

Cahier d'activités du camp de jour

Juin 2021

TABLE DES MATIÈRES

Jeux brise-glace.....	P.3
Jeux actifs.....	P.5
Activités extérieures.....	P.18
Jeux calmes.....	P.20
Petits jeux	P.25
Jeux parachutes	P.56
Bricolages	P.59
Expériences scientifiques	P.63
Alimentation	P.65
Communication	P.66
Environnement	P.67
Activités de fête	P.68
Art dramatique.....	P.69
Chansons.....	P.71



*Il faut tenir compte des antécédents des participants en choisissant tes activités. Certains jeux ne conviennent pas à des enfants ayant vécu des situations traumatisantes ou de guerre.

*Note que certains de ces jeux ne sont pas adaptés à une situation de pandémie.
SVP choisi tes activités en conséquence.

JEUX BRISE-GLACE

1) BONJOUR DÉTECTIVE!

Matériel requis : Liste de conditions à remplir

Description : Les jeunes deviennent des détectives et leur mission est de connaître les autres jeunes dans leur groupe. Ils reçoivent une liste de conditions et doivent trouver une personne pour remplir chaque condition. Par exemple: «Trouve quelqu'un qui a un frère et une soeur». Quand ils trouvent cette personne, ils lui demandent son nom et l'écrivent sur leur liste.

2) PIQUE-NIQUE

Matériel requis : Aucun

Description : On s'assoit en cercle. On fait le tour du cercle et chaque personne doit nommer un objet qu'elle apporterait en pique-nique. Si le nom de l'objet choisi commence par la première lettre de son nom, elle peut l'apporter. Les jeunes apprennent le nom des autres enfants de leur groupe.

3) BALLON-MARTEAU

Matériel requis : Petit ballon

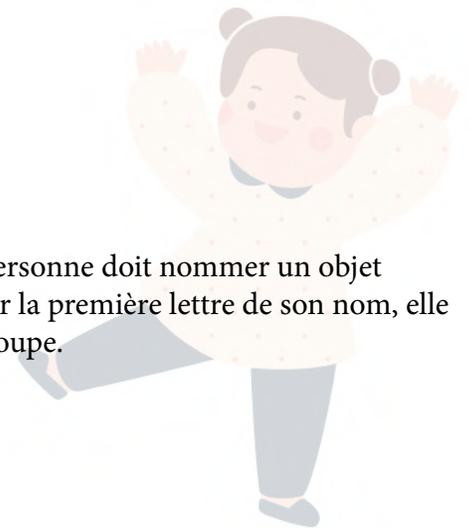
Description : On forme un cercle, debout, et chaque personne écarte ses jambes et colle ses pieds à ceux de son voisin. Ensuite, on forme un poing en tenant ses deux mains ensemble (le marteau). On met le ballon dans le centre du cercle et chaque personne doit essayer d'éviter que le ballon lui passe entre les jambes en le frappant avec son «marteau». On peut nommer à qui on envoie le ballon avant de le frapper.

Variante : Le joueur qui se fait avoir continue, mais avec une seule main, puis à l'envers avec les deux mains, puis une seule et enfin, il est éliminé.

4) LA TOILE D'ARAIGNÉE

Matériel requis : Pelote de laine

Description : Les enfants s'assoient en cercle. L'animateur commence en enrollant le bout de laine à son poignet. Il pose une question à un enfant et lui lance la pelote de laine. L'enfant doit répondre à la question et enrouler la laine à son poignet. Ce dernier pose ensuite une question à un autre enfant en lui lançant la pelote de laine. On continue le jeu et à la fin, on se retrouve avec une toile d'araignée. Les enfants apprennent plein de choses intéressantes au sujet des autres.



5) JEU DE RENCONTRE

Description : La première personne se présente (ex: Je m'appelle Nicole). Ensuite la deuxième personne se présente et répète le nom de la personne précédente (ex: Je m'appelle Julie et elle s'appelle Nicole). On continue jusqu'à ce que la dernière personne présente tout le groupe (ex: Je m'appelle Sheri, elle s'appelle Julie, elle s'appelle Nicole, etc...)

6) BINGO

Description : Une carte de bingo est faite avec différents bouts de phrase (ex: j'ai un chien, j'ai 8 ans..). Les enfants doivent aller trouver quelqu'un qui possède ces qualifications (quelqu'un qui a un chien, qui a 8 ans, etc). Ensuite les noms sont tirés d'un chapeau, et si le nom apparaît sur la carte, on y met un jeton. La première personne à avoir une ligne gagne.

7) CARTE SUR LE FRONT

Description : Une personne s'assied devant le groupe avec une carte collée sur le front. Sur la carte il y a un nom d'une personne célèbre, un animal, etc. La personne pose des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou non et elle doit essayer de deviner quel personnage ou animal elle a sur le front. (5 questions maximum) (peut se jouer entre deux équipes)

8) TROUVE TA FAMILLE D'ANIMAUX

Description : L'animateur distribue un morceau de papier à chaque enfant. Sur le papier est écrit le nom d'un animal et son lien de parenté (soit le bébé, maman ou papa). Quand l'animateur dit «go», il faut que les enfants fassent le cri de leur animal. Quand ils retrouvent toute la famille d'animaux, il faut s'asseoir sur une chaise en ordre (le papa sur le bas, ensuite la mère et finalement le bébé).

9) PASSER LE BALLON

Description : Tout le monde se met en cercle. Lorsqu'un joueur passe le ballon à quelqu'un d'autre, il doit dire le nom de la personne à qui il passe le ballon. Pour rendre le jeu plus difficile, utilisez plus qu'un ballon.

JEUX ACTIFS

1) CHANGEZ DE PLACE

Matériel requis : Aucun

Description : On s'assoit en cercle avec une personne au centre. Celle-ci dit: «Si vous _____ changez de place.» Tous ceux qui correspondent à la description donnée changent de place et la personne au centre doit essayer de voler une place dans le cercle. Exemple : « Si vous portez du bleu, changez de place. »

2) CHASSEUR-PÊCHEUR

Matériel requis: Balle

Description : On choisit un pêcheur qui aura la balle. Le pêcheur doit «attraper» des poissons en touchant les autres avec la balle. Les autres (les poissons) doivent essayer d'attraper la balle. Si quelqu'un autre que le pêcheur attrape la balle, cette personne devient le pêcheur.

3) CHAMP DE MINES

Matériel requis : Objets à éparpiller (balles, etc), bandeaux

Description : On éparpille les objets dans le gymnase. Chacun se trouve un partenaire et un d'entre eux se fait bander les yeux. La personne qui peut voir doit guider son partenaire d'un bout à l'autre du gymnase, en lui parlant seulement, sans que le partenaire touche aux objets éparpillés.

4) SOCCER IMPROVISÉ

Matériel requis : Petites balles, deux buts, objets à contourner

Description : Tous les enfants ont une petite balle qu'ils doivent pousser jusqu'à l'autre but avec leur nez. Il n'y a pas de gardien dans le but mais il y a des objets entre les buts qui doivent être contournés.

5) DRAPEAU #1

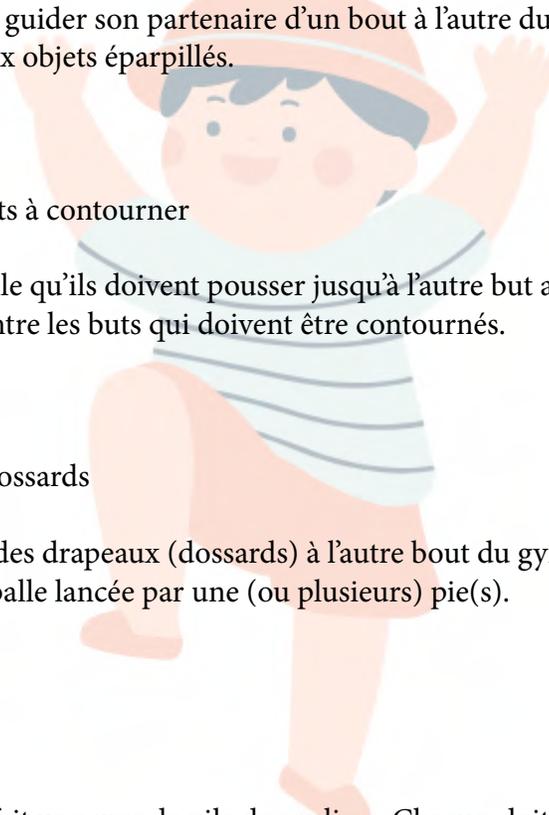
Matériel requis : Objets à contourner, balles, dossards

Description : Les jeunes doivent aller chercher des drapeaux (dossards) à l'autre bout du gymnase, en contournant des objets sans se faire frapper par la balle lancée par une (ou plusieurs) pie(s).

6) À LA RECHERCHE DES SOULIERS

Matériel requis : Souliers

Description : Chacun enlève ses souliers et on fait une grande pile de souliers. Chacun doit trouver ses souliers et revenir le plus vite possible (une course).



7) BATAILLE D'OREILLERS

Matériel requis : Oreillers, matelas

Description : Deux personnes, chacune avec un oreiller, se placent sur un matelas. Ensuite, une bataille d'oreillers se déroule (en frappant sous les hanches seulement). Le but est de faire débarquer son adversaire du matelas.

8) TAG GELÉE

Matériel requis : Aucun

Description: Une pie est choisie et le groupe se disperse. Le jeu commence et lorsque quelqu'un se fait toucher par la pie, il doit figer sur place. Cette personne peut «dégeler» quand elle est touchée par un autre joueur (autre que la pie).

9) PATATE CHAUDE

Matériel requis : Ballon, musique

Description : On forme un cercle et un ballon est passé autour du cercle pendant que la musique joue. Quand la musique arrête, la personne qui tient le ballon est éliminée.

10) CHEF D'ORCHESTRE

Matériel requis : Aucun

Description : Les joueurs sont assis en cercle. On fait s'éloigner un joueur (le chef d'orchestre) et on désigne qui mènera la parade. Le joueur ainsi désigné débute en faisant un geste répétitif (taper des mains, se frotter les joues, gratter le sol, cogner des coudes, etc.) Tous les autres joueurs doivent l'imiter. Lorsque le chef d'orchestre revient, il se place au centre et doit identifier quel joueur s'amuse à donner les mouvements dans son dos. Le meneur varie les mouvements et essaie de demeurer le plus discret possible. Le chef d'orchestre a 2 chances.

11) TAG PARC JURASSIQUE

Matériel requis: Matelas

Description : Une personne est choisie pour être la pie. Cette personne devient un dinosaure. Quand elle attrape un joueur, elle l'emmène sur une assiette géante (un matelas). Les autres doivent toucher ceux sur l'assiette pour les sauver du dinosaure.

12) SIMON DIT

Matériel requis : Aucun

Description : Une personne est choisie pour être Simon. Elle fait faire des actions au reste du groupe en disant « Simon dit, faites _____ » Le groupe doit imiter les actions mais seulement si «Simon dit» précède les instructions.

13) LUMIÈRE ROUGE, LUMIÈRE VERTE

Matériel requis : Cercle rouge et cercle vert (facultatif)

Description : Une personne, dos au groupe crie «lumière verte» (en montrant le cercle vert). Le groupe se met à courir. Quand la personne crie «lumière rouge» (en montrant le cercle rouge), tous doivent arrêter. À ce point, la personne se retourne et si quelqu'un bouge, ils peuvent être renvoyés à la ligne de départ. On peut aussi ajouter une lumière jaune qui indique qu'il faut marcher.

14) BALLON-VOLANT

Matériel requis : Ballon gonflé

Description : Deux équipes s'envoient le ballon par-dessus un filet. Ce jeu ressemble au sport de ballon-volant mais avec moins de règlements et un ballon gonflé qui remplace le ballon normalement utilisé.

15) LES BRUITS MYSTÉRIEUX

Matériel requis : Objets pour faire du bruit

Description : On forme deux équipes que l'on place à 4 mètres l'une de l'autre, dos à dos. Chaque équipe a en sa possession une gamme d'objets pour faire du bruit. Une équipe fait un certain bruit et l'autre équipe doit essayer de le reproduire. Si la deuxième équipe réussit, c'est à son tour de faire un bruit. Si elle ne réussit pas, la première équipe marque un point et c'est à son tour de faire un bruit.

16) L'OISEAU VOLÉ

Matériel requis : Sifflet

Description : Les joueurs forment un grand cercle, debout. Quand l'animateur siffle une fois, il faut sauter sur place. Quand il siffle deux fois il faut rester immobile. Plus l'animateur siffle rapidement, plus le jeu devient difficile

17) BLEU, BLANC, ROUGE

Matériel requis: Balle

Description : Les joueurs se réunissent dans un cercle autour du meneur du jeu. Ce dernier lance une balle à un joueur en prononçant le nom d'une couleur (bleu, blanc, rouge). Le joueur doit nommer un objet de la couleur nommée immédiatement.

18) CHAUD-FROID OU DROITE-GAUCHE

Matériel requis : Objet à cacher, bandeau

Description : Une personne se fait bander les yeux et tourne 10 fois sur place. L'objet est caché dans la salle. La personne avec les yeux bandés doit essayer de trouver l'objet à l'aide des autres jeunes qui crient droite ou gauche. Cette activité peut être jouée sans bandeau avec les autres jeunes qui crient chaud ou froid.

19) JEU DE L'ARAIGNÉE

Matériel requis : Aucun

Description : Deux araignées dorment dans le milieu d'un cercle d'abeilles (les autres jeunes). Les abeilles doivent approcher les araignées en imitant le son d'une abeille et doivent essayer de les réveiller. Une fois réveillées, les araignées se lèvent et essaient de toucher les abeilles. Une fois touchées, les abeilles deviennent des araignées. Le but du jeu est de changer toutes les abeilles en araignées.

20) TROUVEZ CETTE FORME!

Matériel requis : Cartons de différentes formes avec des lettres dessus, liste de formes à trouver

Description : Les jeunes cherchent les formes qui sont sur leur liste et écrivent la lettre qu'ils trouvent sur la forme. À la fin, leurs lettres devraient épeler un mot.

21) CHAT MALADE

Matériel requis : Aucun

Description : Un jeune est choisi pour être le chat malade. Un virus l'attaque et paralyse certaines parties de son corps. Le chat peut transmettre le virus aux autres en les touchant. La partie du corps qu'il touche devient paralysée. Un médecin (choisi à l'avance) peut soigner les malades en bougeant la partie infectée.



22) LA COMPÉTITION

Matériel requis : Queues (languettes de tissus)

Description : On sépare le groupe en deux équipes. Chaque groupe se choisit un fort. Chaque jeune se met une queue (languette de tissus rentrée dans le bord du pantalon). On court sur l'aire de jeu et si un joueur touche un autre joueur de l'équipe opposée, ils entrent en compétition. Ils doivent chacun essayer d'enlever la queue de l'autre. Celui qui réussit peut ensuite prendre l'autre sur son équipe ces derniers peuvent être sauvés si un membre de leur équipe les touche.

24) GROS BALLON, PETITS BALLONS

Matériel requis : Gros ballon, plusieurs petits ballons

Description : On forme deux équipes qui se placent sur les côtés opposés du gymnase. On met le gros ballon dans le milieu et chaque équipe, en lançant les petits ballons, essaie de pousser le gros ballons vers l'équipe adverse.

25) QUELLE HEURE EST-IL MONSIEUR LE LOUP?

Matériel requis : Aucun

Description : Un jeune se place en avant du groupe, dos à eux. Il est le loup. Le reste du groupe lui demande: "Quelle heure est-il Monsieur le loup?". Le loup leur dit une heure et le groupe peut prendre le nombre de pas correspondant à l'heure dite. Par exemple, 10h00 = 10 pas. Quand le loup sent que le groupe se rapproche, il peut choisir de dire qu'il est midi (l'heure du dîner). Par la suite, le loup poursuit le groupe et essaie de toucher le plus de personnes possibles. Le groupe s'enfuit et retourne à la ligne de départ. Le but est d'y arriver avant de se faire toucher.

26) SCULPTURES HUMAINES I

Matériel requis :

Aucun

Description : On divise les jeunes en groupes et chaque groupe doit former une sculpture humaine (ex: une horloge en se couchant par terre). Les autres groupes doivent essayer de deviner ce que représente la sculpture.

27) SCULPTURES HUMAINES II

Matériel requis : Aucun

Description : L'animateur choisit deux personnes et les place dans une drôle de position (les sculpte). Une autre personne vient ensuite les changer de position mais doit ensuite prendre la place d'une des personnes sculptées. Et ainsi de suite...

28) SERREZ MA MAIN

Matériel requis :

Aucun

Description : Les jeunes se ferment les yeux et l'animateur choisit quelqu'un en lui touchant la tête. Cette personne va endormir les autres. Un détective est ensuite choisi. Tous les jeunes se promènent et s'introduisent en se serrant la main. La personne choisie endort les autres en leur serrant la main et en chatouillant le dedans de leur main avec un doigt. Le détective doit deviner qui est "l'endormeur".

30) JEANNOT LAMBIN

Matériel requis : Aucun

Description : Les jeunes forment une ligne derrière l'animateur. L'animateur avance en faisant différents mouvements (sauter, sautiller, etc.). Les jeunes doivent l'imiter. Lorsque l'animateur se retourne pour les regarder, les jeunes doivent s'asseoir. Le dernier assis devient Jeannot Lambin à son tour.

31) LE VIEUX MATHURIN

Matériel requis : Balle ou autre objet

Description : Les jeunes se mettent en ligne derrière l'animateur. Celui-ci lance la balle ou l'objet et le premier jeune doit essayer de se rendre de l'autre côté du gymnase avant l'objet. On peut être créatif et inventer une histoire à propos de l'objet. On recommence avec chaque enfant.



32) LE POIS DANS LA CUILLÈRE

Matériel requis : Pois, cuillères

Description : Cette activité peut prendre la forme d'une course à relais. On place un pois dans une cuillère et le jeune place le bout de la cuillère dans sa bouche. Il doit ensuite se rendre de l'autre côté de la salle en courant, sans échapper le pois.

33) L'ORANGE DANS LE COU

Matériel requis : Oranges

Description : Course à relais. On forme deux équipes et ils forment chacune une ligne. Les coéquipiers doivent passer une orange d'un bout à l'autre de la ligne en utilisant seulement leurs cous. Si quelqu'un échappe l'orange, on doit recommencer au début de la ligne.

34) STATUE

Matériel requis : Musique

Description : On joue de la musique et tous dansent. L'animateur arrête la musique et les jeunes doivent prendre une position comme une statue. L'animateur doit évaluer les statues pour voir si elles bougent. Tous ceux qui bougent sont éliminés. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

35) JEU DU SCORPION

Matériel requis : Drapeau rouge

Description: On choisit une pie qui fixe le drapeau rouge à son pantalon. Elle peut geler les autres en les touchant. Cependant, elle doit faire attention de ne pas se faire voler son drapeau rouge. Si quelqu'un réussit à le prendre, ce dernier devient la pie et peut geler les autres. Le jeu se termine lorsque tout le groupe est gelé.

