

**Pailles  
(chalumeaux)**

- Souffler des objets vers un but
- Faire des structures de bricolages
- Tenir des objets (ex. petits pois secs) au bout en aspirant jusqu'à un but
- Utiliser pour passer des objets de jeune en jeune (ex, carré de papier de toilette)

**Ficelles, cordes**

- Le toujours populaire jeu de souque-à-la-corde entre deux équipes (un gros câble suffit) ou avec quatre équipes (deux câbles solidement attachés par le milieu)
- Faire des ronds avec des ficelles pour servir de cibles à un tournoi de billes
- Faire un grand rond avec une corde à terre. Les jeunes se tiennent par la main autour de la corde et essayent de faire avancer les autres dans le rond de corde.
- Jeux de ficelle

**Cure-dents**

- Jeu des contrebandiers et douaniers (section J-18)
- Jeu Ma grand-mère est malade (section J-7)
- Le jeu où on gagne toujours (section magie M)
- De nombreuses devinettes où il faut en déplacer

**Billes**

- Comme les fèves et pois secs
- Tournois de billes
- Prendre entre les orteils et les apporter jusqu'à un but
- Les faire rouler en les frappant avec une paille jusqu'à un but
- Mettre des billes dans une assiette que l'on met sur la tête et marcher en gardant l'équilibre jusqu'à un but
- Mettre une assiette vide sur la tête en équilibre et se pencher pour prendre une bille, se relever, la mettre dans l'assiette, se pencher pour prendre une autre bille, etc. Le gagnant est celui qui met le plus de billes dans son assiette...
- Lancer dans des contenants ou des cibles
- Avec deux couleurs de billes (X d'une couleur, Y de l'autre) : choisir au hasard X personnes parmi Y. Chaque personne pige une bille au hasard et garde son poing fermé. Quand tout le monde a une bille, chacun ouvre sa main.

**Balles**

Voir les jeux de balles  
Il existe aussi des balles "éponge" qui s'imbibent d'eau.

**Élastiques**

- Frondes pour lancer de petits objets sur une cible
- Attacher les ballons et autres objets