

# RECUEIL DE JEUX

## SIMPLES ET DIVERSIFIÉS



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

### Table des matières

Assiette .....	3	La citadelle .....	35
Balle cavalière.....	4	La claque .....	36
Ballon but.....	5	La conquête de l'Everest.....	37
Ballon chasseur.....	6	La course au ballon sur patins.....	38
Ballon cinq quilles .....	7	La course du grand nord .....	39
Ballon-cercle .....	8	La couvée.....	40
Bingo social.....	9	La guerre des planètes.....	41
À la défense des quilles .....	10	La Loutre dans la Colonie.....	42
Brassards.....	11	La pêche en mer .....	43
Cercle vicieux.....	12	La sentinelle .....	44
Chacun ses goûts .....	13	La table recouverte.....	45
Chanson cachée .....	14	La tisane merveilleuse.....	46
Chasseur et gibier .....	15	L'artiste et le public.....	47
Chef d'orchestre.....	16	Le corbillon.....	48
La rapidité et la ruse.....	17	Le distrait.....	49
Si c'était .....	18	Le fugitif .....	50
Colin-maillard à la baguette.....	19	Le jeu du cadenas.....	51
Course à relais sur glace.....	20	Le jeu du cochon.....	52
Départ des mousses .....	21	Le lapin et les deux chasseurs .....	53
Écoute bien .....	22	Le lièvre à bicyclette .....	54
Football d'école .....	23	Le loup et l'agneau .....	55
Hébertisme terrestre.....	24	Le mangeur de biscuits .....	56
Histoire à suivre .....	25	Le meilleur coureur.....	57
Je pars en voyage.....	26	Le mini-baseball .....	58
Jeu des répétitions .....	27	Le nœud gardien.....	59
Jeu du Tic-Tac-Toc .....	28	Le panier à balle.....	60
L'abominable homme des neiges.....	29	Le roi des sots.....	61
La barbichette .....	30	Le roi du silence .....	62
La bataille navale .....	31	Le serpent mord sa queue.....	63
La chaîne, les déménageurs .....	32	Le tire à la soupe.....	64
La chasse au réveil .....	33	Le train aveugle.....	65
La chasse aux ours polaires.....	34	Les aveugles.....	66
		Les gardiens aveugles.....	67

# RECUEIL DE JEUX

## SIMPLES ET DIVERSIFIÉS



Les histoires improvisées .....	68
Les jambes liées .....	69
Les montagnes russes .....	70
Les petits monstres des neiges .....	71
Les poissons prisonniers .....	72
Les professions .....	73
Loup - Renard .....	74
L'ours en cage .....	75
Mot-long .....	76
Ni Oui, ni non .....	77
Noms de villes .....	78
Orientation au son .....	79
Par deux, par trois .....	80
Pêle-mêle .....	81
Petite baguette .....	82
Qui dit faux .....	83
Qui est-ce? .....	84
Rectifier le costume .....	85

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Assiette

<b>Âge Ciblé :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Les réflexes, l'habilité et la rapidité.

**Description/déroulement :**

Faire un cercle et s'asseoir. Donner à chaque participant un numéro. Il s'agit pour le responsable de faire tourner une assiette en plastique et de nommer un numéro. Le joueur dont le numéro a été nommé doit ramasser l'assiette avant qu'elle tombe sur le sol complètement. Il doit la ramasser avec ses mains seulement.

**Matériel Requis :**

Assiettes en plastique


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Balle cavalière

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Habilité, force, endurance.

**Description/déroulement :**

Une équipe représente les chevaux, l'autre les cavaliers. Placés en cercle, les cavaliers montent leurs chevaux. Un cavalier lance une balle à un autre cavalier, lequel la passe à son tour à un autre cavalier et ainsi de suite, jusqu'à ce que quelqu'un échappe la balle par terre. Aussitôt, les cavaliers sautent des chevaux et se dispersent. Pendant ce temps, un cheval s'empare de la balle et vise un cavalier ou passe la balle à un autre cheval qui lui lancera la balle sur un cavalier. Si un cavalier est touché, les chevaux deviennent cavaliers.

**Matériel Requis :**

Une balle


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

**Ballon but**

<b>Âge Cible :</b>	9-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	60 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :** Course et précision

**Description/déroulement :**

Les mêmes règlements que la balle molle. On fait rouler le ballon du monticule au marbre, il est frappé du pied par le frappeur, ce dernier court les buts.

On tente d'éliminer le frappeur en attrapant le ballon au vol ou en le visant lorsqu'il court entre les buts.

**Matériel Requis :**

Ballon, terrain de base-ball


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Ballon chasseur

<b>Âge Cibl� :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Sens de l'observation et de mire.

**Description/d roulement :**

**FORMATION:** Tous les joueurs, sauf celui qui fait la cible, se placent derri re un cercle trac  sur le sol, d'environ 8 m tres de diam tre. Le joueur cible se place au milieu du cercle.

**LE JEU:** Les joueurs essaient d'atteindre le joueur cible avec le ballon. Il leur est interdit de p n trer dans le cercle. Lorsqu'un lanceur atteint le joueur cible, il change de place avec lui. Seuls comptent les toucher au dessous de la ceinture. Pour emp cher que le ballon soit accapar  par les m mes joueurs, le meneur du jeu le remet   un nouveau joueur apr s chaque lancer.

**Mat riel Requis :**

Ballon


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Ballon cinq quilles

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

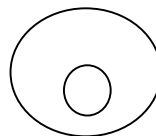
Réflexes, coordination et précision.