36) ROBIN DES BOIS

Matériel requis : Pièces d'or (sur papier)

Description : Chaque animateur se met à une station. Les jeunes sont divisés en groupes et font le tour des stations. À chaque station, l'animateur leur donne une tâche à accomplir (chanter une chanson, faire une pyramide humaine, etc.). Si le groupe accomplit la tâche, l'animateur leur donne une pièce d'or. Le but du jeu est d'obtenir le plus de pièces d'or possible. Cependant, les groupes doivent éviter le Robin des Bois qui vole l'argent des riches pour le donner aux pauvres. Robin peut seulement voler une pièce d'or à la fois.



37) ZIP, ZAP, ZOP

Matériel requis : Aucun

Description : On forme un cercle et quelqu'un commence le jeu en pointant à un autre jeune et en criant ZIP. Ce dernier doit indiquer quelqu'un d'autre et crier ZAP, le plus vite possible. On fait la même chose pour ZOP. Le jeu se continue de cette façon et si quelqu'un se trompe, il est éliminé du jeu.

38) PARACHUTE

Matériel requis : Parachute, 10 ballons

Description : Tous enlèvent leurs souliers et prennent une place autour du parachute. Plusieurs jeux peuvent être joués avec le parachute.

Chat et souris: Une personne (le chat) marche à quatre pattes sur le parachute et essaie de trouver une personne (la souris) qui marche à quatre pattes sous le parachute pendant que les autres font des vagues pour cacher la souris.

Champignon: On lève le parachute très haut et on le redescend rapidement en mettant juste la tête à l'intérieur. On peut aussi faire la même chose en s'assoiant sur le bord du parachute à l'intérieur, pour empêcher l'air de sortir. On peut ensuite faire des changements de place.

Maïs soufflé: On met plusieurs ballons sur le parachute et on fait des vagues. Le but est de faire sauter les ballons sans les faire débarquer du parachute.

39) TAG À LA LAMPE DE POCHE

Matériel requis : Lampe de poche

Description : Dans l'auditorium ou le gymnase (ou une autre grande salle), les jeunes se placent tous à l'extrémité de la salle. On ferme les lumières et les animateurs se placent à l'autre bout de la salle avec la lampe de poche. Les jeunes doivent essayer de traverser la salle sans se faire toucher par la lumière de la lampe de poche. Quand un animateur voit un jeune, il doit crier son nom et celui-ci est éliminé ou retourne au début.

40) LE TUNNEL

Matériel requis : Musique

Description : On place les jeunes en deux lignes qui se font face. Chaque jeune fait un pont en joignant ses bras avec ceux de la personne devant lui. On fait jouer de la musique. Les partenaires qui se trouvent au début de la ligne passent dans le tunnel sans se lâcher les mains et reprennent leur place à la fin de la ligne. Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'un animateur arrête la musique. Tous les enfants baissent leurs bras immédiatement, immobilisant les partenaires qui traversent le tunnel à ce moment.

41) LA GAMELLE

Matériel requis : Ballon

Description : Un joueur donne un coup de pied au ballon. Pendant que le loup va le chercher pour le remettre à sa place, les autres joueurs vont se cacher. Une fois le ballon en place, le loup doit repérer les autres joueurs et taper sur le ballon dès qu'il voit quelqu'un. Le loup doit préciser le prénom du joueur ainsi que sa cachette. Le joueur est attrapé et il s'assoit près du ballon. Pour délivrer ceux qui sont attrapés, un joueur doit réussir à donner un coup de pied au ballon avant que le loup ne le prenne. ATTENTION: le loup doit s'écarter du ballon (5 pas) afin de permettre aux autres joueurs de tenter leur chance.

42) LE BÉRET

Matériel requis : Béret (ou foulard)

Description : On forme deux équipes qui se mettent en ligne, l'une en face de l'autre. Le béret est au milieu. Chaque joueur de l'équipe obtient un numéro de l'animateur (1 à 6 pour une équipe de 6 joueurs). L'animateur dit un numéro : les joueurs dont le numéro est cité (un dans chaque équipe) se précipitent vers le béret. Ils ont une main dans le dos. Celui qui prend le béret doit rentrer dans son camp sans se faire prendre par l'autre. Le point est marqué par l'équipe du porteur du béret, si celui-ci arrive à le ramener dans son camp, ou par l'autre équipe s'il se fait toucher.

43) VIS À VIS

Matériel requis : Aucun

Description : Le meneur donne des consignes que des petits groupes de deux joueurs exécutent. Par exemple, «main à main»... «joue à joue»... «dos à dos»... etc. À la consigne «vis à vis», tout le monde change de partenaire et le meneur essaie d'en trouver un. Celui qui se trouve tout seul devient le meneur.

44) SUR LA PLAGE, DANS LA MER

Matériel requis :

Grand cercle dessiné sur le sol (à la craie)

Description : Les participants se tiennent debout autour du cercle tracé sur le sol. L'intérieur du cercle représente la mer. L'extérieur (l'endroit où ils se tiennent) représente la plage. À chaque fois que le meneur va prononcer les mots «dans la mer», les joueurs devront sauter à pieds joints par-dessus la ligne pour atterrir à l'intérieur du cercle. Quand le meneur dit «sur la plage», il faut sauter en arrière pour sortir du cercle. Si le meneur dit autre chose (par exemple, «sur la mer» ou «dans la plage»), il ne faut pas bouger. De même, si le meneur dit «sur la plage» alors que les joueurs sont déjà sur la plage. Le joueur qui se trompe est éliminé. Les termes «dans la mer» ou «sur la plage» peuvent être intégrés dans une histoire que raconte le meneur.

45) REQUINS, DAUPHINS

Matériel requis : Aucun

Description : Les enfants sont divisés en deux équipes. Les jeunes d'une même équipe se couchent par terre, un à côté de l'autre. Les pieds des enfants d'une équipe devraient toucher aux pieds des enfants de l'autre équipe. L'animateur donne le nom de «dauphins» à un groupe et de «requins» à l'autre. Lorsque tout le monde est installé, l'animateur crie le nom d'une des équipes. Les deux équipes se lèvent et l'équipe qui a été nommée doit courir après l'autre équipe. Cette dernière doit se rendre à une ligne prédéterminée sans qu'aucun de ses joueurs ne se fassent toucher par un adversaire. Les enfants qui se font toucher changent d'équipe. L'animateur peut essayer de mélanger les enfants en criant un autre nom (par exemple, baleines).

46) MOUCHE, MOUCHE, ABEILLE

Matériel requis : Aucun

Description : Les enfants s'assoient en cercle. L'animateur fait le tour du cercle en touchant la tête des enfants. À chaque tête, l'animateur dit mouche". Après avoir touché la tête de quelques enfants, l'animateur dit "abeille". L'enfant ayant été identifié comme l'abeille se lève et court autour du cercle vers la droite. L'animateur court autour du cercle mais vers la gauche. Il doit essayer de se rendre à la place où était l'enfant avant que celui-ci reprenne sa place. La personne qui se retrouve sans place est la prochaine à faire le "mouche, mouche, abeille".

47) LA «BALLOUNE» DANS LES AIRS

Matériel requis : "Balloune"

Description : Tous les joueurs se dispersent dans la pièce. Une «balloune» est lancée dans les airs. Le but du jeu est de la garder dans les airs le plus longtemps possible. On peut compter le nombre de passes que l'on fait. Pour compliquer le jeu, on peut ajouter des règlements : une personne ne peut pas toucher la «balloune» deux fois de suite, personne ne peut toucher la «balloune» avec ses mains, etc. On peut aussi ajouter des «ballounes».

48) CHAISE MUSICALE

Matériel requis : Chaises, musique

Description : On place les chaises en deux rangées, dos à dos. Il devrait y avoir une chaise de moins que le nombre de joueurs. On commence la musique. Les participants marchent autour des chaises. Lorsque la musique arrête, tous les joueurs doivent essayer de se trouver une chaise pour s'y asseoir. La personne qui n'a pas de chaise est éliminée. Le gagnant est la personne qui réussit à rester jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule chaise.

49) MAMAN, EST-CE QUE JE PEUX?

Matériel requis : Aucun

Description : Les enfants se placent tous en ligne, un à côté de l'autre. Un enfant est choisi pour être la «maman». Chacun leur tour, les enfants de la ligne disent: «Maman, est-ce que je peux...?» en ajoutant la façon qu'ils aimeraient avancer. Par exemple, «Maman est-ce que je peux prendre deux pas de géant?» ou «Maman, est-ce que je peux prendre 5 pas de souris?». Les enfants peuvent utiliser leur imagination pour inventer des sortes de pas ou des façons d'avancer (faire des culbutes, etc.). La «maman» doit répondre «oui» ou «non». Si elle répond «non», elle ajoute ce qu'elle permet au joueur de faire. Par exemple, «Non, tu ne peux pas prendre trois pas de géant mais tu peux faire deux sauts de lapin». Le premier joueur à atteindre la «maman» prend ce rôle et le jeu recommence.

50) SORCIÈRE, OGRE, LUTIN

Matériel requis : Aucun

Description : Les participants sont divisés en deux équipes qui se font face, à environ 5 ou 6 mètres l'une de l'autre. Les membres de chaque équipe se rassemblent pour décider s'ils seront des sorcières, des ogres ou des lutins (sans se faire entendre de l'autre équipe). Les ogres mangent les sorcières, les sorcières font peur aux lutins et les lutins chatouillent les ogres. Lorsque l'animateur donne le signal, les deux équipes dévoilent leur identité : les sorcières font «hi-hi-hi» en s'assoiant sur leurs balais imaginaires ; les ogres grognent en essayant de faire peur ; et les lutins font «guili, guili, guili» en bougeant leurs doigts près de leur tête. L'équipe qui gagne doit courir après l'autre équipe pour essayer de toucher des joueurs. Les joueurs touchés changent d'équipe et le jeu recommence.

51) DRAPEAU#2

Description : Les enfants sont divisés en deux équipes. Le but du jeu est de voler le drapeau de l'autre équipe sans se faire toucher par le gardien du drapeau ou la police de l'autre équipe (il y a deux personnes choisies au début du jeu pour être la police et le gardien). Si un membre de l'équipe se fait attraper par le gardien ou la police, il faut qu'ils s'assoient. Ils peuvent seulement rejoindre le jeu si un membre de leur équipe vient leur toucher la main.

52) SOCCER BASE-BALL

Description : Ce jeu a le même principe qu'un jeu de base-ball mais au lieu de frapper une balle de base ball, on utilise un ballon de soccer et on le frappe avec nos pieds.

54) TAG SAUTE-MOUTON

Description : Même principe que le jeu de tag. Quand le pigé touche quelqu'un d'autre, cette personne doit se mettre en petite boule (en forme de mouton). Pour être dégelé, un de leur coéquipiers doit sauter par-dessus eux (comme le jeu de saute-mouton!).

55) TAG DE CHAÎNE

Description : Même principe que le jeu de tag. Quand le pigé touche un autre joueur, le joueur touché se joint au pigé pour former une chaîne. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste seulement une personne.

56) SORCIÈRES ET VAMPIRES

Description : Les enfants sont divisés en deux équipes, un équipe de sorcières et une équipe de vampires. Les deux équipes se mettent dos à dos. Une équipe commence à s'avancer. À un certain point, l'animateur crie "les sorcières s'en viennent!". A leur tour, les sorcières se tournent de bord et courent après les vampires. Si un vampire est touché, il devient une sorcière et à son tour, court après les vampires.

57) TAG DANS LE TRAIN

Description : Les enfants sont divisés en partenaires. Une personne dans chaque équipe est le pigé. L'animateur délimite un carré (plus le carré est petit, plus le jeu est drôle !). Tout le monde rentre dans le cercle et quand l'animateur crie «go!», il faut que les pigés chassent leurs partenaires qui sont de l'autre côté du carré. Très comique!

58) TAG CHAT/SOURIS/SWITCH

Description : Il vous faut beaucoup d'enfants pour faire ce jeu. Une personne est le chat et l'autre est la souris. Il y a trois rangs de jeunes qui se tiennent debout et écartent leurs bras. Le chat se met entre deux rangs et la souris entre deux autres. Il faut que le chat chasse la souris, mais, quand l'animateur dit «SWITCH!», les enfants en rang se tourne (de 90 degrés). Quand ils se tournent, cela crée des nouveaux rangs et le chat et la souris se perdent de nouveau.

59) ROI ET REINE

Description : Un enfant est choisi pour être le roi/la reine. Il/elle se met devant le groupe. Avec son dos face au groupe, le roi/la reine tire un ballon par en arrière et tout le monde dans l'équipe essaye d'attraper le ballon. Après que le ballon est attrapé, tous les jeunes cachent les mains derrière leur dos. Le roi/la reine se tourne et essaye de deviner qui a attrapé le ballon. S'il/elle devine (3 chances), il/elle reste le roi/la reine. Sinon, c'est la personne avec le ballon qui devient le roi/la reine.

60) VOLER L'OR

Description : Ce jeu a le même principe que le jeu du drapeau. Les enfants sont divisés en deux équipes et chaque équipe a un cerceau avec des sacs de sable à l'intérieur (l'or). Le but du jeu est de voler l'or de l'autre équipe sans se faire toucher par l'autre équipe. Si un enfant est touché, il faut qu'il rentre dans la maison de l'autre équipe. Pour se libérer, un membre de son équipe doit venir lui toucher la main.

61) SOCCER À QUATRE BUTS

Description : Ce sont les mêmes règles que celles du jeu de soccer, mais on joue avec quatre ballons et quatre buts. Chaque équipe a deux buts.

62) DANS L'EAU

Description : C'est la même chose que «mouche, mouche, abeille » mais on le joue avec de l'eau (dehors!). Une personne est pigée et elle a un seau d'eau. Elle passe et met une goutte d'eau sur la tête de chaque personne en disant «goutte» à chaque fois. Quand elle renverse le seau sur quelqu'un elle crie «seau d'eau» et la personne mouillée doit se lever et courir autour du cercle en essayant de toucher la personne. Si elle réussit, elle devient le pigé.

63) SAUVER LA QUILLE

Description : Une personne est choisie pour être la gardienne d'une quille. Le reste de l'équipe a des ballons et lance les ballons pour essayer de faire tomber la quille. La personne qui fait tomber la quille devient le nouveau gardien.

64) BOSTON

Description : Un numéro est assigné à chaque personne. Tous les joueurs s'asseyent en cercle avec une personne au centre. Cette personne crie deux numéros, et les personnes avec ces numéros doivent essayer de changer de place sans que la personne au milieu ne prenne leur place. Si la personne au milieu crie «Boston!», tout le monde doit changer de place et la personne qui n'a pas de place doit se mettre au milieu.

65) ROCHE, PAPIER, CISEAUX GÉANT#1

Description : C'est le même principe que le jeu «roche, papier, ciseaux!» normal mais les enfants sont divisés en deux équipes. Ensemble ils décident de l'objet à imiter et quand l'animateur compte jusqu'à trois, les enfants imitent leur objet. L'équipe gagnante court après les membres de l'autre équipe et essaye de les toucher. Si elle y parvient, les enfants touchés se joignent à elle.

66) LE "GRINCH"

Description : Quelques enfants sont choisis pour être des «grincheux». Ils doivent essayer de voler les sacs de sable qui sont dans un cerceau au centre du groupe, sans se faire frapper par les ballons des autres joueurs (le reste du groupe se place en deux lignes). Pour gagner, tous les sacs de sable doivent être ramenés derrière la ligne de départ.

ACTIVITÉS EXTÉRIEURES

1) LES BULLES

Matériel requis : Contenant, pailles, savon à vaisselle, glycérine, chiffons

Description : Mélanger une partie de savon à vaisselle avec trois parties de glycérine et douze parties d'eau. Ensuite, on voit qui peut souffler la plus grosse bulle avec sa paille

2) CHASSE AUX TRÉSORS

Matériel requis : Sac (pour chaque jeune), liste d'objets à trouver (avec dessins)

Description : Lors d'une randonnée dans les bois, les enfants doivent essayer de trouver les objets sur leur liste. Ils peuvent ensuite replacer les objets dans la forêt ou les mettre dans leur sac pour ensuite retourner au camp et faire un bricolage. Il est conseillé de seulement ramasser des objets du sol et non de les arracher des plantes.

3) SERPENTS ET ÉCHELLES

Matériel requis : Craie, gros dé

Description : Dessiner un gros jeu de serpents et échelles dehors. Les enfants sont les pions et roulent le gros dé chacun leur tour. Ils avancent le nombre de cases indiquées sur le dé. S'ils aboutissent sur une échelle, ils peuvent la monter. S'ils finissent sur un serpent, ils doivent reculer jusqu'à la queue du serpent.

4) À LA RECHERCHE DU GAZON

Matériel requis : Carton vert, ciseaux

Description : Découper le carton en forme de gazon. Éparpiller ces cartons dans le terrain de soccer. Les jeunes doivent essayer de trouver le plus grand nombre de cartons possible dans le terrain.

5) FRISBEE-GOLF

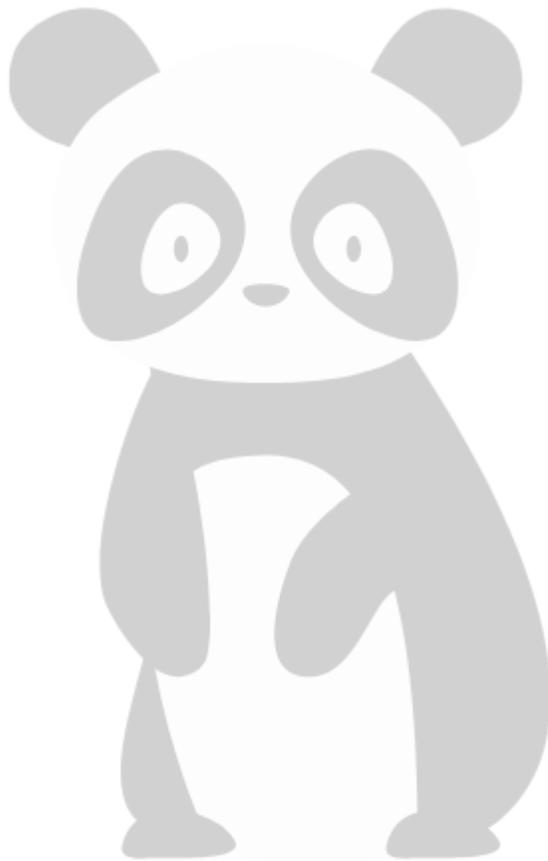
Matériel requis : Frisbee, bâtons

Description : On plante des bâtons dans le terrain de soccer, chacun représentant un trou sur le terrain de golf. Le but du jeu est de frapper chaque bâton de bois avec le Frisbee en utilisant le moins de lancers possibles.

6) COURSE À OBSTACLES DANS L'EAU

Matériel requis : Cônes, balles, arrosoir, petite piscine, bocal d'eau, etc.

Description : On invente une course à obstacles en incorporant de l'eau. Excellente activité lors des journées très chaudes.



JEUX CALMES

1) FLEURS VIVANTES

Matériel requis : Feuille de papier sur laquelle on trace des fleurs avec des pétales, ciseaux, bocal d'eau

Description : On découpe les fleurs. Ensuite, on plie les pétales vers le centre de la fleur, en faisant tout le tour de la fleur. On place la fleur dans le bocal d'eau et on observe les pétales s'ouvrir. L'eau rend la fleur vivante.

