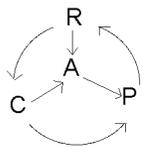


Chameau, chamois

Les joueurs sont divisés en deux groupes : les chameaux et les chamois. On trace deux lignes en arrière desquelles respectivement les chameaux et les chamois sont en sécurité. Le meneur de jeu raconte une histoire où il dit fréquemment les mots chameaux et chamois. Quand il dit chameaux, les chameaux s'élancent pour courir derrière les chamois et les "taguer". Quand un chamois est tagué, il devient un chameau. Quand il dit chamois, ce sont les chamois qui courent après les chameaux. Si un chameau est tagué, il devient un chamois. Le meneur de jeu peut mettre dans son histoire des mots proches comme chapeau pour mélanger les joueurs. Le jeu se termine quand un des 2 groupes est éliminé.

Baloo et Bagheera
(Variante de
Chameau, chamois)



**Roche, papier,
ciseaux, allumettes**
(Variante de
Chameau, chamois)

Les joueurs sont placés sur deux lignes séparées d'environ deux mètres, ils se font face. Une des équipes est Balou, l'autre Bagheera. Lorsque le maître du jeu crie " Balou " les Balou courent pour rejoindre la limite de l'aire de jeu située derrière eux, ils sont poursuivis par les Bagheera. Si un Balou est touché par un Bagheera il devient un Bagheera pour le prochain tour et vice-versa. Pour mettre du piquant, varier les appels en étirant les syllabes. Essayer ce jeu avec d'autres mots tels que : rat-chat, bas-bras, etc.

Chaque équipe choisit le geste qu'elle fera. Quand les deux équipes ont choisi, les joueurs se mettent face à face. Les deux équipes disent : " Roche, papier, ciseaux, allumettes" puis montrent le geste choisi. Si c'est le même geste, personne ne bouge. Sinon, l'équipe qui a fait le geste qui gagne sur l'autre court derrière l'équipe avec le geste perdant.
(Diagramme R P C A dans la marge pour quel geste gagne sur l'autre)

Groupes

Tous les joueurs sont éparpillés dans la salle. Le meneur de jeu dit un nombre (le nombre total de joueurs ne doit pas être un multiple de ce nombre). Les joueurs doivent alors former un groupe ayant ce nombre de personnes. Ceux qui n'ont pu être dans un groupe sont éliminés. On procède ainsi plusieurs fois par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois personnes.

Variante : le meneur de jeu peut dire un nombre et demander une chanson ou un ban. Les personnes ayant formé un groupe doivent s'entendre ensuite sur la chanson à chanter ou le ban à faire.

Les cellules

La première cellule est formée de deux jeunes qui s'accrochent ensemble par le bras. Ils courent ensemble sans se décrocher et essaient de toucher les autres jeunes qui s'enfuient. Lorsqu'ils réussissent à en toucher un autre, cette troisième personne s'accroche à eux par le bras, et les trois courent ensemble pour toucher d'autres jeunes. Lorsqu'un quatrième jeune est touché, il s'accroche par le bras aux trois autres, puis la cellule se divise en deux cellules de deux jeunes qui essaient à leur tour de grossir puis de se diviser. Le jeu se termine quand tout le monde fait partie d'une cellule.

Foulard (patate)

Tous les joueurs sauf un sont assis en cercle. Un des joueurs (appelé A) a un foulard dans sa main et se promène autour du cercle. Il dépose son foulard derrière un des joueurs assis et se met à courir. Lorsque le joueur assis (appelons-le B) se rend compte que le foulard est dans son dos, il doit le ramasser et courir derrière le joueur A. Si A arrive à l'endroit libéré par B sans avoir été touché par B, il s'assoit à cet endroit. C'est alors au tour de B de laisser tomber le foulard derrière quelqu'un. Si B ne s'est pas aperçu que A a laissé le foulard derrière lui et que A fait un tour complet autour du cercle, A dit alors à B qu'il est "patate", c'est-à-dire que B doit aller s'asseoir au centre du cercle. Pour délivrer B, si A laisse tomber le foulard derrière C, C s'en aperçoit et court derrière A, A doit dépasser une première fois la place laissée par C et s'y asseoir seulement la deuxième fois qu'il passe devant. B est alors délivré et va s'asseoir n'importe où dans le cercle. C peut mettre le foulard derrière quelqu'un pendant qu'il court après A. Il peut donc y avoir plusieurs personnes qui courent en même temps, et il ne faut pas se tromper d'endroit, car sinon on est "patate"!

Le petit cochon
(Variante de Patate)

Tous les joueurs sauf un sont assis en cercle. Un des joueurs (appelé A) a un foulard dans sa main et se promène autour du cercle. Il dépose son foulard derrière un des joueurs assis et se met à courir. Lorsque le joueur assis (appelons-le B) se rend compte que le foulard est dans son dos, il doit le ramasser et courir derrière le joueur A. Si A arrive à l'endroit libéré par B sans avoir été touché par B, il s'assoit à cet endroit. B devient un petit cochon et doit s'asseoir au centre. Si A a été touché par B, c'est A qui devient un petit cochon au centre. Celui qui n'est pas le cochon, A ou B, reprend le foulard et le dépose derrière quelqu'un d'autre. Le petit cochon au centre se lève pour essayer d'attraper le foulard avant celui qui l'a eu dans le dos. Le jeune qui a eu le foulard (le petit cochon ou l'autre) court derrière celui qui l'a déposé. Celui qui n'a pas eu le foulard reste ou devient un petit cochon au centre.

Au feu

Les joueurs se placent en paires et forment un double cercle, les joueurs de chaque paire se faisant face, il faut laisser environ quatre pas entre chaque paire. Un joueur est au centre et il crie : "Le feu est sur la montagne", au dernier mot les joueurs de cercle extérieur courent autour du cercle intérieur. Après un certain temps le joueur du centre crie : "Le feu est éteint", les joueurs arrêtent de courir et rejoignent leur partenaire, ils n'ont pas le droit de traverser le cercle. Le joueur du centre essaie aussi de se trouver un partenaire. Le joueur qui n'a pas trouvé de partenaire va au centre. Pour favoriser la participation, inverser les joueurs des paires à chaque tour.
