



# I DÉES

## 1. Idées de pistes

### 1.1. Avec les 5 sens

#### Vue

- piste aux anomalies
- photos du lieu
- piste à l'objet insolite
- piste à la lumière (lanterne, bougies, lampes de poche, catadioptrés : les poursuivants emportent des lampes de poche)
- piste aux empreintes (traces d'animaux, traces d'hommes, ...)
- la filature

#### Odorat-goût

- piste à l'odorat (ail, oignons,...)
- piste au goût (sel, sucre)

#### Ouïe

- piste aux bruits
- énigmes du lieu
- chemin dicté sur une cassette

### 1.2. Cartographie

- carrefours dessinés à l'avance, numérotés dans l'ordre
- trajet dessiné sur un papier transparent à apposer sur la carte
- piste avec morceaux de cartes ou de plans sur lesquels est indiqué le tracé du chemin à suivre
- azimut
- piste QCM : à chaque carrefour se trouve une question permettant autant de réponses qu'il y a de chemins possibles (Attention : dans les mauvais chemins, indiquer après 50m l'erreur ou la bonne réponse au QCM)

### 1.3. Signes de piste

- piste avec messages codés pour indiquer la route
- piste avec signes conventionnels tracés sur murs, sol,...
- piste avec branches, pierres, nœuds d'herbes,...
- les " laissées " : ruban, fil coloré accroché le long du parcours
- les " semis " : objets conventionnels (débris d'étoffe, poudres colorées, sable, nœuds d'herbes,...) répandus le long du parcours
- les " jalons " : baguettes de bois munies de fiches de papier, indiquant par leur position le passage de la piste.
- la " masse-traque " : bûche garnie de clous que l'on traîne derrière soi et laisse une trace plus ou moins " griffée " sur les sols meubles.



## 2. Idées d'épreuves

---

### 2.1. Avec les 5 sens :

#### Goût :

- goûter yeux bandés un (des) aliment(s) à deviner
- goûter un mélange et en trouver les différents ingrédients
- goûter une potion et retrouver, parmi x autres, la même
- manger une pomme enrobée de confiture
- préparer une mayonnaise, une vinaigrette,...

#### Vue :

- observer 10 objets, les cacher, les réciter
- observer 20 objets, les cacher, l'animateur en retire un, deviner lequel manque
- repérer, dans deux dessins identiques à première vue, les x erreurs du deuxième
- retrouver, parmi plusieurs dessins semblables, les deux exactement identiques
- retrouver dans les environs 5 ou 10 objets d'une liste (" chasse au trésor ")

#### Ouïe :

- imiter des cris d'animaux
- reconnaître des cris d'animaux, des musiques, des instruments, des bruits divers

#### Toucher :

- retrouver, rien qu'en touchant, un objet parmi d'autres cachés dans une caisse
- reconnaître les objets cachés dans la caisse, en les manipulant avec des gants de boxe
- aller les yeux bandés toucher un arbre, revenir au point de départ et retrouver l'arbre les yeux
- retrouver ses souliers (pieds nus et yeux bandés)
- ouverts

#### Odorat :

- reconnaître des aliments, fleurs, parfums (vanille, cannelle,...)

### 2.2. Sportives :

#### Parcours à réaliser seul :

- pieds liés, pieds joints
- raquettes aux pieds
- yeux bandés, avec ou sans guide
- avec échasses (ou boîtes de conserve + corde)
- à vélo



- en suivant le fil d'Ariane (yeux bandés)
- avec obstacles
- en chenille, kangourou, éléphant,...
- en portant des verres d'eau sur un plateau (parcours garçon de café)
- avec une paille remplie d'eau
- faire un parcours en chronométrant et le refaire dans le même temps en équilibre sur une poutre
- avec un petit pot (film photos) rempli de farine fixé sur la tête, sans renverser

#### Parcours à réaliser à deux, à plusieurs :

- un pied lié à celui du voisin
- parcours brouette
- parcours saute-mouton
- à deux avec un spaghetti en bouche

#### Relais :

- remplir une bouteille à la cuillère, à la paille
- œuf (ou kinder, bouchon, balle de ping-pong,...) dans une cuillère à la main
- courses relais variées
- course en sacs
- aller rechercher un bonbon dans une bassine d'eau ou de farine

#### Lancers :

- d'anneaux
- du poids
- de balles (cible à trous, au pied, filet,...)
- cibles à atteindre (ballon, eau,...)
- bougie à éteindre avec un pistolet à eau
- tir au but
- petite épreuve " pétanque " ou " quilles "
- jeu de massacre (boîtes ou bouteilles vides)

#### Autres :

- épreuve avec corde à sauter
- pompages (x pour tout le groupe)
- marche du canard
- 2 personnes attachées dos à dos et assises, doivent se relever
- culbutes à faire
- football assis au sol
- gymkhana
- passage de la rivière (avec 2 feuilles de papier)
- faire une pyramide humaine
- tête, épaule et genoux-pieds



