

J E U X E X T É R I E U R S

JE1 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 messageur 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 E X T É R I E U R S

JE2 LES SIGNES DANS LE DOS

Description:

On divise le groupe en deux équipes. On colle dans le dos de chacun des cartes d'un jeu de carte. Les participants devront essayer de voir les signes dans le dos des personnes de l'autre équipe tout en essayant de ne pas montrer le sien. Lorsqu'il en voit un, il retourne au point de départ pour le marquer. On compare les deux équipes et celle qui a trouver le plus de signe est la gagnante..

Matériel :

- Jeux de cartes
- Dossards

JE3 L'ARBRE SAUVE QUI PEUT

Description:

On divise le groupe en deux équipes égales. Une sera chargée de protéger l'arbre et les autres seront chargé d'essayer de lui toucher. Les attaquants mériteront un point à chaque fois qu'ils réussiront à toucher l'arbre. Cependant, s'ils se font toucher par des défenseurs, ceux-ci les amènent à l'arbre et les prisonniers forment une chaîne qui ne doit jamais quitter l'arbre. Si la chaîne se rend à 5 personnes, les défenseurs marquent un point et on inverse les rôles. Si cependant un attaquant touche à la chaîne, les prisonniers sont délivrer. À chaque fois que des prisonniers sont délivrés ou qu'un attaquant réussi à toucher à l'arbre, tout le monde retourne de son côté et on recommence le jeu. Cela donne des temps d'arrêt dans ce jeu actif.

Matériel :

- Dossards

JE4 SUIVEZ LA CORDE

Description:

À L'aide d'une corde, l'animateur établi un parcours qui traverse toutes sortes d'environnements pas trop dangeureux mais qui constituent quand même des défis. Les participants devront à tour de rôle les yeux bandés suivre la corde pour faire le trajet. Quelques recommandations de prudence sont nécessaires; marcher toujours du même côté de la corde, marcher lentement et s'assurer de chaque pas avant de lever l'autre pied et mettre des parties plus faciles dans le parcours afin de laisser souffler un peu les participants. Si on joue avec de plus jeunes, on peut les mettre deux par deux.

Matériel :

- Corde
- Bandeaux

J E U X E X T É R I E U R S

JE5 L'ARBRE AMI

Description:

Les participants se regroupent en paires. L'un devra mettre un bandeau et sera l'aveugle. L'autre personne sera le guide. Le guide amène l'aveugle à un arbre. L'aveugle touche l'arbre jusqu'à ce qu'il juge l'avoir bien imaginé. Le guide l'amène ensuite un peu plus loin, lui fait faire trois tours sur lui-même et lui enlève son bandeau. Celui-ci doit retrouver l'arbre. Si elle ne le trouve pas, le guide peut lui donner des indices et à la fin lui dire. On inverse ensuite les rôles.

Matériel :

-Bandeaux

JE6 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.

JE7 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

J E U X E X T É R I E U R S

JE8 LE CHEVREUIL

Description:

Nommer cinq personnes qui seront les chevreuils et sans que les autres participants entendent, leur donner chacun un numéro de 1 à 5 et des crayons. Ceux-ci partent et vont se cacher. On divise le reste du groupe en groupes d'environ quatre personnes qui seront les chasseurs. On leur donne une feuille et ceux-ci devront trouver les chevreuils dans l'ordre de 1 à 5. Lorsqu'une équipe attrape un chevreuil, elle doit être complète avant un décompte de 5 secondes sinon le chevreuil peut repartir. Si elle est complète, elle donne sa feuille au chevreuil qui si est le numéro 1 doit inscrire 1 sur la feuille sinon il dit au groupe qu'il n'a pas le bon chevreuil. Lorsqu'ils ont trouvé le 1 ils doivent trouver le 2 et ainsi de suite. Un chevreuil qui est trouvé et qui ne correspond pas au numéro cherché n'est pas obligé de dire son numéro. L'équipe gagnante est la première à avoir trouvé tous les chevreuils dans l'ordre

Matériel :

-Crayons et papier

Variantes :

-Les chevreuils ont des bouts de papiers qui sont des peaux. Lorsqu'une équipe attrape un chevreuil, celui-ci leur donne une peau. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de peau. Une équipe doit attraper un nouveau chevreuil avant de pouvoir toucher celui qu'elle vient d'attraper.

JE9 LE FUGITIF

Description:

Un joueur se cache dans un carré de bois. Il doit lancer un coup de sifflet à toutes les minutes. Les autres joueurs doivent essayer de le retrouver le plus rapidement possible. Celui qui le trouve devient le nouveau fugitif. On peut mettre plusieurs fugitifs cela créera une certaine confusion.

Matériel :

-Sifflets

Variantes :

-On divise le groupe en deux équipes qui désignent chacun un fugitif. Les deux partent et doivent se cacher. Au signal de l'animateur, les deux équipes partent et essaient de trouver le fugitif de l'autre équipe. Les fugitifs ont aussi des sifflets comme dans le jeu de base, mais si vous n'en avez pas ce n'est pas grave. Le premier groupe qui ramène l'autre fugitif est le gagnant. C'est drôle, car nous pouvons tomber sur notre propre fugitif.