**Description/déroulement :**

Deux cercles concentriques, on place 5 quilles au centre du plus petit cercle. À l'intérieur du grand cercle, se trouvent les défenseurs et à l'extérieur les attaquants.

Les défenseurs n'ont pas droit de mettre le pied dans le petit cercle sinon on fait tomber une quille.

On renverse les rôles. On mesure le temps nécessaire pour faire tomber les quilles.



**Matériel Requis :**

2 ballons, 5 quilles


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

**Ballon-cercle**

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

L'attention, les réflexes.

**Description/déroulement :**

Les joueurs forment un cercle puis ils n'ont plus de droit de bouger. Le chef du jeu est placé dans le centre du cercle. Le chef doit lancer le ballon à une personne autour du cercle. Le joueur qui reçoit le ballon et qui ne réussit pas à l'attraper doit s'agenouiller, il pourra se relever seulement si le chef lui relance le ballon et que cette fois il l'attrape. S'il manque son coup une deuxième fois, il se met une main derrière le dos et une quatrième fois, il est mort. Ceux qui sont encore debout, après le temps fixé pour la partie, gagnent.

\*Le joueur qui attrape le ballon doit le déposer à ses pieds. Seul le chef du jeu peut le reprendre.

**Matériel Requis :**

Ballon




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Bingo social

<b>Âge Cibl� :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Favoris  la connaissance des autres, favorise les relations interpersonnelles.

**Description/d roulement :**

Au d part chaque joueur inscrit son nom sur un petit bout de papier qu'il remet au moniteur.

Par la suite, on donne   chaque joueur une feuille quadrill e dont les carreaux sont vides.

Aussit t les joueurs remplissent leur feuille en y inscrivant les noms des membres du groupe dans les carreaux.

Lorsque tous les joueurs ont rempli leur feuille, on d bute le bingo. Au lieu de donner des num ros, le moniteur nomme les noms qui lui ont  t  remis au pr alable.

**Mat riel Requis :**

Feuilles quadrill es, crayons


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

À la défense des quilles

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Précision, vitesse.

**Description/déroulement :**

L'emplacement du jeu est partagé en deux parties égales. À l'extrémité de chaque division, on place une dizaine de quilles, à distance égale les unes des autres. Les joueurs sont divisés en deux camps; ils se tiennent entre la ligne du centre et leurs quilles, dans n'importe quel ordre. Chaque camp a un ballon. Le but du jeu est de renverser les quilles des adversaires tout en protégeant les siennes. Dès, qu'un joueur saisit un ballon, il peut le lancer. Chaque fois qu'une quille tombe, l'équipe à qui appartient le joueur qui l'a fait tomber, compte un point.

**Matériel Requis :**

Ballons, quilles


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

**Brassards**

<b>Âge Cibl� :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Adresse, rapidit , honn tet 

**Description/d roulement :**

Deux camps, plac s aux extr mit s du terrain. Chaque joueur porte un brassard de la couleur de son camp. Il s'agit de passer d'un camp   l'autre en franchissant une ligne trac e au centre en enlevant les brassards adversaires tout en conservant le sien. Se servir d'une seule main et ne pas retenir l'adversaire. Le vainqueur est celui qui, quand tous les joueurs sont pass s dans le camp adverse, a conquis le plus grand nombre de brassards tout en conservant le sien. La victoire donne 1 point   son  quipe.

**Mat riel Requis :**

Brassards de couleur


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

Titre :

**Cercle vicieux**

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Aptitudes physiques et maîtrise.

**Description/déroulement :**

Un cercle est tracé sur le sol. À l'intérieur de ce cercle se placent les joueurs, les mains derrière le dos. En sautillant sur un seul pied, chaque joueur va essayer de chasser son camarade de ce cercle en le poussant seulement de l'épaule; l'emploi des mains est défendu. Le dernier qui reste dans le cercle est le vainqueur.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Chacun ses goûts

<b>Âge Ciblé :</b>	9-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	----

**Objectifs :** Association

**Description/déroulement :**

On donne à chaque joueur une feuille de papier sur laquelle il doit écrire son nom et indiquer cinq choses qu'il aime et cinq qu'il n'aime pas. La nature des sujets n'importe pas. Il peut s'agir de mode, de sport, d'aliments, de politique ou de toute autre chose.

L'animateur ramasse les feuilles et lit les listes une à une, sans en révéler l'auteur. Les joueurs doivent deviner qui a écrit chacune des listes. Il n'y a ni gagnant ni perdant. Bien entendu, les joueurs doivent être honnêtes en rédigeant leurs listes. Le jeu est d'autant plus amusant que les joueurs se connaissent bien.

**Matériel Requis :**

Papiers, crayons


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Chanson cachée

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	25 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Ce jeu développe le sens de l'observation et de l'ouïe.

**Description/déroulement :**

On divise le groupe en deux équipes. Dans l'équipe A, on détermine la personne qui va chanter et quelle chanson elle devra chanter (sans bouger ses lèvres). Pendant ce temps, l'équipe B est placée plus loin de façon à rien entendre.

Ensuite, les deux équipes se placent face à face. La personne déterminée de l'équipe A, devra se mettre à chanter à l'intérieur de son équipe, sans bouger les lèvres, pendant 30 secondes. Le but du jeu est pour l'équipe B de découvrir quel membre de l'équipe A, chante la chanson. Ensuite on peut renverser les rôles.

Les deux équipes sont placées ainsi:

A	B
X X X	X X X
X X X	X X X
X X X	X X X

La personne qui chante pourrait être placée au milieu, ceci est à votre discrétion.