2) TÉLÉPHONE

Matériel requis : Aucun

Description : Une personne commence en chuchotant un message dans l'oreille de son voisin. Celui-ci répète ce qu'il a entendu dans l'oreille de son voisin et ainsi de suite. Une fois que le message a fait tout le tour du cercle, la dernière personne le répète tout fort. C'est comique de voir comment le message s'est transformé.

3) CLIN D'OEIL

Matériel requis : Aucun

Description : Les joueurs sont assis en cercle. Pendant que tous les participants ont les yeux fermés, le moniteur fait le tour et donne une tape sur l'épaule pour désigner le détective, et 2 tapes pour désigner l'assassin. Ainsi, personne ne sait qui sont le détective et l'assassin (sauf eux-mêmes). Pendant que tout le monde échange des regards, l'assassin fait des clin d'oeil subtils aux joueurs (ils se couchent s'ils sont éliminés). Si le détective est éliminé, l'assassin a gagné. Si le détective accuse tout haut un joueur et qu'il dit juste, il remporte la partie.

4) JOUEUR-PROMENEUR

Matériel requis : Bandeaux

Description : Tous les joueurs se tiennent dos au mur, les yeux bandés ou fermés. Le joueur-promeneur se promène nu pied dans la pièce et s'arrête. Les joueurs doivent indiquer du doigt où ils pensent que le joueur-promeneur se trouve. Le joueur qui a l'indication la plus proche prend la place du joueur-promeneur.

5) À QUI SONT CES JAMBES?

Matériel requis : Couverture

Description : On fait un rideau avec une couverture de façon à seulement montrer les jambes des joueurs. Les joueurs se mettent, pieds nus, en arrière de la couverte. Le reste du groupe doit essayer d'identifier à qui appartiennent les jambes.

6) GENTIL MINOU

Matériel requis : Aucun

Description : Le groupe s'assoit en cercle. Une personne est choisie pour être le minou. Le minou doit approcher une personne dans le cercle et essayer de la faire rire ou sourire. La personne doit essayer de ne pas rire et doit prononcer «Gentil minou» trois fois de suite. Si elle réussit, le minou doit recommencer avec quelqu'un d'autre. Si elle ne réussit pas, cette personne devient le minou.

7) CHOC ÉLECTRIQUE

Matériel requis : Aucun

Description : On forme un cercle et chacun se tient la main. On choisit une personne qui sort de la salle. Une autre personne est choisie pour commencer le choc. Cette personne commence le «choc électrique» en serrant la main de son voisin. Le choc passe autour du cercle de cette façon. La personne revient et doit essayer de deviner où est rendu le choc. Elle a trois chances pour deviner.

8) DU SOCCER ET DU SOUFFLE

Matériel requis : Carton, balle de ping-pong, pailles

Description : Avec le carton, on fabrique un petit stade de soccer (avec deux buts et une clôture à la limite du terrain). Ensuite, deux adversaires essaient de souffler sur la balle avec leur paille pour l'envoyer dans le but opposé.

9) QU'EST-CE QUI MANQUE?

Matériel requis : Variété d'objets 8

Description : On étale les objets sur la table. On demande aux jeunes de les nommer et de s'en rappeler. Ensuite, pendant qu'ils ferment les yeux, on enlève un des objets. Ils doivent deviner quel est l'objet manquant.

10) JE VAIS EN VOYAGE

Matériel requis : Aucun

Description : L'animateur dit: «Je vais en voyage et j'apporte...» Le mot choisi doit commencer avec les mêmes lettres que ses initiales. Les jeunes s'essayent aussi et l'animateur leur dit si, oui ou non, ils peuvent l'apporter avec eux (oui, si le mot a les mêmes initiales que le nom du jeune). Les jeunes doivent essayer de deviner le règlement qui guide le jeu. Une fois qu'ils l'ont trouvé, ils ne doivent pas le dévoiler avant que tous l'aient trouvé.

11) EXERCICE DE RELAXATION

Matériel requis: Aucun

Description: Tous se couchent par terre, avec tous leurs membres étendus. On baisse les lumières et tout est silencieux. Ensuite, l'animateur dit de relaxer une partie du corps à la fois, en parlant doucement. Chaque partie doit être complètement relaxée avant de continuer à la prochaine partie. Il commence par les orteils et finit avec la tête. À la fin, chacun devrait se sentir comme si son corps est très lourd et cale dans le plancher. Par la suite, il faut bouger chaque partie du corps, une à une, pour se «réveiller».

12) MOTS MÉLANGÉS

Matériel requis : Liste de mots mélangés, crayons

Description : L'animateur fait une liste de mots mais avec l'ordre des lettres mélangé ou inversé. Les jeunes doivent essayer de découvrir les mots cachés.

13) DEUX VÉRITÉS ET UN MENSONGE

Matériel requis : Aucun

Description : Chaque jeune raconte trois histoires. Une d'entre elles doit être un mensonge. Les autres doivent deviner laquelle est un mensonge mais ont seulement le droit de poser des questions qui se répondent par oui ou non.

14) VINGT QUESTIONS

Matériel requis: Aucun

Description: On forme un cercle. Un jeune pense à un événement ou autre chose et le chuchote à l'animateur. Les autres jeunes peuvent poser des questions auxquelles le jeune répond par oui ou non. Ils doivent essayer de deviner l'événement en posant vingt questions ou moins.

15) COMPTER JUSQU'À 10!

Matériel requis : Aucun

Description : On divise les enfants en équipes. Chaque équipe s'assoit en cercle. Les enfants de chaque équipe doivent compter jusqu'à 10 en commençant à 1. Un enfant ne peut pas dire deux chiffres de suite et on ne peut pas pointer ou indiquer quel enfant dira le prochain numéro. Si deux enfants disent un chiffre en même temps, l'équipe doit recommencer le compte à 1. La première équipe à se rendre à 10 gagne.

16) LE PHOTOGRAPHE

Matériel requis : Aucun

Description : Ce jeu se joue mieux en petits groupes (de 4 ou 5). On choisit un photographe. Les autres joueurs se placent comme ils veulent pour former une belle «photo» et restent immobiles. Le photographe les observe ensuite pendant 1 minute. Il sort de la salle et les enfants ont 1 minute pour apporter des changements à la photo (changer de position, échanger de souliers, ajouter ou enlever des chapeaux, etc.) À la fin de la minute, le photographe revient dans la salle et essaie de reconstituer la photo initiale en identifiant les changements apportés (jeu d'observation).

17) LE TÉLÉGRAMME

Matériel requis : Tableau, marqueurs pour tableau blanc

Description : Les enfants du groupe se placent en ligne, l'un derrière l'autre. Le premier enfant en avant de la ligne devrait faire face au tableau et avoir un marqueur dans les mains. Le dernier enfant en arrière de la ligne choisit un mot secret (4 ou 5 lettres seulement). Il dessine la première lettre du mot dans le dos de la personne devant lui. Cette dernière dessine la lettre qu'elle a sentie dans son dos dans le dos de la personne devant elle. La lettre continue à voyager ainsi jusqu'au devant de la ligne. La première personne l'écrit au tableau. On recommence avec toutes les lettres du mot et à la fin, on compare le mot obtenu au tableau au mot initial choisi par la personne à l'arrière de la ligne.

18) LA TOUR INFERNALE

Matériel requis : Bouteille avec son bouchon, 40 allumettes (ou petits bâtons de bois)

Description : On forme quatre équipes qui reçoivent chacune le même nombre d'allumettes (10). Chacune son tour, une équipe pose une allumette sur le bouchon. Celle qui fait tomber la tour ramasse les allumettes. L'équipe qui n'a plus d'allumettes gagne.

19) LE ROI DU SILENCE

Matériel requis : Clés, bandeau

Description : Tous les joueurs sont en ligne, le roi est assis à 5 mètres d'eux, les yeux bandés. Un joueur va chercher les clés. Il gagne s'il arrive à les ramener à sa place sans que le roi remarque. Il prend alors la place du roi. S'il est repéré par le roi, il perd et retourne à sa place. Le roi reste sur son trône.

20) LE VOLEUR DE BAGUE-DAGUE

Matériel requis : Ficelle de 4 à 5 mètres de longueur, bague

Description : Un joueur sort de la pièce: c'est l'inspecteur. Les autres joueurs forment un cercle assis et placent leurs mains derrière le dos. La bague est alors enfilée dans la ficelle qui est tendue autour du cercle et qui passe dans chaque main. L'inspecteur revient en jeu. Les joueurs doivent faire circuler la bague sur la ficelle sans se faire repérer par l'inspecteur.

21) JE TE PASSE UN CHAT

Matériel requis : Deux objets communs (bâton, fourchette, etc.) qui font office de «chat» et de «chien»

Description : Les participants sont assis en cercle. Le meneur passe un objet à son voisin de droite et dit: «Je te passe un chat». Le voisin demande : «Un quoi?» Le meneur répond: «Un chat». Le voisin conclut: «Ah! Un chat». Il prend le chat. Il propose ensuite son chat à son voisin : Voisin 1 : «Je te passe un chat». Voisin 2 : «Un quoi?» Le voisin 1 se tourne alors vers le meneur : Voisin 1 : «Un quoi?» Meneur : «Un chat». Voisin 1 : «Un chat». Voisin 2: «Ah! Un chat». Et le chat continue à circuler. Quand le principe est assimilé, le meneur fait passer un «chien» (un autre objet) dans l'autre sens. Le but est de se tromper le moins possible.

22) QUESTIONS-QUESTIONS

Matériel requis : Aucun

Description : Les participants se divisent en deux équipes qui forment chacune une file. Les deux premiers de chaque file se font face. Le premier joueur d'une équipe pose une question. Par exemple: «Aurais-tu vu la clé de ma chambre?» Le joueur de l'autre équipe qui lui fait face doit alors répondre à cette question par une autre question. Par exemple : «Tu ne l'aurais pas perdue dans le champ?» Le premier joueur doit alors répondre par une nouvelle question. Si un joueur ne répond pas avec une question, il rejoint la queue de la file et laisse son coéquipier suivant continuer. On continue ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les personnes d'une équipe soient passées.



PETITS JEUX

1) LE BANQUET DU ROI

NOMBRE: 10 à 30 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Au signal, courir jusqu'à une nouvelle place.

TYPE: Petit jeu sportif

DÉROULEMENT: Des objets (cerceaux ou autre) sont dispersés sur le terrain et marquent des places au banquet du roi. Au cri du meneur : « Vive le Roi!! », les joueurs doivent se trouver une nouvelle place. Le meneur enlève une place (cerceau) à chaque fois qu'il crie.

MATÉRIEL: Cerceaux (ou autre objet pour marquer les places)

ATTENTION: Il faut éviter que les joueurs éliminés trouvent le temps

2) L'HISTOIRE NARRÉE

NOMBRE: 10 À 30 PARTICIPANTS

AGE: 5 ans et +

BUT: Courir à sa base si son nom est nommé. Attraper les autres lorsque leur nom est nommé.

TYPE: Jeu de rapidité, écoute d'une histoire, jeu coopératif

DÉROULEMENT: Deux équipes de nombre égal forment deux lignes parallèles séparées d'un mètre et demi et se font face. La ligne des crustacés fait face à celle des crudités. Le meneur raconte une histoire fictive qu'il invente au fur et à mesure, et chaque fois qu'il prononce « crustacé », tous les joueurs de la ligne des crustacés doivent courir se réfugier à leur base qui est située une dizaine de mètres plus loin, et les crudités essaient de les toucher avant qu'ils n'y parviennent. Si une crudité touche un crustacé, le touché rejoint la ligne du toucheur.

MATÉRIEL: Des objets pour délimiter les lignes.

VARIANTES: Varier les deux mots clefs qui déterminent les équipes! Choisissez deux mots qui commencent de la même manière pour prolonger le suspense !!

3) CHECK-MOI, CHECK-MOI PAS

NOMBRE: 5 À 18 PARTICIPANTS

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Ne pas croiser un autre joueur du regard

TYPE: Jeu rapide

DÉROULEMENT: Un objet est placé au milieu et les jeunes forment un cercle autour. Tout le monde fixe l'objet pendant que quelqu'un compte 3...2...1...Go! À go, tout le monde lève les yeux et choisit quelqu'un à regarder dans les yeux. Il est interdit de loucher, de changer de personne ou de ne regarder personne. Si deux personnes se croisent mutuellement du regard, elles sont éliminées.

MATERIEL: N'importe quel objet à placer au centre (n'importe quoi fera l'affaire, même une tache sur le sol)

VARIANTES: Intégrer le jeu dans une thématique! Exemple: les gorgones (méduses) ont un regard capable de pétrifier, trouver une animation à faire lorsqu'on est pétrifié!

4) PTERODACTYLE

NOMBRE: 4 - 15 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Ne pas montrer ses dents

TYPE: Petit jeu rigolo, se dégourdir le visage

DÉROULEMENT: En rond, chacun doit, à son tour, dire ptérodactyle cachant les dents avec ses lèvres. Si quelqu'un imite le cri du ptérodactyle au lieu de dire le mot, ça vire de bord! Si on aperçoit les dents de quelqu'un, il est éliminé!

MATÉRIEL: Aucun

5) DIAMANT

NOMBRE: 10 - 45 participants

ÂGE: 7 ans et +

BUT: Pour les voleurs : attraper le diamant et le rapporter derrière leur ligne.
Pour les policiers : protéger le diamant et toucher les voleurs qui viennent trop près.

TYPE: Petit jeu sportif

DÉROULEMENT: Deux lignes parallèles sont séparées de 15-20 mètres. Les voleurs sont derrière l'une, les policiers derrière l'autre. À environ 3-4 mètres devant les polices se trouve le diamant tant convoité. Les voleurs doivent venir s'en emparer sans se faire toucher. Si un policier sort, mais n'attrape personne, il est éliminé. S'il touche un/des voleur(s), c'est (lui) eux qui (est) sont éliminé(s).

MATÉRIEL: Aucun

VARIANTES: Plusieurs petits diamants au lieu d'un gros!

6) POULES-RENARDS-VIPÈRES

NOMBRE: 15-60 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Poules : attrapent toutes les vipères, mais évite qu'un renard ne t'attrape!
Vipères: attrapent tous les renards, mais évite qu'une poule ne t'attrape!
Renards: attrapent toutes les poules, mais évite qu'une vipère ne t'attrape!

TYPE: Petit jeu sportif

DÉROULEMENT: Le groupe est divisé en trois équipes égales. Chacune des trois équipes a une base délimitée clairement (base = invulnérable). Si quelqu'un est touché à l'extérieur de sa base, il est fait captif à la frontière de la base adverse. Pour le sauver, un membre de son équipe devra venir le chercher et le ramener, main dans la main, à sa propre base. Le jeu se termine si tous les membres d'une équipe sont faits captifs.

MATERIEL: Des cordes pour délimiter les bases de chacune des trois équipes

VARIANTES: Jeu à intégrer dans ta thématique! Ça peut facilement être n'importe quoi, exemple : chevaliers, dragons, princesses

7) LE PSYCHOLOGUE

NOMBRE: 4 - 20 participants

AGE: 7 ans et +

BUT: Le psychologue doit trouver la maladie des patients

TYPE: Petit jeu d'observation

DÉROULEMENT: Pendant l'absence du psychologue, les patients se trouvent ensemble une maladie. La maladie est une action observable (tirer la langue, se gratter le coude, fixer le nez du psychologue, etc...). Une fois la maladie choisie, le psychologue revient et pose des questions aux membres individuellement. Ceux-ci répondent tout en montrant les symptômes de la maladie.

MATÉRIEL: Aucun

VARIANTES: Avec les plus vieux, laissez leur imagination décider des maladies farfelues

8) LE MENU DU CAPITAINE

NOMBRE: 10 - 40 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Incarner des aliments, se sauver dans les frigos du capitaine pour éviter d'être mangé!

TYPE: Petit jeu coopératif, expression dramatique

DÉROULEMENT: Le Capitaine a vraiment faim, et il se demande bien ce qu'il mangera. Il a plein de frigos (tapis bleus). Les jeunes sont dans l'aire de jeu en imitant les aliments que le Capitaine imagine tout haut. « Je pourrais manger... du POULET » (les jeunes imitent des poulets), ou... « j'ai tellement faim, que je mangerais du LION » (les jeunes se promènent en lion). Soudain, le Capitaine hurle « À LA SOUPE! ». À ce moment, tout le monde doit se trouver un frigidaire (embarquer sur un tapis). Le Capitaine essaie quant à lui de taguer les jeunes qui n'ont pas trouvé de frigo. À noter qu'un frigo peut contenir un nombre illimité de jeunes, c'est pourquoi ils doivent s'entraider et s'accrocher les uns aux autres. Ceux qui se font taguer vont ensuite rejoindre le Capitaine et l'aident à taguer. Une fois que tout le monde est dans un frigidaire, le Capitaine se dirige vers un frigidaire, l'ouvre, et demande à chaque jeune quel aliment ils sont. Ceux-ci doivent imaginer et répondre rapidement quelque chose que le Capitaine ne voudra pas manger: « Des chaussettes! », « De vieilles bines! ». En voyant ça, le Capitaine crie « C'est pas ce que je veux... J'aimerais mieux manger... du Sanglier ! » et il enlève le frigo. Tout le monde ressort et se remet à imiter ce que le capitaine dit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul frigo. Le but des jeunes est de coopérer pour être le plus grand nombre à survivre (sur un tapis bleu, mon record est 16!). Lorsque c'est le dernier Frigo, le Capitaine l'ouvre et s'émerveille : il a trouvé!

MATERIEL: Des tapis de gym sont au sol (ça peut aussi être des carrés dessinés à la craie sur l'asphalte) ou toute autre manière de délimiter le sol.

VARIANTES: Jeu à intégrer dans ta thématique! Ça peut facilement être n'importe quoi, exemple : un chef et ses grills BBQ. Un jardinier et son jardin, etc.

9) COURSE ÉQUILBRÉE

NOMBRE: 6 - 30 participants

AGE: 7 ans et +

BUT: Tous les membres de ton équipe doivent réussir la course avec leur objet sur la tête.

TYPE: Petit jeu coopératif

DÉROULEMENT: Deux équipes font la course et doivent se rendre du point A au point B. Tout le monde a un objet en équilibre sur la tête. Si l'objet échappe à quelqu'un, cette personne ne peut pas le récupérer. C'est un coéquipier qui doit venir l'aider et le lui replacer sur la tête. C'est donc une course d'équipe, puisque le premier n'est pas plus rapide que le dernier de son équipe!

MATERIEL: Petites poches de sable, frisbees, verres d'eau, objet divers à mettre en équilibre sur la tête

VARIANTES: Faites varier les objets à tenir en équilibre selon la difficulté désirée!

10) LES HOMMES ET FEMMES D'AFFAIRES ET LE VAMPIRE (variante de Serrez la main)

NOMBRE: 10 - 40 participants

ÂGE: 7 ans et +

BUT: Pour le vampire : vampirise l'inspecteur. Pour l'inspecteur, trouve le vampire!

TYPE: Petit jeu d'observation, sensoriel

DÉROULEMENT: Le meneur désigne secrètement un vampire et un inspecteur. Tous les autres sont des hommes et femmes d'affaires et se promènent dans l'aire de jeu en faisant des poignées de main. Le vampire, quant à lui, utilise son index pour frotter le poignet de ses victimes au moment de serrer la main. Une personne vampirisée compte 5 secondes, puis s'écroule. L'inspecteur est obligé de serrer des mains aussitôt qu'on lui présente sa main. S'il ne serre aucune main, il sera facile à identifier pour le vampire!!

