

La course à deux mains

Même s'il peut se jouer en été, ce jeu est idéal en hiver, car les bottes ne saliront pas les vêtements, et si jamais les bras faiblissent, s'écraser le nez dans la neige ne fait pas mal :-)

La troupe est divisée en équipes. L'objectif est qu'une équipe arrive au point d'arrivée avant l'autre. On forme une chenille humaine : Le premier de la file marche sur les mains. Ses pieds sont sur les épaules du deuxième, lui-même marchant sur les mains, et ainsi de suite, jusqu'au dernier qui lui, marche à quatre pattes.

La chasse sibérienne

On donne de l'avance à un des jeunes pour qu'il aille se cacher. Les autres suivent ses traces, mais ils doivent avancer avec précaution lorsqu'ils approchent de la cachette, car celui qui est caché doit les attraper avec une balle de neige. S'il réussit, le joueur touché par une balle de neige est éliminé. L'idéal pour celui qui se cache est de trouver une cachette en hauteur, car alors il aperçoit les chasseurs bien avant d'être aperçu.

La chasse au renard

Ce jeu doit se jouer dans un grand espace de neige non foulée. Deux jeunes, qui seront les renards, partent avec environ 5 minutes d'avance. Ils ne doivent pas croiser de traces de pas. S'ils arrivent à une trace de pas, ils doivent changer de direction. Ils peuvent cependant utiliser la ruse, comme marcher sur un muret, ou le deuxième renard peut marcher dans les traces du premier renard. Les poursuivants doivent attraper les deux renards afin de gagner.

La conquête du Pôle

Deux bandes rivales sont parties en exploration à la conquête du pôle. Chacune a envoyé un éclaireur, mais il n'est pas revenu. Ils savent d'où est parti leur propre éclaireur, car ils voient sa trace dans la neige. Les deux éclaireurs sont bien arrivés au Pôle, mais aucun des deux ne veut le quitter, ce qui accorderait la conquête à l'autre équipe. Les deux éclaireurs partent en même temps et décident entre eux (sans que les autres entendent) quel endroit sera le pôle. Ils s'y rendent par deux chemins séparés. Après environ quinze minutes, les deux équipes partent à la recherche de leur éclaireur en suivant ses traces. La première équipe à rejoindre le pôle y déploie son drapeau et prépare des balles de neige. La deuxième équipe devra essayer d'attraper le drapeau de la première équipe sans se faire toucher par les balles de neige. Les deux éclaireurs agissent alors comme arbitres.

Olympiades dans la neige

- faire tomber (à l'aide de balles de neige) des piliers formés de neige,
- remplir un panier (à l'aide de balles de neige) formé de neige,
- la pétanque des neiges (faire rouler 3 balles de neige le plus près d'un monticule),
- la course aux serpents (faire glisser une branche d'un pied (30 cm) de long sur une glace (de patinoire). Le plus loin gagne.

Le serpent de neige

Ce jeu aurait été inventé par les Amérindiens.

Il faut d'abord préparer la piste sur laquelle glisseront les serpents : construire une très longue butte de 60 cm de haut par 60 cm de large (plus elle est longue, mieux c'est) de neige bien tassée. Faire une rainure en V tout le long du dessus de la butte et y vaporiser beaucoup d'eau pour la rendre glacée.

Chaque participant doit ensuite se sculpter un serpent de neige d'au moins un mètre de long, pouvant même aller jusqu'à plus de deux mètres. Le serpent doit avoir environ quatre centimètres d'épaisseur pour la tête qui sera longue d'environ 5 à 10 cm. La tête doit être relevée un peu comme une spatule de ski. Le reste du corps du serpent a une largeur d'environ 2 cm et une épaisseur d'un cm et demi. Arrondir un peu la surface du dessous.

On lance le serpent en poussant avec l'index sur la queue, l'autre main supportant la tête avant la poussée sur la piste. Le mouvement du bras qui lance est entre un lancer au baseball et un lancer de la boule aux quilles.

Oeil de lynx

Trouver des objets blancs qui sont disposés dans la neige, exemples d'objets : balle de ping-pong, balle de golf, feuille de papier, rouleau de papier de toilette). Ce jeu est encore plus amusant à la noirceur.

La migration des oies

Pour aider à comprendre pourquoi les oies volent en "V", on peut jouer à ce jeu dans une grande épaisseur de neige. En file indienne, les jeunes marchent dans la neige profonde. C'est le premier qui décide du tracé du trajet. Lorsqu'il est fatigué d'ouvrir le chemin, il se tasse de côté, laisse passer la file, et se place en dernier. Il va pouvoir se reposer, car c'est beaucoup plus facile de marcher derrière tout le monde...

Rallye d'hiver

Ce jeu est encore plus amusant à la noirceur. Dans un terrain boisé et délimité, on dispose des objets ayant rapport à l'hiver un peu partout.

Des choses faites avec la neige : un ange (en se couchant par terre et en battant des bras et des jambes), un tas de boules de neige (les compter), un bonhomme de neige, etc.

Des vêtements d'hiver : gants, tuques, mitaines, foulards, bottes, etc.

Des objets de sports d'hiver : skis, patins, bâtons de hockey, etc.

On peut faire aussi une catégorie "intrus" d'objets n'ayant aucun rapport avec l'hiver.

Déroulement : on donne un certain temps aux jeunes pour découvrir le plus d'objets possible, mais la quantité d'objets trouvés n'est pas suffisante pour gagner des points : il faut aussi être très précis : décrire le nombre (des boules de neige...), la couleur (des gants, de la tuque...), etc. Même l'endroit où et caché l'objet, s'il est particulier...