

La machine à Grands-Jeux

Cinq éléments

- [A- Pistes](#)
- [B- Prises](#)
- [C- Nouvelles vies](#)
- [D- Buts du jeu](#)
- [E- Thèmes de jeu](#)
- [Ligne télégraphique](#)
- [Croiseurs, cargos...](#)
- [Jeu d'une journée](#)
- [Traîtres et canons](#)

Exemples de Jeu

- [F1- Napoléon](#)
- [F2- Explorateurs](#)
- [F3- Espagnols](#)

Le principe de fonctionnement est simple...

Un grand jeu est supposé se constituer de cinq éléments principaux d'où les cinq rubriques. Dans chaque rubrique l'inventeur de cette machine a rangé le maximum d'idées qui lui venaient à l'esprit.

A Pistes [Début](#) [Prises](#)

1. Piste ordinaire avec flèches et signes de piste.
(N.B. : mettre des messages agrémentés et varie l'atmosphère du jeu.)
2. Piste avec papiers ou fils de couleur.
(Ex. : le bleu indique qu'il y a un message le rouge qu'on est sur une fausse piste le jaune sur la bonne piste.)
3. Piste avec du mercurochrome sur la neige.
4. Piste à anomalies (ne pas trop espacer les anomalies).
5. Piste à l'odorat (très pittoresque, ne pas trop espacer le signe).
6. Piste de nuit à la lanterne ou la bougie.
7. Piste avec des os, ou d'autres objets hétéroclites.
8. Piste au son (avec un sifflet, ou quelqu'un qui crie de temps en temps (à réaliser surtout la nuit).

B Prises [Pistes](#) [Début](#) [Nouvelles Vies](#)

1. Foulard à la tête.
2. Foulard à la ceinture.
3. Foulard au bras.
4. Fils de laine au bas, ou au pied (brutal).
5. Toucher dans le dos, sur la jambe ou l'épaule.
6. Toucher trois coups dans le dos.
7. Baisser le bras droit.
8. Relever la manche du bras droit.
9. Croix à la craie sur la semelle (brutal).
10. Numéros sur le front.
11. Numéros sur le front et dans le cou (ou sur le short jambe droite).
12. Numéros sur le ventre (sur le ventre et dans le dos).
13. Pince à linge sur le pull-over.
14. jet d'eau (revolver à eau).
15. Boulettes de plâtre dans du papier (ou farine dans du tissu)
16. Boules de neige.
17. Lancer les fruits de certains arbres, qui tiennent très fort sur la laine.
18. Lancer des craies. (N.B. Construire au préalable des boucliers.)
19. Toucher avec une balle sur tout le corps (au-dessus de la ceinture).
20. Deux épaules par terre (trop brutal).
(Mieux : les deux fesses par terre.)
21. Crier le nom (jeu d'approche). Ou bien siffler trois coups et crier le nom.
22. Système du féticheur le plus grand numéro prend le plus petit.
Variante : tout le monde a un numéro différent.
23. Escrime : toucher avec un bâton le pied droit de l'adversaire.

24. Marcher sur le pied droit de l'adversaire.
25. Marcher sur un papier tendu par une ficelle assez longue à la ceinture.
26. Jeu des trafiquants. Toucher et fouiller pendant 50" pour découvrir l'objet fraudé.
27. Ramener certains ennemis en "pièces détachées" (ramener une chaussette, puis un pull-over, puis un béret... de l'ennemi).
28. Prendre par encerclement au moyen d'une corde tenue par deux joueurs.
29. Bande de jeu sous la casquette ou sous le béret (couper la tresse du chinois).
30. Foulard au cou (glissé dans la chemise).
31. Arracher un papier fixé à l'épaule par une épingle de sûreté.
32. Déchirer un papier noué en brassard autour du bras.
33. Lancer des boîtes d'allumettes remplies de terre (dangereux).
34. Matraquage avec un foulard noué en garuche, frapper sur le soulier droit.
35. Briser le fil qui unit deux joueurs.
36. Une bande de jeu à chaque bas.