MATÉRIEL: Rien

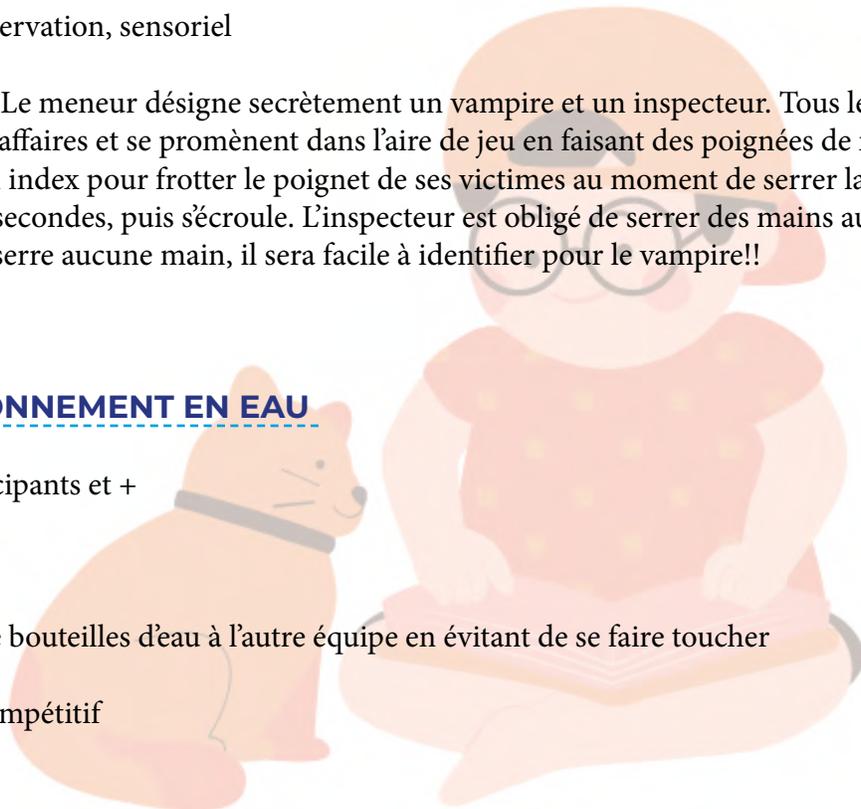
11) L'APPROVISIONNEMENT EN EAU

NOMBRE: 15 participants et +

ÂGE: 9 ans et +

BUT: Voler le plus de bouteilles d'eau à l'autre équipe en évitant de se faire toucher

TYPE: Jeu sportif, compétitif



DÉROULEMENT: Deux équipes s'affrontent dans le but d'avoir le plus de bouteilles d'eau dans leurs provisions. Chaque équipe commence avec un nombre égal et elles se placent au fond de leur zone. Une ligne centrale divise le terrain en deux. Lorsqu'un joueur est dans sa zone, il ne peut être touché et doit tenter de toucher les intrus qui tentent de voler les bouteilles. S'il traverse la ligne et entre en zone opposée, il doit éviter de se faire toucher et aller chercher une bouteille d'eau (1 à la fois). Les joueurs touchés s'immobilisent sur place et doivent être secourus par un coéquipier (qui fait une action préétablie comme passer entre ses jambes).

MATERIEL: Bouteilles d'eau en plastique

VARIANTES: Changer «l'approvisionnement en eau» pour un thème qui s'insère dans votre thématique!

12) LES PIEDS DE BÉTON

NOMBRE: 8-20 participants

AGE: 8 ans et +

BUT: Éviter d'être tagué par la tag avec les yeux bandés.

TYPE: Jeu sensoriel

DÉROULEMENT: Une tag a les yeux bandés. Dans une pièce vide, les autres joueurs (qui peuvent voir) se positionnent debout un peu partout. Au signal du meneur, les pieds des joueurs sont pris dans le béton, seule la partie supérieure du corps peut bouger pour éviter d'être taguée. La tag avec les yeux bandés entre dans la pièce et, en marchant les bras devant, tente de toucher tout le monde.

MATÉRIEL: Rien

VARIANTES: Si c'est trop facile, donner le droit à 1 ou 2 pas.

13) LES CHAUVES-SOURIS

NOMBRE: 8-30 participants

AGE: 4 à 9 ans

BUT: Éviter la chauve-souris muette.

TYPE: Jeu sensoriel

DÉROULEMENT: Tous les joueurs ont les yeux bandés ou fermés. Le meneur désigne secrètement la (ou les) chauve-souris muette en lui touchant l'épaule. Cette dernière ne peut ni bouger ni répondre. Au signal donné, les autres chauves-souris se promènent dans la pièce. Si une chauve-souris en rencontre une autre, elle laisse échapper un petit cri, et l'autre doit lui répondre. Si, toutefois, elle n'obtient aucune réponse, c'est qu'elle a touché la chauve-souris muette! Elle devient muette à son tour et ne peut plus bouger. Le jeu se termine lorsque presque tout le monde est muet.

VARIANTES: Idéal dans un lieu étroit comme un corridor.

14) BALLON ÉCHEC

NOMBRE: 10-40 participants

AGE: 7 ans et +

BUT: Toucher le roi adverse en évitant d'être touché par un ballon.

TYPE: Jeu de ballons, compétitif

DÉROULEMENT: Dans une pièce de Squash/Raquetball ou tout autre endroit fermé ou il est possible de lancer des ballons sans rien briser, diviser le terrain en deux parties égales. Deux équipes s'opposent dans un match de ballon chasseur qui utilise entre 3 et 6 ballons en mousse. Dans chacune d'elle, un roi, une reine et un fou sont secrètement désignés. Les autres joueurs sont des pions, qui, si touchés par un ballon, se rangent sur le côté. Lorsqu'un allié attrape un ballon, un joueur revient au jeu selon l'ordre des éliminations. Si le roi d'une équipe est atteint, l'équipe adverse remporte la manche. La reine, quant à elle, sacrifie sa vie si jamais le roi est atteint. En réponse à ce sacrifice, elle sera toujours la première à revenir dans le jeu si un ballon est attrapé. Le fou, quant à lui, ne peut jamais être éliminé! Cependant, il ne pourra jamais lancer de ballon (ni botter!).

MATÉRIEL : Des ballons en mousse.

VARIANTES: Inventer des rôles pour les cavaliers et les tours! Si vous avez assez de joueurs, faites un tournoi : 4 équipes, coeur carreau, trèfle et pique!

15) LES MAISONS HARRY POTTER

NOMBRE: 10-60 participants

ÂGE: 7 ans et +

BUT: Toucher le plus de gens pour former la plus grande maison

TYPE: Jeu de ballons, coopératif

DÉROULEMENT: Dans un gymnase, séparer 4 zones égales. Dans chacune des zones se trouvent les magiciens d'une maison. Un bon nombre de ballons en mousse sont mis en circulation. Si quelqu'un est touché, il rejoint la maison de celui qui l'a atteint et aide sa nouvelle maison. Lorsqu'une maison est complètement vide, la maison de celui qui a atteint le dernier magicien la remporte.

MATERIEL : Des ballons en mousse.

VARIANTES: Inventez des noms rigolos de maisons en lien avec votre thématique!

16) L'ARBRE GARDIEN

NOMBRE: 6-15 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Aller chercher des brindilles sans que l'arbre-gardien ne s'en aperçoive

TYPE: jeu sensoriel

DÉROULEMENT: Un joueur devient l'arbre-gardien. Il s'assoit sur une chaise au centre avec les yeux bandés. En dessous de sa chaise, il y a plein de brindilles. A signal du meneur, chaque équipe envoie un joueur qui doit silencieusement s'approcher et prendre une brindille. Si l'arbre-gardien entend un bruit, il pointe l'endroit qu'il soupçonne. S'il s'agit effectivement de l'endroit où se trouve le joueur, le meneur l'élimine. Un joueur qui a pris sa brindille retourne à sa base sans crainte d'être éliminé et le meneur donnera un nouveau signal.

MATÉRIEL : Des brindilles et une chaise

VARIANTES: Envoyez 2 ou 3 émissaires par équipe selon le nombre de joueurs.

17) LE SYSTÈME D'ALARME

NOMBRE: 10-25 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Au son du système d'alarme, ne pas être le dernier à se coucher au sol.

TYPE: Jeu de rapidité

DÉROULEMENT: Tous les joueurs se promènent comme des espions dans l'aire de jeu. Au son du système d'alarme, tout le monde doit se coucher au sol pour éviter les rayons laser! La dernière personne à s'être couchée est éliminée et elle ne se relève pas. Lorsqu'il ne reste que quelques survivants, le meneur crie : LA POLICE! À ce moment-là, tous les joueurs assis au sol se lèvent, deviennent la police et doivent toucher les joueurs restants!

MATÉRIEL : Un sifflet

VARIANTES: Éliminez deux ou trois joueurs chaque fois si vous êtes beaucoup, pour que les premiers éliminés ne s'ennuient pas.

18) FORMATION POUR NINJA

NOMBRE: 10-25 participants

ÂGE: 7 ans et +

BUT: Dans le cercle de joueurs, le ninja avec les yeux bandés doit taguer le ninja fugitif.

TYPE: Jeu sensoriel

DÉROULEMENT: Tous les joueurs forment un cercle. Dans le cercle, un joueur est le ninja fugitif (il voit) et un autre est le ninja en formation (yeux bandés). Sans faire de bruit, le fugitif essaie d'éviter d'être touché par le ninja en formation. Le ninja en formation, quant à lui, doit écouter le bruit des pas et toucher le fugitif. Deux personnes prédéterminées sont ses acolytes et s'écrient « Aya! » chaque fois que le fugitif passe devant eux.

MATÉRIEL : Rien

19) LES ÎLES PIRATES

NOMBRE: 20 - 70 participants

ÂGE: 5 à 10 ans

BUT: Aller d'île en île sans se faire attraper

TYPE: Service de garde, jeu qui bouge

DÉROULEMENT: Quatre îles sont bien connues pour être infestées de pirates! Un petit groupe de braves officiers de la marine essaiera de tous les capturer. Lorsque les pirates sont sur leurs îles, ils sont invulnérables. Cependant, dès qu'ils sortent pour changer d'île, les officiers peuvent les toucher. Un pirate attrapé se rend dans la prison, au centre des 4 îles, où il devra être secouru par un autre pirate qui viendra le chercher par la main jusqu'à une île. Si, pendant qu'un pirate essaie de sauver son ami, 1 des deux pirates se fait toucher, les deux vont en prison! PS: les officiers sont invulnérables en tout temps! PSS: Essayez de bien doser le nombre de pirates et d'officiers pour que ce ne soit ni trop facile, ni l'inverse!

MATERIEL : Des objets pour délimiter les zones

VARIANTES: Faites embarquer des moniteurs comme officiers!

20) LA PRISE DE FOULARDS

NOMBRE: 12 - 40 participants

ÂGE: 8 ans et +

BUT: Ton équipe doit réussir à prendre + de foulards que l'autre équipe sans se faire repérer par la vigie adverse

TYPE: Jeu de dissimulation, d'observation, compétitif

TERRAIN: Un grand endroit avec beaucoup d'arbres et d'objets pour se dissimuler.

ÉEROULEMENT: Le groupe est divisé en deux équipes. Chaque équipe détermine qui sera leur vigie. Les deux vigies ont une position stable et elle ne peuvent pas se déplacer. Leur but: repérer des joueurs de l'autre équipe et crier leur nom pour les éliminer. Tous les autres joueurs vont placer des foulards bien en vue sur le terrain de jeu (sur des branches, bosquets, sur un arbre, etc.). Au signal de départ, les joueurs devront essayer d'aller s'emparer des foulards tout en évitant que la vigie de l'autre équipe ne les reconnaisse et dise leur nom tout haut. L'équipe avec le plus de foulards remporte la manche!

MATÉRIEL : Des foulards

21) BOTTE LA CANNE

NOMBRE: 8 - 30 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Réussis à botter la canne avant que le gardien ne prononce ton nom

TYPE: Petit jeu de dissimulation

TERRAIN: Un grand endroit avec beaucoup d'arbres et d'objets pour se dissimuler.

DÉROULEMENT: Une canne est gardée par un gardien immobile. Les autres joueurs vont se dissimuler partout alentour. Au signal, les joueurs doivent furtivement s'approcher et tenter de botter la canne à l'insu du gardien. Le gardien, quant à lui, tente de nommer tout haut les personnes qu'il aperçoit pour les éliminer.
PS: il est interdit de « camper » la canne, c'est-à-dire de ne pas se cacher et de botter la canne dès que le signal est donné

MATÉRIEL : Un objet en guise de canne

VARIANTES: Avec un grand nombre de participants, placez deux ou trois gardiens.



22) LE ROI SOLEIL

NOMBRE: 8 - 30 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Touche le dos du roi soleil, tout en évitant qu'il ne te voit bouger.

TYPE: Petit jeu d'observation, sensoriel

DÉROULEMENT: Un joueur fait le roi soleil et se place plus loin, le dos tourné. Les autres se placent sur la ligne de départ. Le roi soleil crie : « 1...2...3... SOLEIL », puis se retourne. S'il aperçoit des joueurs bouger, il dit leur nom et les joueurs nommés doivent retourner à la ligne de départ. Le but des joueurs est donc d'avancer le plus vite possible pendant que le roi soleil a le dos tourné, et dès qu'il se retourne, d'être aussi immobile qu'une statue. Si un joueur touche le dos du roi, il prend sa place.

MATÉRIEL : Rien

23) BALLON-QUILLES

NOMBRE: 10 - 30 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Faire tomber toutes les quilles adverses et protéger celles de son équipe.

TYPE: Petit jeu de ballons, compétitif

DÉROULEMENT: Le groupe est divisé en deux équipes qui ont un nombre égal de quilles à placer dans leur zone. Plusieurs ballons sont en circulation. Les joueurs doivent faire tomber les quilles adverses avec les ballons tout en protégeant celles de son équipe. Il est interdit d'entrer dans la zone adverse! PS: les joueurs ne sont pas éliminés lorsqu'ils sont touchés par un ballon!

MATÉRIEL : Des quilles, des ballons.

24) POULES PERCHÉES

NOMBRE: 12 - 50 participants

ÂGE: 8 ans et +

BUT: Atteindre les poules perchées de l'autre équipe

TYPE: Jeu de ballons, compétitif

DÉROULEMENT: Le groupe est divisé en deux équipes égales. Chaque équipe désigne 3 poules qui seront perchées sur un banc de gymnase, au fond de la zone de leur équipe. Une poule ne peut bouger que le haut du corps pour éviter les ballons. Si une poule touche à un ballon ou est atteinte par un ballon, elle descend de son perchoir et devient un joueur normal. Les joueurs atteints par un ballon sont éliminés, mais peuvent être sauvés si un coéquipier attrape un ballon. L'équipe n'ayant plus de poule perchée perd la manche.

MATÉRIEL : Des ballons, deux bancs de gymnase.

25) LA TOILE D'ARAIGNÉE

NOMBRE: 5 - 15 participants

ÂGE: 9 ans et +

BUT: Passer de l'autre côté de la toile d'araignée en utilisant chacun des trous de la toile d'araignée

TYPE: Jeu coopératif

DÉROULEMENT: Le moniteur a préalablement fait passer des cordes entre deux arbres de façon à créer une espèce de toile d'araignée. Les joueurs doivent tous passer de l'autre côté sans accrocher les cordes. La difficulté est que chacun des trous de la toile d'araignée doit être utilisé pour faire passer au moins un des joueurs!

MATÉRIEL : Des cordes

26) LE TAPIS RETOURNÉ

NOMBRE: 5 - 15 participants

ÂGE: 9 ans et +

BUT: Retourner le tapis sans jamais mettre un pied par terre

TYPE: Jeu coopératif

DÉROULEMENT: Le moniteur fait embarquer tous les jeunes sur un tapis/drap. Ceux-ci ne doivent jamais toucher par terre et doivent tenter de retourner le tapis au complet!

MATÉRIEL : Un drap pour faire le tapis (un drap avec deux côtés différents, c'est bien!)

27) LE NOEUD HUMAIN

NOMBRE: 5 - 15 participants

AGE: 9 ans et +

BUT: Démêler le noeud humain pour former un cercle.

TYPE: Jeu coopératif

DÉROULEMENT: Le groupe se condense et tout le monde attrape deux mains au hasard. Lorsque tout le monde a deux mains, le groupe forme un noeud humain. Le but est de faire passer les uns en dessous, les autres par dessus de façon à revenir à l'état de cercle. Attention! Aucune main ne doit être lâchée!

MATÉRIEL : Rien

28) LA TRAVERSÉE D'HERCULE

NOMBRE: 5 - 15 participants

ÂGE: 9 ans et +

BUT: Faire passer tout le groupe du point A au point B en utilisant un nombre restreint de jambes.

TYPE: Jeu coopératif

DÉROULEMENT: Tout le groupe est sur la ligne de départ et doit se rendre au point d'arrivée. Pour ce faire, un nombre limité de jambes pourra toucher le sol. Par conséquent, les joueurs devront coopérer pour que certains ne touchent jamais le sol pendant la traversée!

MATÉRIEL : Rien

VARIANTE: Vous pouvez faire s'affronter deux équipes de nombre égal! A chaque manche, réduisez le nombre de jambes! PS: pour plus de coopération, la traversée sur une jambe pourrait être interdite.

29) AIR-TERRE-MER

NOMBRE: 5 - 20 participants

AGE: 8 ans et +

TYPE: Jeu coopératif, petit jeu

DÉROULEMENT: Le groupe forme un cercle et une personne tient un objet (ballon ou autre). Cette personne lance un objet à quelqu'un du groupe en disant soit air, terre ou mer. La personne doit attraper l'objet et dire le nom d'un animal qui vit dans l'élément nommé. Si le lanceur dit «air», l'attrapeur pourrait répondre «aigle!». Si une personne se trompe ou ne trouve rien pendant 10 secondes, elle va au centre du cercle. Pour se libérer, elle doit intercepter le ballon.

MATERIEL: Un ballon

VARIANTE: Vous pouvez transformer ce jeu en jeu de connaissance, où les joueurs doivent prononcer le nom de celui qui leur a lancé le ballon!

30) GOLDORACK

NOMBRE: 6 - 25 participants

AGE: 9 ans et +

BUT: Éviter de toucher à un ballon

TYPE: Jeu de ballon

DÉROULEMENT: Tous les enfants sont alignés sur un mur. De droite à gauche, deux cônes font les limites. Tout au long du jeu, ils doivent toujours toucher au mur. À quelques mètres devant eux, le moniteur fait rouler des ballons. Un joueur touché par un ballon, peu importe la manière, est éliminé et s'éloigne, ce qui laisse plus d'espace aux autres pour éviter d'être touché. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un gagnant!

