



TABLE DES MATIÈRES

Table des matières.....	1
Théorie du jeu.....	3
1. Grandir : psychologie et jeux	3
2. Eduquer par le jeu.....	4
3. Inventer un jeu.....	5
3.1. Déterminer le cadre global du jeu	5
3.2. Imaginer, délirer	5
3.3. Tester et structurer	6
4. Types de jeux.....	6
4.1. Grands jeux.....	6
4.2. Jeux coopératifs.....	7
4.3. Jeux de ville	7
4.4. Jeux de rôle.....	7
4.5. Jeux d'intérieur	7
4.6. Jeux de soirée	8
4.7. Jeux de société	8
4.8. Jeux sportifs.....	8
4.9. Jeux TV.....	8
5. Préparation matérielle.....	9
5.1. le décorum :	9
5.2. le matériel :	9
5.3. le jeu :	9
5.4. la sécurité :	9
5.5. la répartition des tâches au sein des animateurs	9
6. Présenter un jeu	10
6.1. motiver les participants.....	10
6.2. être vu de tous.....	10
6.3. expliquer clairement :	10
6.4. Eléments pertinents à observer	11
7. Animer un jeu	11
7.1. savoir réguler les relations dans le groupe	11
7.2. savoir moduler les règles en fonction du déroulement du jeu	11
7.3. savoir mener le jeu	11
7.4. savoir arbitrer	12
7.5. Eléments pertinents à observer	12
8. Terminer un jeu	12
8.1. Après le jeu :	12
8.2. Eléments pertinents à observer	13
9. Evaluer un jeu	13
9.1. avec les participants :	13
9.2. avec les animateurs :	13



I dées.....	14
1. I dées de pistes	14
1.1. Avec les 5 sens	14
1.2. Cartographie.....	14
1.3. Signes de piste.....	14
2. I dées d'épreuves	15
2.1. Avec les 5 sens :.....	15
2.2. Sportives :.....	15
2.3. Intellectuelles :	17
2.4. Créatives :	17
2.5. Nature :.....	18
3. I dées de codes.....	18
3.1. Lié aux mots.....	18
3.2. Lié à la position.....	19
3.3. Morse et ses dérivés	19
3.4. Remplacement des lettres.....	19
3.5. Grille de décodage	19
4. I dées de prises	19
4.1. Sans matériel	19
4.2. Avec matériel	20
5. I dées de vies	21



THÉORIE DU JEU

1. Grandir : psychologie et jeux ¹

Age	Age psychologique	Jeux propres à cet âge
3 et 5 ans	La conquête du monde	Jeu de prouesse monter un escalier à reculons, lancer une pierre entre deux arbres...
5-6 ans	L'âge de la gêne	Jeu d'imagination exacte: balais, téléphone. dînette...
6-7 ans	L'âge du doute (les parents perdent du prestige)	Jeu d'imagination et de fiction; avion, auto. cheval, fée, magicien...
7 - 8 ans	Le despotisme (besoin de dominer)	Jeux collectifs descendants : dominer les plus jeunes et les faibles; prouesses étalées régner sur les petits
8-9 ans	La conquête du rang social	Jeux collectifs montants : admire les plus vieux et cherche à s'intégrer à eux; est gauche; s'énerve, perd la maîtrise; manque d'adresse et de désir de coopération...
9 - 12 ans	L'âge social	Grand jeu collectif et de coopération : plus grande maîtrise de lui-même; rôle de subalterne terne; fierté d'être intégré aux grands
13-14 ans	L'âge de l'impatience(saturé des jeux d'enfants ; désir de rivaliser avec l'adulte)	Jeu d'évasion : excursions, "jouer au travail", jeux de sensibilisation
14-16 ans	L'apprentissage de la vie	Jeux sportifs et de compétition.

