

**CE CAHIER**, intégralement repris de Jip - pip - Pip... hourra, brochure à l'attention des J.P., rassemblant plus d'une centaine de jeux d'intérieur et d'extérieur est ici remis en page pour notre plus grand plaisir... Mis à part ce premier paragraphe, CE CAHIER ainsi que le sommaire, se trouve ici, la brochure originale.

**CE CAHIER**, dans sa conception stratométéorologique, est le fruit d'une idée géniale dont l'exclusivité appartient à la CCJ et au pasteur Zeissig, aumônier cantonal.

**CE CAHIER**, dans sa conception pédicopsychotechnique, est le fruit d'un gros effort cérébral fourni par l'ami de l'aumônier, le pasteur Hupka.

**CE CAHIER**, dans sa conception tétracyclotypographique est le fruit d'un labeur gigantesque effectué par l'ami de l'auteur, Charles Ballif, ancien président J.P..

**CE CAHIER**, le fruit dont nous vous offrons la primeur, est de tout premier choix.

Ouvrez n'importe quel bouquin de jeux : vous y trouverez des jeux. Bon. Hélas, maladroitement exposés, pour la plupart injouables Jip - pip - Pip... hourra ne contient que des jeux jouables. Nous le proclamons bien haut en toute modestie. Ceci dit sans vouloir faire du tort à la concurrence ni minimiser les balbutiements de nos devanciers.

N'avez pas ce fruit comme des gloutons une minute avant la séance. Il vous resterait à l'estomac. Le fruit le meilleur se caresse, et se chauffe dans le creux de la main. On a tâché de vous mâcher la besogne. Nous ne pouvons la digérer à votre place. Par ces images délicates et subtiles, nous vous suggérons de choisir vos jeux deux jours avant la séance, et de les préparer avec cette minutie qui fait de vous en général quelqu'un d'incomparable en civil.

Songez à l'avenir de Jip - pip - Pip... hourra. Les générations J.P. passent vite. Si vous soignez Jip - pip - Pip... hourra, si vous le faites relier (pas en peau de chagrin, voyons !), si vous prolongez sa durée, vos arrière-petits-neveux doucheront la mémoire de leurs ancêtres de larmes farcies de reconnaissance.

Votre flair infaillible vous aura depuis longtemps révélé le sens des abréviations que voici :

M = matériel

F = formation des joueurs

N = note

V = variante

P = préparation du jeu

Chef = meneur du jeu

Dans le présent cahier, les abréviations ont été remplacées par leur signification, excepté l'abréviation « Chef ».

Et maintenant 100 jeux d'intérieur – 25 jeux de plein air...

# SOMMAIRE

## 100 JEUX D'INTÉRIEUR 3

1. Les Plus Costauds.....	3
2. Ziziboum.....	3
3. La Pétarade.....	3
4. Les Beaux Voyages.....	3
5. La Pièce Voyageuse.....	4
6. Le Liège Sauteur.....	4
7. Pyramide De Bouchons.....	5
8. Les Afficheurs.....	5
9. L'allumeur.....	5
10. Régates Internationales.....	5
11. Course Sur Boîtes De Conserves.....	6
12. Prends Le Sucre.....	6
13. Le Jeu Du Coussin.....	6
14. Les Pois Roulants.....	6
15. Bon Appétit.....	7
16. L'arche De Noé.....	7
17. Le Détective Et Le Voleur.....	7
18. Royaume Du Silence.....	7
19. Aveugle Siffle.....	8
20. Banquet - Express.....	8
21. As-Tu Vu Le Piarre ?.....	8
22. L'aéroplane.....	8
23. Traction Triangulaire.....	8
24. Allumer, Les Bougies.....	9
25. Goal.....	9
26. Les Nords.....	9
27. Course De Chevaux.....	9
28. Le Tourbillon.....	10
29. La Feuille Morte.....	10
30. Légumes.....	10
31. Les Trois Allumettes.....	10
32. Messages.....	10
33. Loup Et Moutons.....	11
34. Cercle Empoisonne.....	11
35. Ogre Et Petits Poucets.....	11
36. Mer Agitée.....	11
37. Statues.....	11
38. Les Trois Bougies.....	12
39. Goûter J.P.....	12
40. Passage Difficile.....	12
41. Chasse Au Réveil.....	12
42. Fouille.....	12
43. Pailles Et Flocons.....	13
44. Le Réveil Indicateur.....	13
45. Puzzle.....	13
46. Les Pêcheurs.....	13
47. La Julie.....	13
48. Histoire Musicale.....	13
49. Le Gratte - Ciel.....	14
50. Initiales.....	14
51. Chasse Aux Légumes.....	14
52. Le Sifflet Fantôme.....	14
53. La Photographie.....	15
54. Trains Express.....	15
55. Dé Et Objets.....	15
56. Monsieur Le Maire.....	15
57. Concours Des Métiers.....	16
58. Duel De Chant.....	16
59. Hockey.....	17
60. Balle De Tennis.....	17
61. Moi J'ai Encore Plus Faim.....	17
62. Le Garçon De Café Habile.....	17
63. Les Couvreurs.....	18
64. Chi Va Piano.....	18
65. L'assiette Éclair.....	18
66. Balle A La Bouteille.....	19
67. L'horloge.....	19
68. Pousse - Nez.....	19
69. Air, Terre Ou Eau.....	19
70. Jardinier.....	20
71. Clin D'œil.....	20
72. Petit Bonhomme.....	20
73. Papiers Et Crayons.....	20
74. Bougies.....	21
75. Relais De Pois Secs.....	21
76. La Pouponnière.....	21
77. Anatomie Curieuse.....	21
78. Bulles.....	22
79. Méli - Mélo.....	22
80. Appréciation.....	22
81. Ouvrez Vos Yeux.....	22
82. Médor.....	23
83. Objet Caché.....	23
84. Sifflet Caché.....	23
85. Objet Chassé.....	23

86. Saut Du Sac.....	23
87. Chasse A L'ours.....	24
88. Les Haricots.....	24
89. Relais Double.....	24
90. Bob Et Sa Chèvre.....	24
91. Boissons.....	25
92. Balles Et Chapeaux.....	25
93. Souffle - Balle.....	25
94. BOMBARDEMENT.....	25
95. Mots Cachés.....	26
96. Pied De Boeuf.....	26
97. Piperley.....	26
98. Pauvre Petit Chat.....	26
99. Renards Et Corbeau.....	26
100. Gages.....	27

## 25 JEUX D'EXTÉRIEUR 27

101. La Traversée.....	27
102. Pêche A La Traîne.....	28
103. La Course Des Bouteilles.....	28
104. Le Lièvre Et Les Deux Chiens.....	28
105. Ballon Voyageur.....	28
106. Chasseurs Et Lapin.....	29
107. Meunier, Âne Et Chardons.....	29
108. Le Chasseur Habile.....	29
109. La Prise De Foulards.....	29
110. Ronde Des Va-Nu-Pieds.....	30
111. Soucoupe Volante.....	30
112. Le Bâton Ivre.....	30
113. Chasse A L'odeur.....	31
114. Balle Au Camp.....	31
115. L'homme Traqué.....	31
116. L'estafette Aux Souliers.....	32
117. Toquetout.....	32
118. Le Match Au Chapeau.....	32
119. La Pyramide De Pierres.....	33
120. Les Relais De Saut.....	33
121. Relais Aux Cercles.....	33
122. Volley - Ball.....	34
123. Chasseurs Et Braconniers.....	34
124. Le Bélier.....	35
125. Noir Et Blanc.....	35

# 100 jeux d'intérieur

## 1. LES PLUS COSTAUDS.

### *Formation des joueurs*

2 équipes à une certaine distance, joueurs de chaque se tournant le dos, chefs d'équipes face à leurs joueurs.

### *Préparation du jeu*

Les gestes à exécuter sont :

- le poing fermé représentant une pierre
- l'index et le majeur levés représentant des ciseaux
- la main plate, doigts serrés, représentant du papier.

A savoir : que le papier enveloppe la pierre, la pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent le papier.

- Au premier coup de sifflet, les chefs d'équipes font sans être vus de l'adversaire, devant leurs joueurs, l'un des trois gestes convenus.
- Au deuxième coup de sifflet, tous les joueurs des deux équipes simultanément lèvent le bras en faisant le geste convenu.
- 1 point pour l'équipe :
  - qui fait la pierre si l'autre fait les ciseaux,
  - qui fait les ciseaux si l'autre fait le papier,
  - qui fait le papier si l'autre fait la pierre.

Match nul si les deux équipes font le même geste.

- L'équipe victorieuse : celle qui obtient 10 points.

## 2. ZIZIBOUM.

### *Formation des joueurs*

2 rangs de Joueurs face a face.

- A tour de rôle, se regardant dans les yeux sans rire disent : « Ziziboum a pris un taxi pour aller conduire son crocodile perclus de rhumatisme chez le vétérinaire ».
- La phrase doit être dite la langue entre les dents et la lèvre inférieure.
- Celui qui rit est éliminé. Finale avec les vainqueurs.

## 3. LA PETARADE.

### *Matériel*

Autant de joueurs, autant de cornets de papier.

### *Formation des joueurs*

Joueurs en 2 équipes assis, face aux cornets à l'autre bout du local.

- Au signal, les premiers d'équipes courent aux cornets, en gonflent un le font sauter contre la paroi, reviennent taper la main du suivante et ainsi de suite.

## 4. LES BEAUX VOYAGES.

### *Matériel*

Un horaire de chemin de fer

### ***Formation des joueurs***

2 à 6 équipes de 4 à 8 joueurs.

### ***Préparation du jeu***

Dans toutes les équipes, les joueurs reçoivent des noms de gares. Exemple : Genève, Lausanne, Neuchâtel, Berne, Fribourg.

- Le premier de chaque équipe devant partir avec le meilleur train quittant Genève entre 11 et 13 h., cherche départ de ce train dans l'horaire ainsi que l'heure d'arrivée à Lausanne.
- Dès qu'il aura trouvé, il court à Lausanne (prochain joueur de son groupe) qui cherche prochain train pour Neuchâtel.
- Victoire au groupe le plus rapidement et sans faute à Fribourg.

### ***Note***

Chef veille à ce que le train arrive à l'heure exacte.

### ***Variante***

On indiquera différents moyens de transport. Par exemple : Lausanne-Vevey (bateau) 1 Vevey-Brigue (CFF) ; Brigue-Spiez (train) Spiez-Interlaken (bateau). Établir longueur, durée et prix du voyage.

## **5. LA PIÈCE VOYAGEUSE.**

### ***Matériel***

Une longue table, 1 pièce de 2 francs.

### ***Formation des joueurs***

2 équipes, joueurs assis face à face. 2 chefs d'équipe. 1 chef de jeu assis au bout de la table.

### ***Préparation du jeu***

On tire au sort pour savoir quelle équipe garde la pièce.