MATÉRIEL : Des ballons et des cônes

31) CHEVALIER DE LA TOURELLE

NOMBRE: 8 - 20 participants

ÂGE: 8 ans et +

BUT: Atteindre le cône que le gardien protège

TYPE: Jeu coopératif de ballon

DÉROULEMENT: Le groupe forme un cercle au centre duquel une tourelle (cône) est gardée par un dragon. Les chevaliers en cercle tentent de faire tomber la tourelle avec le ballon en se faisant des passes. Si le dragon accroche la tourelle et qu'elle tombe, un nouveau chevalier devient le dragon. Si un chevalier parvient à atteindre la tourelle, il prend la place du dragon.

MATÉRIEL : Des ballons et un cône

32) CHASSE AUX CHEVREUILS

NOMBRE: 12-60 participants

ÂGE: 8 ans et +

BUT: Atteindre tous les chevreuils de l'autre équipe le plus rapidement possible

TYPE: Jeu de ballon, d'adresse, compétitif

DÉROULEMENT: Deux équipes s'affrontent dans une chasse aux chevreuils. Pour la première manche, l'équipe A se place dans la zone des chevreuils et l'équipe B, les chasseurs, tente de les atteindre avec des ballons. On calcule le temps, puis on inverse les rôles. L'équipe qui aura touché tous les chevreuils le plus rapidement l'emporte! Un chevreuil touché sort de la zone par les côtés.

MATÉRIEL : Des ballons

33) ROCHE-PAPIER-CISEAUX GÉANT#2

NOMBRE: 8 - 100 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: remporter en équipe le roche-papier-ciseaux

TYPE: Jeu d'encouragement!

DEROULEMENT: Deux équipes de nombre égal sont sur leur ligne de départ respective et se font face. Au signal du meneur «POINTEZ!» les joueurs de chaque équipe pointent leur rival (la personne en face d'eux), échangent un sourire et pensent à quel signe ils feront. Au deuxième signal «CHARGEZ!», les joueurs s'avancent et font 1 échange de roche-papier-ciseaux avec leur rival. Ceux qui perdent se rangent sur les côtés tandis que ceux qui remportent retournent en dansant sur leur ligne de départ. Répétez le processus jusqu'à ce qu'une équipe ait officiellement gagné! PS: bien que ce jeu implique beaucoup de joueurs, il a le mérite de se terminer assez rapidement!

MATÉRIEL : Aucun

ANIMATION : les deux équipes devraient s'encourager énormément, surtout si la partie se termine sur un duel (2 joueurs qui auraient gagné tous leurs échanges!)

34) LE JEU DE KIM

NOMBRE: 1 - 20 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: remarquer le plus de changements possible

TYPE: Jeu d'observation

DÉROULEMENT: Les participants observent une pièce dans ses moindres détails, puis sortent. Un jeune reste dans la pièce et fait des modifications dans la pièce (le moniteur peut les noter sur un papier). Lorsque les participants reviennent, le moniteur leur demande combien de modifications peuvent être trouvées. Le joueur qui en notera le plus pourra apporter les prochains changements!

VARIANTES : Avec des plus jeunes, placez simplement des objets sur une table et faites-leur trouver lesquels ont été enlevés. Avec des plus vieux, leur offrir papier et crayon afin qu'ils puissent se mettre dans la peau d'un apprenti enquêteur! Lorsque le temps est écoulé, tout le monde met les crayons de côté et les fiches déterminent les gagnants!

MATERIEL : Feuilles et papier

ANIMATION : Intégrer ce jeu dans une thématique d'entraînement pour détective ou dans une enquête quelconque!

35) TIC-TAC-BOUM

NOMBRE: 8 - 20 participants

AGE: 4 ans et +

BUT: Ne pas avoir le ballon en main lorsqu'il explose

TYPE: Petit jeu en rond, jeu de connaissance

DÉROULEMENT: Les jeunes forment un cercle au centre duquel un joueur aux yeux bandés dit «tic... tac... tic...tac...» en accélérant progressivement. Les joueurs se passent mutuellement un ballon. Lorsque le joueur aux yeux bandés crie BOUM! celui qui a le ballon prend la place du compteur.

MATÉRIEL : Un ballon ou autre objet

VARIANTE : Ce jeu peut devenir un jeu de connaissance: la personne sur qui la bombe explose doit se présenter au groupe!

36) LES TITANS

NOMBRE: 10 - 100 participants

AGE: 5 à 9 ans

BUT: Éviter d'être touché par les rochers des titans!

TYPE: Jeu avec ballon de kin-ball

DÉROULEMENT: Dans un gymnase, les moniteurs deviennent les titans et les ballons de kin-ball deviennent leurs rochers! Les enfants doivent donc éviter les immenses rochers, sous les rugissements et les pas lourds des titans! Les joueurs éliminés se rangent sur le côté.

MATERIEL : Ballons de kin-ball

37) INDIANA JONES

NOMBRE: 18 - 40 participants

ÂGE: 7 à 12 ans

BUT: Indiana Jones doit éviter d'être écrasé par le rocher roulant!

TYPE: Jeu avec ballon de kin-ball

DÉROULEMENT: Les jeunes forment deux cercles, un petit dans un grand, de façon à former un corridor en rond. Les jeunes font rouler le rocher géant dans le corridor de façon à toucher Indiana Jones. Lorsqu'il est touché par le ballon, quelqu'un prend sa place.

MATÉRIEL: Ballons de kin-ball



38) LE PASSAGE SILENCIEUX

NOMBRE: 4 - 20 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Atteindre l'autre côté en passant sous les jambes de quelqu'un avec les yeux bandés sans qu'il ne s'en aperçoive

TYPE: Jeu sensoriel, jeu calme

DÉROULEMENT: Quelques joueurs se placent debout côte à côte, les jambes écartées. Ils ont les yeux bandés. Les autres doivent atteindre l'autre côté en passant discrètement entre leurs jambes. Les joueurs avec les yeux bandés qui soupçonne quelque chose peuvent vérifier en touchant le sol en dessous d'eux. PS: un bon jeu à faire en silence et qui permet de regagner un climat de calme

MATÉRIEL : Rien

39) LE CHIEN MIRA

NOMBRE: 4 - 15 participants

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Réussir le parcours avec les yeux bandés en étant guidé par un joueur silencieux

TYPE: Jeu sensoriel, jeu calme

DÉROULEMENT: Deux joueurs ensemble: le premier, silencieux, sera le chien Mira et le second aura les yeux bandés. Les autres joueurs ont chacun un numéro et se placent un peu partout dans un endroit encombré d'objets. En lui tenant le bras, Mira devra guider son joueur jusqu'à chacun des participants (en suivant l'ordre des numéros). Arrivé à un joueur, celui au yeux bandés doit lui taper dans la main. Lorsque le parcours est terminé, inversez les rôles.

MATÉRIEL : Rien

VARIANTE: S'il s'agit de personnes plus vieilles qui se connaissent déjà, le joueur aux yeux bandés peut essayer de deviner la personne à qui il sert la main avant de passer à la suivante.



40) LE SYSTÈME ANTI-VOL

NOMBRE: 10 - 25 participants

AGE: 6 ans et +

BUT: Voler le butin sans éveiller le système anti-vol

TYPE: Jeu sensoriel

DÉROULEMENT: Au bout de la pièce, il y a un butin bien gardé. Les joueurs sont éparpillés dans la pièce dans diverses positions. Ils ont les yeux bandés et sont immobiles. Ils sont le système anti-vol! Le ou les autres joueurs doivent aller voler le butin et revenir au point de départ avec. Toutefois, si un des joueurs du système anti-vol sent sa présence, il enclenchera son fameux bruit d'alarme et le joueur sera éliminé.

MATERIEL : Objet pour le butin

VARIANTE : Un butin bruyant (trousseau de clefs) peut compliquer la tâche! À l'inverse, une trame de fond peut la rendre plus facile au besoin!

41) CHAÎNE DE RIRE

NOMBRE: 4 - 15 participants

ÂGE: 8 ans et +

BUT: Rire

TYPE: Jeu d'expression dramatique

DÉROULEMENT: Tous les joueurs se couchent au sol en chaîne, la tête sur le ventre de l'autre. Tour à tour, les joueurs racontent une blague. Lorsqu'un enfant rira, son ventre qui bouge en fera rire un autre, etc...

MATÉRIEL: Rien

VARIANTE : Au lieu d'une blague, tout le monde doit expirer bruyamment un coup. Puis, 2 coups. Puis 3 coups, etc. L'absurdité du jeu déclenchera l'hilarité générale.

42) SUR LES TRACES DES FOURMIS

NOMBRE: 2 - 25 participants

ÂGE: 4 à 7 ans

BUT: Avec une craie, suivre le trajet d'une fourmi

TYPE: Jeu calme de coloriage

DÉROULEMENT: Tous les joueurs ont une craie. Lorsqu'il trouve une fourmi, le joueur peut la suivre en traçant son trajet à l'aide de sa craie. Après 5-10 minutes on peut regarder les chemins que ça a créé et essayer de transformer les chemins en dessins.

MATÉRIEL: Craie

43) JE VAIS AU MARCHÉ ET J'APPORTE...

NOMBRE: 4 - 25 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Se souvenir des aliments

TYPE: Jeu de concentration, jeu de déplacement

DÉROULEMENT: Les joueurs se passent un panier imaginaire et y ajoutent chaque fois un aliment du marché. Lorsqu'un joueur a le panier, il dit : « je vais au marché et j'apporte... » puis il doit énumérer tous les aliments dans l'ordre exact avant d'ajouter le sien. Un joueur qui se trompe est éliminé et le gagnant est celui qui se souvient de l'ordre le plus longtemps!

MATÉRIEL: Rien

44) ACROSTICHE

NOMBRE: 2 - 15 participants

ÂGE: 9 ans et +

BUT: Former une suite de mots qui font du sens avec le mot donné

TYPE: Jeu de concentration, jeu de déplacement

DÉROULEMENT: Le meneur donne un mot de 5 à 9 lettres à un joueur qui a dix secondes pour faire un agencement de mots qui font du sens. Par exemple : « toupie! : Tu Ouvre Une Pomme Imaginaire Eve! ».

MATÉRIEL: Rien

45) WAKA-WOW

NOMBRE: 2 - 15 participants

ÂGE: 9 ans et +

BUT: Dire WAKA et WOW aux bons moments dans la suite de chiffres

TYPE: Jeu de concentration, jeu de déplacement

DÉROULEMENT: Le 1^{er} joueur dit 1, le 2^{ième} dit 2 et ont compte ainsi de suite, tour à tour. A chaque multiple de 5, on doit dire WAKA et à chaque multiple de 7, on doit dire WOW. Exemple : 1...2...3...4... WAKA...6... WOW...8...9...WAKA...11...12...13...WOW...WAKA

MATÉRIEL: Rien

46) ROCK N'ROLL

NOMBRE: 2 - 15 participants

ÂGE: 10 ans et +

BUT: Ne pas se tromper dans la chaîne d'actions

TYPE: Jeu de concentration

DÉROULEMENT: Tous les joueurs se choisissent une action. On fait un tour de mémorisation, puis, tout le monde commence un beat de We will rock you (2 claques sur les cuisses, 1 claque dans les mains). Règle générale : on fait toujours les actions au moment de claquer dans les mains. Donc, le joueur qui commence le jeu claque deux fois sur ses cuisses, fait son action, claque encore deux fois sur ses cuisses puis fait l'action de quelqu'un d'autre. La personne visée doit, toujours en suivant le beat, faire son action sur un claquement de main avant de le relancer à quelqu'un d'autre.

ATTENTION : pas trop vite le beat!

MATÉRIEL: Rien

VARIANTE : Pour les champions, la variante à 3 actions! 1. l'action de celui qui te l'a envoyé. 2. La tienne. 3. celui de ta cible.

47) ACCROCHE-DÉCROCHE

NOMBRE: 15 - 100 participants

ÂGE: 5 ans et +

BUT: Éviter d'être touché en s'accrochant à un nouveau couple

TYPE: Jeu de course

DÉROULEMENT: Tous les joueurs forment des couples dispersés qui s'accrochent en se tenant chacun un avant bras et en ayant l'autre main sur la hanche. Deux joueurs sont nommés pour être le chat et la souris. La souris doit évidemment éviter d'être touchée. Pour ce faire, elle peut s'accrocher à un couple, ce qui a pour effet d'expulser le troisième maillon de la chaîne et de le transformer en souris. Après 1 minute, ajouter 1 autre chat et une a pour maximiser les déplacements. Si le chat touche une souris, les rôles s'échangent tout simplement!

MATÉRIEL: Rien

VARIANTE: Le jeu peut accélérer et avoir jusqu'à 4-5 souris et chats.

48) BALLON ÉCHAPPÉ

NOMBRE: 5-20

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Ne pas échapper la balle

TYPE: Jeu d'adresse

DÉROULEMENT: Tous les joueurs sont debout en cercle et se lancent ledit « ballon échappé » dans le sens de l'horloge. Si le ballon échappe à un joueur, celui-ci se met à genoux. S'il lui échappe encore, il s'assied. Une troisième fois et il place une main dans son dos. À la quatrième il est éliminé. Chaque fois qu'un joueur est éliminé, on change le sens.

MATERIEL: Une balle ou un ballon

VARIANTE : Les joueurs pourraient lancer à n'importe qui.

49) POUSSE-ATTRAPE

NOMBRE: 5-20

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Attrape ou repousse le ballon en faisant le contraire de ce qui t'est demandé

TYPE: Jeu d'adresse

DEROULEMENT: Un joueur est au centre du cercle avec un ballon. Au moment de le lancer à un joueur, il dit « Pousse!» ou « Attrape! ». Le joueur doit faire le contraire de ce qui lui est demandé. S'il se trompe, il se retire.

MATÉRIEL: Une balle ou un ballon

50) QUEUES DE RENARD

NOMBRE: 15-100

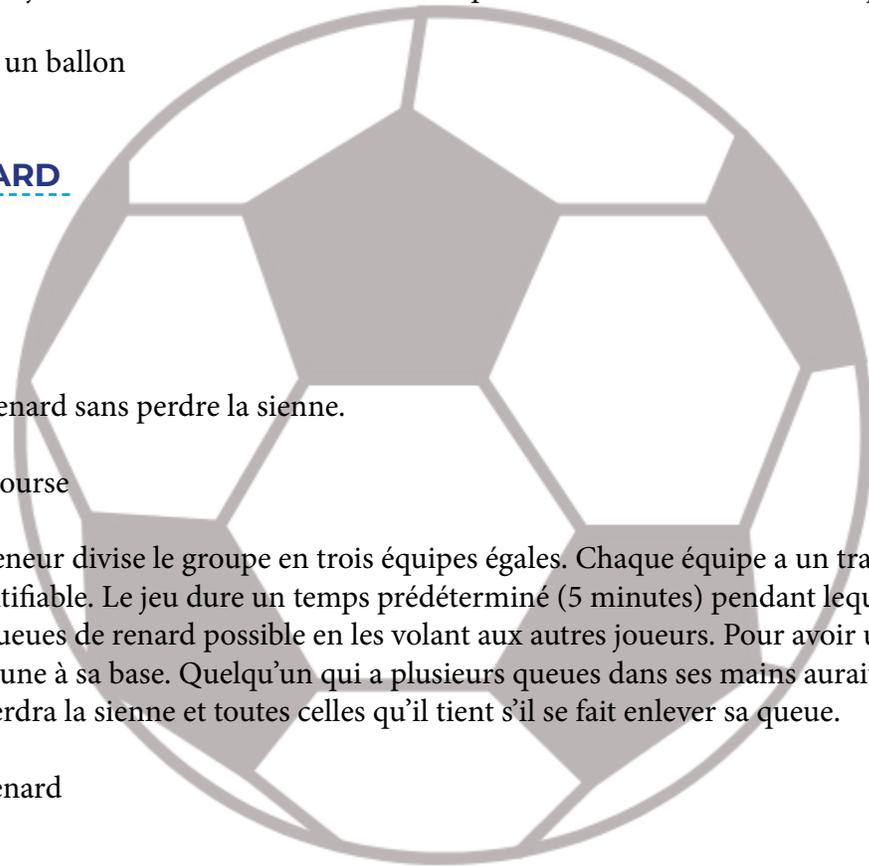
ÂGE: 6 ans et +

BUT: Voler les queues de renard sans perdre la sienne.

TYPE: Jeu d'adresse et de course

DEROULEMENT: Le meneur divise le groupe en trois équipes égales. Chaque équipe a un trait de couleur sous les yeux pour être identifiable. Le jeu dure un temps prédéterminé (5 minutes) pendant lequel les joueurs doivent obtenir le plus de queues de renard possible en les volant aux autres joueurs. Pour avoir une nouvelle queue, il suffit d'en prendre une à sa base. Quelqu'un qui a plusieurs queues dans ses mains aurait avantage à les rapporter à sa base, car il perdra la sienne et toutes celles qu'il tient s'il se fait enlever sa queue.

MATÉRIEL: Queues de renard



51) LE KIN-BALL

NOMBRE: 15-100

ÂGE: 6 ans et +

BUT: Voler les queues de renard sans perdre la sienne (même que pour 53)

TYPE: Jeu de service de garde

DEROULEMENT: Le meneur présente des magiciens connus (Gandalf, Houdini, Jaffard,...etc) et le « move » de chacun. Sitôt un nom de magicien entendu, les joueurs doivent prendre la pose qui représente le magicien et la garder 3 secondes (ex: Houdini les bras attachés le long du corps, Gandalf position « vous ne passerez... PAS! »). Le ballon de kin-ball gravite quant à lui au-dessus des gens. Si le ballon touche le sol ou les murs, il émet une onde magique dévastatrice et tous devront se sauver le plus vite possible et se coller au mur pour l'éviter. Pour compliquer la tâche, le meneur crie les noms de magicien, ce qui fait figer les joueurs en place dans leurs poses épiques!

VARIANTE: Si le ballon ne touche jamais le sol ni les murs, le meneur peut le faire lui-même!