**Matériel Requis :**

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## Chasseur et gibier

<b>Âge Cibl� :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	5min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	------

**Objectifs :**  coute

### Description/d roulement :

Le chasseur et le chevreuil sont plac s, aux c t s oppos s de la table, les mains sur la table, les yeux soigneusement band s. Au signal, le traqueur s'efforce d'atteindre le chevreuil (le trouver de la main) et le chevreuil lui tente d' viter le chasseur.

Chacun d'eux peut se diriger soit   gauche, soit   droite, mais toujours en gardant une main sur la table.

Le chevreuil et le chasseur s'arr tent fr quemment pour capter les moindres bruits suspects et baser leur comportement d'apr s ceux-ci. Un laps de temps de 2 ou 3 minutes est donn  au chasseur pour capturer le chevreuil. Si le temps  coul , le chevreuil "court encore", le chasseur doit abandonner la poursuite.

### Deux mani res de poursuivre le jeu:

- a. Un nouveau chasseur pourchasse le chevreuil;
- b. Chasseur et chevreuil quittent le jeu et sont remplac s par deux autres participants.

Si par contre le chevreuil est pris, il quitte la partie et est remplac  ou on applique la mani re b (voir plus haut).

**Mat riel Requis :** Grande table, foulards

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Chef d'orchestre

<b>Âge Ciblé :</b>	7 - 14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	--------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

C'est un jeu d'attention et d'écoute

**Description/déroulement :**

Faire un cercle et s'asseoir. Envoyer une personne du groupe à l'extérieur de la salle. Vous choisissez une personne pour partir un rythme, exemples: taper des mains, siffler, frapper avec les poings, etc... Tout le groupe suit le mouvement que fait la personne. Vous faites venir le participant qui était à l'extérieur, et cette personne a trois chances pour deviner qui est à l'origine des mouvements. Naturellement la personne qui fait les rythmes doit changer de mouvements de temps en temps.

**Matériel Requis :**




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Chevreuil

<b>Âge Ciblé :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	60 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

La rapidité et la ruse

**Description/déroulement :**

Dans ce jeu qui se passe à l'extérieur, la moitié du groupe sont des chevreuils et l'autre des chasseurs. Les chevreuils sont en liberté et de préférence cachés. Individuellement, les chasseurs cherchent les chevreuils. Les chevreuils ont sur eux des papiers sur lesquels il y a écrit le mot *peau*.

Quand le chasseur touche un chevreuil, celui-ci lui donne une peau. Ainsi de suite pour les autres chasseurs et chevreuils.

Quand un chevreuil est fatigué, il remonte le bas de son pantalon ou baisse un de ses bas, à ce moment là les chasseurs n'ont pas le droit de toucher le chevreuil pour avoir une peau. Le chasseur qui a le plus de peau est le vainqueur.

**Matériel Requis :**

Crayons, papiers

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Si c'était

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Astuce, persévérance.

**Description/déroulement :**

Le meneur de jeu quitte la pièce pendant que les autres joueurs choisissent un personnage célèbre, réel ou fictif, vivant ou mort.

Revenu dans la pièce, le meneur de jeu pose tour à tour aux joueurs des questions portant sur des catégories, par exemple des couleurs, des animaux, des plantes, etc... Les questions sont formulées de la façon suivante: "Si c'était un..., comment serait-il?" Les joueurs doivent répondre par une phrase ou un adjectif qui s'applique également au personnage choisi et à la catégorie nommée. Supposons, par exemple, que le personnage soit De Gaulle et que le meneur de jeu ait posé la question: "Si c'était un arbre, comment serait-il?" On pourrait répondre en utilisant les adjectifs "grand", "haut", ou "majestueux". En accumulant les indices, le meneur de jeu doit finir par découvrir l'identité du personnage.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Colin-maillard à la baguette

<b>Âge Cible :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :** Écoute

**Description/déroulement :**

Colin, les yeux bandés, est assis sur une chaise, tous les autres joueurs sont assis en cercle autour de lui. Colin, d'une baguette en bois léger, touche un joueur sur les genoux. Celui-ci doit crier *touché* en changeant sa voix. Si le Colin devine qui est le joueur touché, il change de de place avec ce joueur.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## Course à relais sur glace

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Les réflexes et la rapidité.

**Description/déroulement :**

On place d'abord un fanion dans chacun des 4 coins de la patinoire en ayant soin de laisser suffisamment d'espace pour permettre aux joueurs de passer entre le fanion et la clôture de la patinoire s'il y en a une. 4 équipes sont formées; chacune prend place à côté d'un fanion et détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont courir. Au signal de l'arbitre, le premier de chaque équipe s'élance, contourne les 3 autres fanions et revient donner une tape dans le dos de son coéquipier qui doit le relayer, et ainsi de suite, jusqu'au moment où tous ont effectué leur tour de patinoire. Un joueur peut en dépasser un autre mais ne peut pas le gêner sous peine de disqualification.

On peut facilement introduire d'autres façons de pratiquer cette course à relais: patinage avant, arrière ou les deux, couples de patineurs devant se tenir par la main ou se faire face, etc.

**Matériel Requis :**

Patins à glace, 4 fanions ou cônes.


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Départ des mousses

<b>Âge Ciblé :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Deux lignes espacées de 2 pieds environ sont tracées sur le sol.

Au milieu se trouve le "bateau", la mer est devant, la terre est située derrière. Les joueurs sont dans le "bateau".

"En mer", ils font un saut en avant, dans la mer.

"En bateau", ils reviennent à leur place en sautant et se balancent.

"A terre", ils font un saut en arrière.