3 et 5 ans :

L'enfant est surtout un joueur solitaire. Il ne participe quasiment pas à des jeux organisés. Les enfants "monologuer" à deux. Pour les plus jeunes, l'imitation est la règle des jeux. Cette imitation n'est pas quelconque, elle est sélective. Elle s'attache aux êtres qui ont sur lui le plus de prestige, ceux qui intéressent ses sentiments, qui exercent une attirance d'où son affection n'est pas habituellement absente. Mais en même temps il devient, LUI, ses personnages. Toujours entièrement occupé par ce qu'il est entrain d'exécuter, il s'imagine, il se veut à leur place (jouer "comme si", "pour du faux")

.5-6 ans :

L'enfant n'accepte plus d'être observé par les adultes. Au travers du jeu, il peut exprimer une extrême violence envers les adultes. Elle rappelle souvent les plus anciens conflits qui ont existé entre l'enfant et l'adulte.

6-7 ans :

L'enfant veut être vu dans ses jeux, et toute manifestation gesticulaire ou vocale sera exercée pour attirer l'attention : il veut se distinguer par une tenue, des insignes ou un accoutrement pour jouer. Le jeu est donc pour l'enfant une révélation de soi aux autres. C'est pourquoi, l'adulte doit considérer

¹ Extrait du coffre à outil de l'ICC



cette activité propre à l'enfant, comme "sérieuse" car elle est révélatrice de l'évolution constante de l'enfant.

7 - 9 ans :

Les enfants jouent ensemble mais très souvent, on constate qu'ils pratiquent en parallèle la même activité. Progressivement les jeux organisés deviennent plus nombreux.

9 - 12 ans :

Les enfants apprécient les jeux collectifs véritables avec deux ou trois règles maximum.

12 ans et plus

Les adolescents préfèrent les jeux aux multiples règles.

2. Eduquer par le jeu

Le jeu est sérieux :

- une activité nécessaire au développement de tout individu
- naturel et spontané chez les enfants. Ces derniers recherchent toutes les occasions pour jouer. une façon d'apprendre pour l'enfant
- un espace d'expériences

Le jeu favorise le développement.

Il permet à l'enfant/jeune de :

- s'exprimer avec tout son être
- imaginer, créer
- construire son intelligence et sa personnalité
- percevoir son audace, sa timidité, son agilité, sa maladresse
- apprendre à se contrôler
- interagir avec ses pairs
- exprimer son agressivité, voire ses angoisses

Le jeu favorise une socialisation :

- respecter des règles
- avoir un certain fair-play
- prendre des responsabilités
- gérer une équipe
- construire un monde magique et ainsi apprivoiser le monde réel
- découvrir d'autres réalités de vie

Déjà au temps des grecs ...

Au cours de l'histoire, les jeux ont été une préoccupation pour la société. Ils favorisent en effet la vie en communauté (jeux de cartes, de société), le bien-être physique (jeux sportifs), l'apprentissage



(jeux éducatifs, jeux de logique). Socrate et Platon conseillaient leur utilisation pour instruire les enfants.

C'est au cours du XXe siècle, que le jeu entre dans sa période de gloire pour deux raisons d'une part l'évolution technologique (invention du plastique) permet l'expansion des jeux; d'autre part, ils sont mis en valeur pour leurs dimensions éducatives et pédagogiques. Ils sont ainsi utilisés à l'école, en thérapie, dans les activités de jeunesse.

Ils deviennent aussi un moyen exceptionnel pour sensibiliser à une réalité, à un problème, un événement d'actualité (pollution, chômage, rapports Nord/Sud).

3. Inventer un jeu

3 étapes :

3.1. Déterminer le cadre global du jeu

Objectifs éducatifs : quelles sont les valeurs à développer par le jeu ?

- apprentissage d'une technique,
- sensibilisation à une problématique,
- découverte d'une région,
- solidarité et coopération dans le groupe,
- esprit de groupe,
- dépassement de soi,
- défoulement,
- créativité,
- débrouillardise, etc.

Contraintes matérielles : à quoi le jeu doit-il être adapté ?

- âge des participants
- nombre de participants
- capacités intellectuelles et physiques des participants
- terrain (cour en gravier, prairie, bois, intérieur, ...)
- durée disponible (15 minutes ou 5 heures ?)
- conditions climatiques probables

Cohérence pédagogique : dans quel contexte s'inscrit le jeu ?