- Dans l'équipe qui a la pièce, les joueurs se la passent de l'un à l'autre sous la table.
- Chef de jeu crie "Au pas, au trot, au galop, partez." A "pas", tous les joueurs de l'équipe de la pièce frappent leurs coudes sur la table, poings levés fermés. A "partez", toutes les mains se plaquent sur la table.
- Chef de l'équipe adverse désigne la main sous laquelle la pièce est cachée. Coéquipiers peuvent l'aider du doigt, mais sans parler. si la pièce est découverte, passe dans l'équipe qui l'a trouvée, et qui gagne un point. Sinon elle reste dans l'autre équipe qui gagne le point.
- Victoire à l'équipe la première à 10 points.

### ***Note***

Si Chef de jeu modifie la phrase, omet un mot, intervertit les ordres, ne pas plaquer mains sur table; si un ou plusieurs joueurs le font quand même, l'équipe perd un point au profit du camp adverse, qui reçoit la pièce.

## **6. LE LIEGE SAUTEUR.**

### ***Matériel***

2 bouchons de liège, craie,

### ***Formation des joueurs***

2 équipes en file à 3 m. l'une de l'autre.

### ***Préparation du jeu***

A la craie, une ligne de départ, à l'autre bout du local une ligne d'arrivée, sur lesquelles un cercle de 35 cm. de diamètre devant chaque équipe.

Un bouchon posé devant les équipes sur la ligne de départ.

- Au signal, le premier des équipes pousse à cloche-pied le bouchon avec le pied dans le cercle de la ligne d'arrivée.
- Revient en courant taper la main du suivant,
- Qui se précipite et ramène à cloche-pied le bouchon dans le cercle du départ et ainsi de suite.

## **7. PYRAMIDE DE BOUCHONS.**

### *Matériel*

10 bouchons de liège. 1 bambou auquel est attachée, 1 ficelle et 1 caillou.

### *Préparation du jeu*

Poser sur une table les bouchons les uns sur les autres.

- Un joueur prend le bambou et faisant balancer le caillou fait tomber les bouchons un à un, (pour chaque bouchon 1 point).
- Le Joueur qui renverse plusieurs bouchons cède bambou au suivant.

## **8. LES AFFICHEURS.**

### *Matériel*

Papier d'emballage, quelques journaux, 2 pots de colle d'amidon, 2 pinceaux, 2 paires de ciseaux.

### *Formation des joueurs*

2 équipes, matériel de chacune à une certaine distance des équipes.

### *Préparation du jeu*

On convient d'un mot à former.

- Au signal, premier d'équipes se précipite sur le matériel, découpe première lettre du mot convenu dans journal, la colle sur papier d'emballage, revient à sa place.
- Ainsi de suite jusqu'à formation du mot convenu.

### *Note*

Points attribués pour rapidité et propreté.

## **9. L' ALLUMEUR.**

### *Matériel*

10 restes de bougies, 1 boîte d'allumettes.

### *Formation des joueurs*

Bougies en ligne sur 1 table.

Le joueur doit les allumer toutes avec une allumette si possible. Chef contrôle temps, ajoute 3 secondes par allumette supplémentaire.

## **10. REGATES INTERNATIONALES.**

### *Matériel*

Feuilles de papier blanc de 12 cm. de côté, quelques cure-dents, papier gommé rouge et blanc, gros fil, craie.

### *Préparation du jeu*

Chaque joueur reçoit 1 feuille papier carré, 2 cure-dents, 2 petits, carrés papier gommé (1 rouge 1 blanc), 1 bout de fil de 80 cm.

Construit un petit bateau de la manière connue, fond bien plat.

Plante 1 cure-dents à chaque pointe, à l'un d'eux 1 petit drapeau suisse, à l'autre le fil.

### *Formation des joueurs*

Chaque bateau porte un numéro. Lignes de départ et d'arrivée à la craie.

- Bateliers tenant bateaux au bout de leur fil, au signal voguent vers le but.
- Le bateau qui chavire recommence à la ligne de départ.

*Note*

Plus le parcours est long, plus la course est intéressante. Un hurra pour le gagnant.

## **11. COURSE SUR BOITES DE CONSERVES.**

*Matériel*

4 boîtes de conserve vides.

*Formation des joueurs*

2 équipes en file.

- Les deux premiers se tiennent avec un pied sur une des boîtes,
- Déplacent la 2<sup>ème</sup> boîte avec la main jusqu'au fond du local.

On compte les victoires dans chaque équipe.

## **12. PRENDS LE SUCRE.**

*Matériel*

Quelques morceaux de sucre - 1 chaise solide.

*Préparation du jeu*

La chaise est renversée les pieds antérieurs plaqués au sol, le dossier en haut.

- Le joueur agenouillé sur les pieds postérieurs, les mains sur le dossier,
- prend avec les dents le morceau de sucre posé sur la traverse supérieure du dossier.

## **13. LE JEU DU COUSSIN.**

*Matériel*

1 coussin - 1 foulard.

*Formation des joueurs*

Les joueurs étant assis en cercle, l'un d'eux, les yeux bandés se tient au milieu du cercle, un coussin à la main.

- Chef commande : « Changez », et les joueurs assis changent de place.
- Le joueur aux yeux va déposer son coussin sur les genoux qui s'offrent à lui et s'assied dessus.
- 3 fois il interroge : "Miaou ?" et le joueur sur les genoux duquel il est assis répond : "Miaou", en s'efforçant de changer sa voix.
- Le joueur aux yeux bandés doit reconnaître et prononcer le nom de son camarade-siège. Celui-ci étant reconnu prend le bandeau et le coussin. Sinon le joueur aveugle va chercher un siège plus reconnaissable.

*Note*

Tout tâtonnement interdit. Entraîne l'exclusion du joueur fautif.

## **14. LES POIS ROULANTS.**

*Matériel*

Quelques petits pois, une cuiller à café par joueur.

*Formation des joueurs*

2 équipes. Les joueurs assise debout ou à genoux, les mains au dos, tiennent chacun une cuiller à café dans la bouche.

*Préparation du jeu*

Chef dépose un petit pois sec dans, la cuiller du premier joueur de chaque groupe.

- Au signal : "Départ", les joueurs sans se servir des mains cherchent à déposer le pois dans la cuiller du joueur suivant.
- Le pois va vers le dernier joueur et revient au premier par le même chemin.

**Note**

Lorsqu'un joueur laisse tomber le pois, il doit le donner au joueur de tête et le groupe reprend le jeu dès le début.

## **15. BON APPETIT**

**Matériel, préparation du jeu**

1 Plaque de chocolat emballé dans 8 papiers différents chaque papier étant ficelé et noué magistralement - 2 fourchettes - 1 dé à jouer - 1 assiette - 1 serviette de table.

**Préparation du jeu**

Tous les joueurs assis autour d'une table au milieu de laquelle se trouvent les objets.

Chaque joueur à tour de rôle jette le dé, une seule fois à chaque tour.

- S'il obtient chiffre 6, noue serviette autour du cou, prend assiette dans laquelle chocolat emballé, avec fourchettes s'efforce d'ouvrir le paquet et manger.
- Autres joueurs se passent rapidement le dé pendant le festin du joueur favorisé dans l'espoir de faire 6 et participer au banquet.

## **16. L' ARCHE DE NOE.**

**Formation des joueurs, préparation du jeu**

Par équipes de 2 ; chacune convient d'un cri qui lui est propre : cocorico, ouah, miaou, coucou, meuh, hi-han, etc., etc.

- L'un de chaque équipe se bande les yeux.
- Les aveugles vont à une extrémité de la salle, les voyants à l'autre.
- Au signal, les voyants imitent chacun cri convenu, restant sur place et mains au dos.
- Aveugles essaient de retrouver leur coéquipier.

## **17. LE DETECTIVE ET LE VOLEUR.**

**Matériel**

2 ou 3 tables au centre du local à 50 cm. de distance l'une de l'autre. 2 foulards.

**Formation des joueurs**

2 joueurs les yeux bandés.

Au signal, le détective poursuit le voleur.

**Note**

Tous deux doivent rester en contact avec une des tables peu importe la façon.

## **18. ROYAUME DU SILENCE.**

**Matériel**

2 foulards.

**Formation des joueurs**

En cercle d'environ 4 m. de diamètre. Au centre un joueur les yeux bandés, les jambes écartées ; entre celles-ci, un foulard.

- Au coup de sifflet, un joueur désigné essaie de saisir foulard.
- Lorsque l'aveugle entend du bruit, il étend le bras dans la direction de ce bruit.
- S'il indique juste le chercheur, celui-ci prend sa place.

### *Note*

Exige le silence le plus strict.

## **19. AVEUGLE SIFFLE.**

### *Matériel*

Craie. Sifflet attaché à une cordelière que porte l'aveugle.

### *Formation des joueurs*

3 joueurs, dont un les yeux bandés.,

- Les deux voyants doivent s'efforcer de siffler 3 fois sans se faire toucher.
- Joueur touché par aveugle éliminé et remplacé par = membre de la galerie.

## **20. BANQUET - EXPRESS.**

### *Matériel*

3 petits beurres par joueur.

- Au signal le festin commence. Chronométrer les temps.

## **21. AS-TU VU LE PIARRE ?**

### *Formation des joueurs*

En cercle.

- Chef pose à son voisin la question : "As-tu vu le Piarre ?"
- Voisin répond : "Quel Piarre ?"
- Chef : "Chui qu'a le pouche ainchi. (Il met la main sur son genou, le pouce en l'air. Chacun pose la question à son tour et fait, le même geste sans se tromper, geste que l'on maintient jusqu'à la fin du jeu).
- Nouvelle question de Chef : "As-tu vu le Piarre ?" Même question du voisin. Réponse de Chef : "Chui qu'a le pouche ainchi et le pouche aincha." Et il place l'autre main sur son autre genou, le pouce tourné vers le bas.  
Questions et réponses font de nouveau le tour du cercle.
- En ajoutant, le Piarre ouvrira les yeux tout grands, aura un pied en l'air, les yeux fermés, la tête branlante, etc.

### *Note*

On reste dans l'attente du chef qui ajoute une attitude chaque tour.

## **22. L' AEROPLANE.**

### *Matériel*

Banc et tapis, foulard.

### *Formation des joueurs*

Un joueur assis sur le banc les yeux bandés, "Les mains sur la tête de Chef, placé devant lui. Un J.P. à chaque extrémité du banc.

Au moment où l'on crie "départ", les J.P. soulèvent légèrement le banc tandis que Chef se baisse très lentement, l'aviateur gardant toujours ses mains sur la tête de Chef. Bruit de moteur.

Pour finir, cri ; panne de moteur, sauter en parachute, et l'aviateur doit sauter à terre.

## **23. TRACTION TRIANGULAIRE.**

### *Matériel*

3 mouchoirs et 1 corde fermée en triangle équilatéral.

### ***Formation des joueurs***

3 J.P. tiennent chacun un angle.

### ***Préparation du jeu***

Derrière chaque J.P., à un mètre, un mouchoir.

Au signal, chaque J.P. tire sur la corde et s'efforce de ramasser l'objet.

Éliminatoires avec d'autres équipes, finale avec les vainqueurs.