### 2.3. Intellectuelles :

#### Connaissances

- trouver 10 noms (d'acteurs, chanteurs, villes, fleurs, légumes,...), 10 dessins animés, 15 métiers, 10 moyens de transport,
- citer 10 objets commençant par la lettre...
- répondre à des questions de connaissance générale (histoire, géo, sport, cinéma,...)
- citer 5 choses que l'on peut mettre sur du pain

#### Concentration

- jouer à " Jacques a dit " sans se tromper
- répondre à des questions sans dire ni oui ni non
- faire 10 petits bonshommes sans rire
- faire un château de cartes

#### Stratégie

- trouver l'âge total des animateurs
- trouver la peinture de ...
- répondre à des énigmes (mathématiques, logiques,...)

#### Observation

- compter le nombre de fenêtres de tel bâtiment
- dessinez c'est gagné
- nommer 3 personnes qui portent des lunettes

### 2.4. Créatives :

#### Musicales

- chanter " Frère Jacques " en rap
- chanter " un petit canard " sur l'air de " Frère Jacques "
- trouver qui est la dame qui a un pied mariton, le monsieur qui n'a qu'un cheveu sur sa tête,...
- chanson gargarisée
- inventer une chanson
- créer un instrument de musique

#### Expression manuelle

- réaliser un petit jardin japonais
- réaliser une œuvre d'art avec fleurs, feuilles, coquillages,...
- faire un dessin avec les yeux bandés
- colorier un dessin avec des frites (mosaïque)
- faire un dessin " tache d'encre + souffler à la paille "
- réaliser un pliage papier



## Déguisement

- se maquiller, se faire maquiller
- se camoufler ou se déguiser
- transformer quelqu'un de l'équipe en momie

## Mise en scène

- inventer un cri d'équipe
- déclarer son amour à une chaussure
- inventer une histoire avec des mots donnés
- inventer une petite chanson (sur un thème donné, ou en utilisant certains mots,...)
- inventer un poème
- mimer quelqu'un qui chante, qui se lave, qui mange, qui se fâche,...
- créer une machine infernale (chaque participant s'y incorpore avec un geste et un bruit répétitif qu'il choisit lui-même)

## Gag

- faire éclater un ballon de baudruche contenant de l'eau et essayer de récupérer cette eau
- toute l'équipe doit " s'asseoir " sur une chaise
- tout le monde retire ses chaussures... puis les remet !
- faire la plus longue chaîne de vêtements
- passer une ficelle dans les vêtements de chacun

### 2.5. Nature :

- récolter 5 feuilles d'arbre différentes
- reconnaître 5 feuilles d'arbre différentes
- fabriquer un croix avec des éléments naturels
- ramasser 20 déchets
- faire des masques avec des éléments de la nature

## 3. Idées de codes

---

### 3.1. Lié aux mots

- acrostiche
- javanais
- verlan
- texte où il ne faut prendre que la première lettre de chaque mot
- fautes d'orthographe = lettres du message
- mots écrits à l'envers
- négatif-positif : dire le contraire de ce qu'on pense



### 3.2. Lié à la position

- sur 2 lignes : 1re lettre sur la ligne du haut, 2ème sur la ligne du bas, 3e sur la ligne du haut, etc
- lettres en carré : sur une grille, de gauche à droite et de haut en bas
- lettres en escargot : dans une grille, écrire le message en spirale, puis recopier sur une feuille non quadrillée pour rendre plus difficile à déchiffrer
- trompe-l'œil : couper les mots du message aux mauvais endroits

### 3.3. Morse et ses dérivés

- morse
- morse inversé
- morse crypté : le dessus de la lettre indique si c'est un point (L, I, A,...) ou une barre (B, C, D, E, T,...) ; K, Y, H = 2 points
- visualisation du morse avec des petites et grandes fleurs

### 3.4. Remplacement des lettres

- lettres remplacées par un chiffre : A=1, B=2,... ; A=26, B=25,... ; "
- cassette " K=7, ...
- lettres remplacées par d'autres lettres : inverser l'alphabet A=Z, B=Y,... ; " l'avocat " A=K, B=L, C=M,...
- lettres remplacées par les lettres grecques correspondante
- code musical : remplacer les lettres par des notes
- code du samouraï : ressemble à du japonais calligraphié, chaque lettre étant rendue par un nombre déterminé de traits verticaux et horizontaux (1 trait vertical de plus à chaque voyelle)

### 3.5. Grille de décodage

- apposer, sur une feuille remplie de lettres, une feuille avec des trous ne laissant apparaître que les lettres du message
- feuille de papier journal, un trou d'aiguille en dessous des lettres du message