MATÉRIEL: Ballon de kin-ball

VARIANTE 2: Former 2 équipes et placer les joueurs partout dans le gymnase. Les joueurs ne peuvent PAS se déplacer. Une équipe fera de son mieux pour que le ballon touche le mur Est, l'autre le mur Ouest. Chaque équipe envoie un leader qui crie les noms des magiciens pour compliquer la tâche pour l'autre équipe

52) BALLON CHASSEUR

NOMBRE: 8-60

ÂGE: 5 ans et +

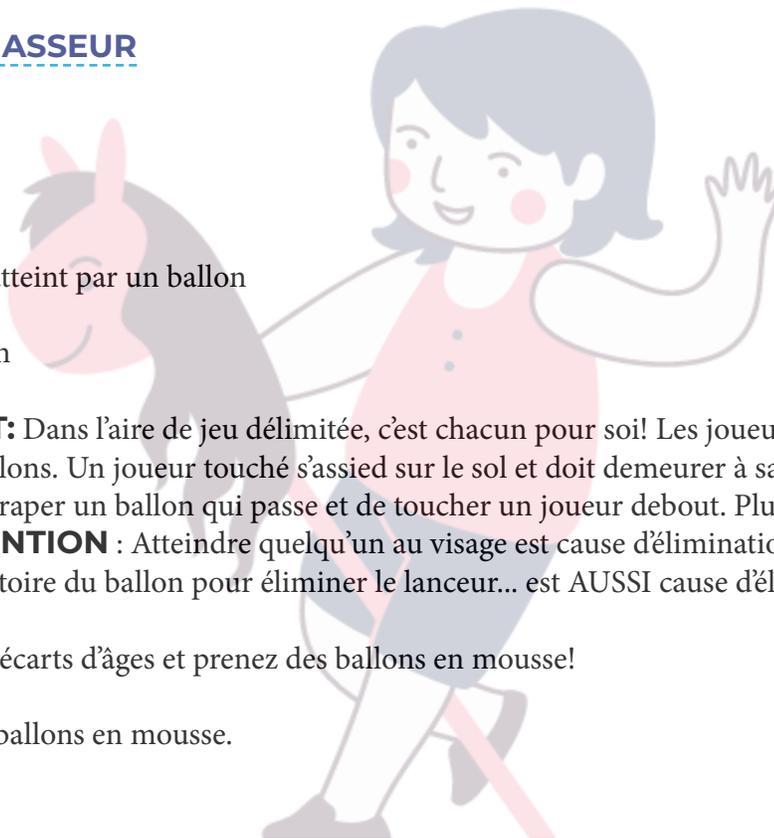
BUT: Éviter d'être atteint par un ballon

TYPE: Jeu de ballon

DEROULEMENT: Dans l'aire de jeu délimitée, c'est chacun pour soi! Les joueurs essaient d'atteindre d'autres joueurs avec des ballons. Un joueur touché s'assoit sur le sol et doit demeurer à sa place. La seule manière de revenir au jeu est d'attraper un ballon qui passe et de toucher un joueur debout. Plus la zone de jeu est petite, plus c'est difficile! **ATTENTION :** Atteindre quelqu'un au visage est cause d'élimination. Se mettre volontairement le visage dans la trajectoire du ballon pour éliminer le lanceur... est AUSSI cause d'élimination. ;)

ATTENTION aux écarts d'âges et prenez des ballons en mousse!

MATÉRIEL : Des ballons en mousse.



53) LA SOURICIÈRE

NOMBRE: 8-25

ÂGE: 7 ans et +

BUT: Éviter d'être touché par le chat

TYPE: Jeu sportif

DÉROULEMENT: Les joueurs forment un cercle, mais couchés sur le ventre les visages vers l'intérieur du cercle. Les joueurs couchés se regroupent en duo en se rapprochant d'un partenaire. Deux joueurs sont debout à l'extérieur du cercle: un est le chat, l'autre la souris. Le chat peut changer de côté pour toucher la souris, mais ne peut jamais passer au centre. La souris peut se coucher près d'un duo, ce qui a pour effet d'expulser la troisième personne qui devient la souris. Si jamais deux duos ne sont séparés que par une place... exemple (XX_XX)... et que la souris se couche entre les deux duos, eh bien les deux joueurs situés aux extrémités se lèvent et il y a maintenant une souris de plus!

ATTENTION : Vous pouvez utiliser les lignes du gymnase pour situer le cercle!

MATÉRIEL : Rien

54) LE DÉFI DU GARDIEN

NOMBRE: 5-15 participants

ÂGE: 7 ans et +

BUT: Devenir le gardien de but

TYPE: Jeu sportif

DÉROULEMENT: Un jeune est désigné pour commencer comme gardien. Il doit faire un botté haut. Les autres jeunes se placent sur le terrain. Celui qui attrape le botté haut sans que le ballon ne touche le sol devient le gardien à son tour. Et ainsi de suite!

MATÉRIEL : Ballon

55) LE ROI DES ANNEAUX

NOMBRE: 10-30 participants

ÂGE: 9 ans et +

BUT: S'emparer de l'anneau de l'autre équipe

TYPE: Jeu compétitif

DÉROULEMENT: 2 matelas font les forteresses Minas Tirith et Minas Morgul. Chaque équipe cache un anneau dans sa forteresse, le but étant d'aller s'emparer de celui de l'autre équipe et de le rapporter dans sa forteresse sans avoir été touché. Les joueurs ne peuvent pas être touchés lorsqu'ils sont dans leur forteresse. Lorsqu'il est touché, le jeune doit retourner dans sa forteresse au moins 20 secondes pour recouvrer de l'énergie

MATÉRIEL : 2 matelas pour les forteresses

56) BATMAN

NOMBRE: 5-10 participants

ÂGE: 8 ans et +

BUT: Emprisonner tous les vilains

TYPE: Jeu de précision, jeu sportif

DÉROULEMENT: Sur un terrain de soccer, à la manière d'un tir au but. Batman se place dans les buts, il est le gardien. Il se doit d'emprisonner tous les vilains qui le défieront en arrêtant leurs lancers. Les autres jeunes (les vilains) se placent en file, à l'extérieur de la zone de réparation. Le ballon est placé sur le point de pénalité. Un premier vilain s'avance et tire. Si Batman arrête le tir, ou le tir est hors-cible, le vilain est emprisonné et il doit aller s'asseoir DANS le filet. (Les vilains dans le filet doivent rester attentifs aux autres tirs et ne doivent pas interférer avec Batman). Lorsqu'un vilain marque un but, il a ouvert la prison; Tous les vilains emprisonnés sont libérés et se replacent dans la file. Batman se fait mettre en prison; il devient un vilain et le vilain devient Batman. Le premier Batman qui réussit à éliminer tous les vilains gagne !

MATÉRIEL : Un terrain/filet de soccer

57) LES SPHINXS

NOMBRE: 10-60 participants

ÂGE: Dès 6 ans

BUT: Trouver tous les sphinxs et répondre à leurs énigmes

TYPE: Jeu coopératif, jeu d'énigmes

DÉROULEMENT: Dans un grand espace, les joueurs divisés en toutes petites équipes (2-3) doivent trouver les sphinxs (différents animateurs ou accompagnateurs) qui se sont cachés un peu partout dans l'aire de jeu. Les groupes de joueurs devront partir à la recherche de tous les sphinxs bien cachés puis, afin de prouver leur réussite, devront répondre à l'énigme de ceux-ci pour mériter le sceau officiel (une étampe de couleur).

P.S.: En adaptant les cachettes et les énigmes, ce jeu est disponible pour les plus petits également!

ATTENTION : prévoir assez d'animateurs qui ne sont pas cachés pour encadrer le jeu!

MATÉRIEL : Des étampes de différentes couleurs (crayons feutres peuvent faire l'affaire).

58) LE DÉFI DES ARBITRES

NOMBRE: +/- 20

ÂGE: 10-13 ans

BUT: Sportifs: faire plus de points que l'autre équipe de sportifs en relevant des défis;
Arbitres: se sauver des sportifs

TYPE: Compétitif; Coopératif; Course; Éducatif

DÉROULEMENT: Les jeunes sont séparés en trois équipes: une équipe d'arbitres et deux équipes de sportifs. Les arbitres ont chacun un carton rouge et un jaune. Le but des sportifs est d'attraper les arbitres. Une fois l'arbitre touché, le sportif décide d'un carton à exécuter. Sur les cartons jaunes, les défis sont plus faciles (mimes, chansons, redressements assis, etc.). Sur les rouges, les défis sont plus difficiles, mais ils valent plus de points (énigmes, prononcer des mots à l'envers, résoudre des équations mathématiques, dire des vire-langues, etc.). Si un sportif ne réussit pas le défi du premier coup, il doit aller sur le banc des punitions où ils doivent attendre 1 minute pour les cartons jaunes et 2 minutes pour les cartons rouges. Le but des sportifs est d'accumuler plus de points que l'autre équipe de sportifs pendant la durée du match.

MATÉRIEL: Cartons jaunes et rouges avec des défis.

TERRAIN: Grand terrain vague

59) LE DJ BOHÈME

NOMBRE : 15-60 participants

TERRAIN: Peu importe

DURÉE: 1 heure et +

TYPE: Énigmes, chansons

BUT : Aider le bohème à obtenir sa job de DJ bohème en l'assistant pendant son entrevue professionnelle!

MATÉRIEL : Cartons sur lesquels des titres de chansons de camp sont écrits sous forme d'énigmes. Costumes de bohème & de boss.

ANIMATION: Un bohème est désemparé: il vient de se faire refuser un emploi si important! Si seulement il avait dans son portfolio toutes les chansons du camp, il aurait la job à coup sûr! Il a fouillé dans un vieux album du camp, mais il n'arrive pas à déchiffrer les titres! Avec l'aide des équipes de campeurs, c'est chose possible! La mission : les campeurs doivent déchiffrer les titres, apprendre les chansons, puis aider le bohème lors de sa prochaine entrevue professionnelle! Quand le patron demandera des chansons, les campeurs aideront le bohème en chantant celles qu'ils auront apprises. Parallèlement, les autres moniteurs deviennent les chansonniers du camp et s'éparpillent sur le terrain. Chacun s'est préalablement fait donner les titres des chansons qu'il doit montrer. En déchiffrant les énigmes, les équipes devront trouver le moniteur qui connaît la chanson. S'ils le trouvent, celui-ci la leur apprend! À la fin du jeu, deux moniteurs font les personnages (patron et bohème) et reproduisent l'entrevue. Le patron veut tester le bohème et lui demande s'il connaît une chanson pour de nombreuses situations. Les campeurs doivent soutenir le bohème avec les chansons du camp. (Les moniteurs musiciens (en soutien) doivent être très présents parmi les équipes de campeurs pour les motiver à chanter!)

DÉROULEMENT: Après la mise en scène du bohème et les explications/règles du grand jeu :1. Les campeurs forment des petites équipes et se trouvent un cri d'équipe. S'ils impressionnent le bohème avec leur cri d'équipe, celui-ci leur remet les cartons d'énigmes contenant les titres. 2. Les équipes doivent résoudre les énigmes et trouver les titres de chansons. 3. En se promenant dans l'aire de jeu, les équipes doivent aller à la rencontre des moniteurs-musiciens et leur demander s'ils connaissent les titres trouvés. Si c'est le cas, le musicien leur chante et les apprend à l'équipe. 4. Lorsque les équipes ont trouvé toutes les énigmes et appris toutes les chansons, ils se rassemblent pour l'entrevue finale.

TRUC D'ANIMATION : Pendant l'entrevue, trouver un « cri interactif » pour que les campeurs se sentent vraiment comme soutien du bohème. Par exemple, chaque fois que le bohème dit « Cool », les campeurs miment et brulent un frisson, ce qui ne manque pas d'impressionner le patron!

60) LE TOURNOI DE BILBOQUETS

NOMBRE : 8 - 40 participants

ÂGE: 7 ans et +

TERRAIN: Tables et chaises

DURÉE: 1 heure et +

TYPE: Bricolage, tournoi d'adresse

BUT : Se bricoler un bilboquet,



MATÉRIEL: Du fil, des rouleaux (de papier de toilette), bout de bouteilles d'eau, du papier journal, du ruban adhésif et des crayons feutres pour la finition. Animation: Un moniteur raconte une vieille tradition selon laquelle on faisait, une fois par année, un tournoi de bilboquets au camp! Un autre moniteur s'en souvient très bien, sort son bilboquet et lance un défi au premier : un affrontement de bilboquets en 10 ronde! Suite à ce spectacle, tout le monde veut bien entendu avoir son propre bilboquet: place à la création![Temps de bricolage...] Les bilboquets créés, on laisse un temps pour que tout le monde essaie son nouvel instrument. Un animateur rassemble tout le monde et fait ensuite l'animation officielle du tournoi de bilboquets. Il explique les règles du tournoi, puis c'est lui qui dirigera l'activité.

DÉROULEMENT:

1. Après la mise en scène, un temps de bricolage est laissé pour que tous les campeurs confectionnent leur propre bilboquet. Les campeurs devraient être assis et les moniteurs devraient se promener et répondre aux interrogations/fournir le matériel. (environ 30 minutes)
2. Un temps est ensuite laissé à tous pour tester leur bilboquet et se préparer au tournoi. Un animateur explique les règles du tournoi : tout le monde débute debout sur une ligne, côte à côte. Au son de l'harmonica/sifflet/gong, tout le monde fait un coup de bilboquet. Ceux qui auront réussi leur coup avancent d'un grand pas, les autres ne bougent pas.
3. Ainsi de suite jusqu'à ce que le champion arrive à la ligne d'arrivée!

FABRICATION:

1. Faites une petite boule de papier journal. Recouvrez-la de ruban adhésif pour qu'elle soit compacte.
2. Votre boule de papier journal recouverte de ruban adhésif devrait être un peu plus petite que le récipient formé par la bouteille d'eau en plastique coupée (ou la coupe de vin en plastique dont la base a été enlevée).
3. Coupez un bout de ficelle d'environ 20 pouces. Fixez un bout sur votre boule avec du ruban adhésif.
4. Faites passer l'autre bout de la ficelle dans le goulot de la bouteille d'eau en passant par l'intérieur de la bouteille. Refermez le bouchon de façon à ce que la corde soit bien prise.
5. Utilisez le rouleau de papier toilette pour faire un manche à votre bilboquet. Fixez le tout avec le ruban adhésif.
6. Personnalisez au besoin avec les crayons feutres. Vous avez votre bilboquet prêt à jouer!!

61) L'ESPÈCE MENACÉE

NOMBRE : 30 participants et +

ÂGE: 6 ans et +

TERRAIN: Dehors, espace pour courir

DURÉE: 40 à 65 minutes

TYPE: Bouger beaucoup, construction manuelle

BUT : Assurer la survie de son espèce animale en construisant un abri avec des matériaux naturels et des brindilles

MATÉRIEL : Tous les objets naturels environnant, 50 et+ brindilles colorées de chaque couleur (peuvent être des bâtons de «popsicle»), 3 plaques de styromousse sur lesquelles on fait la construction naturelle Animation: M. Al Nimal, un Zoologiste de renommée internationale avec un beau chapeau, annonce que trois espèces présentement au camp luttent pour leur survie. La raison de leur possible extinction? Elles ont perdu la capacité de se confectionner un abri dans les conditions climatiques actuelles! Le groupe, divisé en trois équipes, devra assurer la survie d'une de ces espèces! Premièrement, il faudra que l'équipe accumule le matériel nécessaire à la construction d'un abri. Deuxièmement, l'équipe devra le confectionner! [Poules-Renards-Vipères modifié ... ramassage du matériel [15-20 minutes] [Construction de l'abri] [15-20 minutes] Une fois que les équipes ont terminé de créer leur abri, M. Nimal leur demande de le montrer au reste du groupe en présentant ses caractéristiques principales. [Présentation des abris]

DÉROULEMENT: [PARTIE 1 - POULES-RENARDS-VIPÈRES] Chacune des trois équipes incarne une espèce menacée et une couleur. Chaque équipe a une base délimitée dans laquelle ils ne peuvent pas se faire toucher. La nature étant cruelle, chaque espèce tente d'en éliminer une autre pour survivre! À la manière de P-R-V, les poules touchent les vipères, les vipères touchent les renards, les renards touchent les poules (lorsqu'ils sont sortis de leur base). Lorsqu'il est touché, un joueur va se placer au bord de la zone de ses agresseurs (il doit avoir un pied sur la limite de la zone). Il peut être délivré si un joueur de son équipe vient le prendre par la main et le rapporte à la base.

De plus, pendant le jeu des brindilles colorées se trouvent partout sur l'aire de jeu. Leur but est d'aller chercher les brindilles correspondant à leur couleur et les ramener dans leur base. Ils ne peuvent prendre qu'une brindille à la fois.

[PARTIE 2 - CRÉATION DE L'ABRI] Sur une plaque de styromousse, l'équipe a 15 minutes pour penser et confectionner un abri parfait pour son espèce en utilisant les bâtonnets/brindilles colorées. Ils peuvent également utiliser tout le matériel que la nature offre autour d'eux (sable, roche, feuilles, tiges...).

62) AVEZ-VOUS LA CARTE AIR MILES?

NOMBRE : 10 participants et +

AGE: 9 ans et +

TERRAIN: Peu importe

DURÉE: 30 à 45 minutes

TYPE: Expression dramatique, jeu de connaissance

BUT : 1. mimer à son équipe les aliments sur sa liste en faisant semblant de les manger et en faire deviner le plus possible. 2. Passer à la caisse et faire une chaîne de réactions amplifiées en équipe.

MATÉRIEL : Des listes d'aliments. Choisir des aliments possibles à mimer, tels que des oignons, de la pizza, des spaghetti, des pommes, des carottes, des raisins, une banane, un œuf, un sandwich, un cornet de crème glacée, des chips, bouteille d'eau, etc ...

ANIMATION: Un épicier, Monsieur Sandy Kilo, fait savoir qu'il pense peut-être ouvrir une nouvelle épicerie dans le coin du camp! Il se demande si c'est une bonne idée, et si les clients en valent le coup! Il désire entre autre tester si sa liste d'aliments est bonne, et vous demande d'essayer de les reconnaître.[Jeu du mime] L'épicier revient, laissant savoir qu'il avait oublié qu'il ne connaissait absolument rien aux caisses enregistreuse pour faire payer les clients! Il dit que tout ce qu'il sait, c'est qu'il faut demander : « Avez-vous la carte Air Miles? ». Il demande aux équipes de se préparer à faire des clients bizarres qui vont passer à sa caisse. (Jeu des émotions amplifiées) Content et plus sûr de lui, l'épicier remercie tout le monde et quitte.

DÉROULEMENT:

Partie 1: Le groupe est divisé en équipes de 4 à 10 personnes. Une personne de l'équipe reçoit une liste d'aliments de l'épicier et a 10-15 secondes de préparation. En 1 minute, il doit mimer les aliments sur sa liste en faisant semblant de les manger et en faisant deviner le plus possible à son équipe. Tout le monde doit passer.

Partie 2: L'épicier passe voir chaque équipe tour à tour comme si les campeurs passaient à sa caisse. L'équipe se choisit une émotion à exprimer. L'épicier demandera au premier : « Avez-vous la carte Air Miles? » et celui-ci répondra en fonction de l'émotion. Tour à tour, les membres de l'équipe se feront poser la même question et doivent amplifier chaque fois l'émotion exprimée par le coéquipier précédent. Exemple, si le premier de l'équipe répond un peu tristement, le dernier doit être tragique et désespéré. Pareillement, si le premier répond avec un sourire en coin, le dernier doit être mort de rire! Truc d'animation : Musique/ambiance « tour du monde » pendant la construction!

JEUX DE PARACHUTE

NOMBRE: En fonction de la taille du parachute, le nombre de participants peut varier entre 12 et 25. (Il existe des petits parachutes pour 5 à 12 participants).

AGE : Dès 4 ans!

DURÉE : La plupart des jeux de parachute sont très courts! C'est pourquoi il est important d'en avoir préparé plus d'un!

MATÉRIEL : Pour bonifier tes jeux de parachute, tu peux aussi apporter : une radio, des ballons légers, un ballon de plage, des balles de tennis.

P.S. : Assure-toi d'animer tes jeux de parachute, c'est beaucoup plus amusant! ;)

1) LE CHAT ET LA SOURIS

Le chat (sans soulier) est sur le parachute et essaie d'attraper la souris qui est en dessous. Les autres joueurs font le plus de vagues possible pour camoufler la souris. Avec un grand groupe, vous pouvez très bien envoyer 2 chats et 2-3 souris à la fois, afin que tout le monde passe!

ASTUCE : Pour aider le(s) chat(s), abaissez collectivement le parachute 1 ou 2 secondes. Lorsque le parachute est calme et que le chat aperçoit une silhouette, c'est le moment de faire des vagues!