- thème général du camp, de la journée
- équilibre avec les activités précédentes et suivantes (fatigue des participants)
- variété et diversité des jeux proposés (lassitude des participants)

3.2. Imaginer, délirer

- délirer en staff autour du thème, d'un élément de l'histoire, ...
- dans un temps fixé, donner le plus d'idées possibles de jeux; les combiner ensuite



3.3. Idées pour favoriser la créativité :

- Construire le jeu autour des 4 aspects : un lieu (bois, bateau, jungle, etc.); un personnage (indien, cosmonaute, etc.); une action (nager, tirer, prendre, etc.); et un but (délivrer la fée, fabriquer une fusée, etc.). Chaque animateur reçoit 4 papiers pour y noter un lieu, un personnage, une action et un but. Les papiers sont pliés et regroupés en 4 tas. Le jeu s'invente à partir d'un papier tiré au sort dans chaque tas.
- puiser dans des livres, des sites des jeux "tout faits" et les adapter ou les combiner.
- partir des 5 pôles de la créativité :

Pôle de créativité	Phrase type	Exemples
Identité	Vous êtes ceci ... Votre but est ...	Les participants sont des martiens, des poissons, des pirates, ... Les animateurs sont des chercheurs d'or, des pêcheurs, des loups, ...
Croyance	Vous croyez ceci ...	Vous croyez que la lune est plate, que votre potion magique vous rend immortel, qu'il y a de l'or de l'autre côté de la colline, ...
Pouvoirs et capacités	Vous pouvez ceci ...	Vous pouvez paralyser votre adversaire en lui ôtant son casque, vous pouvez entrer dans le château en récitant la formule magique, ...
Comportement	Vous faites ceci ...	Vous marchez à 4 pattes, vous craignez le grand mage, vous ne devez pas vous faire voir du gardien des clefs, ...
Environnement	Vous vivez ceci ...	Vous vivez dans ce donjon, avec tel costume : disposition du terrain de jeu, décors et costume, ...

3.4. Tester et structurer

- établir les règles
- jouer le jeu en "mini" pour déterminer si tous les cas de figure ont été envisagés
- se poser la question : que ferait un tricheur ? et voir en quoi les règles sont adéquates
- rédiger le plus clairement possible le contexte (l'histoire) du jeu et ses règles. La méthode Méthode ABC de présentation d'un jeu peut aussi être utilisée cela facilitera la présentation du jeu.
- penser à la manière de clôturer le jeu

4. Types de jeux

4.1. Grands jeux

C'est kwa ?

Le grand jeu s'oppose aux " petits jeux " par sa durée (min 2 heures, pas de max) ; il s'inscrit dans une histoire, propose aux participants de vivre une aventure et utilise pour l'accomplissement de celle-ci diverses techniques et sortes de jeux qui se combinent ou se succèdent.



4.2. Jeux coopératifs

C'est kwa ?

Jeu qui oblige tous les participants à coopérer pour gagner ensemble

Por kwa ?

Ces jeux apprennent l'entraide et sont une alternative aux jeux compétitifs (pas de gagnant ni de perdant, pas d'élimination, chacun est valorisé)

4.3. Jeux de ville

C'est kwa ?

Jeu se déroulant dans un environnement urbain

Por kwa ?

Découvrir, avec un regard original, une ville connue ou non connue des participants (traits culturels, sociaux, commerciaux,...) ; ces jeux ont pour particularité de devoir tenir compte d'intervenants extérieurs (passants, commerçants, circulation,...)

Fais gaffe :

La ville présente deux dangers dont il faut tenir compte dans la préparation et le déroulement du jeu :

- c'est un terrain vaste dans lequel on peut facilement se perdre (même volontairement, pour aller boire un verre par ex...)
- les intervenants extérieurs (passants, circulation) peuvent aussi présenter un danger réel.

4.4. Jeux de rôle

C'est kwa ?

