

Arthur et Arnold

Les joueurs sont en cercle sauf deux qui sont au centre du cercle. Les deux joueurs du centre ont les yeux bandés et l'un porte le nom d'Arthur et l'autre d'Arnold. Arthur cherche Arnold, et il dit : "Où es-tu Arnold?" et Arnold répond : " Je suis ici Arthur". Lorsque Arthur réussit à toucher Arnold, deux autres joueurs prennent leur place.

**La gazelle
et le chasseur**

(Variante de
Arthur et Arnold)

Les joueurs sont en cercle. Deux joueurs sont choisis, un sera la gazelle, l'autre le chasseur, ils ont les yeux bandés et sont placés aux côtés opposés du cercle. Le chasseur essaie d'attraper la gazelle, pour ce faire il est aidé par les joueurs du cercle qui font un bruit de claquement avec leur langue lorsqu'il est loin de la gazelle et le bruit du vent lorsqu'il en est rapproché. La gazelle et le chasseur essaient de se déplacer le plus silencieusement possible. Quand le chasseur a attrapé la gazelle, changer de joueurs.

Tag aveugle

(Variante de
Arthur et Arnold)

Les joueurs forment un cercle sauf deux qui ont les yeux bandés, l'un est le poursuivant et doit toucher l'autre qui est le fugitif. Ils sont placés au centre du cercle, mais à des points opposés. Au signal le poursuivant se met à la recherche du fugitif. Les joueurs du centre peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction autour du cercle, mais doivent rester en contact avec un des joueurs formant le cercle. Le poursuivant se voit faciliter la tâche par le fait que dans le cercle un joueur sur trois est un traître et que chaque fois que le fugitif arrête devant un des traîtres celui-ci dit : "Il est ici". Le reste du groupe demeure silencieux. Changer de joueurs au centre chaque fois que le poursuivant a touché le fugitif.

Les trois pas

Les joueurs se placent au hasard sur l'aire de jeu. Un des joueurs a les yeux bandés et se déplace pour essayer de toucher les autres joueurs. Quiconque est en danger d'être touché peut se déplacer d'un, deux ou trois pas dans n'importe quelle direction. Quand un joueur s'est déplacé de trois pas, il doit ensuite demeurer sur place. Le but du jeu est de ne pas utiliser nos trois pas sans nécessité parce que par la suite on ne peut plus bouger, un joueur peut toutefois s'accroupir ou se pencher sans bouger les pieds pour éviter d'être touché. Les joueurs touchés sont éliminés.

**La course des
dragons**

Les joueurs sont divisés en hutte chaque équipe constituant un dragon. Les joueurs de chaque équipe se tiennent en file, chacun tenant par la main la ceinture de celui qui précède (à l'exception de la tête de file bien entendu). Tous les dragons se postent sur la ligne de départ et, au signal de l'arbitre, s'élancent. Le premier dragon à franchir la ligne d'arrivée marque 10 points, le second 9, etc. Le dragon qui se « démembrer » en chemin perd un point. La première équipe à marquer 50 points gagne la course.

Le bureau de poste

Matériel facultatif : un papier et une épingle de sûreté par joueur.

Déroulement : Les joueurs sont placés en un grand cercle sur l'aire de jeu, sauf un qui est au centre. Chaque joueur choisit un nom de ville (on peut écrire ce nom sur un papier et l'épingler sur la poitrine du joueur). Le maître du jeu donne le nom de deux villes et un objet à livrer, soit : un colis, une lettre, un télégramme. Les joueurs des villes mentionnées changent de place pendant que le joueur du centre essaie de prendre une des places libérées. S'il y parvient, le joueur qui perd sa place est au centre. Les déplacements se font de la manière suivante : colis à quatre pattes, lettres en marchant, télégramme en courant.

La mue du serpent

Des équipes d'environ douze personnes sont formées. Chaque équipe se place en ligne droite, les joueurs les uns derrière les autres, les jambes écartées. Au signal le joueur qui se trouve en arrière de chaque ligne rampe entre les jambes des autres pour venir se placer en avant de la ligne, les jambes écartées. Dès qu'une personne est complètement engagée entre les jambes des autres, une autre personne peut commencer à ramper et ainsi de suite. La compétition prend fin lorsque la personne qui était en fin de ligne s'y retrouve à nouveau. C'est l'équipe la plus rapide qui gagne.

**Le serpent
qui mange sa queue**

Placer les joueurs l'un derrière l'autre se tenant par la taille. Le premier joueur est la tête du serpent et le dernier la queue. La tête essaie d'attraper la queue qui fait tout ce qu'elle peut pour éviter d'être attrapée. Les joueurs ne doivent en aucun cas se lâcher la taille. Plus le serpent est long, plus le jeu est amusant.

**Sous-marin
et champ de mines**

Séparer les joueurs en deux équipes, une équipe forme une ligne à travers l'aire de jeu ; ils ont les yeux bandés et se tiennent assez près les uns des autres pour se toucher les mains, ils ont les pieds écartés. Chaque main est une mine qui détruira un sous-marin (un membre de l'autre équipe). Cette équipe essaie silencieusement de plonger en zigzaguant d'un bout à l'autre de la ligne, pour ce faire les joueurs doivent passer entre deux joueurs ou entre les pieds d'un joueur. Les joueurs aux yeux bandés essaient de toucher les sous-marins avec une de leurs mines, lorsque quelqu'un réussit, le sous-marin est éliminé et le joueur ne peut plus se servir de cette mine (main). Lorsque tous les sous-marins ont essayé de passer, inverser les rôles.

La trappe à souris

Deux joueurs forment la trappe à souris en se tenant par les mains, les bras élevés. Les autres joueurs passent sous la trappe à souris. Le maître du jeu crie : " trappe à souris ", tout joueur sous la trappe est emprisonné dans les bras des joueurs et devient partie intégrante de la trappe. Éventuellement, la trappe sera très grande avec seulement un ou deux joueurs qui passent en dessous, le jeu prend alors fin.