

**Trois sous
dans la fontaine**
(Sept petits
objets pareils)

Matériel : Sept petites pierres ou autres objets.

Déroulement : Séparer les joueurs en quatre équipes égales et numéroter les joueurs de chaque équipe de un à x. Chaque équipe est dans un coin de l'aire de jeu. Un carré est tracé devant chaque équipe. Les sept pierres sont placées au centre de l'aire de jeu. Le maître du jeu crie un numéro, tous les joueurs qui portent ce numéro courent au centre de l'aire de jeu et ramènent une pierre dans leur carré, ils ne doivent pas la lancer. Alors, ils retournent chercher une autre pierre, ils peuvent aussi prendre une pierre dans le carré d'une autre équipe. La première équipe qui a trois pierres dans son carré marque un point et elles ne peuvent plus être volées par les autres équipes. On remet toutes les pierres au centre et le jeu recommence avec un nouveau numéro.

Les objets insolites
(Plusieurs
objets divers)

Matériel : Tous les petits objets de la liste.

Préparation : imprimer la liste des objets insolites et découper les billets.

Déroulement : Ce jeu se prépare à l'avance. Chaque participant doit apporter quelques objets en sachant seulement que cela sera nécessaire pour un jeu. Chaque indice doit être écrit sur un billet. Les objets doivent être assemblés au centre du cercle formé par les participants. Chaque participant pige au hasard un billet et doit identifier l'objet correspondant. Il est possible d'associer ce jeu à de petites récompenses lorsqu'un objet est identifié.

Variante : Possibilité de le jouer en équipe, ou d'ajouter des objets supplémentaires pour mettre un peu plus de piquant. Au lieu de piger un billet, cela peut être aussi un meneur de jeu qui dit à voix haute la "définition" de l'objet.

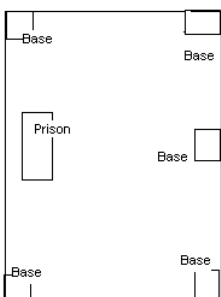
**La bataille
de fourmis**
(Plusieurs quilles ou
bouteilles de deux
litres, deux ballons)

Matériel : 2 ballons (cailloux géants) et un nombre pair de quilles ou de bouteilles de 2 litres en plastique (pucerons géants).

Déroulement : Les fourmis élèvent des pucerons pour le "lait" qu'ils produisent. Dans ce jeu, deux fourmilières sont en guerre et tentent de détruire le troupeau des voisines en lançant les cailloux aux pucerons. L'aire de jeu est séparée en deux parties égales (les deux fourmilières). Chaque équipe reçoit un nombre égal de pucerons qu'elle doit répartir également entre leur fourmilière et celle de l'autre équipe. (pour éviter que tous les pucerons se retrouvent au fond du terrain). - Les pucerons doivent être à au moins un mètre du bord de la fourmilière parce qu'on ne laisse pas les pucerons prendre froid! Ensuite, chaque équipe prend place dans sa fourmilière. Les cailloux sont mis en jeu. Il s'agit de faire tomber les pucerons de l'autre équipe tout en protégeant les siens. Un joueur qui échappe le ballon (le caillou) est éliminé (comme au ballon chasseur). Un joueur qui sort de sa fourmilière (dépasse les limites) est éliminé. Un puceron qui tombe, quelle qu'en soit la raison, est laissé à terre. Si un ballon sort des limites du jeu, il est redonné à l'équipe la plus proche du point où il est sorti. La partie se termine lorsqu'une équipe a fait tomber tous les pucerons de l'autre équipe.

La bûche (ou la quille) empoisonnée

(Une bûche ou une quille)

Matériel : une bûche ou une quille*Déroulement* : Les joueurs sont en cercle et ils se tiennent tous par la main. Au centre du cercle, on place une bûche (ou une quille ou un autre objet du genre). Au signal de départ, les joueurs devront bouger de façon à ce que quelqu'un fasse tomber la bûche. Le joueur qui sera entré en contact avec la bûche sera exclu du cercle et on recommence jusqu'au moment où il reste deux ou trois joueurs. Il faut décider d'avance si deux joueurs qui se lâchent sont chassés du cercle ou non.**Le mannequin**
(Divers vêtements)*Matériel* : Divers vêtements.*Déroulement* : Les joueurs sont répartis en équipe d'environ 5 joueurs. Chaque équipe a un joueur qui est un mannequin. Celui-ci se trouve à un bout de la pièce. Le reste de l'équipe est à l'autre extrémité de la pièce. Les équipes ont chacune le même nombre de vêtements devant eux. Au signal de départ, un premier joueur de chaque équipe prend un vêtement et court vers le mannequin. Il met le vêtement au mannequin puis retourne vers son équipe et tape dans la main du second joueur. À ce moment, le second peut partir avec le vêtement suivant. Le but est que l'équipe habille le mannequin correctement, avec tous les vêtements présents, le plus rapidement possible. Naturellement le mannequin ne peut pas bouger ni aider l'habilleur.**Pirates**
(16 à 24 bornes)*Matériel* : de 16 à 24 bornes.*Déroulement* : On délimite six zones dans le gymnase avec des cônes, comme sur l'illustration. On fait attention pour laisser un corridor entre le mur du local et l'arrière de la prison, afin de pouvoir y passer. On choisit trois ou quatre joueurs qui sont les pirates. Les autres sont les naufragés. Les naufragés doivent aller de base en base, sans se faire toucher par les pirates. Si un joueur se fait toucher par un pirate, il va en prison. C'est à son avantage de tendre la main à l'extérieur de la prison, car un autre naufragé peut alors le saisir par la main et l'emmener vers une base. S'il y parvient, il est libéré. Si un pirate touche un des deux joueurs, les deux sont morts et vont en prison. Si une base est vide, un pirate peut y aller et empile les cônes: la base est coulée et on ne peut plus s'y réfugier. Le jeu se termine après un certain temps déterminé, lorsque tous les naufragés sont capturés ou lorsqu'il ne reste plus que deux bases. Si on joue dans une petite salle, on met la prison au centre et on fait des bases dans les quatre coins.