## **24. ALLUMER, LES BOUGIES.**

### ***Matériel***

2 bouteilles, 2 bougies, 2 boîtes d'allumettes.

2 joueurs assis chacun sur une bouteille comme sur une selle de vélo, jambes tendues, l'une croisée sur l'autre de façon qu'un seul talon porte.

Chacun tient une bougie dans la main droite et une boîte d'allumettes dans la main gauche.

Au signal, sortir une allumette de la boîte et allumer sa bougie.

## **25. GOAL.**

### ***Matériel***

1 balle de ping-pong, 1 grande table, buts à chaque bout.

### ***Formation des joueurs***

Joueurs en 2 camps, soufflent sur la balle pour la faire passer dans les buts adverses (livres). Interdit de se servir des mains.

## **26. LES NŒUDS.**

### ***Matériel***

2 ficelles de 80 cm.

### ***Formation des joueurs***

2 camps égaux se faisant face.

- Au signal, un J.P. de chaque camp multiplie les nœuds les plus compliqués sur sa ficelle, mais sans serrer.
- Au bout d'une minute, les adversaires échanger leur ficelle, et se mettent à dénouer la ficelle reçue.

### ***Note***

1 point pour le camp de la première ficelle dénouée, et jeu se poursuit avec deux autres J.P.

## **27. COURSE DE CHEVAUX.**

### ***Matériel***

2 ficelles de 4 à 5 m. chacune, tendues entre dossier d'une chaise et siège d'une autre, de façon à faire deux pentes de même inclinaison. 2 cartons mêmes dimensions pliés en deux et découpés vaguement en forme de cheval.

### ***Formation des joueurs***

2 camps, un joueur de chaque s'assied à califourchon face au siège d'où part la ficelle.

- Les jockeys tapotent sur la ficelle pour faire avancer cheval par petits bonds.

### ***Note***

Tout cheval qui tombe reprend le départ au sommet. A la fin du .Jeu, compter les points.

## **28. LE TOURBILLON.**

### *Matériel*

Une plume de duvet ou un bout d'ouate.

### *Formation des joueurs*

2 équipes assises face à face sur deux rangs de chaises parallèles, à 2 mètres l'un de l'autre.

- Plume lancée en l'air entre les deux rangs.
- Joueurs soufflent pour envoyer plume ou ouate sur équipe adverse ou par-dessus sa tête. A chaque réussite, un point.

## **29. LA FEUILLE MORTE.**

### *Matériel*

Craie, journaux.

### *Formation des joueurs*

2 équipes en file indienne.

### *Préparation du jeu*

Devant chaque file, 2 cercles de 30 cm., dessinés à la craie et distants de 4 m. environ.

Dans chaque premier cercle, une feuille de papier grande comme la main, un peu chiffonnée.

- Au signal, les joueurs font passer leur feuille dans le cercle éloigné en agitant un journal.
- A la fin du jeu, on compte les points.

## **30. LEGUMES.**

### *Matériel*

2 petites bouteilles, 10 graines de haricots et 10 de pois.

### *Préparation du jeu*

Mettre dans chaque bouteille 5 graines de chaque mélangées.

- Par équipe, sortir uniquement les haricots de la bouteille.
- On recommence 5 fois le jeu et on compte les points.

## **31. LES TROIS ALLUMETTES.**

### *Matériel*

6 allumettes.

### *Formation des joueurs*

2 équipes, le premier de chaque tenant une allumette à chaque main, une allumette posée transversalement sur les deux autres.

- Course relais, les allumettes étant passées aux suivants reviennent aux premiers des équipes.
- On recommence le jeu 5 fois, et on compte les points.

## **32. MESSAGES.**

### *Formation des joueurs*

En cercle.

Faire passer à l'oreille de son voisin sans les déformer, les messages suivants :

« *Le roi Nabuchodonosor a visité le salon et arrêté son choix sur un châssis Minerva huit cylindres.* »

« *La reine Brunehault a préféré acheter une double conduite intérieure sur châssis Mathis à chenilles avec moteur semi-diesel au perchlorure d'azote.* »

« On cherche voiture F.N. rouge plaque gouvernementale 163518 châssis 815 631 volée au prince Boudnarine Arsène, hier soir neuf heures. »

Le dernier d'équipe récite à haute voix les messages reçus.

### **33. LOUP ET MOUTONS**

#### *Formation des joueurs*

Les joueurs en file, se tenant par la ceinture. Le dernier porte à la ceinture un foulard.

- Un joueur, le loup, essaie de prendre la queue du dernier mouton.
- Chef de file s'efforce de l'empêcher en étendant les bras et en faisant des mouvements vifs, suivi par coéquipiers qui se déplacent sur les côtés pour offrir au loup toujours la tête de file.

### **34. CERCLE EMPOISONNE.**

#### *Préparation du jeu*

Dessiner un petit rond à terre.

#### *Formation des joueurs*

Les joueurs en cercle se donnent la main.

- Doivent essayer de se tirer mutuellement à l'intérieur du cercle.
- Le joueur ayant posé un pied à l'intérieur du cercle est éliminé.

### **35. OGRE ET PETITS POUSETS.**

#### *Formation des joueurs*

Les joueurs en 2 rangs, les plus grands devant.

#### *Préparation du jeu*

Le premier range les grands, fait petit poucet et ne peut marcher que sur les talons.

Le deuxième rang, l'ogre, ne peut marcher qu'à grands pas.,

- Chef donne le départ.
- Les ogres doivent atteindre Poucets avant la limite fixée à 8 ou 10 mètres.

### **36. MER AGITEE**

#### *Préparation du jeu*

Chacun reçoit un nom de poisson.

#### *Formation des joueurs*

En cercle. Chaque joueur marque sa place d'un mouchoir.

- Chef tourne en courant autour du cercle en appelant les joueurs l'un après l'autre par leur nom de poisson.
- Chaque poisson appelé suit Chef.
- Quand plus personne n'est assis, Chef crie tout à coup "La mer est agitée".
- Aussitôt, lui y compris, tous doivent occuper une des places marquées par les mouchoirs.
- Celui qui ne trouve plus de place conduit alors le jeu.

### **37. STATUES.**

#### *Formation des joueurs*

Tous les joueurs au fond du local prennent une pose quelconque.

Chef à l'autre bout du local leur tourne le dos.

- Chef chante une ritournelle et de temps en temps, s'arrêtant brusquement, se retourne.
- Les joueurs en conservant leur pose, essaient de s'approcher de lui sans être vus en mouvement.

- Ceux que Chef voit bouger sont renvoyés au fond du local.
- Le premier à avoir atteint Chef prend sa place.
- On calcule les temps de ceux qui ont occupé place de Chef.

## **38. LES TROIS BOUGIES.**

### *Matériel*

3 bougies, 1 boîte d'allumettes, 3 foulards.

### *Formation des joueurs*

3 joueurs appuyés contre la paroi à un mètre d'intervalle les uns des autres, les yeux bandés, chacun une bougie allumée dans la main droite.

- Au signal, font un grand pas, puis essaient de souffler bougie des adversaires.
- Finale avec les vainqueurs de chaque groupe.

## **39. GOUTER J.P.**

### *Matériel*

Tartines aussi collantes que possible, autant que d'équipes.

### *Préparation du jeu*

Tartines suspendues à 1 m. 50 du sol.

### *Formation des joueurs*

2 joueurs se faisant face, de chaque côté des tartines.

Au signal, chaque équipe se précipite sur sa tartine et la dévore. Chronométrer les temps.

## **40. PASSAGE DIFFICILE.**

### *Matériel*

1 foulard.

- Un J.P. se tient sur le pas de porte, yeux bandés.
- Les autres joueurs se glissent de l'autre côté du local en évitant de se faire toucher.
- Les touchés étant éliminés, le gagnant sera celui qui aura réussi sans accroc le plus grand nombre de passages.

## **41. CHASSE AU REVEIL.**

### *Matériel*

1 réveil au tic-tac bien sonore. Foulards.

- Joueurs, yeux bandés, tournent en chantant au milieu du local, tandis que Chef cache réveil.
- Au signal, silence et chacun s'efforce de repérer l'endroit exact du réveil.
- On s'assied dans les bancs quand on a trouvé.
- On recommence le jeu, les deux derniers étant éliminés.

### *Note*

Chef veille à ce que les joueurs aient vraiment repéré le réveil.

## **42. FOUILLE.**

### *Matériel*

Petits objets divers, autant que de joueurs, moins 1.

### *Formation des joueurs*

Tout le monde autour d'une table) objets au centre.

- Chef ordonne ; Levez le pied droit, le gauche, les deux, le coude droit, etc.

- Au mot "Fouille" qui clôt la série d'ordres, les joueurs se précipitent pour saisir un des objets.
- Le malchanceux est éliminé. On recommence le jeu, un objet en moins.

*Note*

Le jeu doit se dérouler rapidement, les ordres vite exécutés.

### **43. PAILLES ET FLOCONS.**

*Matériel*

2 pailles - 20 petits flocons d'ouate.

*Formation des joueurs*

2 équipes en file indienne. Au sol devant les N° 1, un tas de 10 flocons.

- Au signal, les premiers d'équipes transportent en les aspirant chacun des 10 flocons dans un cercle de 10 cm. 0 à 5 m. du départ
- Passent la paille aux suivants qui ramènent les flocons à leur base antérieure. Course de vitesse.

### **44. LE REVEIL INDICATEUR.**

*Matériel*

1 réveil - 1 petit objet - 1 foulard.

*Préparation du jeu*

On place l'objet à moins d'un mètre du réveil.

On bande les yeux d'un joueur que l'on désoriente en le faisant tourner plusieurs fois sur lui-même.

- On chronomètre le temps nécessaire à la découverte de l'objet, facilitée par le tic-tac du réveil.
- Tous les joueurs subissent la même épreuve, en changeant chaque fois l'emplacement du réveil et de l'objet, sans modifier toutefois les conditions de jeu.

### **45. PUZZLE.**

*Matériel*

Cartes ou vieilles gravures découpées.

- Chacun reçoit une carte en morceaux, et s'efforce de la reconstituer.

### **46. LES PECHEURS.**

*Matériel*

1 table, quelques pots à fleurs percés au fond, cannes à pêche au bout desquelles ficelle et clou recourbé.

- Pêcheurs passent le clou recourbé dans le trou du pot posé à l'envers sur la table en s'efforçant de ramener à eux le plus s'enfonçant poissons (imaginaires!).

### **47. LA JULIE.**

Plusieurs "Feuille d'Avis" complètes, possible en nombre de pages égal, autant, que de joueurs.

Emmêler les pages de ces journaux tout en veillant qu'elles appartiennent au même exemplaire.

- Les joueurs assis en rangs très serrés (par ex. : 2 par chaise) doivent au signal reconstituer le plus rapidement possible l'ordre des pages de l'exemplaire reçu.

### **48. HISTOIRE MUSICALE.**

*Matériel*

1 crécelle - 1 clochette - 1 sifflet - 1 vieille poire d'auto.