2) L'ARC-EN-CIEL

On abaisse le parachute au sol, puis, au décompte de 3, on le soulève au dessus de la tête. Au moment de l'élever, le moniteur nomme une couleur. Tous les enfants qui tiennent le parachute sur cette couleur doivent le lâcher et changer de place en passant en dessous.

VARIANTE : Intégrez des couleurs qui ne sont pas sur le parachute! Par exemple, au violet, on tape dans la main du voisin; au brun, tout le monde se transforme en statue, au orange, tout le monde danse, au multicolore tout le monde lâche le parachute!

3) QUI EST SOUS LE PARACHUTE?

Au son de la musique (radio), tout le monde fait des vagues avec le parachute. Lorsque la musique s'éteint, tous les joueurs lâchent le parachute et se mettent en petite boule un peu partout, les yeux fermés! Le moniteur circule et touche l'épaule d'un enfant qui ouvrira les yeux et ira se cacher sous le parachute. Au signal du moniteur, tout le monde ouvre les yeux et essaie de trouver qui a disparu! NOTE : C'est un bon jeu de connaissance :)

VARIANTE : Faites-en disparaître plus d'un!

4) VOLLEY-BALL DE PLAGE

Le groupe est divisé en deux équipes qui se font face autour du parachute. Le moniteur envoie un ballon de plage sur le parachute. En secouant, chaque équipe essaie de marquer un point en faisant sortir le ballon du côté adverse du parachute!

ANIMATION : Favorisez les encouragements pour souligner l'aspect coopératif du jeu!

ASTUCE: Montrez-leur la technique spéciale du « coup d'équipe » où tous les joueurs d'un côté montent la toile à la hauteur du visage puis la font redescendre d'un coup!

5) LES MARINS

Le moniteur tourne autour du parachute et raconte une histoire de marins. La toile devient l'océan, et les enfants varient l'intensité des secousses en fonction de l'agitation de la mer dans l'histoire: « la mer était calme », « soudain, la mer est devenue très agitée »! Tout en racontant l'histoire, le moniteur pourra toucher discrètement l'épaule des enfants qui iront se cacher sous le parachute. Si le moniteur envoie des enfants en dessous, il dévoile tout de suite après ce que les marins auront pêché. S'il dit que ce sont des crabes, ils pinceront le bout des pieds avant de sortir; s'il dit des poissons, ils sortiront en imitant des poissons, les mains sur les joues comme des branchies; s'il dit des requins, ils ramperont puis... BOUH! feront un saut à quelqu'un en sortant.

ASTUCE: Un beau mélange de jeux d'expression dramatique pour les plus petits

VARIANTES : Ajoutez poissons-chats, pieuvres et autres... Demandez-leur s'ils connaissent des animaux marins!

6) MINI-PUT CONTRE LA MONTRE

Tous les joueurs doivent coopérer pour faire entrer le plus de ballons (ou balles de tennis) dans le trou au centre du parachute. Les moniteurs font le décompte et lancent un nouveau ballon dès qu'un ballon entre dans le trou. Le groupe pourra essayer de battre un nouveau record de mini-put contre la montre!

ANIMATION : Favoriser les encouragements pour renforcer l'aspect coopératif du jeu!

7) SORTIE AU CINEMA

Un moniteur raconte qu'il adore aller au cinéma, surtout pour le pop-corn. Il dit qu'il sait comment c'est fait: on met les grains de maïs dans le micro-ondes, puis quand ils éclatent on peut aller voir le film! Les ballons font les grains de maïs que tout le monde essaie de faire sortir en secouant le parachute. Quand tous les grains de maïs sont sortis, on va voir le film qui est sous le parachute! Tout le monde se couche sur le ventre et place le parachute sur sa nuque, créant un cercle de petites têtes. La projection commence : tout le monde se fait des grimaces!!

ANIMATION : profitez-en pour discuter pendant que vous tenter de faire éclater le pop-corn. Si vous le pouvez, adaptez la projection aux films qu'ils connaissent. Exemple : si quelqu'un parle du film Wally, les garçons pourront dire « Eevee » et les filles « Wally » comme dans le film! Inventez quelque chose pour chaque film!

8) LES CHEVEUX FOUS!

C'est le temps d'une drôle de coiffure! Tour à tour, les enfants iront chez la coiffeuse (sous le parachute), la tête contre le dessous de la toile, pendant que les autres feront bouger la toile de droite à gauche pour faire de l'électricité statique. Une fois les cheveux bien dressés, place aux rires!

ATTENTION: au trou qui se trouve au centre de la toile.

9) LES SCHTROUMPFS

Tous les schtroumpfs s'amuse avec le parachute, jusqu'à ce que Gargamel arrive! Quand il arrive, on se réfugie dans la maison en champignon. Pour ce faire, on lève la toile très haut au-dessus de la tête, on fait trois pas en avant, on place la toile dans notre dos et on s'assied dessus. Quand le danger est passé, on ressort et on s'amuse à nouveau!

ANIMATION : un moniteur peut faire Gargamel qui dort plus loin en se réveillant de temps en temps pour avancer l'air mécontent.

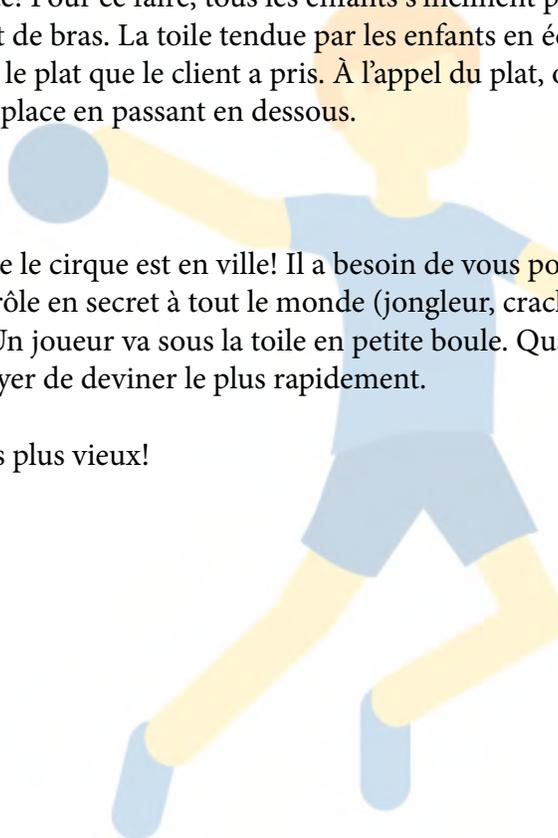
10) AU RESTO

Le serveur en chef fait le tour et attribue un plat aux enfants de façon à ce que plusieurs aient le même plat. Pour 20 enfants, trouvez environ 6 plats. Un serveur vient annoncer qu'il a une nouvelle commande! Premièrement, on doit préparer une assiette géante! Pour ce faire, tous les enfants s'inclinent progressivement vers l'arrière en se retenant par leur poignée à bout de bras. La toile tendue par les enfants en équilibre fait une super assiette! Deuxièmement, le serveur dévoile le plat que le client a pris. À l'appel du plat, on lève la toile et tous les jeunes qui ont ce plat doivent changer de place en passant en dessous.

11) LE GRAND CHAPITEAU

Un forain vient vous annoncer que le cirque est en ville! Il a besoin de vous pour jouer différents rôles de cirque sous sa grande tente! Il donne un rôle en secret à tout le monde (jongleur, cracheur de feu, lion, dompteur d'animaux, homme fort, clown, etc.). Un joueur va sous la toile en petite boule. Quand on lève le parachute, il mime son rôle et tout le monde doit essayer de deviner le plus rapidement.

ATTENTION : ce jeu est pour les plus vieux!



BRICOLAGES

1) LAPINS «IVORY»

Matériel requis : Petites assiettes en papier, savon à lessive en poudre Ivory, laine, yeux «googly», papier de construction, ciseaux, eau

Description : On mélange le savon avec de l'eau et on l'étend sur un des côtés de l'assiette de papier. On laisse sécher et ensuite on peut le décorer en masque de lapin.

2) CRÉATURES EN CARTONS D'OEUF

Matériel requis : Cartons d'œufs, cure-pipes, colle, papier de construction

Description : On utilise les cartons d'œufs pour le corps des créatures et ensuite, on les décore.

3) INSECTES EN TUBES

Matériel requis : Rouleaux de papier (de toilette ou de papier essuie-tout), papier de soie, ciseaux, colle, cure-pipes

Description : On crée des insectes en mettant une boule de papier de soie dans les tubes vides pour faire la tête et le derrière. Ensuite, avec un peu d'imagination, on les décore.

4) SIGNETS POUR LIVRES

Matériel requis : Fleurs, languettes de papier, plastique pour plastifier

Description : Trouver des fleurs et de l'herbe dehors. Les faire sécher et aplatir dans des gros livres. Placer les fleurs sur les languettes de papier et plastifier.

5) HÔTELS D'INSECTES

Matériel requis :

Boîtes de carton, matériel de bricolage pour décorer

Description : Avec les boîtes en carton, les jeunes fabriquent des hôtels pour des insectes. Ils peuvent inclure des escaliers, des étages, des tapis (de l'herbe), des fenêtres, etc. Ils peuvent ensuite apporter leur hôtel chez eux pour accueillir des insectes. Cependant, ils doivent comprendre que les insectes peuvent seulement rester dans l'hôtel pour un court temps, un peu comme dans les hôtels pour les personnes.

6) MASQUES

Matériel requis :

Assiettes en papier, laine, ciseaux, colle, papier de soie

Description : On crée un masque avec les assiettes en papier et le reste du matériel de bricolage.

7) BONHOMME-PATATE

Matériel requis : Pommes de terre, clous de girofle, cure-dents, papier de construction, couteau

Description : Les jeunes créent leur propre bonhomme-patate en utilisant une pomme de terre comme corps.

8) SERPENTS EN BOIS

Matériel requis : Branches de bois, peinture, pinceaux

Description : On trouve des branches de bois à l'extérieur et ensuite on les décore avec de la peinture pour leur donner l'apparence d'un serpent.

9) OMBRE D'UNE FLEUR

Matériel requis : Peinture, fleur ou herbe aplatie, vieilles brosses à dents ou pinceaux, carton ou papier

Description : On trouve une plante ou une fleur et on l'aplatie. On la place sur un morceau de carton ou de papier. Ensuite, on recouvre le tout de gouttes de peinture (avec la brosse à dents ou le pinceau). On enlève ensuite la fleur et son ombre reste sur le carton.

10) SCULPTURES DE SAVON

Matériel requis : Pains de savon (rectangulaires), outils pour sculpter (cuillère, fourchette, cure-dent, etc.)

Description : À l'aide des outils, les jeunes font de la sculpture dans leur savon.

11) CONSTRUCTION EN BÂTONS

Matériel requis : Bâtons de « popsicle », colle, crayons de couleur

Description : Les jeunes peuvent décorer des bâtons de « popsicle » et ensuite les utiliser pour construire quelque chose (maison, boîte, pyramide, etc.)

12) LIBELLULES

Matériel requis : Feuilles de papier, carton, crayons

Description : On plie une feuille en éventail. Ensuite, on découpe la forme d'un corps de libellule dans un autre carton et on fait une fente horizontale dans le corps. On y passe l'éventail pour faire les ailes de la libellule. On peut ensuite la décorer.

13) OBJETS EN CARTON

Matériel requis : Cartons de lait ou de jus et autre matériel pour bricolages

Description : On peut utiliser des cartons de lait ou de jus pour faire des maisons, des camions, des autos, des ambulances, des paniers, des robots etc.

14) EMPREINTES DE PLANTES

Matériel requis : Plantes ou feuilles, papier, crayons de cire

Description : On place le papier par-dessus la plante ou la feuille. Avec le crayon de cire, on colorie sur le papier. Bien vite on verra apparaître l'empreinte de la plante.

15) DESSINS DE SABLE

Matériel requis : Papier, colle, sable

Description : Cette activité fonctionne mieux à l'extérieur. On fait un dessin ou un motif sur le papier, avec la colle. Ensuite, on laisse couler le sable sur la feuille et on la secoue pour en enlever le surplus. Il devrait rester un beau dessin de sable.

16) COLLAGE-NATURE

Matériel requis : Objets ramassés dehors, colle, papier

Description : Après avoir ramassé des objets dehors (mais pas des déchets), on les colle sur du papier pour en faire un dessin.

17) BRICOLAGE AVEC PAPIER DE SOIE

Matériel requis : Papier de soie de différentes couleurs, papier, colle

Description : On dessine un dessin et à la place de le colorier, on y colle des petites boules de papier de soie pour le remplir.

18) GUITARES ET TAMBOURINS

Matériel requis : Élastiques, boîtes en carton, riz, assiettes de papier, rouleaux vides (papier essuie-tout), colle ou papier-collant

Description : On peut fabriquer des guitares en mettant les élastiques sur les boîtes en carton. Ensuite, on peut ajouter les rouleaux vides qui serviront de manches. Les tambourins sont fabriqués en mettant le riz dans une assiette de papier et en y collant ensuite une deuxième assiette. Une fois la colle séchée, on peut faire une parade avec les guitares et les tambourins.

19) FABRICATION DE CASSE-TÊTES

Matériel requis : Carton, crayons, ciseaux

Description : Les jeunes dessinent sur le carton. Ensuite, ils découpent leurs dessins en morceaux pour en faire des casse-têtes.

20) CARILLONS

Matériel requis : Bâtons de « popsicle », cintre, ficelle, autre matériel de bricolage

Description : On suspend des objets ou des décorations sur le cintre ou sur les bâtons de « popsicle » (collés en croix) en utilisant la ficelle. On peut ensuite décorer nos carillons.

21) EMPREINTES

Matériel requis : Papier, peinture, éponges, pinceaux, étampes (peuvent être faites avec des pommes de terre, des pommes, des carottes, etc.)

Description : On trempe les étampes ou les éponges dans la peinture et on fait des motifs sur le papier.

22) PETITS POISSONS

Matériel requis : Épingles à linge, peinture, pinceaux, petits yeux « googly »

Description : En décorant des épingles à linge, on peut créer des petits poissons.



EXPÉRIENCES SCIENTIFIQUES

1) CASQUES DE BICYCLETTE

Matériel requis : Ruban adhésif, œufs, cartons d'œufs, papier essuie-tout

Description : On construit des casques avec les cartons d'œufs. Ensuite, on place un œuf dans chaque casque et on les laisse tomber de différentes hauteurs pour voir lequel peut protéger l'œuf le plus longtemps.

2) LA DANSE DES RAISINS SECS

Matériel requis : Raisins secs, cuillère, boisson gazeuse transparente, verre transparent

Description : Incliner le verre et verser la boisson dedans (éviter de faire trop de bulles). Laisser tomber deux raisins secs dans la boisson. Les raisins devraient bouger de bas en haut et de haut en bas (à cause des bulles de gaz qui les supportent). Retirer les deux raisins avec la cuillère et en écraser un. Remettre les raisins dans la boisson et observer si un bouge plus vite que l'autre. Laisser tomber toute une poignée de raisins dans la boisson : ils dansent!

3) LA SÈVE MONTE

Matériel requis : Branches de céleri, verres d'eau, colorant alimentaire

Description : On met une branche de céleri dans chaque verre d'eau et on y ajoute quelques gouttes de colorant alimentaire. On laisse reposer le céleri. Le colorant alimentaire devrait monter dans le céleri et changer sa couleur. Ceci se produit parce que le céleri absorbe l'eau colorée.

4) RADEAU DANS L'EAU

Matériel requis : Bâtons de popsicles, colle, objets variés

Description : Les jeunes construisent un radeau avec les bâtons de « popsicle ». On peut ensuite mesurer sa capacité de flottaison en plaçant des objets de différents poids sur les radeaux. Celui qui peut supporter le plus de poids est le gagnant.

5) POIVRE ET SAVON

Matériel requis : Bocal d'eau, poivre, savon à vaisselle

Description : On remplit un bocal d'eau et on éparpille le poivre sur la surface. Ensuite, on laisse tomber une goutte de savon dans l'eau et le poivre devrait se repousser vers les côtés du bocal. Ceci se produit parce que le savon brise la tension à la surface de l'eau qui supporte le poivre.

6) OEUF DANS LE VINAIGRE

Matériel requis: Bocal, vinaigre, oeuf

Description: On place un œuf dans un bocal de vinaigre et on le laisse reposer pour quelques jours. À la fin de ce temps, la coquille devrait être très molle parce que le vinaigre dégrade la coquille.

7) LA FONTAINE EN BOUTEILLE

Matériel requis : Deux bouteilles de plastique identiques, eau, colorant alimentaire, sel, carton

Description : On remplit une bouteille d'eau chaude et on y ajoute du colorant alimentaire. On remplit une autre bouteille d'eau chaude et on y ajoute 3 cuillerées de sel. On place le carton sur le col de la bouteille d'eau salée (afin de boucher la bouteille). On tient le carton fermement en retournant la bouteille à l'envers et on la place sur le col de l'autre bouteille. Lentement, on retire le carton sans déplacer les bouteilles. L'eau salée (et claire) descend car elle est plus pesante (dense) que l'eau normale (colorée).

8) LA BOISSON IMPOSSIBLE À BOIRE

Matériel requis : Bouteille, pâte à modeler, paille, eau ou jus

Description : On remplit la bouteille de liquide jusqu'au bord. On met la paille dans la bouteille et on ferme le col de la bouteille (autour de la paille) avec la pâte à modeler. Ensuite, on essaie d'aspirer le liquide. Ça ne devrait pas être possible parce qu'il n'y a pas d'air qui peut rentrer dans la bouteille pour prendre la place du liquide.

9) LES MOTIFS DANS LE LAIT

Matériel requis : Lait homogénéisé, colorant alimentaire, savon à vaisselle, assiette d'aluminium

Description : Mettre le lait homogénéisé dans l'assiette d'aluminium. Y ajouter une goutte de colorant alimentaire de chaque couleur (rouge, bleu, vert et jaune). NE PAS MÉLANGER. Mettre une goutte de savon à vaisselle par-dessus le tout (SANS BRASSER) et observer. Des motifs devraient se former pendant une assez longue période de temps si on ne touche à rien.

ALIMENTATION

1) QU'EST-CE QUE JE MANGE?

Matériel requis : Variété d'aliments en petits morceaux, bandeaux

Description : Par paire, une personne a les yeux bandés et l'autre lui donne des morceaux d'aliments à manger. Celui qui a les yeux bandés doit deviner ce qu'il mange. ATTENTION AUX ALLERGIES!

2) COURSE À LA NOURRITURE

Matériel requis : Bol pour chaque personne, pouding ou jello, objets à ramasser

Description : Ce jeu se déroule comme une course à relais. Une personne de l'équipe court jusqu'à son bol rempli de pouding ou de Jello et doit ramasser, avec ses dents, un objet qui est caché dans le bol. Ensuite, il retourne dans son équipe et c'est le tour du prochain joueur. ATTENTION AUX ALLERGIES!



COMMUNICATION

1) IMITE MON DESSIN

Matériel requis : Dessin fait à l'avance, papier, crayons

Description : Une personne décrit un dessin sans le montrer aux autres. Les autres doivent essayer de le reproduire en se basant sur les instructions verbales données.