C *Nouvelles Vies* [Prises](#) [Début](#) [Buts](#)

1. Compter jusqu'à 100.
2. 100 pas en arrière.
3. Revivre chez un sorcier, qui impose certaines épreuves
 - Questions sur la technique. Pratique de certains épreuves de technique.
 - Baiser le pied.
4. Mettre un point de mercurochrome chaque fois qu'on est pris:
5. Toucher le fanion de son camp.
6. Etre délivré d'un camp de prisonnier. Echange de prisonniers (un ambassadeur dans chaque camp).
7. Tremper son pied dans le fleuve sacré et écouter son message (relever les bruits de la nature).
8. Quand on est pris, donner un morceau de message, un papier de couleur.
9. Désigner un secteur ou une direction ou bien répondre à une question par oui ou non, dans le but de repérer un camp un message, un trésor.
10. Pris une fois : une main en poche.
Pris deux fois : deux mains en poche.
Pris trois fois : bras croisés.
11. Signer le livre des morts placé dans un camp.
12. Attendre deux minutes.
13. Signer le carnet de chèques présenté par l'adversaire : rançons.
14. Changer de numéro (jeu de numéros).
15. Rédiger une liste de dix mots commençant par A, B...
A (pris une fois), B (pris deux fois),...
16. Evasion. Le prisonnier noue son foulard autour de la tête et s'évade du camp adverse. Il peut être repris à simple touche avant d'avoir atteint son camp. S'il est repris, il peut s'échapper de nouveau du camp, après y être resté deux minutes.
17. Dans le camp adverse, la simple touche d'un prisonnier entraîne la libération des deux ou trois plus anciens prisonniers.
18. Rester à l'endroit où l'on a été pris et appeler à l'aide pour qu'on vienne délivrer au simple toucher.
19. Caravane d'esclaves. Une caravane d'esclaves (joueurs pris se tenant par la main ou bien groupés) par camp se promène avec ses gardiens. Prendre la moitié des gardiens-libérer tous les esclaves. Une fois les esclaves libérés, les gardiens reprennent automatiquement vie.
20. Retour au camp en sautant à cloche-pied, à pieds joints ou en marchant à quatre pattes (30 mètres maximum).
21. Faire un kim. Celui qui a noté dix objets sera libéré.
22. Par trêves. Coup de sifflet d'un chef libère tous les prisonniers d'un camp ou des deux camps.
23. Celui qui est pris est fouillé. Chacun aura caché un petit carré de carton au-dessus de la ceinture. Si après 50" le carton n'est pas découvert, le pris reprend part au jeu. Si l'objet est découvert, le pris est prisonnier.
24. Comme esclave, il faut transporter une pierre pour l'édification d'une tour, d'un temple... Mettre un caillou dans un mouchoir. Faire le compte après le jeu.

D Buts [Nouvelles Vies](#) [Début](#) [Thèmes](#)

1. Prendre le fanion de l'autre camp et le ramener.
2. Idem, mais avec plusieurs fanions dans chaque camp.
3. Déposer des cailloux dans le camp adverse (bûchettes...)
4. Découvrir des messages, repérer un camp adverse. Trouver un trésor.
5. Prendre le chef du camp adverse. Découvrir quelqu'un (jeu de ville).
6. Reconstituer un message.
7. Passer d'un endroit à l'autre (douane).
8. Pénétrer dans un endroit (aérodrome).
9. Détruire un édifice adverse (ligne télégraphique, pont, barrage...). (Utilisation éventuelle de pétards).
10. Ramener les ennemis prisonniers (enchaînés).
11. Allumer, transporter ou éteindre un feu.
12. Dresser un mât, emmener un coffre au sommet d'une carrière.
13. Transporter un objet, un blessé ou un message...
14. S'emparer d'une tour, d'un fanion, d'un trésor, d'un mat-totem, entouré ou non d'une zone tabou.
15. Franchir en solo ou en équipage une frontière, un ruisseau, un terrain découvert...
16. Faire brûler complètement une feuille de papier au pied d'un drapeau.

E Thèmes [Buts](#) [Début](#) [Exemples](#)

E1- Ligne télégraphique dans la brousse.

Une équipe installe une ligne télégraphique en pleine forêt : installer une corde qui relie deux arbres. Les nègres (ou sioux) veulent empêcher que cette ligne passe sur leur territoire et doivent la faire sauter avec des pétards autour desquels on enroule une partie du fil télégraphique.

La prise peut se faire au numéro ou au jeu d'approche (ou combiner les deux : télégraphistes au numéro, Sioux à vue).

Variante : Installer un pipe-line (troncs ou branches d'arbres mis bout à bout). Les arabes le font sauter en chipant du bois.

E2- Croiseurs, sous-marins et cargos.

Les cargos reçoivent leur cargaison (une allumette) à Anvers. Ils doivent l'emmener à Tokyo en s'arrêtant à Londres et Panama. Ils sont protégés par des croiseurs invulnérables, qui prennent les sous-marins au simple toucher. Les cargos sont pris au simple toucher par les sous-marins, et doivent alors donner leur cargaison. Ils ne savent pas se défendre.

