, cela ne tient qu'à votre imagination, mais voici quelques idées. Faites une course avec une cuillère dans la bouche et une patate, une balle de ping-pong dans celle-ci, avec un pois que l'on retient dans une paille en aspirant, etc.

Matériel : à votre choix.

ACTIF-53 AU PLUS FORT

On trace une ligne sur le sol qui servira de frontière entre les 2 équipes. Il faut qu'il y ait un nombre égal dans chacune des équipes. Celui qui dirige le jeu s'assure que les 2 équipes sont de forces assez égales. Chacun des joueurs a un vis-à-vis de son côté. Il faut que les vis-à-vis soient de grandeurs rapprochées. Au signal du meneur de jeu, chacune des paires de joueurs s'accroche et chacun essaie de tirer son adversaire de son côté. Au bout d'environ 1 minute, on regarde combien d'adversaires chaque équipe a réussi à attirer de son côté. L'équipe gagnante est celle qui en a réussi le plus.

ACTIF-54 LA CACHETTE

Description:

On désigne un point où le compteur commence à compter jusqu'à 30 en se fermant les yeux. À partir de la première seconde où il commence à compter, tous les autres participants vont se cacher. Lorsqu'il est rendu à 30, il peut ouvrir les yeux et part à la recherche des autres participants. Lorsqu'il en trouve un, il revient au point de départ pour nommer son nom et ainsi lui dire qu'il a été trouvé. Tous les participants qui ont été trouvés s'assoient près du point de départ et sont morts jusqu'au prochain jeu. Toutes les personnes qui réussissent à ne pas se faire trouver et à revenir dire leur nom au point de départ avant que le compteur le fasse sont des gagnants. Lorsque tout le monde est sorti de sa cachette, on recommence le jeu avec un nouveau compteur.

Variantes :

-Cachette scout : Le compteur compte de 10 à 0 en décroissant. Dès qu'il a fini, il se retourne et en restant sur place, essaie de voir des personnes mal cachées et nomme leurs noms. Celles-ci sont donc mortes et peuvent aider le compteur. Lorsqu'il ne voit plus personne, il dit cachette scout et tous les participants reviennent au départ. On refait la même chose jusqu'à 1 si nécessaire.

-Cachette sardine : Une seule personne va se cacher. Après deux minutes, les autres participants partent à sa recherche. Lorsqu'un participant la trouve, elle se colle sur elle. Le jeu se continue jusqu'à ce que tout le monde soit caché à la même place.

-La petite baguette : On divise le groupe en deux équipes. Une équipe part se cacher et quelques minutes plus tard, l'autre groupe part à leur recherche. L'objectif est de trouver le joueur qui a la baguette. À chaque fois qu'ils attrapent un joueur, on lui demande s'il a la baguette. S'il l'a, le jeu est terminé sinon il retourne au point de départ et est mort. La baguette peut se passer de main en main donc là est l'avantage de se cacher en groupe. Après, on peut inverser les rôles et comparer les temps.

-Botte la canisse : Le même principe que la cachette sauf que le point de départ est une canisse que si une personne qui est cachée botte, tous les participants qui étaient morts sont délivrés et vont se recacher. Le chercheur doit alors aller chercher la canisse et la replacer avant de pouvoir recommencer à chercher. Plus la canisse est bottée loin mieux c'est.

-Brinch à branch : Une équipe part se cacher. Elle envoie un messager donner un plan plus ou moins clair pour trouver la cachette. L'autre équipe part à la recherche de l'autre groupe en laissant le plan au départ. Lorsque l'équipe cachée voit l'autre équipe, elle peut partir à courir pour détruire le plan du départ. Si l'équipe qui cherche touche des joueurs, ils sont éliminés. L'équipe qui détruira ou préservera le plan gagnera.

J E U X A C T I F S

ACTIF-55 LES ÉCLAIREURS

Description:

On désigne dans un terrain boisé un point qui sera l'objectif à atteindre. On place à celui-ci un participant qui sera le guetteur. Tous les autres participants partent d'un autre point et doivent s'approcher le plus près possible de l'objectif sans se faire voir par le guetteur. Après un certain temps, l'animateur siffle et les joueurs se dressent à l'endroit où ils sont. Le plus près de l'objectif est déclaré le gagnant. Tous les joueurs que le guetteur voit doivent retourner au point de départ.