### ***Préparation du jeu***

Chef prépare une ou plusieurs histoires si possible loufoques.

- Quelques joueurs derrière la porte.
- Premier concurrent entre et prend :
  - dans main gauche   la crécelle
  - dans main droite   la clochette
  - dans la bouche      le sifflet
  - sous le pied        la vieille poire d'auto.
- A l'évocation d'une couleur correspond un son d'un instrument au bleu bruit de crécelle au blanc - son de clochette au rouge coup de sifflet au vert - coup de trompe.
- Chef lit son histoire. Chaque mot évoquant l'une des quatre couleurs précitées est aussitôt sonorisé. (exemple : arbre = coup de trompe; ciel = bruit de crécelle; neige = clochette; toit = coup de sifflet).

### ***Note***

La galerie des spectateurs auditeurs se "marre" tout en comptant erreurs du concurrent, puis l'on passe au suivant.

## **49. LE GRATTE - CIEL.**

### ***Matériel***

1 bouteille, plusieurs boîtes d'allumettes.

### ***Préparation du jeu***

Bouteille au centre de la table et 20 allumettes par joueur.

- Chaque joueur pose à tour de blé une allumette sur le goulot de la bouteille.
- Le gratte-ciel devient de plus en plus instable, et celui qui en cause la chute ramasse toutes les allumettes tombées.

### ***Note***

Celui qui a pu placer toutes ses allumettes a gagné,

## **50. INITIALES.**

### ***Matériel***

Papiers et crayons.

- On doit pendant un temps donné, écrire le plus possible de noms de : hommes célèbres - autos - fleuves - livres - prénoms, etc. commençant par la même lettre, indiquée au début du jeu.

## **51. CHASSE AUX LEGUMES**

### ***Matériel***

1 lecteur CD ou K7, 1 CD ou K7, légumes divers autant que de joueurs, moins un.

- Musique et danse.
- La musique s'arrête brusquement. Chacun se précipite sur un légume.
- Le joueur malchanceux est éliminé. Le jeu recommence avec un légume en moins.

## **52. LE SIFFLET FANTOME.**

### ***Matériel***

1 sifflet, 1 ficelle.

### ***Préparation du jeu***

4 joueurs étant sortis, Chef attache dans son dos la ficelle, dont l'extrémité, dépassant de 50 cm. le bas de sa veste, retient le sifflet.

- On appelle premier concurrent qu'on fait entrer au milieu des joueurs assis en cercle.
- Chef se promène dans le cercle et les joueurs, à l'insu du concurrent, soufflent dans le sifflet.
- Le concurrent doit deviner le nom du porteur du sifflet.
- Chronométrer le temps mis pour trouver, puis passer au suivant.

## 53. LA PHOTOGRAPHIE.

### *Matériel, préparation du jeu*

Demandez en secret à quelques joueurs leur photo à l'âge de 3 ou 4 ans.

Fixez ces photos sur une feuille de papier.

Ajoutez sous chacune un bref commentaire (il est toujours aussi timide, aimable, bavard, farceur, casse-pieds, etc.) et numérotez-les. Accrochez-les à la paroi.

- Concours individuel, chacun devant deviner de qui il s'agit.

## 54. TRAINS EXPRESS.

### *Formation des joueurs*

Tous assis en cercle sans espace libre. Un joueur au milieu.

### *Préparation du jeu*

Tous les joueurs, y compris celui du milieu, choisissent un nom de gare.

- Le joueur du centre faisant rapidement le tour du cercle, à l'intérieur, appelle deux ou plusieurs gares.
- Les gares interpellées se lèvent et cherchent à gagner une place devenue vacante, avant que le joueur du centre n'occupe lui-même une place disponible.
- Celui qui n'a pas trouvé de place se met au centre et le jeu recommence. Rythme rapide indispensable.

## 55. DE ET OBJETS.

### *Matériel*

1 dé à jouer. objets divers, un de moins que de joueurs.

### *Formation des joueurs*

Tous les joueurs debout autour d'une table, sur laquelle les objets

- Les joueurs, chacun à leur tour, rapidement lancent le dé. Quand l'un d'eux fait 6, tous s'emparent d'un objet sur la table.
- Malchanceux éliminé. Jeu se poursuit avec un objet en moins.

## 56. MONSIEUR LE MAIRE.

(Difficile à expliquer. Au lieu de critiquer, tâcher de comprendre. Passionnant à jouer, avec un petit peu d'habitude).

En cercle, assis sur bancs, de préférence sur chaises. On occupe toutes les places.

J.P. se numérotent de 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10... à xy. On désigne 2 J.P. : Monsieur le Maire et son Adjoint.

Le mouvement des joueurs s'opérant dans le sens des aiguilles d'une montre, on désigne dans le cercle une place A occupée par la Maire, et une place B immédiatement à la droite de A occupée par l'Adjoint.

- Le Maire déclare; "Monsieur le Maire a perdu ses chaussettes (ou sa cravate, son porte-monnaie ou sa chemise, etc.) au numéro 9 1.2.3.4.5!" (énumération à dire très rapidement).
- Le J.P. portant le N° 9 répond avant que l'énumération 1.2.3.4.5. ne soit terminée. 'Non mais au N° 13 1.2. 3.4.5.!"
- A son tour, le N° 13 "Non mais au N° 8 1.2.3.4.5.!" Et ainsi de suite.

- Le joueur distrait qui ne répond pas : "Non mais..." dans le court laps de temps de l'énumération 1.2.3.4.5., prend la place du dernier joueur à la gauche de la place A, alors que tous les joueurs depuis la place laissée vacante se déplacent d'une chaise contre les places A et B, le dernier devenant avant-dernier, etc.
- Puis le jeu reprend. M. le Maire a perdu... au N°... 1.2.3.4.5. !

### **Note**

Par ce jeu au rythme rapide, les joueurs s'efforcent d'atteindre la place du Maire.

- Pour cela, un joueur interpellé, au lieu de répondre par un numéro, s'écrie "Non mais au N° Maire, 1.2.3 4.5.!" (ou au N° Adjoint s'il veut faire tomber l'Adjoint).
- Si le Maire, respectivement l'Adjoint, a une défaillance, il est destitué et prend la place du dernier. L'adjoint devient alors Maire et le suivant immédiat, Adjoint. Et tout le cercle se déplace d'une chaise contre la tête.
- Est considéré comme fautif, et passe à la place du dernier, celui qui interpelle le Maire ou l'Adjoint par leur numéro d'ordre, ou le numéro porté par le dernier joueur du cercle, immédiatement à la gauche de A. Il est donc absolument indispensable que chacun enregistre bien le numéro d'ordre de chacun de ses camarades.
- Les places A et B, quels que soient les joueurs temporairement titulaires, restent toujours les places du Maire et de l'Adjoint.

Pour apprendre ce jeu, l'exercer une ou deux fois en séance, les règles du jeu en mains.

## **57. CONCOURS DES METIERS.**

### **Matériel**

Quelques feuilles de papier et crayons.

### **Préparation du jeu**

Répartir joueurs par petits groupes de 5 ou 6 dans le local, Chef restant au centre. Chaque groupe délègue au Chef un joueur.

- Chef indique à voix basse aux délégués le nom d'un métier.
- Délégués retournent à leurs groupes, et sans dire ni écrire un mot, simplement à l'aide d'un dessin rapidement exécuté, évoquent le métier indiqué.
- Le premier joueur qui a trouvé se précipite vers chef et fait gagner 1 point à son groupe si sa réponse est exacte.
- Le groupe gagnant : celui qui a obtenu le plus de points.

## **58. DUEL DE CHANT**

### **Formation des joueurs**

2 équipes, chef entre les deux.

- Première équipe désignée entonne un chant, n'importe lequel une strophe seulement.
- Immédiatement après, en moins de cinq secondes, la deuxième équipe doit entonner un chant ayant un rapport avec le sens ou l'un des mots du chant précédent. Dans les 5 sec. qui suivent, la première équipe entonne un chant ayant quelque rapport avec celui de la deuxième, et ainsi de suite.

### **Note**

L'équipe qui n'entonne pas son chant dans les 5 sec. comptées à haute voix par Chef, perd un point. Perd également un point si son chant n'a pas de rapport avec le précédent. Interdit d'entonner deux fois le même chant.

## **59. HOCKEY.**

### *Matériel*

2 chaises (les buts), 2 manches à balai (les cannes), 1 serpillière nouée (le puck).

### *Préparation du jeu*

2 chaises vis-à-vis l'une de l'autre, le dossier contre la paroi à env. 10 m.

Au centre du local, la serpillière nouée, de chaque côté les deux manches à balai.

4 joueurs devant chaque chaise, numérotés de 1 à 1+9 les joueurs portant le même numéro face à face.

- Chef appelle un numéro (de 1 à 4) et les joueurs portant le chiffre indiqué se précipitent au centre et saisissent une canne.
- S'efforcent de mettre un goal dans les buts de l'adversaire.

### *Note*

Les 6 joueurs non appelés s'écartent jusqu'au prochain goal puis reviennent à leur place attendant l'appel de l'arbitre.

La partie est gagnée par l'équipe ayant marqué 5 buts.

## **60. BALLE DE TENNIS.**

### *Matériel*

2 ou 3 balles de tennis .

### *Préparation du jeu*

Répartir les joueurs en colonnes égales de 6 à 8.

Aux premiers de chaque équipe une balle qu'ils se mettent sous le cou.

- Au signal, passer la balle au cou des suivants sans s'aider des mains, mais en se penchant ou en se tordant.

### *Note*

La balle passe d'un joueur à l'autre dans tomber, sinon elle revient au point de départ.

## **61. MOI J'AI ENCORE PLUS FAIM.**

### *Préparation du jeu*

Joueurs assis en cercle.

- Le premier joueur déclare : "Moi j'ai faim. Je mangerais bien une douzaine d'œufs".
- Le suivant : "Moi j'ai encore plus faim. Je mangerais bien une douzaine d'œufs et un bon kilo de tripes".
- Jeu se poursuit, chaque joueur reprenant la formule "Moi j'ai encore plus faim", la liste des mets dans l'ordre établi, en y ajoutant à la suite un de plus.

Éliminé, le joueur qui perd la mémoire (l'appétit) ou intervertit l'ordre des mets.

## **62. LE GARÇON DE CAFE HABILE.**

### *Matériel*

Pour chaque équipe, 1 couvercle de marmite, 1 balle de tennis, un peu de laine.

### *Formation des joueurs*

Tous les joueurs forment un cercle représentant un restaurant.

### *Préparation du jeu*

Chaque équipe de 3 à 6 joueurs envoie un J.P. à l'intérieur du restaurant.

Chaque garçon de café tient dans la main gauche un couvercle sur lequel une balle de tennis posée et porte attaché au bras gauche un bout de laine (vie).

- De la main droite le garçon de café cherche à éliminer son ou ses collègues en leur arrachant le bout de laine.
- Le garçon de café qui laisse tomber la balle est éliminé,
- Celui qui arrache un bout de laine gagne 2 points pour son équipe.