Les mousses qui se trompent perdent un point ou s'accroupissent et ne bougent plus jusqu'à la fin de la partie, ou encore sortent du jeu et essaient par leur mimique de faire tromper les autres, mais sans parler ni leur nuire.

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Écoute bien

<b>Âge Cible :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

En l'absence d'un joueur, on cache un objet qu'il essaiera de découvrir. Selon qu'il s'éloignera ou se rapprochera de l'objet, les autres joueurs tapent dans leurs mains, plus ou moins forts, plus ou moins vite, à un rythme donné selon que le chercheur est plus ou moins loin.

**Matériel Requis :**

Un objet


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Football d'école

<b>Âge Cible :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Habilité, créativité, intelligence.

**Description/déroulement :**

Sur une longue table, on détermine deux buts comme sur un terrain de football. Le ballon sera représenté par un morceau de papier léger placé au centre de cette table. Les joueurs, munis d'éventails, de journaux pliés ou bien en soufflant tout simplement, chercheront à faire franchir au ballon en papier le but adverse.

**Matériel Requis :**

Table, éventails


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Hébertisme terrestre

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	60 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Maîtrise de ses mouvements, créativité et sens de l'observation.

**Description/déroulement :**

Il serait préférable que le responsable visite le site à l'avance afin de repérer les divers éléments propices à la piste d'hébertisme.

A l'arrivée dans le boisé, le responsable demande au groupe de découvrir les obstacles possibles pour sauter, courir, grimper, marcher, ramper.

Ensemble, le groupe définit un trajet définitif et le responsable chronomètre le temps que chaque enfant prend pour parcourir le tracé.

**Matériel Requis :**

chronomètre




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Histoire à suivre

<b>Âge Ciblé :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	60 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Créativité, affirmation de soi, expression, imagination, sociabilité.

**Description/déroulement :**

L'animateur commence à raconter une histoire au groupe de joueurs. À un moment particulièrement palpitant, l'animateur s'arrête et désigne un des joueurs qui devra poursuivre l'histoire en créant de nouveaux événements et des personnages au besoin. Après quelques minutes, l'animateur désigne encore un autre joueur qui doit enchaîner à son tour. Le jeu continu ainsi jusqu'à ce que chacun ait fourni son apport au récit, le dernier joueur est chargé d'inventer la conclusion de l'histoire.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Je pars en voyage

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Le jeu fait appel à la mémoire des joueurs.

**Description/déroulement :**

Faire un cercle et s'asseoir. Choisir au hasard une personne pour débiter. Celui qui débute dit: "Je pars en voyage" et poursuit en disant ce qu'il veut amener en voyage (Objet). Le suivant répète "je pars en voyage et j'apporte : objet + tout ce qui a été dit précédemment. Quand quelqu'un se trompe elle se retire du jeu.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Jeu des répétitions

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Mémoire, écoute attentive.

**Description/déroulement :**

On choisit une phrase clé, susceptible de suggérer des bruits, des sons.

**Ex:** Aujourd'hui, je suis allé dans le Centre-Ville, j'ai entendu...

Hier, je suis allé voir un concert, j'ai entendu...

Un enfant débute le jeu en disant la phrase clé, il ajoute un bruit à la phrase. Un deuxième enfant répète la phrase, ajoute un bruit, répète celle du précédent. À chaque enfant, la phrase est répétée, un bruit ajouté, les bruits précédents répétés.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Jeu du Tic-Tac-Toc

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Stimule et développe l'écoute attentive.

**Description/déroulement :**

Les enfants sont divisés en deux équipes égales, placées parallèlement en file indienne. Chaque joueur de chaque équipe a son numéro. Un moniteur s'occupe du tourne-disque ou de la bande et fait entendre un cri. Le no. 1 des équipes O et X écoutent attentivement. Le premier qui associe le son à l'image doit prendre l'image avec son O ou son X, et aller le placer à l'avant dans le carreau de son choix. L'enfant qui a mal associé l'image avec le son retire son O ou son X du tableau. L'équipe gagnante est celle qui a fait son Tic-Tac-To.

**Matériel Requis :**

Bande sonore

Disques

Grand carton

9 images Représentant les 9 sons entendus

O et X pour Tic-Tac-To

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

L'abominable homme des neiges

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	45 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Un joueur est choisi pour tenir le rôle de l'abominable homme des neiges. Il a des raquettes aux pieds. Il part 10 minutes avant ses camarades se cacher dans la forêt. Ses "poursuivants", qui ont des skis, doivent le repérer en suivant les traces dans la neige, mais sans se faire voir, car si "le monstre" reconnaît un de ses poursuivants, il peut le nommer et ce dernier est mis hors jeu. Des arbitres, qui s'avancent avec les poursuivants, contrôlent la bonne marche du jeu. Le monstre a le droit de se déplacer. Cependant, s'il est cerné par 2 skieurs au moins et qu'il est touché par l'un d'eux avec une boule de neige, il est capturé et le jeu s'arrête. Par contre, s'il arrive à tenir tête à ses poursuivants durant 30 minutes, il est vainqueur. Dans les deux cas, on peut évidemment nommer un nouvel abominable homme des neiges et entreprendre une nouvelle battue pour le retrouver ...

**Matériel Requis :**

skis et raquettes.


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La barbichette

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Chaque joueur, de sa main gauche, tient le menton de son vis-à-vis et garde la main droite libre pour donner une chiquenaude ou une tape. Les joueurs chantent ensemble :

- Je te tiens, tu me tiens
- Par la barbichette
- Le premier de nous deux qui rira
- Aura une pichenette (ou une claquette)

Le couplet terminé, ils se regardent fixement. Le premier qui rit (pendant ou après la chanson) a perdu et reçoit la pichenette. On peut faire des matches et chercher des champions.