Jeu où chaque participant / groupe de participants reçoit le rôle d'un personnage qu'il va faire évoluer lui-même dans une histoire qui se crée au fur et à mesure. Souvent, le personnage est muni de certaines compétences et faiblesses (force, pouvoir magique, vie, ...) qui influencent ses possibilités.

Por kwa ?

Le jeu de rôle propose une vie imaginaire palpitante, puisqu'on se retrouve dans la peau d'un personnage qu'on fait vivre réellement, avec souvent des missions de la plus haute importance...

Fais gaffe :

La limite entre l'imaginaire et le réel peut devenir très floue pour certains participants qui vivent intensément leur personnage. Pour éviter les conséquences négatives de ce jeu, quelques précautions :

- signifier clairement le début et le fin du jeu (passage par une porte magique, déguisement,...)
- limiter les combats aboutissant à la mort (virtuelle) d'un participant
- vérifier que le jeu ne dérive pas vers une prise de pouvoir de certains au détriment d'autres
- la nuit, la solitude, la peur, un environnement hostile augmentent les risques de confusion entre l'imaginaire et le réel
- faire un bilan à la fin où chacun peut partager son vécu du jeu. (Trèflekim 11/99)

4.5. Jeux d'intérieur

C'est kwa ?

Petit jeu se jouant à l'intérieur (souvent dans une seule pièce)

Por kwa ?

par temps de pluie, comme "bouche-trou" entre deux activités, ...



4.6. Jeux de soirée

à ne pas confondre avec le jeu dit "de nuit" destiné à faire peur et/ou qui réveille le groupe pendant son sommeil. Ce type de jeu non éducatif est interdit par le Mouvement Guide.

C'est kwa ?

Jeu se déroulant dans l'obscurité de la nuit/soirée

Por kwa ?

Profiter des opportunités qu'offre la tombée de la nuit (obscurité, silence, ambiance particulière) pour vivre des expériences que le jour ne permet pas.

Fais gaffe :

- le but d'un jeu de nuit n'est jamais de faire peur !
- le jeu de nuit se joue en fin de soirée plutôt qu'en pleine nuit : on ne réveille pas un enfant en plein sommeil, et même une guide a besoin de dormir...
- reconnaître à l'avance, à la lumière du jour, le terrain et ses possibles pièges.

4.7. Jeux de société

C'est kwa ?

Jeu qui s'inspire d'un jeu de société existant dans le commerce.

Por kwa ?

Profiter de ces idées de jeux tout faits pour les réinventer, les transformer, les jouer grandeur nature, les adapter au thème,...

4.8. Jeux sportifs

C'est kwa ?

Jeu faisant appel aux qualités physiques des participants

Por kwa ?

Défolement ; découverte de sports moins connus

Fais gaffe :

Ce type de jeu dévalorise les moins sportifs... Une solution : varier les jeux pour que tout le monde s'y retrouve.

4.9. Jeux TV

C'est kwa ?

Jeu qui s'inspire d'un jeu télévisé existant ou ayant existé.

Por kwa ?

Profiter de ces idées de jeux tout faits pour les réinventer, les transformer, les adapter au thème,...

Fais gaffe :

De plus en plus de jeux télévisés actuels véhiculent des "valeurs" contraires à l'esprit guide : élimination des participants, humiliation, 'homme-objet',...



5. Préparation matérielle

Préparer un jeu c'est penser :

- 5.1. le décorum :
 - § histoire et mise en scène pour le lancement du jeu
 - § déguisements
 - § décoration du lieu, du terrain de jeu
 - § signes distinctifs pour les équipes
- 5.2. le matériel :
 - § voir les questions, les messages, ...
 - § le réaliser ou le rassembler
 - § vérifier son bon fonctionnement
- 5.3. le jeu :
 - § connaître toutes les règles du jeu
 - § définir les circuits
 - § penser à la manière dont les équipes vont être réalisées
 - § évaluer la durée globale : depuis la présentation jusqu'au rangement
- 5.4. la sécurité :
 - § repérer le terrain
 - § écarter les dangers : rochers, ronces, fils barbelés, trous, surfaces glissantes ou boueuses
 - § signaler les accessoires dangereux : arc à flèches, fourchette, bâton, pétards, canifs, etc.
 - § tenir compte des conditions climatiques : courir sous le soleil de plomb, attendre sous la pluie, etc.
 - § prévoir une trousse de secours
 - § convenir d'un signal de rassemblement en cas d'urgence
- 5.5. la répartition des tâches au sein des animateurs
 - § qui prépare quoi ?
 - § qui tient quel rôle ?
 - § qui explique et présente le jeu ?
 - § qui tient quel poste ? quelle épreuve ?
 - § qui proclame les résultats ?
 - § qui veille au bon déroulement et à la sécurité ?
 - § qui mène l'évaluation ?