2) FAIS-MOI UN DESSIN

Matériel requis : Papier, crayons, chronomètre

Description : On forme deux équipes. Une personne dessine pour son équipe et cette dernière doit deviner ce qu'il dessine. Si l'équipe réussit, elle marque un point et dessine encore. Si l'équipe ne devine pas, c'est le tour à l'autre équipe. L'animateur peut choisir les objets à être dessinés.

ENVIRONNEMENT

1) PAPIER RECYCLÉ

Matériel requis : Papier utilisé, bocal d'eau, papier journal ou moustiquaire, rouleau à pâte

Description : On déchire du papier utilisé en petits morceaux que l'on place dans l'eau. On le laisse tremper jusqu'à ce qu'il devienne très mou. Ensuite, on place ce papier mouillé sur un papier journal ou une moustiquaire et on l'aplatit avec le rouleau à pâte. On le laisse sécher (ceci pourrait prendre quelques jours). Le produit final est un morceau de papier recyclé, sur lequel on peut faire un dessin (bien que ce sera plus épais et bosselé que du papier normal).

2) BONHOMME D'OBJETS UTILISÉS

Matériel requis : Cartons d'œufs, boîtes de conserve, rouleaux de papier de toilette, cartons de lait, etc.

Description : On fabrique un bonhomme à partir des objets utilisés.

3) NETTOYONS NOTRE PLANÈTE

Matériel requis: Gants en plastique, sacs poubelles

Description: On se promène à l'extérieur pour ramasser les déchets. Avant de commencer l'activité, on doit expliquer aux jeunes qu'il est important de mettre ses gants aux mains et qu'on ne doit pas toucher les déchets qui paraissent dangereux.

ACTIVITÉS DE FÊTE

Ce peut être amusant de faire une journée de fête au camp de jour, soit pendant la journée avec les participants ou en soirée/fin-de-semaine avec toutes les familles. Ce peut être pour marquer la fin du camp ou même à la célébration du 15 août. Ces jeux sont des exemples de stations qui peuvent amuser les jeunes pendant la fête. Un animateur gère chaque station et les enfants circulent entre les stations.

1) Pêche aux poissons, aux bonbons

(avec une canne à pêche munie d'un aimant, les jeunes pêchent des poissons/des bonbons, qui sont munis d'un trombone, dans un grand contenant).

2) Jeu de mémoire

(montrer une série d'objets, les cacher et en enlever un, ensuite deviner l'objet manquant).

3) Diseuse de bonne aventure

4) Peinture de visage

5) Concours de cerceau

(qui peut faire tourner son cerceau le plus longtemps?)

6) Course de charrette

(un partenaire tient l'autre par les deux pieds et le premier doit avancer sur ses mains)

7) Course de sacs à patates

(chaque compétiteur a les pieds dans un grand sac et ils doivent sauter pour se rendre à la ligne d'arrivée)

8) Concours de "gomme balloue"

(qui peut mâcher sa gomme et faire une bulle le plus rapidement?).

9) Mettre la queue sur l'âne ou l'étoile sur le drapeau acadien

10) Autres idées: Un jeu de poches, un jeu de fer à cheval, tirs sur canettes avec fusils à eau, du mini-put, frisbee dans la poubelle, pétanque et cochonnet, course coop avec frisbee sur la tête, des petits jeux simples de type, un quiz musical, jeu de Kim ou check-moi, check-moi pas, etc... Allez! Imaginez-en d'autres!

ART DRAMATIQUE

1) L'AUTOBUS

Matériel requis : Aucun

Description : L'animateur est le chauffeur d'autobus qui se promène et ramasse des passagers (les enfants). Chaque fois qu'un passager embarque, il doit adopter une certaine humeur (content, fâché, triste, etc.). Ceux qui sont déjà dans l'autobus doivent l'imiter.

2) CHARADES

Matériel requis : Aucun

Description : Chacun à leur tour, les jeunes imitent une action, une profession, etc. Les autres doivent deviner ce qu'ils miment.

3) IMITATION D'ANIMAUX

Matériel requis : Cartons sur lesquels sont écrits des noms d'animaux et leurs positions dans la famille (bébé, maman, papa)

Description : Des cartons comportant le nom d'un animal et sa position dans la famille (un bébé, un papa et une maman) sont distribués aux jeunes. Les jeunes doivent ensuite trouver les personnes ayant le même animal qu'eux en imitant le cri de l'animal. Une fois réunis, ils doivent se placer dans l'ordre suivant, sans se parler: bébé, maman, papa.

4) PARADE DE MODE

Matériel requis :

Vieux vêtements, morceaux de tissus

Description: Chaque jeune se choisit un ensemble dans la pile de vieux vêtements. Ensuite, ils font un défilé de mode, chacun mettant en valeur son merveilleux costume. L'animateur peut commenter le défilé.

CHANSONS

Ce peut être très amusant de créer des « chansons du camp de jour » qui deviendront une partie intégrale du camp et qui seront répétées à chaque année. Ceci permet de créer « une culture de camp » et développe un sens d'appartenance chez les participants.

Voici des exemples de chansons qui ont été inventées au début du Camp de jour au Carrefour du Grand-Havre, à Dartmouth. Vous pouvez inventer vos propres chansons et noms de groupes.

1) BONJOUR, C'EST LE CAMP DE JOUR (chanson thème)

Bonjour, bonjour, c'est le Camp de jour
 À la plage, les images, rest'ront pour toujours
 L'été est bien plus belle que l'hiver
 Car avec l'été arrive
 le Camp d'jour pour nous plaire
 Qu'est-ce qu'on fait ici?
 On s'fait des amis
 Soyez pas surpris si vous entendez des cris... de joie bien sûr!
 Les sorties aussi, elles nous amènent loin
 Quand l'été arrive fini
 Oh! Comme on s'ennuie

2) LES CHEVAUX (chanson du groupe des Chevaux) (le groupe de francisation – sur l'aire de Violette)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
 Les chevaux, les chevaux
 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
 Les chevaux au Camp de jour

3) NOUS SOMMES LES CHAMPIGNONS (chanson du groupe des Champignons) (les plus jeunes – sur l'aire des Schtroumpfs)

Nous sommes les champignons
 Les p'tits du Camp d'jour
 Ensemble, nous jouons
 Amis pour toujours

4) PARTOUT OÙ L'ON VA (chanson du groupe des Boules de feu)
(le groupe d'âge intermédiaire – chanson à répondre)

Partout où l'on va (bis)
Tout l'monde veut savoir (bis)
Qui l'on est (bis)
D'où l'on vient (bis)
Nous sommes les boules de feu (bis)
Les belles grosses boues de feu (bis)
Du Camp d'jour du Carrefour (bis)
Encore un peu plus fort (bis)

5) QUI EST LA PLUS VIEILLE ÉQUIPE (chanson du groupe des Tornades)
(les plus vieux)

Qui est la plus vieille équipe (bis)
C'est nous les tornades (bis)
On a beaucoup d'esprit (bis)
C'est pour ça qu'on est ici (bis)

Autres chansons

6) DES POMMES, DES POIRES, DES ANANAS

Des pommes, des poires, des ananas
Des biscuits, des biscuits, des biscuits soda
Qu'est-ce qu'on boit après l'repas
De l'eau, du lait, du jus d'tomates Ah-que-c'est-bon!

7) UN ÉLÉPHANT

(en cercle, on tape la main du voisin et le dernier doit enlever sa main pour éviter le BOUM)

Un éléphant, qui se balançait
Sur une toile, toile, toile, toile d'araignée
C'était un jeu tellement, tellement amusant
Et tout à coup,
BA-DA-BOUM!

8) FRÈRE JACQUES

Frère Jacques (bis)
Dormez-vous (bis)
Sonnez les matines (bis)
Ding dang dong (bis)

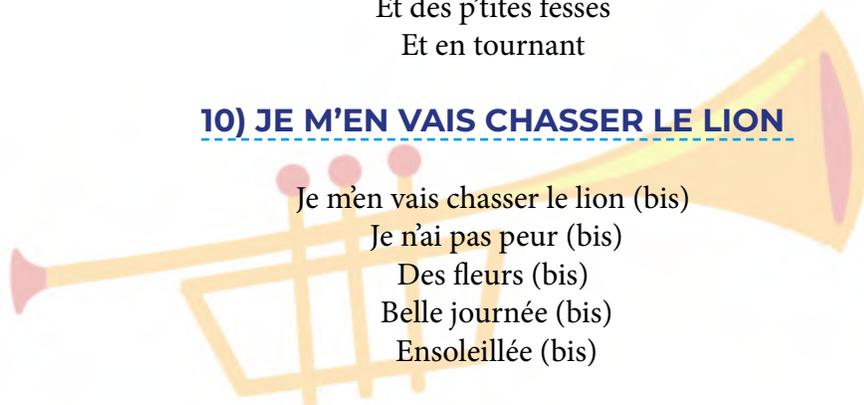
9) LE CLOWN SAMUEL ou LE PÈRE ABRAHAM

Le clown Samuel
Il aimait les enfants
Il aimait les enfants, le clown Samuel
Il ne parlait pas, chut
Il ne souriait pas
Mais il faisait toujours comme ça...

**Ajouter un geste avec une partie du corps et la nommer. Exemple : « de la main droite » (bouger la main droite), « de la main gauche » (bouger la main gauche). À la fin, plusieurs membres seront en mouvement en même temps.*

De la main droite
De la main gauche
Et du pied droit
Et du pied gauche
Et d'la p'tite tête
Et des p'tites fesses
Et en tournant

10) JE M'EN VAIS CHASSER LE LION



Je m'en vais chasser le lion (bis)
Je n'ai pas peur (bis)
Des fleurs (bis)
Belle journée (bis)
Ensoleillée (bis)

Ah! Non! (bis)
Une rivière! (bis)
J'peux pas passer par-dessus (bis)
J'peux pas passer par-dessous (bis)
J'peux pas passer s'les côtés (bis)
J'nage dedans (bis)
Splish-Splash (bis)

Ah! Non! (bis)
Un arbre! (bis)
J'peux pas passer par-dessus (bis)
J'peux pas passer par-dessous (bis)
J'peux pas passer s'les côtés (bis)
J'grimpe dedans (bis)
Cric-Crac (bis)

Ah! Non! (bis)
Une montagne (bis)
J'peux pas passer par-dessus (bis)
J'peux pas passer par-dessous (bis)
J'peux pas passer s'les côtés (bis)
L' escalade (bis)
Boum-Boum (bis)

Ah! Non! (bis)
Un lion (bis)
J'peux pas passer par-dessus (bis)
J'peux pas passer par-dessous (bis)
J'peux pas passer s'les côtés (bis)
J'mèn r'tourne chez moi (bis)
Boum-Boum (bis)
Cric-Crac (bis)
Splish-Splash (bis)

11) L'ARCHE DE NOÉ (avec actions)

Quand le bateau fut prêt à surmonter les flots
Noé fit monter les animaux deux par deux
Y'avait des crocodiles
Et des orangs-outans
Des affreux reptiles
Et des jolis moutons blancs
Y'avait des chats, des rats, des éléphants
Il ne manquait personne
Pas même les deux lionnes
Et la jolie licorne

12) SAVEZ-VOUS PLANTER DES CHOUX?

Savez-vous planter des choux À la mode, à la mode
Savez-vous planter des choux À la mode de chez nous?
On les plante avec les doigts...
On les plante avec le pouce...
On les plante avec la main...
On les plante avec le pied...
On les plante avec le nez...

13) AU CLAIR DE LA LUNE

Au clair de la lune
Mon ami Pierrot
Prête-moi ta plume
Pour écrire un mot
Ma chandelle est morte
Je n'ai plus de feu
Ouvre-moi ta porte
Pour l'amour de Dieu

Au clair de la lune
Pierrot répondit :
Je n'ai pas de plume
Je suis dans mon lit
Va chez la voisine
Je crois qu'elle y est
Car dans la cuisine
On bat le briquet

14) PIQUETTE

Ah, tu sortiras! Piquette, Piquette, Piquette
Ah, tu sortiras! Piquette, de ce trou-là
On s'en va chercher le chien, pour venir mordre Piquette (bis)
Le chien n'veut pas mordre Piquette
Piquette n'veut pas sortir du trou
On s'en va chercher l'bâton, pour venir battre le chien (bis)
Bâton n'veut pas battre le chien
Le chien n'veut pas mordre Piquette
Piquette n'veut pas sortir du trou
On s'en va chercher le feu, pour venir brûler l'bâton (bis) etc.
On s'en va chercher de l'eau, pour venir éteindre le feu (bis) etc.
On s'en va chercher le boeuf, pour venir boire cette eau (bis) etc.
On s'en va chercher l'boucher, pour venir abattre le boeuf (bis) etc.
On s'en va chercher la femme, pour venir marier l'boucher (bis)
La femme veut bien marier l'boucher
L'boucher veut bien abattre le boeuf
Le boeuf veut bien boire cette eau
Cette eau veut bien éteindre le feu
Le feu veut bien brûler l'bâton
Bâton veut bien battre le chien
Le chien veut bien mordre Piquette
Piquette veut bien sortir du trou
Ah, tu es sortie! Piquette, Piquette, Piquette
Ah, tu es sortie! Piquette, de ce trou-là

15) TROIS P'TITS CHATS

Trois p'tits chats, trois p'tits chats, trois p'tits chats, chats, chats
Chapeaux d'paille... Paillasson... Somnambule... Bulletin... Tintamarre...
Marabout... Bout d'cigare... Garde-fou... Fou de rage... Rage de dents... Dentifrice...
Fris-à-plat... Platoniqué... Nid à terre... Terrassier... Scier du bois...
Boisson chaude... Chaudière... Ermitage... Tache de suie...
Suis pas contre... Contrebasse... Basse-cour... Courtisane... Jeanne d'Arc...
D'arc-en-ciel... Ciel couvert... Vermifuge... Fugitif... Typhoïde... Identique...
Tic nerveux... Veuve de guerre... Guerre de Troie...
Trois p'tits chats, trois p'tits chats, trois p'tits chats, chats, chats

16) Y'A UN RAT DANS LE TOIT (avec actions)

Y'a un rat dans le toit
J'entends le chat qui miaule
Y'a un rat dans le toit
J'entends le chat miauler
J'entends boum-boum
J'entends boum-boum
J'entends le chat qui miaule
J'entends boum-boum
J'entends boum-boum
J'entends le chat miauler

17) JE VAIS À L'ÉTABLE

Je vais à l'étable pour tirer ma vache
Pas capable de tirer ma vache
J'prends un p'tit banc pour tirer ma vache
Pas capable de tirer ma vache
J'prends un seau d'eau
Pis j'lui jette en pleine face Les deux yeux bouchés ben dur
Un bon (slurp!), chocolat chaud! Un bon (slurp!), chocolat chaud!

18) L'ARBRE EST DANS SES FEUILLES

L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans cet arbre, il y a une branche (bis)
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans cette branche, il y a un nœud (bis)
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans ce nœud, il y a un trou (bis)
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans ce trou, il y a un nid (bis)
Le nid est dans le trou
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans ce nid, il y a un œuf (bis)
L'œuf est dans le nid
Le nid est dans le trou
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans cet œuf, y'a un oiseau (bis)
L'oiseau est dans l'œuf
L'œuf est dans le nid
Le nid est dans le trou
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans l'oiseau, il y a un cœur (bis)
Le cœur est dans l'oiseau
L'oiseau est dans l'œuf
L'œuf est dans le nid
Le nid est dans le trou
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et dans ce cœur, il y a un mot (bis)
Le mot est dans le cœur
Le cœur est dans l'oiseau
L'oiseau est dans l'œuf
L'œuf est dans le nid
Le nid est dans le trou
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

Et ce mot, c'est l'AMOUR (bis)
L'amour est le mot
Le mot est dans le cœur
Le cœur est dans l'oiseau
L'oiseau est dans l'œuf
L'œuf est dans le nid
Le nid est dans le trou
Le trou est dans le nœud
Le nœud est dans la branche
La branche est dans l'arbre
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Marillé
L'arbre est dans ses feuilles Marillon, Dondé

19) POMME DE REINETTE ET POMME D'API

Pomme de reinette et pomme d'api,
Tapis tapis rouge.
Pomme de reinette et pomme d'api,
Tapis tapis gris!

Pomme de reinette et pomme d'api,
Petit tapis rouge.
Pomme de reinette et pomme d'api,
Petit tapis gris!

20) SUR LE PONT D'AVIGNON

Sur le pont d'Avignon
On y danse, on y danse.
Sur le pont d'Avignon
On y danse tous en rond.

Les messieurs font comme ça
Et puis encore comme ça.

Sur le pont d'Avignon
On y danse, on y danse.
Sur le pont d'Avignon
On y danse tous en rond.

Les belles dames font comme ça
Et puis encore comme ça.

Sur le pont d'Avignon
On y danse, on y danse.
Sur le pont d'Avignon
On y danse tous en rond.



21) LE ROI, LA REINE ET LE PETIT PRINCE

Lundi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons mardi! »

Mardi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons mercredi! »

Mercredi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons jeudi! »

Jeudi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons vendredi! »

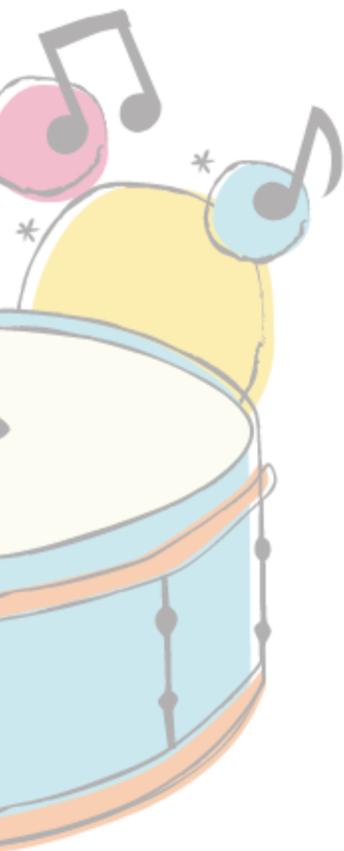
Vendredi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons samedi! »

Samedi matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons dimanche! »

Dimanche matin, le roi, la reine et le p'tit prince
Sont venus chez moi pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais parti, le petit prince a dit :
« Puisque c'est ainsi, nous reviendrons lundi! »

(OU)

« Puisque c'est ainsi, nous ne reviendrons JAMAIS! »



22) ALOUETTE

Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai le bec,
Je te plumerai le bec,
Et le bec, et le bec,
Alouette, alouette, ah ah ah ah!

Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai la tête,
Je te plumerai la tête,
Et la tête, et la tête,
Et le bec, et le bec,
Alouette, alouette, ah ah ah ah!

Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai le cou,
Je te plumerai le cou,
Et le cou, et le cou,
Et la tête, et la tête,
Et le bec, et le bec,
Alouette, alouette, ah ah ah ah!

Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai le dos,
Je te plumerai le dos,
Et le dos, et le dos,
Et le cou, et le cou,
Et la tête, et la tête,
Et le bec, et le bec,
Alouette, alouette.

Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai la queue,
Je te plumerai la queue,
Et la queue, et la queue,
Et le dos, et le dos,
Et le cou, et le cou,
Et la tête, et la tête,
Et le bec, et le bec,
Alouette, alouette, ah ah ah ah,
Alouette.