Les Sous-marins Ont une base où ils sont invulnérables. Compter un croiseur pour dix cargos.

E3- Jeu d'une journée.

Matin : Construire un fétiche et autres pièces de déguisement pour le jeu de l'après-midi. Pendant ce temps, prise au numéro pour empêcher la construction de ces objets qui se fait par sizaine ou par patrouille.

Midi : Trêve.

Après-midi : Recherche d'alliance : deux tribus contre deux. Chaque tribu défend son chef : Si le chef est pris, la tribu est prisonnière et passe au vainqueur. Union de deux fétiches contre deux.

Prise de foulards habituelle : deux fétiches dans chaque camp il faut les prendre (ou bien déposer des bombes auprès).

E4- Traîtres et canons atomiques.

Par camp :

1 chef, 2 traîtres, 4 canons atomiques, 1 fanion, 1 feuille de papier au pied du fanion, un morceau de message, Lin trésor que chaque camp espère trouver chez l'autre.

Buts réussis :

- Faire Sauter le camp adverse allumer la feuille de papier. Seuls les canons atomiques peuvent le faire. Une zone neutre entoure chaque fanion.

- Ramener le fanion de l'autre camp, quand le papier a brûlé entièrement, Le camp qui possède deux fanions a droit aux 2 morceaux de message renseignant le trésor.

Rôle des traîtres :

Renseigner l'identité des canons atomiques. Si le camp qu'ils trahissent a les deux messages, ils doivent prévenir les leurs de l'endroit du trésor. A ce moment, ils se mettent avec le camp qu'ils Ont renseigné. S'ils réussissent, le jeu a une seconde partie. S'ils ratent, le jeu se termine et les traîtres sont punis.

Seconde partie éventuelle :

Quand le camp qui gagne a reconstitué le message, il change d'armes : on met des numéros, et on doit s'approprier le trésor, que les autres, prévenus par les traîtres, défendront.

Le temps est limité pour cette prise de numéros. Convenir du mode de « résurrection ».

F Exemples [Thèmes](#) [Début](#)

F1 Napoléon et les cosaques.

Français :

Signe distinctif : ceinture de couleur blanche en papier crépon ou en tissu.

Personnalités : Maréchal Ney, Général Davout,...

Cri de guerre ou de ralliement : Auster-litz.

Russes :

Signe distinctif : ceinture rouge en papier ou tissu.

Personnalités : Empereur Alexandre. Généraux : Rastopchine, Vinchinsky, Koutousof...

Cri de ralliement : Borodino.

F2 Explorateurs.

Explorateurs :

Signe distinctif : mouchoir sur la tête, noeuds aux quatre coins.

Chefs : Stanley, Brazza, Livingstone.

Cri de guerre : A l'Espa-na.

Mau-Mau, Jivaros, Papous...

Signe distinctif : colliers, bracelets... c-à-d. brassard de couleur.

Faire une danse en début ou fin de jeu.

Cri de guerre : Jivaro-couic.

F3 Espagnols (Conquistadores).

Espagnols :

Déguisements : dessiner une ancre noire et l'épingler sur la chemise.

Personnalités : chef Alomar l'intrépide ; Capitaines de fré-gate : Miguel Barbenoire, Pablo le Matamort, Carlos le Terrible, Diego le Rouge...

Galion : avec un lasso, on entoure les Espagnols et Alomar se met en tête.

Cris de guerre : A l'Espa-na.

Pirates :

Signe distinctif : colliers, bracelets... c.-à-d. brassard de couleur.

Chefs : Surcouf la Terreur, Rackam le Rouge, Jack le Borgne, Nick Bras de Fer, Jehan le Renard... Chaque chef peut avoir un

signe supplémentaire : bandeau sur un oeil, traits noirs sur les côtés des yeux...

Nouvelle vie : chez les Hollandais Volant.

Cri de guerre : A l'abor-dage.

*Cet article provient d'un petit livret que ma mère utilisait quand elle mettait en place des jeux pour une meute de louveteaux. Il date un peu, mais je trouve qu'il donne énormément d'idées pour la mise en place d'un jeu, et je voulais le rénover un peu...
J'espère que ça vous donnera des idées...*

Antoine Podvin

Cette page était originellement sur le site des Guides de France à Ulis. Ce site n'existe plus. Merci à [Antoine Podvin](#) qui m'a permis de le récupérer pour le mettre sur le site *À la rescousse des animateurs scouts*.