6. Présenter un jeu

La présentation du jeu est le véritable lancement de celui-ci. La réussite du jeu en dépend !

6.1. motiver les participants

- être motivé soi-même
- bien connaître le jeu
- mettre le maximum de décorum

6.2. être vu de tous

- veiller à une disposition spatiale du groupe adéquate : en arc de cercle, en U, en rassemblement
- éviter le troupeau, le cercle fermé et l'animateur au milieu, la file

6.3. expliquer clairement :

- utiliser la Méthode ABC de présentation
- ne pas s'interrompre mutuellement : une seule personne explique
- trouver le ton adéquat : ne pas crier ni chuchoter
- utiliser des phrases courtes et un vocabulaire simple
- donner le strict minimum de détails : ne pas décrire toute le jungle s'il suffit de savoir qu'il y a des moustiques dans le jeu !
- si le jeu présente plusieurs parties, les énumérer, mais éviter d'en présenter trop en même temps : il vaut mieux expliquer en détail partie par partie (une explication peut-être donnée dans le jeu lui-même par un message général ou de façon répétitive à des groupes différents).

méthode ABCD

A = Arrangements

Préciser

- le terrain : les limites et les dispositions précises. Idéalement, le groupe pourra constater celui-ci visuellement, sinon on pourra le représenter sur un grand panneau, au sol,...

- équipes ou pas, dispositions sur le terrain. Eventuellement, laisser aux participants le temps de prendre place.

- le matériel qu'on va utiliser: fanions, ballons, bouts de laine,...

B=But

Expliquer le but de l'activité. Il sera précisé en une phrase ou deux. ex : ramener tous les fanions du camp adverse dans son camp.

C = Conditions

Expliquer les règles, les moyens pour parvenir au but. D'abord les règles essentielles, ensuite l'une ou l'autre règle de détail, de façon claire, brève et précise.

Règle d'or : parler peu et lentement, faire agir et montrer plutôt qu'expliquer longuement (un dessin ou geste vaut mieux qu'un long discours).

D = Demande d'explications

Poser des questions. Donner les explications supplémentaires souhaitées.

E = Essai

Démarrer pour un tour d'essai (On joue une fois pour rire, "pour du beurre").



F = Fignolage

Préciser davantage les règles de détail, les variantes. Ne pas hésiter à ajouter une règle en cas de besoin. Attirer l'attention sur une technique (prise au foulard), une tactique.

6.4. Eléments pertinents à observer

- Comment étaient disposés les participants (dans l'espace)?
- Comment était disposé l'animateur (dans l'espace)?
- Situation dans le temps ? A quel moment?
- Quel est le contenu du jeu annoncé ?
- Quel(s) but(s) a(ont) été annoncé(s)?
- Quelles sont les limites annoncées ?
- Les participants ont-ils compris?
- Quel est le rôle de l'animateur durant le jeu?
- Qui a présenté le jeu ? (ré-explications ? Par qui?)
- Quels sont les éléments qui ont favorisé la compréhension?
- Quels sont les éléments qui ont entraîné la compréhension?
- Quelles ont été les difficultés rencontrées par l'animateur?
- Comment les a-t-il surmontées?

