

La ruée vers l'or

Matériel : Une rondelle de chocolat emballée dans du papier doré par participant.

Déroulement : Avant le jeu, un membre de chaque équipe est désigné pour aller secrètement cacher les rondelles de chocolat, chacun choisit une direction différente. Les rondelles représentent des pépites d'or. Au moment prévu, ceux qui ont caché les pépites indiquent à leur équipe avec la boussole l'azimut de la direction où elles sont cachées. Les membres de l'équipe, sauf celui qui a caché les pépites, partent à leur recherche. L'équipe qui revient la première avec les rondelles gagne.

La boussole

Matériel : une boussole

Déroulement : Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs, sauf le maître du jeu et l'arbitre s'il y a lieu, ferment leurs yeux. Le maître du jeu énonce un des points cardinaux. Les joueurs se tournent dans cette direction en ayant toujours les yeux fermés. L'arbitre se promène parmi les joueurs et élimine les joueurs qui se sont trompés de direction. Le jeu prend fin lorsque la majorité des joueurs sont éliminés.

La boussole folle

Matériel : une boussole

Déroulement : Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs sont au centre de la salle. Quand le meneur de jeu dit :

- « La boussole indique le nord » : tous les joueurs courent vers le mur désigné, de même pour les autres points cardinaux.
- « On a perdu la boussole » : tous les joueurs se mettent à quatre pattes et parcourent la salle dans tous les sens
- « On a retrouvé la boussole » : les joueurs se relèvent et sautent en écartant bras et jambes et en criant Hourra!
- « La boussole est devenue folle » : les joueurs se couchent sur le dos et agitent les bras et les jambes en l'air tout en tournant sur eux-mêmes.

Le trajet

Matériel : une boussole, une salle avec des tuiles qui la quadrillent.

Déroulement : Trouver le point cardinal le plus proche pour chaque mur de la salle. Tous les joueurs sont au centre de la salle. Faire déplacer les joueurs de X tuiles vers le nord, Y vers l'est, Z vers le sud, W vers le nord, etc. pour les faire revenir finalement à leur point de départ.

Trouver le nord avec un cadran solaire

Matériel : Bâton, cailloux.

Déroulement : Cette activité peut se faire en camp d'été. On plante un bâton d'environ un mètre dans le sol. Chaque heure, on vient déposer un caillou au bout de l'ombre. Le sens allant du bâton au caillou le plus près du bâton (l'ombre la plus courte) donne le nord.

La queue de la boussole

Matériel : une grande affiche représentant une boussole à plaquette, 12 cartons avec les noms des parties de la boussole, bandeau, mastic à affiche.
Préparation : Agrandir une image de boussole à plaquette pour faire l'affiche (au moins 60 X 90 cm). Sur chacun des 12 cartons, écrire les parties suivantes

Cordon	Plaquette	Lignes Nord-Sud
Nord	Règle	Aiguille magnétique
Gabarit	Loupe	Flèche de direction
Échelles	Capsule mobile	Cadran de graduation

Déroulement : Ce jeu s'inspire du jeu de la queue de l'âne (les yeux bandés, placer la queue de l'âne au bon endroit sur le dessin de l'âne), d'où le nom... On donne un carton (avec une boule de mastic au verso) à un jeune, on lui laisse le temps de lire ce qui est sur le carton, puis on lui bande les yeux. On le fait tourner trois fois sur lui-même, puis il doit essayer de placer son carton au bon endroit sur l'affiche. Quand son carton est placé, on lui enlève son bandeau et on lui demande si son carton est bien placé. Si ce n'est pas le cas, il doit le placer au bon endroit. On fait de même avec un autre jeune et un carton, jusqu'à ce que les 12 cartons indiquent les bons éléments de la boussole à plaquette.

La Rose des vents

Matériel : De quoi marquer sur le plancher l'emplacement des points cardinaux de la Rose des vents (16 marques)

Déroulement : Les joueurs forment un cercle, à portée de voix du maître de jeu., qui se tient au centre du cercle. Chacun est sur un point de la rose des vents. Au début du jeu, le maître de jeu interpelle un des points de la rose des vents et demande une permutation avec un autre joueur (ex : Nord-Nord Ouest, changez avec Sud-Sud Est). Les joueurs interpellés doivent changer de place le plus vite possible. Toute erreur ou hésitation entraîne le maintien à sa place du joueur qui a commis la faute. Les deux derniers joueurs qui restent sont les perdants.

Variante 1. Le maître de jeu énonce les points de la rose des vents. Le premier nommé se rend à la position du second nommé, qui prend la place du troisième, etc. Celui qui commet une erreur est retiré du jeu.

Variante 2. Le maître de jeu nomme un joueur par son prénom puis décline deux fois cinq positions. Le joueur doit les atteindre dans l'ordre. S'il fait une faute, il se retire du jeu.

Variante 3. Le maître du jeu occupe une position de la rose des vents. On amène un joueur au centre les yeux bandés, puis le maître de jeu décline la position qu'il occupe (je suis Sud-Sud-Ouest). Il indique ensuite un des points que le joueur doit atteindre. (Est-Sud-Est). S'il se trompe, il est retiré du jeu, sinon il conserve sa nouvelle position et c'est celui, ou celle, qui l'occupait qui va au centre pour jouer.