**Note**

Interdit de taper sur le bras gauche de l'adversaire pour faire tomber la balle.

## **63. LES COUVREURS.**

**Matériel**

3 livres, 1 balle de tennis, 1 craie.

- Chaque joueur doit passer un toit (une ligne tracée sur le sol), portant trois tuiles (livres) en équilibre sur sa tête.
- Arrivé au milieu du toit il doit attraper une brosse (balle) lancée par un camarade (à un bout de la ligne) pour nettoyer le cheneau.

**Note**

Le joueur ne doit pas quitter le toit, ni laisser tomber les tuiles ou la brosse.

Le joueur qui réussit le parcours sans faute est crédité de 3 points. Après 3 parcours chacun, on additionne les points.

## **64. CHI VA PIANO...**

**Matériel**

Pour chaque équipe; 1 petit sac rempli de noyaux secs, 1 corde de 5 mètres.

**Formation des joueurs**

2 ou 3 équipes en file. Le premier de chaque équipe porte sur la tête le sac de noyaux. Au milieu du champ de course, une corde tendue à 50 cm. du sol.

- Au signal, les premiers s'élancent, passent sous la corde sans laisser tomber le sac, vont à un but déterminé.
- Reviennent en passant sous la corde, remettent sac au suivant.
- Celui qui perd le sac en route recommence le parcours.

## **65. L'ASSIETTE ÉCLAIR.**

**Matériel**

1 assiette de métal par équipe d'un nombre égal de joueurs.

**Formation des joueurs**

Chaque équipe en cercle, joueurs numérotés,

- Au signal, le dernier joueur des équipes, qui tient l'assiette, la pose sur la tête du premier qui est à ses côtés.
- Celui-ci fait le tour extérieur du cercle en maintenant l'assiette en équilibre sans la toucher.
- Son voisin qui l'a coiffé le suit et en cas de chute ramasse l'assiette et la remet sur la tête du porteur. Ce dernier doit stopper net au moment de la chute, et ne repartir qu'une fois l'assiette bien en place sur sa tête,
- A chacun son tour, le porteur devenant suiveur.

**Note**

L'équipe victorieuse : celle qui a terminé la première,

## **66. BALLE A LA BOUTEILLE.**

### *Matériel*

1 bouteille vide, 2 balles de tennis, craie.

### *Préparation du jeu*

1 cercle de 2 à 3 m. de diamètre trace sur le sol.

Au centre, une bouteille posée sur le goulot, 1 balle placée sur le fond de la bouteille.

### *Formation des joueurs*

Les joueurs à l'extérieur du cercle. Chacun procède à un essai.

- Doit renverser avec l'autre balle celle posée sur la bouteille sans renverser celle-ci.
- Les autres joueurs attrapent la balle avant qu'elle ne soit au sol. Pour ce, ils peuvent pénétrer dans le cercle, mais seulement quand le lanceur a lancé sa balle.

Balle renversée sans la bouteille ..... 5 points

Balle renversée avec la bouteille..... 2 points

Prise de la balle dans la trajectoire..... 4 points.

## **67. L' HORLOGE .**

### *Formation des joueurs*

En 2 files. Devant chaque, à quelques mètres, un banc ou une chaise.

### *Préparation du jeu*

Chaque joueur se numérote dans l'ordre de sa file.

A la phrase que dit Chef : "L'horloge de la vieille église sonne ... heures",

Les joueurs dont le numéro correspond à l'heure indiquée font rapidement le tour de l'obstacle et reprennent leur place.

12 heures (midi, minuit) : la file tout entière accomplit la manœuvre.

### *Note*

On ne court pas lorsque la phrase n'est pas donnée dans son intégrité. Le joueur qui part tout de même fait perdre un point à son camp.

Le joueur revenu le premier à sa place fait gagner 1 point à son équipe.

## **68. POUSSE - NEZ**

### *Matériel*

Table et 2 pièces d'un franc.

### *Formation des joueurs*

2 files face à la table, aux angles.

- Course de vitesse. Les 2 premiers poussent la pièce à l'autre bout de la table avec le nez. Les deux suivants la ramènent, etc.

## **69. AIR, TERRE OU EAU.**

### *Matériel*

1 foulard.

- Chef lance le foulard roulé en boule à un joueur en disant "Eau" ! (ou : terre - ou : air).
- Le joueur répond par le nom d'un animal vivant dans l'élément nommé et...
- Relance la balle à un autre en disant : "Terre" (ou... ), etc.

### *Note*

Toute hésitation, répétition □ exclusion.

## **70. JARDINIER.**

### *Formation des joueurs*

En cercle, Chef au milieu représentant le jardinier.

### *Préparation du jeu*

Chacun prend un numéro (1, 16, 7, 3, etc.)

- Le jardinier dit : "J'ai trois pommes".
- Immédiatement, le numéro 3 se lève et répond : J'en ai 9"
- La numéro 9 se lève et prétend en avoir 4.
- Celui qui répond "Je n'en ai point", recommence avec un autre objet.

### *Note*

Toute erreur ou distraction paie un gage, et Chef reprend le jeu. Doit aller très, très vite.

## **71. CLIN D'ŒIL.**

### *Formation des joueurs*

2 groupes. Prisonniers assis en rond. Derrière eux un garde debout.

- Le garde sans prisonnier fait de sa place un clin d'œil à l'un des détenus.
- Qui doit venir occuper la place libre,
- Avant que son gardien ne le retienne par une simple touche.

### *Note*

Le garde dont le prisonnier s'est échappé continue le jeu.

Après quelques minutes, intervertir les rôles.

## **72. PETIT BONHOMME.**

### *Matériel*

Allumettes.

- On se passe de mains en mains une allumette allumée,
- En disant la phrase : "Le petit bonhomme vit encore. S'il meurt dans mes mains, que je sois bridé, que je sois sellée que je sois mené aux écuries du roi".
- Celui qui tient l'allumette lorsqu'elle s'éteint dit : "Petit bonhomme est mort. Que je sois bridé, que je sois ... etc."
- On lui bande alors les yeux et on lui met sur le cou quelques objets qu'il doit deviner.

## **73. PAPIERS ET CRAYONS.**

### *Matériel*

Papiers et crayons.

### *Préparation du jeu*

Chaque joueur reçoit un long papier et un crayon.

- Chaque joueur écrit au haut de son papier un qualificatif.
- Plie son papier afin de cacher l'écriture et le passe à son voisin.
- Sur le papier qu'il a reçu, le joueur écrit alors un prénom.
- Plie son papier et le passe comme ci-dessus.
- 3<sup>ème</sup> tour : indiquer le sport préféré du susnommé.
- 4<sup>ème</sup> tour : verbe par lequel on pratique ce sport.
- 5<sup>ème</sup> tour : lieu où se passe l'action du verbe.
- 6<sup>ème</sup> tour : personne accompagnant.
- 7<sup>ème</sup> tour : petit bobo dont souffre le héros.

### *Note*

Lorsque tous ont fini, on ouvre les billets.

Cela donne, par exemple : "La trouillarda Eulalie chasse aux papillons en ramant dans la montagne avec Guillaume Tell malgré ses vapeurs". !!!

## **74. BOUGIES.**

### *Matériel*

1 bougie par joueur, eau potable, allumettes, local pas dommage.

### *Formation des joueurs*

Bougies à 1 m. 50 sur une table.

A 50 cm. de chaque bougie un concurrent la bouche pleine d'eau.

Au signal, chacun s'efforce en expulsant le liquide d'éteindre sa bougie. Le premier qui y parvient gagne.

### *Note*

Dans local dommage, remplacer eau par air et augmenter de plus en plus les distances, le joueur éteignant sa bougie le plus loin possible étant gagnant.

## **75. RELAIS DE POIS SECS.**

### *Matériel*

Pois secs, pailles pour aspirer boisson, assiettes et 4 verres.

### *Formation des joueurs*

Les joueurs en 2 lignes.

### *Préparation du jeu*

A chaque extrémité de la ligne, un verre, près du joueur de tête ; on met dans le verre 6 pois secs.

Devant chaque joueur une paille et une assiette.

- Au signal, le premier joueur aspire dans le verre au moyen de sa paille un petit pois, et le dépose dans l'assiette de son voisin.
- Celui-ci le passe au suivant de la même manière, et le dernier le dépose dans son verre.
- La manœuvre recommence 6 fois.

### *Note*

Interdit de toucher autrement aux pois.

## **76. LA POUPONNIERE.**

### *Matériel*

3 assiettes, 3 cuillers. Crème au chocolat ou autre suavité de ce genre. 6 foulards.

### *Formation des joueurs*

2 groupes de 3. Tous ont les yeux bandés. Un des groupes est assis.

L'autre, debout, tenant assiette et cuiller, s'efforce d'ingurgiter la crème aux bébés assis.

## **77. ANATOMIE CURIUSE.**

### *Préparation du jeu*

Fixer au mur une silhouette d'animal, découpée.

En retrancher les jambes, queue, etc.

1 joueur, à 2 mètres, les yeux bandés, armé d'un membre de l'animal,

Doit s'efforcer de l'épingler à l'endroit voulu.

## **78. BULLES.**

(jeu a l'usage des esprits transcendants).

### ***Préparation du jeu***

Faire le liquide quelques jours auparavant.

Formule : avec de l'eau pure distillée faire de l'eau de savon très forte et très pure, en y mêlant du savon de marseille très dur.

Faire fondre au bain-marie. Filtrer avec un linge fin.

Ajouter de la glycérine (2 parties de glycérine pour 3 d'eau de savon).

Laisser reposer plusieurs jours et supprimer la croûte formée sur la surface du liquide par l'excédent de savon.

Mettre en bouteilles propres bien bouchées.

### ***Formation des joueurs***

Faire apporter par chaque joueur des gants de laine.

Autour de la table recouverte d'une couverture de laine, l'on joue a la balle avec les bulles en essayant de leur faire faire le tour de la table.

### ***Variante***

Ou bien même jeu que le "tourbillon" (voir N° 28.)

## **79. MELI - MELO.**

### ***Préparation du jeu***

Chef prépare sur des petits papiers un certain nombre de questions (drôles si possible.)

On dépose les questions dans un chapeau. Les réponses dans un autre.

Chacun tour à tour tire une question et une réponse.

Lorsque tous ont tiré, chacun donne lecture de ce qui lui est échu.

## **80. APPRECIATION.**

### ***Formation des joueurs***

En cercle. A chaque épreuve et pour chacun, Chef mettra une note.

Les talons joints, faire déposer par chacun son mouchoir à un mètre derrière soi. Chef vérifie.

Puis les yeux bandés, toujours en cercle.

- Au signal, chacun doit compter en lui-même une minute. Des qu'il la croit écoulée, il s'assied.
- En fermant les yeux, essayer de faire tomber d'une chiquenaude rapide un bouchon placé sur une bouteille.
- Tremper une plume dans un encrier, les yeux fermés naturellement,
- Une bougie étant allumée, se mettre à 6 pas et aller la souffler.
- Se mettre en face de la bougie, faire 3 tours sur soi-même) et l'aller souffler.
- Enlever bandeau, et répondre par écrit : Longueur du local, hauteur de la table, votre taille, longueur de vos semelles, etc.