J E U X E X T É R I E U R S

JE10 CHERCHE TON CHIEN

Description:

Tous les participants se placent deux par deux et l'un sera le chien et l'autre le maître. Le chien part et va se cacher. Le maître après quelques minutes part à la recherche de son chien. Les chiens ne peuvent pas bouger, mais ils peuvent japper pour soit attirer leur maître ou d'autres maîtres pour les tromper. Lorsqu'un maître retrouve son chien, il revient au départ et on inversera les rôles..

JE11 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

JE12 PARCOURS D'ORIENTATION

Description:

On doit avant tout donner quelques notions de base sur la boussole. Chacun des joueurs doit ensuite s'orienter à l'aide d'une boussole selon un azimuth écrit et un nombre de pas. Il doit arriver à destination trouver un drapeau qui est caché dans le coin. S'il ne le trouve pas, c'est qu'il c'est peut-être tromper dans son parcours. Il serait bon de créer plusieurs parcours avec plusieurs drapeau de différentes couleurs. On fait partir les joueurs à 2 minutes d'intervalles.

Matériel :

-Drapeaux
-Boussoles
-Feuilles avec le nombre de pas et l'azimut

J E U X E X T É R I E U R S

JE13 TRAITE DES PEAUX

Description:

Les animateurs doivent cacher un certain nombre de peaux sur un territoire délimité. Dans des endroits déjà connus, il y a des postes de traite où les joueurs viendront troquer leurs peaux contre de l'argent. Chaque type de peaux a sa valeur particulière. Les animateurs qui ne sont pas aux postes seront des gardes-chasse. Ceux-ci veilleront à ce que les quotas soient respectés (3 peaux par personnes) sinon il enlèvera totalement les peaux aux contrebandiers. On peut aussi payer le joueur d'après l'histoire de chasse qu'il créera pour dire comment il a pris ses peaux. Celui qui a le plus gros magot est le gagnant.

Matériel :

- Peaux
- Argent monopoly

JE14 L'ESPION

Description:

Les joueurs sont divisés en deux équipes. On remettra à chacun des joueurs des grades. L'objectif du jeu est de trouver le drapeau de l'autre équipe. Chaque équipe part de son côté et au signal de l'animateur elles peuvent partir à la recherche du drapeau. Lorsqu'il rencontre un joueur de l'autre équipe et que les deux se touchent, ils se montrent alors leur grade et le plus fort selon la charte prend le papier de l'autre. Celui qui n'a plus de papier doit retourner à son point de départ où l'animateur lui en donnera un autre.

- Grades :

-Drapeau (25 points)	Se sauver de tous les joueurs
-Le général (5 points)	Bat le soldat, caporal, démineur, espion
-Caporal (3 points)	Bat le soldat, démineur, espion
-Soldat (1 point)	Démineur, drapeau, espion
-Mine (3 points)	Tout ce qui est humain sauf démineur
-Démineur (1 point)	Mine
-Espion (1 point)	Drapeau, démineur

Le jeu se termine quand un des deux drapeaux a été trouvé par l'espion et on compte les points de chaque équipe. On peut enlever les points et dire que les gagnants sont ceux qui ont trouvé le drapeau.

Matériel :

- Cartons de grade
- Dossard si nécessaire
- Sifflet pour rappeler tout le monde

J E U X E X T É R I E U R S

JE15 LA CHÈVRE DE MONSIEUR SÉGUIN

Description:

Les participants se regroupent en paires. L'un devra mettre un bandeau et sera l'aveugle. L'autre personne sera le guide. Le guide amène l'aveugle à un arbre. L'aveugle touche l'arbre jusqu'à ce qu'il juge l'avoir bien imaginé. Le guide l'amène ensuite un peu plus loin, lui fait faire trois tours sur lui-même et lui enlève son bandeau. Celui-ci doit retrouver l'arbre. Si elle ne le trouve pas, le guide peut lui donner des indices et à la fin lui dire. On inverse ensuite les rôles.

Matériel :

-Bandeaux

JE16 PROIES ET PRÉDATEURS

Description:

Sur un terrain boisé ou qu'on aura placés préalablement des enveloppes de vies, on envoi la moitié des participants qui seront des proies. Elles auront donc une dizaine de minutes pour se trouver des enveloppes de vie. Après, on envoi les prédateurs (1/2 des participants restant) devront attraper des proie qui devront leur remettre une vie. Ils n'ont pas le droit de prendre la même proie deux fois de suite. On envoi ensuite les chasseurs qui peuvent capturer tout le monde. Après un certain temps, on siffle et l'équipe qui a le plus de vie est la gagnante.