## 4. Idées de prises

---

### 4.1. Sans matériel

#### Combat

- toucher dans le dos, sur la jambe ou l'épaule
- toucher 3 coups dans le dos
- marcher sur le pied droit de l'adversaire
- soulever l'adversaire
- frapper avec la main droite sur l'épaule droite de l'adversaire
- retirer la bottine gauche de l'adversaire
- mettre 2 épaules par terre pendant X secondes
- baisser le bras droit, relever la manche gauche,...
- porter de l'eau en bouche à l'autre camp



- défense avec un cavalier (sur le dos), le joueur ne peut être touché s'il est au-dessus du sol.
- ramener l'ennemi en pièces détachées (une chaussette, un pull, la casquette,...)
- prise du crocodile : à 4 pattes, face à face, faire tomber l'adversaire
- prise cul-bas

## Hasard

- lorsqu'on se rencontre, c'est le plus grand numéro qui prend le plus petit
- cartes à jouer ou jeu de stratégie, le plus haut gradé emporte la carte de l'autre
- papier, ciseaux, pierre (le papier emballa la pierre mais il est coupé par les ciseaux qui sont écrasés par la pierre)

## Astuce

- citer simplement le prénom de l'adversaire lorsqu'on le voit
- poser une question : s'il ne sait pas répondre, l'adversaire est pris (questions rédigées à l'avance par chaque équipe et soumises à l'approbation d'un animateur)
- faire rire l'adversaire sans lui parler ni le toucher
- " Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette, le premier qui rira... " a perdu !
- à cloche-pied, le premier qui met le pied à terre a perdu
- rester le plus longtemps possible dans une position bizarre
- faire " aaaaaaaaaaaaa " le plus longtemps sans s'arrêter (combat de voix)

### 4.2. Avec matériel

- attraper un foulard à la tête, au bras ou à la ceinture
- enlever un fil de laine au bras ou au pied
- lire un numéro, carte à jouer,...sur le front, sur le ventre, sur le dos
- mettre ou enlever une pince à linge sur le pull
- mouiller avec un revolver à eau
- lancer des craies, si au préalable chacun s'est fabriqué un bouclier
- marcher sur un papier accroché à une ficelle tendue à la ceinture
- prendre par encerclement au moyen d'une corde tenue par deux joueurs
- arracher un papier fixé à l'épaule par une épingle de sûreté
- déchirer un papier noué en brassard autour du bras
- briser le fil entre deux joueurs
- chacun tient un macaroni dans la main droite, il s'agit de casser celui de l'adversaire (main gauche dans le dos)
- crever un ballon fixé au pied, au genou, ou au dos de l'adversaire
- placer une pastille autocollante sur l'adversaire
- prise de la patate dans la cuiller : chaque joueur a une cuiller à soupe dans la main droite et une patate déposée dessus ; main gauche dans le dos, il faut faire tomber la patate de l'autre
- marquer au pied avec un bout de craie
- deux gobelets remplis d'eau, renverser le contenu de l'autre
- plumes dans les cheveux à retirer
- un joueur tient un bâton entre 2 doigts, l'autre joueur met sa main 5 cm au-dessus et doit rattraper le bâton quand le premier le lâche.
- 2 joueurs à 5m de distance, jambes écartées, une bouteille d'eau entre les jambes : renverser et vider la bouteille de l'autre en lançant un ballon (la bouteille renversée n'est pas redressée tant que le joueur n'est pas revenu avec le ballon).



## 5. Idées de vies

---

- mettre un point de mercurochrome chaque fois qu'on est pris
- faire un échange de prisonniers
- compter jusque 100
- faire 100 pas en arrière
- aller chez le sorcier qui impose certaines épreuves : baiser le pied, questions sur la connaissance de certaines techniques, ...
- relever les bruits de la nature
- donner un morceau de message quand on est pris
- pris une fois : mettre une main en poche ; pris deux fois : mettre deux mains en poche et pris trois fois : se croiser les bras.
- aller signer le livre des morts
- attendre 2 minutes
- rédiger une liste de 10 mots commençant par A (pris la première fois), par B si c'est la deuxième fois, ...
- lorsque le joueur est pris dans le camp adverse, les 2 ou 3 prisonniers les plus anciens sont libérés.
- rester immobile jusqu'à ce que quelqu'un vienne te toucher.
- la caravane d'esclaves : les prisonniers se donnent la main en compagnie de leurs gardiens. Lorsque la moitié des gardiens sont pris, les esclaves et les gardiens sont libérés
- retourner au camp à cloche-pied, à pieds joints, à 4 pattes, ...
- faire un kim : celui qui a noté X objets est libre.
- celui qui est pris est fouillé. Chaque joueur a caché sur lui (au-dessus de la ceinture) un morceau de papier. Si avant 50 sec, le message est trouvé, le joueur est prisonnier, sinon, il est libre
- imaginer une épreuve pour un animateur
- revenir au camp toucher l'arbre du salut
- épreuves par un animateur hors jeu
- signer le carnet présenté par l'adversaire
- trêve de jeu tous les ¼ d'heure (tous les prisonniers sont libérés)