## **81. OUVREZ VOS YEUX.**

### ***Matériel***

Un catalogue représentant des intérieurs de chambre, papier et crayon.

- Afficher une gravure d'une chambre à coucher, une d'une chambre à manger, une d'un studio.
- Faire observer pendant une minute.
- Faire dresser par écrit une liste des objets contenus dans chacune des gravures.

### ***Note***

Pour une réponse juste..... 1 point,

Pour une réponse fausse ..... 2 points.

## **82. MEDOR.**

### *Matériel*

1 bâton, 1 foulard, 1 sifflet.

### *Formation des joueurs*

Les joueurs en ligne à une dizaine de mètres du bâton.

- Chef bande les yeux d'un des joueurs,
- Qui doit aller chercher le bâton et le lui rapporter.
- Pour l'aider, Chef siffle dès qu'il est arrivé à hauteur de l'objet.

### *Note*

Gagne, celui qui rapporte le bâton dans un temps minimum.

## **83. OBJET CACHE.**

### *Préparation du jeu*

Faire sortir un joueur.

Cacher un petit objet (sifflet, clé, etc.)

- Le joueur rentre.
- Pour l'aider à trouver l'objet selon qu'il s'en éloigne ou s'en approche, les autres J.P. chantent plus ou moins fort.

### *Note*

Chronométrer le temps de la recherche.

## **84. SIFFLET CACHE.**

Les joueurs hors du local.

Chef cache le sifflet en un endroit suffisamment visible.

- Les joueurs rentrent.
- Chacun essaie d'apercevoir l'objet
- Dès qu'un joueur l'a vu il va s'asseoir sans rien dire.

### *Note*

Le dernier donne un gage.

## **85. OBJET CHASSE.**

### *Préparation du jeu*

Un joueur dehors : le chasseur

Chef donne un petit objet à un joueur.

- Le chasseur doit essayer de deviner qui est porteur de l'objet et s'en saisir.
- Le porteur, dès qu'il se voit près d'être pris, doit rendre l'objet à Chef.
- S'il n'y parvient pas, prend la place du chasseur.

### *Note*

L'objet chassé doit être porté ostensiblement. (ostensible : que l'on ne cache pas, qui est fait avec l'intention d'être vu).

## **86. SAUT DU SAC.**

### *Matériel*

Corde ayant à son extrémité un sac allongé rempli de paille.

### ***Formation des joueurs***

En cercle.

- Chef, au milieu, fait tourner le sac sous les jambes des joueurs
- Qui doivent sauter par-dessus.

### ***Note***

Celui qui touche le sac sort du cercle. La vitesse de rotation peut varier mais le sac doit toujours tourner à même hauteur.

## **87. CHASSE A L'OURS,**

### ***Matériel***

Cornets de papier. Autant de branchettes et de chapeaux de papier que de joueurs.

### ***Formation des joueurs***

L'ours porte sur le dos un cornet de papier gonflé d'air. Il possède une branchette et 3 refuges où il est en sûreté,

- Les joueurs, chapeau sur la tête, s'efforcent de crever au moyen de leur branchette, le ballon de l'ours,
- qui, lui, fait sauter les chapeaux des chasseurs.

### ***Note***

Chapeau perdu □ mort.

## **88. LES HARICOTS.**

### ***Matériel***

4 soucoupes, 40 belles graines de haricot, 4 crayons non taillés.

### ***Formation des joueurs***

Les joueurs divisés en 2 équipes. En face de chaque file, 2 assiettes, l'une remplie de 20 haricots, l'autre vide, et 2 crayons.

- Au signal, le premier de chaque groupe court transvaser à l'aide des deux crayons les haricots dans l'assiette vide.
- Quand il a fini, il retourne en courant à sa place et touche le suivant qui part à son tour.

## **89. RELAIS DOUBLE.**

### ***Formation des joueurs***

3 équipes de 2.

Les équipes : 2 joueurs dos à dos et entrelaçant leurs bras.

- Au signal, les équipes doivent s'efforcer d'être le plus rapidement au bout du local sans que le joueur qui marche en avant puisse porter celui qui se trouve derrière son dos.
- Recommencer avec 3 équipes, et finale avec les vainqueurs.

## **90. BOB ET SA CHEVRE.**

(à l'usage de l'élément masculin)

### ***Préparation du jeu***

Tracer sur le sol 3 lignes à la craie, la première au centre, la deuxième à 1 m. 50 à gauche de la première, la troisième à environ 3 m. à droite de la première.

### ***Formation des joueurs***

La chèvre se place sur la ligne centrale, à quatre pattes. a

Bob essaie de ramener sa chèvre à l'étable, (ligne 3 m. de la centrale) en la tirant par les chevilles.

La chèvre essaie de rejoindre la prairie (ligne à 1 m. 50).

### *Note*

Bob ne peut ni croiser, ni tordre les pattes de la chèvre. Très fatigant.

## **91. BOISSONS.**

### *Matériel*

3 bouteilles remplies... 2 gobelets.

### *Formation des joueurs*

3 joueurs les yeux bandés, à 3 m. des bouteilles et gobelets.

Au signal, les 3 joueurs, à quatre pattes, doivent trouver une bouteille et un gobelet, remplir celui-ci et boire le contenu.

Perd, celui qui ne trouve pas de gobelet.

### *Note*

Prévenir ceux qui dépassent les limites du jeu.

## **92. BALLES ET CHAPEAUX.**

### *Matériel*

6 Balles (si vous en manquez, voir plus bas, fabrication), 3 chapeaux.

### *Préparation du jeu*

Les trois chapeaux sont placés en file à 50 cm. de distance.

### *Formation des joueurs*

Joueurs placés à 5 m. des chapeaux.

- Essaient de lancer successivement leurs 6 balles dans les chapeaux
- On compte 5 points pour le chapeau le plus rapproché, 10 points pour le suivant, et 15 points pour le dernier.
- Gagne : celui qui atteint 200 points (en plusieurs tours).

### *Note*

Fabrication des balles : Un morceau de papier crépon - au pis aller du papier de journal. Tremper dans de la colle forte diluée, le papier roulé en boule (grosseur balle de ping-pong ou tennis, au choix). En exprimer toute l'eau et envelopper de papier sec. Presser comme pour les boules de neige, mettre sécher 2 ou 3 jours.

### *Variante*

Même jeu, joueurs ayant poignets liés.

## **93. SOUFFLE - BALLE.**

### *Matériel*

Drap de lit - balle de ping-pong (une vraie cette fois).

### *Formation des joueurs*

Les joueurs assis en cercle, les pieds rassemblés au milieu du cercle.

- Tous tiennent le drap de lit bien horizontalement sous le menton,
- Il faut souffler sur la balle afin de l'empêcher de passer par-dessus votre épaule droite.
- Joueur en faute éliminé. Au fur et à mesure, plier le drap.

## **94. BOMBARDEMENT.**

### *Matériel*

Un ballon - 4 balles de tennis (ou bien voir Note du N° 92.) - craie.

### ***Formation des joueurs***

Les joueurs en 2 camps rangés derrière une ligne à la craie. Le ballon au milieu de la pièce, sur la ligne centrale.

Chaque camp ayant reçu 2 balles, essayer d'envoyer le ballon dans le camp adverse au moyen des balles.

### ***Note***

Interdit de toucher le ballon autrement qu'avec les balles.

## **95. MOTS CACHES.**

### ***Matériel***

Une enveloppe contenant 7 papiers portant chacun une lettre différente. Autant d'enveloppes que de joueurs.

Chacun possédant une enveloppe, doit dans le minimum de temps constituer un mot complet.

## **96. PIED DE BŒUF.**

### ***Formation des joueurs***

Autour de la table.

- Entasser les mains en pile.
- A "neuf", tous retirent les mains.
- Celui qui dit neuf doit tâcher d'attraper une main.

## **97. PIPERLEY.**

- Chef commande : "Piperley"
- Tous les J.P. doivent alors frapper leur index sur la table.
  - "Pamof!" mains ouvertes, paumes vers la table.
  - "A plat!" frapper à plat les mains.
  - "Dos!" mains ouvertes, paumes en l'air.

### ***Note***

Mouvements de plus en plus rapides. Chef qui fait gestes en même temps que J.P., peut faire contraire de ce qu'il commande. J.P. qui se trompe éliminé.

## **98. PAUVRE PETIT CHAT.**

(pour dérider les filles)

### ***Formation des joueurs***

En cercle. Le chat à quatre pattes au centre.

- Le chat va miauler trois fois devant n'importe quel joueur.
- A chaque miaulement, le joueur doit répondre par une caresse et les mots : "Pauvre petit chat !"
- Le joueur qui rit prend la place du chat.

### ***Note***

Le chat peut faire n'importe quelle grimace, mais il lui est défendu de parler.

## **99. RENARDS ET CORBEAU.**

### ***Préparation du jeu***

Le corbeau monte sur une chaise et tient entre ses dents un foulard.

### ***Formation des joueurs***

Les renards l'entourent.

- Les renards, chacun à son tour, viennent essayer de faire ouvrir la bouche au corbeau.
- Chacun tente 3 expériences auprès du corbeau.
- Celui qui parvient à lui faire ouvrir la bouche devient corbeau à son tour.

**Note**

Il est défendu de toucher au corbeau.

## 100. GAGES

- 1) Rire en faisant la gamme ascendante ou descendante.
- 2) Un concert de chats : chacun chante un air différent et tous à la fois.
- 3) Devinette : Atteindre de la main droite ce que la main gauche ne peut atteindre. (Réponse : le coude gauche).
- 4) S'asseoir à terre et se relever sans l'aide des mains (s'asseoir en tailleur).
- 5) Faire asseoir à terre 2 gagés, leur faire croiser les bras (le bras droit de l'un avec le bras gauche de l'autre). Leur demander de se relever.
- 6) Demander de placer un objet de manière à ce que l'on ne puisse sauter au-dessus. (Le mettre dans un coin)
- 7) Prescrire de faire le contraire de tout ce qu'on fera devant lui. On finit par se mettre dans un coin, tourné vers les spectateurs : La victime, elle, s'y mettra face au mur. L'y laisser.
- 8) Faire bâiller jusqu'à ce qu'un spectateur bâille également.
- 9) Celui qui reprend son gage doit demander à chaque spectateur « Si j'étais perroquet, que me feriez-vous dire ? » Il doit répéter trois fois chaque réponse reçue.
- 10) On charge le pénitent du plus d'objets possible. Sans rien lâcher, trois fois le tour du local.
- 11) Compter 20 à rebours, éventuellement dans un temps donnée.
- 12) Prononcer de plus en plus vite des phrases difficiles, comme
  - Chat vit rôl - rôl tenta chat - chat mit patte à rôl - rôl brûla patte à chat.
  - L'âne a gros os, coq a petits, ver n'a pas, taupe en a, pie aussi.
  - Fruits crus, fruits cuits.
  - Quatre plats plats dans quatre plats creux.
  - Le blé se moud-il, l'habit se coud-il ? Le blé se moud, l'habit se coud.
  - César laissée, ce soir, sécher chez Zachée, sur son sachet, ses six chaussettes et ses chaussons saucés.
  - Gros gras grain d'orge, quand te dégrogragraindorgeras-tu ?
  - Un tas de riz tenta le rat, le rat tenté tâta le riz.
  - Si six scies scient six cyprès, six cent six scies scient six cent six cyprès.
  - Cinq saints, sains de corps et sains d'esprit, s'en allaient les reins ceints, portant dans leur sein le seing du Seigneur.