7. Animer un jeu

Animer un jeu nécessite plusieurs savoir-faire :

7.1. savoir réguler les relations dans le groupe

- veiller à la sécurité de chacun
- surveiller les échanges verbaux et non-verbaux
- relativiser les prouesses et les échecs

7.2. savoir moduler les règles en fonction du déroulement du jeu

- définir quel animateur gère cette modulation
- éliminer une règle superflue
- changer une règle imprécise
- introduire une nouvelle règle pour relancer la dynamique du jeu
- faire évoluer une règle pour écourter le jeu
- enrichir le jeu en faisant intervenir une nouvelle stratégie

7.3. savoir mener le jeu

- se placer pour voir et être vu
- attirer l'attention
- prendre la parole uniquement pour des directives utiles au jeu
- parler clairement et distinctement
- utiliser des phrases courtes



7.4. savoir arbitrer

- connaître les règles et leurs éventuelles modifications
- être impartial : décisions équitables et sûres
- observer tous les joueurs : les bons, les râteurs, les tricheurs, etc.
- ne pas accuser a priori les joueurs : vérifier d'abord de la bonne compréhension de la règle.

7.5. Eléments pertinents à observer

- Que s'est-il passé?
- Quand le jeu a-t-il été arrêté?
- Participation des participants et de l'animateur?
- Les règles ont-elles été observées, modifiées, respectées?
- Quels ont été les problèmes rencontrés?
- Comment ont-ils été surmontés par l'animateur?
- Quelle est l'évaluation des participants et de l'animateur?
- Le jeu a-t-il été compris et exploité par les participants?

8. Terminer un jeu

Souvent négligée, la clôture d'un jeu est importante pour que les participants ne restent pas sur leur fin.

- éviter de terminer parce qu'il est temps, mais savoir moduler les règles
- mettre du décorum dans la clôture, comme dans la présentation
- donner les résultats et féliciter tous les joueurs
- analyser le(s) but(s) réel(s) expliqué(s) au groupe et suite au jeu en donner la conclusion : si le but du jeu est de réunir les ingrédients d'une potion magique pour guérir une princesse, il ne suffit pas de réaliser la potion, mais il faut en plus que la princesse donne des nouvelles de sa guérison.
- permettre aux joueurs d'obtenir en fin de jeu ce qui leur avait été promis en début : s'il fallait trouver un trésor, que c'en soit un bien réel ! s'il fallait capturer une sorcière que ce soit une animatrice déguisée et non un petit papier "SORCIERE" !

8.1. Après le jeu :

- enlever les marquages et les affichages
- rassembler le matériel, le vérifier
- remplacer ou signaler les objets perdus ou détériorés
- ranger et nettoyer les locaux
- évaluer le jeu



8.2. Eléments pertinents à observer

- Comment le jeu a-t-il été conclu ? Félicitations? Encouragements?
- Le matériel a-t-il été rangé.?
- Quelles activités ont suivi le jeu ? Etaient-elles adaptées?

9. Evaluer un jeu

9.1. avec les participants :

- à chaud : lorsqu'un jeu est en train de foirer, ne pas laisser les choses s'envenimer, mais réunir un conseil dont le but sera de calmer les esprits tout en laissant la parole à chacun.
- à froid : relever les faits positifs (comportements, apprentissage, progrès, ...) et négatifs (compréhension, comportements, ...) pour chacun puisse prendre conscience de l'apport éducatif du jeu

9.2. avec les animateurs :

- évaluation par rapport à l'objectif
- l'objectif a-t-il été atteint , pourquoi ? comment ?
- le jeu était-il le bon moyen d'atteindre l'objectif fixé ? Si non, est-ce jeu particulier ou le jeu en général qui n'est pas adapté ? Quel autre moyen d'animation serait-il préférable ?
- évaluation par rapport au jeu lui-même
- la préparations était-elle complète ?
- la répartition des tâches était-elle suffisamment précise ? chacun a-t-il accompli correctement les tâches qui lui étaient confiées ?
- la présentation était-elle enthousiasmante ? claire ? adaptée ?
- le jeu s'est-il déroulé dans un climat constructif ? tricherie ? ambiance ? motivation ? rôle des animateurs ?
- comment le jeu s'est-il terminé ?



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
- azimuth
- 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)