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La bataille navale

<b>Âge Ciblé :</b>	12+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	Illimité
--------------------	-----	---------------------------------	--	----------------------------	----------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les joueurs sont divisés en deux équipes, dans chaque équipe il y a:

- 1 général                    6 points
- 1 drapeau                    1 point
- 1 espion                    2 points
- 2 capitaines                5 points
- 3 lieutenants                4 points
- X soldats                    3 points
- X mines                    0 point
- X détecteurs de mines 2 points

Chaque joueur a une petite carte qu'il met dans ses poches, celle-ci indique son grade ainsi que le nombre de points qui y correspond.

Le but du jeu est d'éliminer (en touchant) l'individu qui joue le rôle de drapeau; ce dernier a avantage à bien se camoufler durant tout le match.

Lorsque l'individu qui joue le rôle de drapeau est bien camouflé, le jeu commence. Il s'agit donc d'éliminer le plus de joueurs adverses en les touchant; lorsqu'il y a eu touche, les deux joueurs en cause sortent leurs cartes et c'est celui qui a le plus bas pointage des deux qui meurt et qui se dirige vers la prison. Cependant, l'espion est le seul joueur (et cela même s'il ne vaut que 2 points) qui peut tuer le général. Pour ce qui est des mines, elles n'ont pas le droit de toucher à personne, cependant si les autres joueurs (à l'exception des détecteurs de mines) les touchent, ils sont morts puisqu'ils sautent (et cela peu importe leur valeur numérique). Seuls les détecteurs de mines peuvent toucher les mines et éliminer ces dernières. Lorsqu'il y a deux joueurs de la même valeur, mais d'équipe différente dans le camp des morts, il est possible de les libérer.

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La chaîne, les déménageurs

<b>Âge Ciblé :</b>	9-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Développe l'esprit d'équipe, la rapidité et l'agilité.

**Description/déroulement :**

Former X groupes égaux en nombre. Ceux-ci sont placés en files parallèles, à distance de 1m environ. Les joueurs se placent en station assise, jambes croisées à 50cm environ les uns des autres. Devant et derrière chaque équipe, il y a un réceptacle. (Les récipients se trouvent tous sur une même ligne). Celui qui se trouve en tête de file contient les objets (8 à 10 environs).

Au signal, le premier de chaque équipe plonge la mains dans le récipient qu'il a devant lui, en retire un objet et le passe immédiatement au suivant qui en fait de même, et ainsi de suite jusqu'au dernier qui "dépose" l'objet dans le récipient qu'il a derrière lui. Aussitôt que le premier a passé l'objet au suivant, il replonge immédiatement la main dans le sceau et passe un autre objet au suivant, etc... Lorsque tous les objets se trouvent dans le récipient placé en fin de file, le dernier en prend un, le passe à l'avant-dernier, etc... et fait comme le joueur du début. Gagne la partie l'équipe qui, la première, a fait réintégrer à ses objets le récipient en tête de file.

**Matériel Requis :**

Deux récipients par équipe, au moins 8 objets différents par équipe



# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La chasse au réveil

<b>Âge Cible :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

On a caché quelque part (dans les fourrés d'un bois, par exemple) un réveille-matin au tic tac bien sonore. Les chasseurs doivent le retrouver au bruit de ce tic tac. Le réveil est remonté pour sonner à l'heure où l'on veut que le jeu finisse. Le joueur gagnant est celui qui trouve le réveil avant qu'il sonne.

**Matériel Requis :**

Réveille-matin


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## La chasse aux ours polaires

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	75 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Les réflexes, l'habilité et la rapidité.

**Description/déroulement :**

L'équipe des "chasseurs" doit capturer les joueurs de l'équipe des "ours polaires". Ces derniers partent d'abord -chaque ours devant emprunter un chemin différent - vers leur refuge connu d'eux seuls et éloigné d'environ 3 kilomètres. 5 minutes plus tard, les chasseurs partent à leur tour pour les rattraper et les capturer (en les touchant) avant qu'ils soient en sécurité. Pour se guider, ils doivent suivre les traces laissées par les ours qui, cependant, ont le droit de brouiller les pistes. Si 2 ours sur 3 arrivent à destination, ils gagnent; sinon, ce sont les chasseurs qui l'emportent.

**Matériel Requis :**

skis ou raquettes


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La citadelle

<b>Âge Ciblé :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

L'adresse, les réflexes, l'agilité.

**Description/déroulement :**

Les joueurs forment deux équipes. Le terrain est un rectangle divisé en deux parties égales. Dans chacune est tracé un cercle qui sera la citadelle. Chaque équipe prend place dans son camp et envoie son roi dans la citadelle adverse. Les joueurs se déplacent librement dans leur propre camp et les rois doivent toujours avoir au moins un pied dans la citadelle. Pour chaque équipe, le but du jeu est d'envoyer à son roi le ballon que les adversaires tentent d'intercepter. Chaque fois qu'un roi parvient à attraper le ballon à la volée, le camp marque 1 point.

Le roi rentre dans son camp et un autre joueur lui succède. A gagné l'équipe dont tous les joueurs sont devenus rois.