(Mieux encore qu'à prononcer, ces deux dernières phrases peuvent être données à écrire, sous dictée !)

## 25 jeux d'extérieur

### 101. LA TRAVERSEE.

**Matériel**

4 pierres plates, petits cailloux.

**Préparation du jeu**

2 pierres plates par équipe. Tracer avec les petits cailloux deux lignes parallèles à 2 ou 3 m. d'intervalle (la rivière).

### ***Formation des joueurs***

Les deux équipes en colonne du même côté.

Les premiers joueurs posent une pierre dans la rivière, mettent le pied dessus, posent l'autre pierre, se tiennent en équilibre tandis qu'ils ramènent la première, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient traversé la rivière.

- L'équipe passée la première avec le moins de fautes gagne.
- Une faute par pied ou main posés dans la rivière,

## **102. PECHE A LA TRAINÉ.**

### ***Matériel***

Autant de joueurs, ficelles de 2 m. au bout desquelles un papier attaché figurant un poisson,

### ***Formation des joueurs***

2 équipes d'égale force dont les joueurs traînent chacun son poissons adverses tout en défendant le sien.

- Poisson piétiné, joueur éliminé.
- Gagne, le camp qui garde le plus de poissons.

### ***Note***

Arbitrage sévère.

## **103. LA COURSE DES BOUTEILLES.**

### ***Matériel***

2 bouteilles solides, 2 bâtons, 2 piquets.

### ***Formation des joueurs***

2 équipes en colonne.

### ***Préparation du jeu***

Une ligne de départ ; à 10 m., 1 piquet fiché en terre devant les équipes.

- Les premiers partent au signal, font rouler leur bouteille avec leur bâton autour du piquet, reviennent sur la ligne de départ.
- Passent leur bâton au suivant et ainsi de suite.
- Gagne, l'équipe la plus rapide.

### ***Note***

Les bouteilles sont des objets fragiles !

## **104. LE LIÈVRE ET LES DEUX CHIENS.**

### ***Formation des joueurs***

Les joueurs se tiennent par la main et forment un colimaçon. Mains tendues.

- Le lièvre peut passer sous les bras des joueurs.
- Les deux chiens ne peuvent que suivre le couloir.
- Au signal, poursuite.

## **105. BALLON VOYAGEUR.**

### ***Matériel***

1 ballon.

### ***Formation des joueurs***

Les joueurs forment un grand cercle, jambes écartées. 1 joueur à l'extérieur.

- Passer le ballon d'un joueur à l'autre à l'intérieur du cercle, dans les 2 sens.

- Le joueur de l'extérieur cherche à toucher le ballon.
- S'il y parvient, le joueur du cercle qui l'a tenu en dernier passe à l'extérieur et l'autre prend sa place.

## **106. CHASSEURS ET LAPIN.**

### *Formation des joueurs*

3 joueurs tirés au sort deviennent chasseurs et se mettent sur une ligne. Tous les autres, lapins, partent dans toutes les directions en quête d'un terrier, c'est-à-dire un point quelconque du terrain, tracent un cercle au centre duquel ils restent. 1

Les lapins étant à leur place, Chef bande les yeux des chasseurs;

- Au signal, les trois chasseurs se mettent en route, essayant de se souvenir de l'emplacement des lapins.
- Le lapin qui voit venir à lui un chasseur peut se courber, s'accroupir, se mettre à quatre pattes, mais ne doit pas abandonner son terrier.
- Le chasseur ayant touché un joueur crie : "Lapin !", lequel capturé sort du jeu.
- Gagne, le chasseur qui a pris le plus de lapins.

### *Note*

Chef avertit chasseur qui va buter contre un obstacle.

## **107. MEUNIER, ÂNE ET CHARDONS.**

### *Formation des joueurs*

2 joueurs tirés au sort figurent l'un le meunier, l'autre l'âne. Tous les autres sont les chardons, qui se donnant la main forment une farandole, parcourant le terrain en tous sens.

- L'âne qui s'est enfui tâche d'attirer le meunier vers les chardons.
- La tête et la queue des chardons sont dangereuses ; si les joueurs qui s'y trouvent parviennent à frapper 3 coups sur l'épaule du meunier, celui-ci est tellement piqué qu'il perd la partie.
- Il gagne, s'il parvient à frapper 3 coups consécutifs sur l'épaule de l'âne.

### *Note*

Après chaque partie, nouveau tirage au sort.

## **108. LE CHASSEUR HABILE.**

### *Matériel*

1 balle de tennis

### *Formation des joueurs*

Terrain assez vaste et accidenté, aux limites bien déterminées.

1 joueur muni d'une balle représente le chasseur, les autres le gibier.

- Le chasseur poursuit le gibier, essayant de l'atteindre avec la balle.
- Le gibier touché devient chien de chasse et aide le chasseur.
- Chiens et chasseur se passent la balle, courant et n'osant pas se déplacer en la gardant dans les mains.
- Seul le chasseur a le droit de tirer sur le gibier.
- Le dernier joueur qui reste en jeu devient chasseur.

## **109. LA PRISE DE FOULARDS.**

Peuplé d'arbres et de buissons, terrain accidenté, carré, de 50 à 100 mètres de côté.

### *Matériel*

12 foulards ou plus, si plus de 15 joueurs participent au jeu.

### ***Formation des joueurs***

Au centre du terrain, sur buissons et branches d'arbres, bien en vue, les foulards.

2 équipes désignant chacune son gardien.

Les deux gardiens se placent au milieu du terrain en un point d'où ils voient tous les foulards.

- Au signal, de Chef, les joueurs des deux équipes répartis sur limites extérieures du terrain, s'avancent sans se faire voir en direction des foulards pour s'en emparer.
- Les gardiens surveillent les foulards et éliminent les joueurs du camp adverse en les nommant à haute voix, mais laissent passer leurs partenaires.
- Le groupe qui prend le plus grand nombre de foulards a gagné,

### ***Note***

Chaque équipe adoptera un signe distinctif bien visible.

## **110. RONDE DES VA-NU-PIEDS.**

### ***Formation des joueurs***

Les joueurs pieds nus forment un cercle se donnant la main et tournent en chantant une ronde.

A 25 mètres de là, on a entassé en vrac les chaussures des joueurs.

- Au signal de Chef, la ronde est interrompue, joueurs courent vers tas de chaussures, reviennent chaussés à leur premier emplacement pour reformer la ronde.
- Le dernier arrivé est éliminé.
- Les joueurs se déchaussent à nouveau et le jeu recommence.
- Gagne, le joueur qui subsiste à la fin..

## **111. SOUCOUBE VOLANTE.**

### ***Matériel***

1 ballon.

### ***Formation des joueurs***

2 équipes, joueurs dispersés dans le terrain.

Tirage au sort pour déterminer à quelle équipe le ballon revient en premier.

- Dans chaque équipe, parvenir à faire 10 passes successives sans que le ballon soit intercepté par un adversaire, ni même touché par lui et sans qu'il tombe à terre;
- Défendu de repasser la balle au joueur qui vient de l'envoyer.
- L'équipe qui a réussi ses 10 passes marque 1 point.
- Gagne, l'équipe qui la première obtient 10 points.

### ***Note***

Jeu rapide.

## **112. LE BATON IVRE.**

### ***Matériel***

2 bâtons plantés dans le sol à 5 ou 6 m., 2 morceaux de bois-témoins.

### ***Formation des joueurs***

2 équipes en colonne à 5 m. devant les bâtons.

- Au signal, les premiers tenant leur témoin dans la main droite partent, font en courant 10 fois le tour du bâton,
- Passent le témoin aux suivants, etc.

### ***Note***

Chef compte les tours avec soin.

## **113. CHASSE A L' ODEUR.**

### *Matériel*

Papier d'arménie ou papier soufré pour les bouches.  
Terrain très couvert.

### *Formation des joueurs*

2 camps d'égale importance : traqués et chasseurs.

- Chaque traqué est muni de papier d'arménie qui doit resté enflammé tant qu'il n'a pas atteint un but déterminé à l'avance et auquel il doit parvenir sans avoir été touché par un chasseur. Les traqués partent en premier et se dispersent tout en se cachant.
- Les chasseurs partent 5 minutes après, à la poursuite des traqués.

### *Note*

Le terrain doit avoir une certaine étendue et le refuge des traqués doit être assez éloigné.  
La poursuite se fait contre la brise.  
Éviter de faire jouer ce jeu par jour de grand vent.

## **114. BALLE AU CAMP.**

### *Matériel*

1 balle de caoutchouc ou de tennis.

### *Formation des joueurs*

2 équipes.

### *Préparation du jeu*

2 lignes parallèles tracées à 200 m. l'une de l'autre jalonnent les deux camps. Le sort désigne l'équipe qui aura la balle.

- 1 joueur de cette équipe la lance le plus loin possible dans la direction du camp adverse.
- Elle est aussitôt ramassée par un adversaire qui de l'endroit où elle s'est arrêtée, la renvoie le plus loin possible dans la direction du premier camp, et ainsi de suite.
- L'équipe qui parvient à lancer la balle au-delà de la limite du camp opposé a gagné.

### *Note*

On peut arrêter la balle à la volée.  
Les joueurs peuvent prendre un élan de 2 pas au maximum pour lancer la balle.

## **115. L' HOMME TRAQUE.**

### *Matériel*

1 couvercle de marmite, 1 balle légère.

### *Formation des joueurs*

Les joueurs forment le cercle.

- Chef au centre jette la balle en l'air et le couvercle terre.
- Le joueur qui saisit le premier le couvercle s'enfuit c'est l'homme traqué.
- Il se protège de la balle avec le couvercle.
- Tous les joueurs le pourchassent.
- Dès qu'il est touché, il abandonne le couvercle; celui qui l'avait atteint de la balle s'en saisit et devient traqué.

### *Note*

Le terrain doit être délimité à l'avance.

## **116. L'ESTAFETTE AUX SOULIERS.**

### *Matériel*

1 mouchoir (propre si possible!).

### *Formation des joueurs*

2 équipes en file indienne à 5 m. l'une de l'autre.

- Au signal, les premiers s'en vont à cloche-pied jusqu'au but marqué par un mouchoir se trouvant à 10 m. des équipes.
- Arrivés au but, ils enlèvent leurs souliers, vont en courant taper la main des suivants et se placent en queue.
- Quand tous les joueurs sont sans souliers, les premiers courent au but remettre leurs souliers, et rentrent à cloche-pied.