Matériel :

-Drapeau

ACTIF-56 LES GUETTEURS

Description:

L'animateur, dans un terrain boisé ou touffu, montre aux participants un sentier qu'il empruntera pour le prochain jeu. Les participants sont alors invités à se cacher le long du sentier de manière à ne pas être vu mais à être capable de voir. L'animateur passe dans le sentier en montrant des lettres qui formeront un mot. À chaque voyage, il montre une lettre. Les participants devront reconstituer le mot. Si l'animateur dans ses voyages le long du sentier voit des participants, il les appelle et ceux-ci sont éliminés. Pour rendre cela encore plus compliqué, on peut mélanger les lettres. Les participants qui restent à la fin devront dire quel était le mot. Lorsqu'il voit des personnes, l'animateur peut aussi les laisser jouer et les noter sur une feuille. À la fin il dira ceux qu'il a vu.

Matériel :

-Lettres pour former des mots.

ACTIF-57 HÉBERTISME TERRESTRE

Description:

L'hébertisme est un parcours d'entraînement que les militaires avaient créés pour s'entraîner tout en se faisant du fun. L'animateur qui aura visité le boisé charge le groupe de découvrir des obstacles possibles pour sauter, courir, grimper, ramper, etc. Ensemble, le groupe définit un trajet et le responsable chronomètre le temps que chaque enfant prend pour le parcourir. L'élément sécurité est à considérer dans cette activité.

Matériel :

-Chronomètre ou montre

ACTIF-58 POURSUITE D'ALIBABA

Description:

Alibaba se promène dans un sentier à la vitesse qu'il le désire. Tout le long de son chemin, il perd des objets que les participants doivent ramasser sans se faire voir par Alibaba. Lorsqu'il siffle trois coups, Alibaba se retourne et tous les participants qu'ils voient sont éliminés. À la fin du trajet, on compte les objets que possède chaque joueur encore en vie et celui qui en a le plus est le gagnant.

Matériel :

- Objets
- Sifflet

ACTIF-59 LE CHIAR

Description:

On divise les participants en quatre ou cinq équipes qui forment des files qui doivent être réparties autour d'un objet central. On donne des numéros à tous les joueurs selon leur ordre dans la ligne. Pour chaque équipe, on doit donner les mêmes numéros. L'animateur qui est au centre nomme un numéro. Tous les joueurs qui ont ce numéro partent et font le tour du cercle par en arrière des équipes. Lorsqu'elle est de retour à la file de son équipe, elle passe entre les jambes de toutes les personnes et tente d'aller chercher l'objet qui est au centre avant les autres joueurs des autres équipes. Si elle réussie, son équipe se mérite un point.

Matériel :

- Un objet pour mettre au centre

Variantes :

-On peut mettre des sacs de vidanges contenant tous les mêmes objets devant chaque début d'équipe et à place d'aller chercher un objet au centre, les participants devront chercher un objet nommé avant qu'ils partent dans le sac de vidange et cela sans regarder. Le premier qui sort l'objet rapporte le point à son équipe. Ce principe donne une chance aux plus lents.

ACTIF-60 Tag Meïose

Déroulement :

Jeu de tague à la base. Si tu te fais toucher, tu deviens une tague et tu dois courir main dans la main avec la tague. Quand ils sont rendus 4, ils se séparent en 2 tagues de 2 personnes et ainsi de suite jusqu'à ce que tous le monde soit touché.

J E U X A C T I F S

ACTIF-61 TAG BARBEAU

Déroulement :

Tous les jeunes ont un bâton à maquillage. Tous les jeunes sont des tagues. Si tu touches quelqu'un, tu peux lui faire un barbeau. Le but est d'avoir le moins de barbeau possible.

NOTE : À faire sur un terrain boisé ou il y a des cachettes pour le plus vieux.

VARIANTE : Vous pouvez remplacer les crayons à maquillage par des épingles à linge. Le but étant d'avoir le plus d'épingle à linge.

Matériel : crayon à maquillage ou marqueur Crayola lavable

ACTIF-62 TAG MARIO BROS

Déroulement :

Dès le début, on choisit un Bowser et un Champignon. Tous les autres sont des Mario Bros. Au début tout le monde est petit (en petit bonhomme) Pour devenir grand, on doit toucher un champignon (celui-ci se promène lentement en petit bonhomme) Si tu es grand et que tu te fais toucher par Bowser, tu deviens petit et si tu es petit et que tu te fais toucher par Bowser, tu es Game-over.

NOTE : l'animateur sert parfois très bien de champignon. Un jeune enfant ne suivra pas la règle de lenteur.