**Matériel Requis :**

Un ballon


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La claque

<b>Âge Ciblé :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	7 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :** Rapidité

**Description/déroulement :**

Deux rangées d'enfants placées parallèlement l'un en face de l'autre. Une claque (ou un soulier) est placé au centre du jeu. Chaque joueur a un numéro ; les numéros sont distribués comme ceci:

6	1
5	2
4	3
3	4
2	5
1	6

Le moniteur cri un numéro. L'enfant portant ce numéro essaie de prendre la claque (ou le soulier) sans que l'autre portant le même numéro la prenne avant lui. Si ce joueur rapporte la claque à son équipe celle-ci remporte un point. Si par contre il se fait toucher par son adversaire avant d'avoir repris sa place, l'équipe adverse remporte le point. Peut se jouer à l'extérieur.

Remarque: Le jeu se termine quand une des équipes a inscrit 10 points.

**Matériel Requis :**

1 objet

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## La conquête de l'Everest

<b>Âge Ciblé :</b>	15+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30min
--------------------	-----	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

Les réflexes, l'habilité et la rapidité.

**Description/déroulement :**

On forme d'abord des équipes de 2 joueurs dont l'un porte l'autre sur ses épaules: le joueur transporté n'a pas de raquettes aux pieds. Chaque équipe doit grimper au sommet de la colline pour y prendre 1 fanion et redescendre le planter sur la ligne de départ. On peut aussi faire l'inverse: prendre 1 fanion sur la ligne de départ et le planter au sommet de la colline. Pendant la course, les changements de porteurs sont permis, mais c'est toujours le porteur qui doit avoir les raquettes aux pieds. Les équipes sont classées par ordre d'arrivée: 10 points à la première, 9 à la seconde, etc. On peut faire 3 à 5 courses en laissant un certain temps de repos entre chacune.

**Matériel Requis :**

Raquettes, fanions

**Aire de jeu:** une colline enneigée dont le flanc mesure environ 300 mètres de long, au sommet de laquelle sont plantés sur 1 ligne autant de fanions qu'il y a d'équipes.


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La course au ballon sur patins

<b>Âge Cible :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les patineurs prennent position derrière la ligne de départ située à trente mètres de la ligne d'arrivée. Chaque joueur est muni d'un ballon de baudruche et d'un hockey. Au signal les patineurs s'élancent vers la ligne d'arrivée, puis reviennent en poussant leur ballon devant eux à l'aide du bâton d'hockey. Ce n'est pas facile. La victoire ne revient pas toujours au meilleur patineur.

**Matériel Requis :**

Ballons de baudruche, bâtons de hockey, patins


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La course du grand nord

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

L'endurance, la connaissance de ses limites, le travail d'équipe

**Description/déroulement :**

Cette course oppose des équipes de 3 joueurs, dont l'un, sans raquettes aux pieds, est assis sur la traîne sauvage, tandis que les deux autres la tirent. Celui qui est assis doit rester dans cette position: il n'a pas le droit de mettre un pied à terre; s'il le fait, l'équipe est éliminée. Cependant, si l'un ou l'autre des coéquipiers est fatigué, l'attelage s'arrête et celui qui est assis chausse les raquettes du coureur fatigué. Toutes les équipes prennent le départ en même temps. Le classement se fait selon l'ordre d'arrivée. Ainsi la première arrivée obtient 10 points, la seconde 9, etc. Plusieurs arbitres doivent être répartis le long du parcours.

**Matériel Requis :**

Raquettes, «traînes sauvages», fanions.


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La couvée

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

L'animateur délimite une aire de jeu suffisamment grande pour permettre à tous les membres du groupe de se déplacer aisément. Tous les participants ferment ou bandent leurs yeux. Le meneur de jeu désigne une maman pui-pui en touchant un joueur. Ce dernier devient muet. En se promenant sur le terrain, chaque fois qu'un participant touche un autre joueur, il émet un "pui-pui". S'il obtient une réponse, c'est-à-dire "pui-pui", il continue les recherches; lorsqu'un participant touche enfin la maman pui-pui, il s'agrippe à elle et devient muet. Le jeu prend fin lorsque tout le groupe est transformé en une file de pui-pui accrochée à la maman muette. Les participants peuvent alors ouvrir les yeux.

**Matériel Requis :**

bandeaux




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La guerre des planètes

<b>Âge Cible :</b>	12+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	45 min
--------------------	-----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Le groupe se sépare en équipes (chaque équipe devrait avoir un minimum de 5 personnes)

Chaque équipe se donne un nom (pour l'explication, on prétend que les équipes sont mercure, robot, ciboulette et bob). Les équipes doivent être assises et ils se tiennent tous ensemble (comme ils le veulent, ils peuvent s'empiler, se mélanger comme il leur semble bon).

Si l'animateur crie « Mercure attaque Bob! » alors Mercure a 30 secondes pour aller arracher le plus de membres de l'équipe à la planète Bob. Si un membre devient entièrement séparé de tout autre membre de la planète, il fait maintenant partie de la planète Mercure. Et, le jeu continue juste qu'à ce qu'il ne reste qu'une seule planète.

**Matériel Requis :**

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La Loutre dans la Colonie

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

On trace sur le sol une grande roue d'environ 10 mètres de diamètre, comportant un moyeu et des rayons régulièrement espacés. Un des joueurs, celui qui fait la Loutre, se place dans le moyeu. Les autres, c'est-à-dire les castors, se placent n'importe où sur les rayons ou à la circonférence. Ce jeu est particulièrement indiqué dans la neige ou le sable. La Loutre poursuit les castors en respectant le tracé des rayons et de la jante de la roue. S'il réussit à en toucher un, celui-ci doit alors l'aider à attraper les autres. Le dernier castor à se faire attraper est le gagnant; il devient la Loutre dans la partie suivante.