### *Note*

Victoire à l'équipe la plus rapide.

## **117. TOQUETOUT**

### *Matériel*

Petite balle d'étoffe, pas trop dure, 1 feuille de papier par joueur.

### *Préparation du jeu*

Les joueurs alignent leur feuille de papier à terre.

- Se plaçant à 3 ou 4 m. de là, ils roulent la balle à tour de rôle pour la faire entrer dans une feuille.
- Le propriétaire de la feuille où la balle est entrée court la prendre tandis que les autres se sauvent dans toutes les directions.
- Dès qu'il tient la balle, le joueur crie : "Toquetout"!
- A ce cri, tous les joueurs doivent s'arrêter net et ne plus bouger.
- Le possesseur de la balle vise alors le camarade le plus facile à atteindre.
- S'il le manque, on dépose un petit caillou dans sa feuille, et le jeu recommence.
- Si le joueur a été adroit, le camarade touché s'empare de la balle au plus vite, crie : "Toquetout!" et tâche d'atteindre quelqu'un.
- Plusieurs joueurs peuvent ainsi être atteints successivement.
- Celui qui n'atteint personne reçoit un caillou dans sa feuille.
- Quand une feuille contient 5 cailloux, son propriétaire est puni : Derrière la feuille, le dos tourné contre les joueurs, il est frappé avec la balle 3 fois de suite par chacun de ses camarades placés à 3 m.
- Celui qui manque le but prend la place de la victime et reçoit le reste de la punition.

## **118. LE MATCH AU CHAPEAU.**

### *Matériel*

1 chapeau.

### *Formation des joueurs*

2 équipes en ligne, face à face, séparées par une vingtaine de mètres. Joueurs numérotés dans chaque équipe.

### *Préparation du jeu*

Chapeau placé au centre de l'espace séparant les équipes.

- Chef, placé près du chapeau, appelle un numéro,
- Le joueur de chaque équipe portant ce numéro s'efforce de s'emparer du chapeau et de le ramener dans son camp.
- Celui qui parvient à s'emparer du chapeau est poursuivi par l'autre, qui tâche de le toucher.

- S'il ramène le chapeau dans son camp sans avoir été touché, l'autre passe dans l'équipe gagnante.
- S'il est touché, par contre, il doit remettre le chapeau à sa place et passer dans l'autre équipe.
- Quand les joueurs arrivent ensemble près du chapeau, ils essayent de feinter et de s'en saisir par ruse.

**Note**

L'équipe gagnante est celle qui a fait prisonnière toute l'équipe adverse.

## **119. LA PYRAMIDE DE PIERRES.**

**Matériel**

2 pierres assez grosses posées l'une sur l'autre. 1 pierre par joueur.

**Formation des joueurs**

Sur une ligne, à 5 m. des deux pierres posées l'une sur l'autre, les joueurs. Près des deux pierres, 1 joueur tiré au sort, le gardien.

- Les joueurs lancent leur pierre l'un après l'autre en s'efforçant d'atteindre les deux pierres et de renverser la construction.
- Si l'un d'eux parvient à démolir la construction, le gardien doit remettre celle-ci en place.
- Pendant que le gardien relève la construction, les joueurs se dépêchent d'aller rechercher leur pierre et revenir sur la ligne de départ avant que le gardien ait terminé sa remise en place,
- car celui-ci ayant achevé cette opération s'élance à la poursuite des retardataires pour en toucher un.
- L'un de ceux-ci ayant été touché, prend la place du gardien.

## **120. LES RELAIS DE SAUT**

**Formation des joueurs**

2 équipes en file l'une à côté de l'autre.

- Au signal, le premier des équipes exécute un saut en longueur sans élan et marque son point de chute (talons).
- Le deuxième se place dans cette marque (pointe des pieds) et exécute un nouveau saut dans les mêmes conditions, et ainsi de suite, de façon que les espaces franchis s'ajoutent l'un à l'autre.

**Note**

L'équipe gagnante : celle qui franchit le plus grand espace.

## **121. RELAIS AUX CERCLES.**

**Matériel**

Un cercle de ficelle par équipe (un peu plus grand que le tour de taille du plus gros joueur).

**Formation des joueurs**

Joueurs en file, les équipes l'une à côté de l'autre séparées par quelques mètres.

**Préparation du jeu**

Devant les files, à 20 m., un cercle de ficelle à terre.

- Au signal, le N° 1 des équipes court au cercle, passe au travers de la tête aux pieds, revient toucher le N° 2 et se place en queue de la file.
- Le N° 2 part aussitôt, et ainsi de suite.

**Note**

Gagnante, l'équipe la plus rapide.

## 122. VOLLEY - BALL.

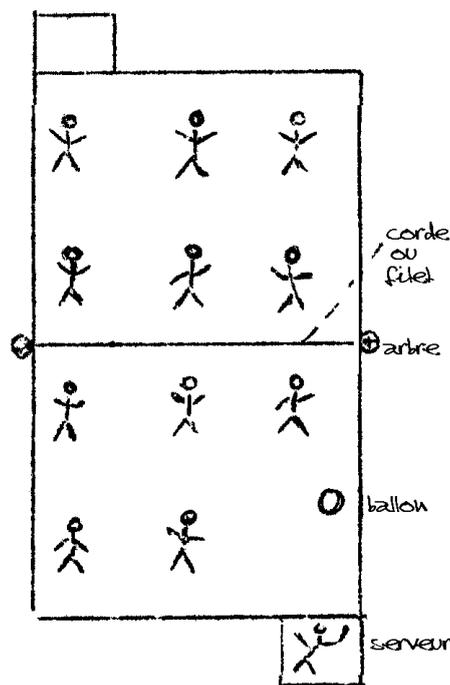
### Matériel

Un ballon rond pas trop lourd ni trop dur. Une corde de 9 à 11 m. de long tendue à 2 m. 40 du sol au milieu du terrain, dans le sens de la largeur. Un terrain de 15 à 22 m. de long sur 9 à 11 m. de large.

### Formation des joueurs

2 équipes de 6 à 8 joueurs chacune.

- **Le service** – C'est la mise en jeu du ballon. Il se fait de la manière suivante : le serveur se tenant derrière la ligne de fond, lance le ballon dans le camp adverse en le frappant du poing. Le même joueur "sert" jusqu'à ce que l'arbitre crie : "Service perdu!".
- **La rotation** – C'est le déplacement des joueurs du camp qui vient de gagner le service. Elle se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur de droite de la première ligne prend le service, laissant une place libre : les deux joueurs de cette ligne appuient à droite. Le joueur de gauche de la deuxième ligne passe à la gauche de la première ligne.
- **Le jeu** – Le ballon peut être frappé dans n'importe quelle direction, avec une ou deux mains mais il ne doit pas toucher le sol ni passer sous la corde ou filet. Il peut être frappé par plusieurs joueurs avant de passer le filet, mais aucun joueur ne doit le frapper deux fois de suite. Sauf pendant le service, le ballon passant par-dessus le filet ou le touchant est toujours en jeu. Le ballon touchant le filet et rebondissant dans le terrain est en jeu. Si le ballon touche le filet pendant le service, il est "servi" de nouveau par le même joueur.
- **Fautes** : - frapper le ballon 2 fois de suite (pour un même joueur);
  - attraper le ballon et le garder en mains;
  - dépasser le filet avec la main;
  - toucher le filet avec une partie quelconque du corps;
  - envoyer le ballon hors des limites.
- **Points** - L'équipe qui a le service marque 1 point à chaque faute commise par l'équipe adverse.
  - Si la faute est commise par l'équipe qui "sert", celle-ci perd le service.



### Note

La partie se joue en deux manches de 15 points.

## 123. CHASSEURS ET BRACONNIERS.

### Matériel

Morceaux de papier; terrain de préférence boisé et accidenté.

### Formation des joueurs

2 ou 3 joueurs : les cerfs blessés ; 6 à 8 joueurs : les braconniers ; autant de chasseurs.

- Chef part avec les cerfs blessés. Sur leur parcours, ils laissent une piste (traces de sang) au moyen de petits papiers judicieusement semés. Quelques fausses pistes assez courtes sont également tracées.
- ½heure après, les braconniers découvrent la piste et essaient de rejoindre les cerfs blessés et de les transporter sur des brancards de fortune dans leur repaire situé à 100 ou 200 mètres de là,
- Les chasseurs partent 10 minutes après les braconniers, qui doivent effectuer leur transport sans être rejoints par les chasseurs.
- Les braconniers peuvent être pris par une simple touche.

## **124. LE BELIER.**

### *Matériel*

Un ballon.

### *Formation des joueurs*

2 équipes de force égale placées l'une en face de l'autre sur les côtés les plus éloignés d'un terrain de 40 m. de long sur 8 m. de large.

### *Préparation du jeu*

Au centre du terrain, le ballon.

- Au coup de sifflet, les deux équipes se lancent sur le ballon, s'en emparent, et cherchent par un jeu de combinaisons, courant et gênant l'adversaire, à atteindre sa ligne de départ avec le ballon et à le déposer au-delà de cette ligne.
- Il est permis de garder, de pousser le ballon, de l'arracher des mains de l'adversaire.
- Toute bagarre à terre est interdite.
- Il est également défendu de courir plus de trois pas avec le ballon.

## **125. NOIR ET BLANC.**

### *Matériel*

15 cordons blancs et 15 noirs. 2 piquets.

### *Formation des joueurs*

2 équipes de 10 joueurs environ chacune, les blancs et les noirs.

Terrain : 50 mètres de long sur 20 de large. 1 ligne de départ bien visible tracée aux deux extrémités du terrain dans le sens de la largeur. Piquets au milieu de ces lignes.

### *Préparation du jeu*

Les 15 cordons sont posés sur chacune de ces lignes. Les équipes se tiennent à un mètre derrière la ligne de départ, de telle manière que les noirs ont devant eux les cordons blancs, et les blancs les cordons noirs.

- Au signal, les joueurs s'approchent de la ligne de départ du camp adverse, essaient de s'emparer d'un cordon de leur couleur, de le rapporter dans le camp et de l'attacher au piquet planté au milieu de la ligne de départ.
- Dès qu'un joueur a un cordon en mains, il peut être poursuivi par un adversaire, mais un seul.
- Tout joueur qui est pris (tape dans le dos) avec un cordon à la main avant qu'il ait atteint le piquet de son camp est prisonnier et le cordon qu'il tient est attaché au piquet du camp qui l'a pris.
- Les prisonniers vont s'asseoir dans une enceinte réservée, derrière chaque ligne de départ, Sont relâchés après 3 minutes.
- 1 cordon pris à un adversaire : 5 points. 1 cordon pris sur la
- ligne de départ du camp adverse : 3 points.
- Tous les ¼h., additionner les points et changer de camp.

### *Note*

Peut être joué jusqu'à ce qu'une équipe ait perdu tous ses cordons.