

Introduction

Le coffre de jeux ne vous coûtera pas grand-chose et sera un outil indispensable de dépannage. N'importe quelle boîte de carton fera l'affaire et vous pourrez impliquer vos jeunes dans la préparation de votre coffre en les faisant décorer la boîte et apporter de menus objets de chez eux. Votre coffre de jeux deviendra vite votre coffre aux trésors! Du ruban à masquer (masking tape), du papier collant et une agrafeuse seront un complément utile à ce coffre.

Épingles à linge

- Peuvent être lancées dans les assiettes ou les boîtes de conserve
 - Les tenir dans la bouche et les laisser tomber dans la boîte de conserve
 - Course à relais : Pincer chaque oreille avec une épingle, courir jusqu'au but et revenir, et le jeune suivant enlève les épingles du premier joueur, se les met, va au but et ainsi de suite.
 - Course à relais : Le premier joueur enroule une corde autour, le second la déroule, le 3e l'enroule de nouveau, etc.
 - L'ancien modèle (en bois, rond, long et fendu, sans ressorts) peut servir de quilles
-

Ballons (à gonfler)

- Chaque jeune doit gonfler un ballon et le premier ballon qui éclate détermine le gagnant
 - Attacher une ficelle à un ballon gonflé et faire des olympiques : le lancer du marteau. Celui qui a lancé son ballon le plus loin gagne
 - Pousser le ballon gonflé avec ses pieds jusqu'à un but et revenir (en relais ou tous ensemble)
 - Jouer au volley-ball par-dessus un filet. C'est encore plus amusant si le ballon est gonflé d'eau plutôt que d'air...
 - Enfiler 5 rouleaux de papier de toilette sur les doigts (un par doigt...) et frapper le ballon avec ce "gant" jusqu'à un but.
 - Chaque joueur attache un ballon gonflé à sa cheville et doit faire éclater le ballon des autres joueurs tout en protégeant le sien
 - Chaque joueur attache un ballon gonflé d'eau à sa cheville et doit se rendre à un but sans que le ballon éclate.
 - Jouer au badminton avec un ballon et des raquettes formées d'une règle insérée entre deux assiettes de carton agrafées ensemble.
-

**Fèves
ou petits pois secs**

- Lancer dans des assiettes, des boîtes conserve, des cibles dessinées à la craie, etc...
- Fèves cuites : les piquer avec un cure-dent qu'on tient dans la bouche et aller les porter dans un pot
- Transporter d'un endroit à un autre dans une cuillère qu'on tient dans la bouche
- Tenir une cuillère de plastique entre deux doigts et s'en servir comme d'une catapulte pour lancer les fèves dans une cible
- Aspirer une fève avec une paille et aller la porter sans l'échapper dans un contenant.

**Tubes de carton
(de papier de toilette
ou d'essuie-tout)**

- Quilles à faire tomber avec les balles de ping-pong
 - Coucher à terre et faire rouler une bille à travers
 - Peuvent servir de cible pour pistolet à eau ou dards
 - Enfiler 5 rouleaux de papier de toilette sur les doigts (un par doigt...) et frapper un ballon (à gonfler) avec ce "gant" jusqu'à un but.
-

 Bâtons de craie

- Dessiner des cercles pour organiser un tournoi de billes
 - Dessiner des cibles pour y lancer des rondelles, des fèves, de l'eau...
 - Dessiner des cibles pour y faire rouler des bouteilles ou des boîtes de conserve d'une distance d'environ 2 mètres (6 pieds...)
 - Dessiner des tas de marques dans deux aires et faire une course à qui les effacera le premier
 - Dessiner des marelles et y jouer
-

 **Dés
(au moins 5)**

- Marquer des points pour celui qui a eu le plus grand nombre en un lancer
 - Avec papier, crayon, jouer à celui qui dessine en premier son bonhomme ou sa coccinelle. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Selon le chiffre obtenu, il pourra dessiner la partie correspondante :
 1. la tête
 2. le corps
 3. le visage (bonhomme), les yeux (coccinelle)
 4. les bras (bonhomme), les antennes (coccinelle)
 5. les jambes (bonhomme), les points (coccinelle)
 6. partie au choix
 - Utiliser pour déterminer le premier joueur
 - Jeu de Yum (avoir des tableaux de Yum pour les points)
-

 **Cartes à jouer
(au moins 2 paquets)**

- Lancer dans une cible
 - Tenir au bout d'une paille en aspirant et aller la porter dans un contenant
 - Pour déterminer premier joueur
 - Jeux de cartes connus des jeunes
 - Tours de magie
-

 Boîtes d'oeufs

- Attribuer des points à chaque casier et y jeter de menus objets (fèves, rondelles, etc.)
- Déplacer la boîte en lançant dessus des menus objets propulsés par un élastique (fronde)
- Peindre les casiers de différentes couleurs et y lancer les balles de ping-pong colorées dans les casiers de couleurs correspondantes.
- Avec un autre contenant quelconque à chaque bout et des fèves, jouer au Mancala (awélé)