**Matériel Requis :**

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La pêche en mer

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Tous les joueurs sauf un, le pêcheur, s'assoient sur des chaises dispersées dans une pièce. Sans le dire aux autres, chaque joueur choisit le nom d'un poisson ou de quelque autre animal marin et l'écrit sur un papier qu'il met dans sa poche. Le pêcheur dit: La mer est belle. Tout en se promenant dans la pièce il appelle divers animaux marins: Requin, huître, morue, pieuvres, baleines etc... Lorsqu'un joueur entend le nom de l'animal qu'il a choisi, il doit se lever et marcher derrière le pêcheur en appelant lui aussi des animaux marins. Quand la plupart des joueurs ont ainsi quitté leur chaise, le pêcheur crie: Le vent se lève! Aussitôt, tous les joueurs doivent se trouver une chaise y compris ceux qui étaient encore assis, qui doivent changer de place. Le dernier debout devient le nouveau pêcheur.

**Matériel Requis :**

Papiers, crayons, chaises

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La sentinelle

<b>Âge Cibl� :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	10 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/d roulement :**

L'un des joueurs, d sign  par le sort, se tient debout face   un mur; c'est la sentinelle. Ses camarades sont align s   quinze ou vingt pas derri re lui. La sentinelle frappe trois fois le mur de la main en comptant: "Un, deux, trois" puis se retourne brusquement. Si la sentinelle surprend un joueur en mouvement, elle le renvoie   son point de d part. Le plus petit geste de la main ou du corps suffit   motiver ce renvoi.

Elle commence ainsi   frapper le mur en prenant soin de varier son rythme afin de d router les joueurs. Le gagnant, il prend la place de la sentinelle. Lorsqu'un joueur s'est immobilis  dans un  quilibre instable, la sentinelle peut prolonger son regard dans l'espoir de voir le joueur faire un mouvement.

**Mat riel Requis :**

1 mur

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La table recouverte

<b>Âge Cible :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Observation, mémoire.

**Description/déroulement :**

Prenez neuf objets et placez-les sur une table recouverte d'une nappe. Au signal, c'est-à-dire lorsque vous enlevez la nappe, les enfants regardent et essaient de se souvenir de ceux-ci. Après trente secondes, vous recouvrez la table et tour à tour les enfants doivent nommer les objets qu'ils ont vu.

**Matériel Requis :**

1 nappe, 9 objets

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

La tisane merveilleuse

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	----

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Le chef de jeu indique aux joueurs qu'il détient le secret d'une tisane merveilleuse qui peut guérir tous les maux. Il leur demande de lui apporter un certain nombre d'ingrédients le plus rapidement possible, par exemple:

- Deux feuilles d'érable-platane, une branche de cornouille mâle, etc...

Les ingrédients doivent être groupés en un paquet bien ordonné. Un temps maximal est fixé. Les points sont attribués comme suit: 5 points par ingrédient apporté, 1 point est retranché par minute de retard sur le temps maximal qui a été fixé.

**Matériel Requis :**

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## L'artiste et le public

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	5 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

Habilité, créativité, intelligence.

**Description/déroulement :**

Les joueurs s'assoient en groupe de trois ou quatre. Le meneur de jeu se place au centre. On donne à un joueur de chaque équipe, l'artiste, un crayon et une feuille de papier. Tous les artistes se rendent près du meneur de jeu. Celui-ci montre à tous les artistes un bout de papier sur lequel est écrit un mot, qui peut avoir un sens très concret comme chien, maison, auto ou plus abstrait comme crime, religion, ou bonheur. Chacun des artistes retournent auprès de son équipe qui constitue alors son public. Il se met à faire des dessins pour illustrer le mot à découvrir.

Il lui est interdit de dessiner des lettres ou des chiffres, de même que de parler ou d'émettre le moindre son. À mesure que les joueurs de son équipe formulent des hypothèses, il peut cependant leur indiquer par des gestes s'ils sont près ou loin de la solution. Il ajoute des éléments à son dessin jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse. Ils s'empressent ensuite d'en faire rapport au meneur de jeu. La première équipe qui trouve la solution gagne cinq points, la seconde trois points et la troisième un point. On choisit alors de nouveaux artistes et un nouveau mot et on recommence.

**Matériel Requis :**

Papiers et crayons


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

**Le corbillon**

<b>Âge Cible :</b>	9-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Imagination et rapidité d'esprit.

**Description/déroulement :**

Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'eux demande à son voisin de droite: "Dans mon petit corbillon, qu'y met-on?" (bonbon, chiffon, jupon etc...) Puis il pose la même question à son voisin de droite qui répondra de même, et ainsi de suite.

Tout joueur qui se trompe ou hésite ou répète un nom déjà cité est éliminé. Le jeu n'est pas difficile car la rime en "ON" est une des plus abondantes de la langue française: On parvient cependant toujours à l'épuiser.

Ce jeu est d'autant plus amusant quand les questions se succèdent à un rythme plus accéléré. Le gagnant est le dernier qui reste en jeu.

**Matériel Requis :**




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le distrait

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Attention, improvisation.

**Description/déroulement :**

Les joueurs sont assis sur une chaise en formant un cercle, le meneur du jeu est au milieu. Tous les joueurs doivent choisir un mot quelconque (homme, vache, etc...) et le prononcer tout haut. Le meneur de jeu doit commencer une histoire qu'il invente avec tous ces mots et chaque fois qu'il en prononce un, le joueur qui l'a choisi est obligé de se lever quand son mot est nommé, sinon il se voit infliger un gage. Celui qui, à la fin de l'histoire, a le moins de gage est gagnant.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le fugitif

<b>Âge Cible :</b>	9-17	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Souplesse, esprit d'observation.