Matériel :

-Enveloppe de vie
-Dossard pour chasseurs et prédateurs

JE17 INDIANA JONES ET LA FORÊT MAUDITE

Description:

On divise le groupe en deux équipes. Une sera les Indiana Jones et l'autre les Sorciers. On remet à chaque sorcier des quilles et on les laisse partir dans la forêt pendant environ 4 minutes. Les sorciers doivent cacher (faire disparaître leur quille) pour que les Indiana Jones ne les retrouvent pas. On donne au Indiana Jones un foulard qu'ils se mettent dans le dos et ils partent après les 4 minutes et cherchent les quilles. Ils doivent en trouver le plus possible sans se faire enlever leur foulard. Lorsqu'ils se font enlever leur foulard, ils reviennent au départ sans toutefois perdre les quilles déjà gagnées. Après un certain temps, l'animateur siffle et les participants reviennent. Les Sorciers retournent voir si leur quille est encore là et la ramène, sinon c'est qu'elle a été prise par Indiana Jones.

Matériel :

-Quilles
-Foulards et sifflet

J E U X E X T É R I E U R S

JE18 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

JE19 LES GARDES FORESTIERS

Description:

On divise le groupe en deux. Un groupe sera les braconniers et l'autre les gardes forestiers. On dispose un cercle par terre où les braconniers devront aller porter les peaux que l'animateur leur remettra.. Cependant, les gardes forestiers protègent se cercle en enlevant les queues des braconniers. Les braconniers doivent échanger leur peau contre leur queue pour pouvoir continuer à jouer. À la fin, on regarde qui des braconniers ou des gardes forestiers a le plus de peaux. On peut mettre plus de gardes forestiers si c'est trop facile de rentrer et on peut mettre de montant pour chaque peau et ce ne sera pas nécessairement le nombre de peaux qui déterminera le gagnant mais le montant total. Inter changer les rôles après l'avoir une fois.

Matériel :

- Papiers pour les peaux
- Cônes pour faire un cercle

JE20 SENTIER OBJETS

Description:

L'animateur cache des objets le long d'un sentier. Il divise le groupe en équipe de 3 ou 4 joueurs et leur donne une feuille et un crayon. Les équipes doivent passer dans le sentier et essayer de trouver les objets qui n'ont pas nécessairement affaire dans un bois (ex : cuillère). Lorsqu'il en voit un, il le marque sur la feuille et l'équipe qui en a trouvé le plus est la gagnante.

Matériel :

- Objets pour cacher (feuille réponse)
- Feuilles et crayons

Variantes :

- Les participants courent dans le sentier et essaient de mémoriser tous les objets.

J E U X E X T É R I E U R S

JE21 CHAÎNE ALIMENTAIRE

Description:

On divise le groupe en trois équipes. Chaque équipe reçoit une enveloppe dans laquelle il y a des papiers (Mouche, humain, poisson). Les mouches mangent les humains, les humains mangent les poissons, les poissons mangent les mouches. Chaque équipe va se trouver une cachette sur le terrain où on placera la banque. On désigne ensuite une personne qui sera la banque. Les joueurs se prennent tous un papier et au signal de l'animateur, ils peuvent aller toucher aux joueurs des autres équipes. Lorsqu'un joueur touche à un autre, il se montre leur papier et le plus fort prend le papier de l'autre. Il va ensuite le ramener à sa banque. Celui qui a perdu retourne à sa banque chercher un autre papier. Les participants peuvent réaliser un vol de banque en étant quatre humains réunis par la main qui réussissent à se rendre à la banque adverse. Le banquier doit alors leur donner la moitié de ce qu'il y a dans l'enveloppe. Au signal de l'animateur, le jeu prend fin et l'équipe qui a le plus de papiers est la gagnante.

Matériel :

-Enveloppe avec papiers

Variantes :

-Vol de banque : Chaque équipe reçoit un paquet de carte standard (pas de joker) L'as est la carte la plus forte. Le vol de banque se fait lorsqu'un 2 se présente au banquier et celui-ci doit lui donner la moitié de son butin. Il faut avoir environ 2 fois plus de cartes que de joueurs.

JE22 COMMANDO

Description:

On sépare le groupe en plusieurs équipes. Chaque équipe part dans le bois et va cacher un drapeau. Au signal de l'animateur, tous les participants doivent tenter d'aller trouver le drapeau des autres équipes. Lorsque deux participants se rencontrent, ils peuvent tenter d'enlever la queue de l'adversaire. On peut donner des points pour les queues enlevées. Le participant qui n'a plus de queue s'en va à la prison et y reste jusqu'à temps qu'un de son équipe lui amène une nouvelle queue. L'équipe gagnante est celle qui trouve le drapeau de l'autre équipe. On peut trouver plusieurs variantes à cette activité.

Matériel :

-Drapeaux
-Queues

J E U X E X T É R I E U R S

JE23 RALLYE

Description:

Il y a plusieurs formes de rallye, sauf que la base de l'activité est que les participants doivent deviner une énigme qui les amènera à un endroit où il y aura une autre énigme et ainsi de suite jusqu'à temps qu'ils soient de retour au point initial.

Matériel :

- Énigmes
- Etc (selon les variantes que vous choisirez)