**Description/déroulement :**

Un joueur se cache dans un carré de bois; il doit lancer un coup de sifflet toutes les deux minutes; il peut courir, bondir, se déplacer, sans jamais sortir des limites indiquées. Les autres joueurs cherchent à capturer le fugitif avant une certaine heure fixée. Le premier y parvenant est vainqueur.

**Matériel Requis :**

Sifflet


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le jeu du cadenas

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Pouvoir de concentration, l'intérêt pour la compétition, jeux d'équipe.

**Description/déroulement :**

Le meneur appelle un participant et lui présente un cadenas fermé et un trousseau de clés dont une seule ouvre le cadenas.

Au signal le joueur tâche de découvrir la bonne clé.

Il éliminera les clés trop grandes, les trop grosses, les trop minces, etc... et arrivera par élimination visuelle et essaie à trouver la clé adéquate. Le temps mis à la trouver est chronométré et annoté par le moniteur. Un second concurrent se présente et le jeu continue.

Gagne la partie qui a mis le moins de temps à découvrir la clé ouvrant le cadenas.

**Matériel Requis :**

1 cadenas, 15-25 clés, un chronomètre


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le jeu du cochon

<b>Âge Cible :</b>	7 - 11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	--------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Observation et calcul.

**Description/déroulement :**

Le jeu consiste à tracer sur une feuille, au fur et à mesure des points obtenus en lançant deux dés, les différentes parties du corps d'un cochon. L'ordre des joueurs ayant été déterminé par le sort, le premier fait rouler les dés. S'il amène le total correspondant au corps, soit 8, il trace le corps sur sa feuille et relance les dés. Il joue alors pour le groin et doit obtenir 7. En cas de succès, il joue pour l'oreille, etc. Au premier échec, les dés passent au joueur suivant et à chaque tour on tente d'obtenir le point marqué précédemment.

On peut prendre les correspondances suivantes:

- le corps: 8
- le groin: 7
- l'oreille: 9
- la patte: 2 (une patte par 2 sorti)
- la queue: 6

Le premier cochon terminé a gagné; mais on peut aussi convenir de prolonger le jeu jusqu'au "démontage" complet. Il se fait dans l'ordre inverse en commençant par la queue et en barrant la partie supprimée.

**Matériel Requis :**

Crayons, 2 dés, Feuilles de Papiers

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le lapin et les deux chasseurs

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les joueurs forment un grand cercle. Le lapin et les deux chasseurs, les yeux bandés y sont amenés. Le lapin frappe deux cailloux l'un contre l'autre et les chasseurs s'efforcent de le saisir. Pour que le lapin soit capturé, il faut qu'il soit tenu par les deux chasseurs. Si l'un de ceux-ci l'attrape, il peut se débattre afin de s'échapper avant que le deuxième chasseur, dirigé par les appels de son compagnon, arrive à la rescousse.

**Matériel Requis :**

2 pierres, 3 foulards, Terrain plat


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

**Le lièvre à bicyclette**

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Un "lièvre" part en avance et marque constamment sa piste en semant des petits carrés de papier (ou autre objet). Il peut passer où il veut, marcher, porter sa bicyclette dans des endroits escarpés, etc. Les "chasseurs", partant 10 minutes après le lièvre, doivent suivre la piste de papier pour le rattraper avant qu'il atteigne un endroit connu de lui seul.

**Matériel Requis :**

Bicyclette et carrés de papier (ou autre objet)


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le loup et l'agneau

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants:</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	--------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Le loup est devant la file. Les autres joueurs sont placés à la queue leu leu et se tiennent solidement par les hanches. Le premier est le gardien, le dernier l'agneau. Le loup cherche à saisir l'agneau, mais le joueur de tête et les suivants s'efforcent de l'en empêcher par des déplacements convenables. Si le loup réussit attrape l'agneau, il gagne la partie.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le mangeur de biscuits

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Esprit d'équipe, encouragement, vitesse.

**Description/déroulement :**

Les joueurs forment 2 équipes qui se placent en file indienne derrière la ligne de départ. À environ 5 mètres, devant chaque équipe, se trouve une chaise. Au signal convenu, le premier joueur de chaque équipe court jusqu'à la chaise qui lui est destinée, s'y assoit et mange deux biscuits au soda, le plus rapidement possible. Après avoir sifflé de façon à ce que tout le monde l'entende, il revient à la ligne de départ et touche le joueur suivant qui part à son tour. L'équipe qui termine en premier gagne le concours.

**Matériel Requis :**

2 chaises, biscuits soda




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le meilleur coureur

<b>Âge Ciblé :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

La maîtrise du corps et des mouvements.

**Description/déroulement :**

Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée soigneusement délimitées. La longueur du parcours dépendra du genre de la course, de l'âge et du nombre de joueurs. Voici différentes sortes de courses:

1. Avec un caillou sur le soulier.
2. Avec un verre d'eau à la main.
3. Avec une cuillère contenant une patate ou une noix.
4. À trois jambes: deux joueurs courent ensemble, la jambe gauche de l'un étant attachée à la jambe droite de l'autre.
5. À reculons.
6. À cloche-pied.
7. À pieds joints.
8. À quatre pattes.
9. En se tenant les deux chevilles avec les mains.
10. Les jambes dans un sac.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le mini-baseball

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	45 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

On effectue le même principe qu'au base-ball, avec les mêmes règlements, sauf qu'au lieu de prendre un bâton et une balle dure on joue avec une raquette et une balle de tennis.

**Matériel Requis :**

1 raquette, 1 balle de tennis, 1 terrain


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le nœud gardien

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Le trimeur s'écarte des autres joueurs. Les participants se tiennent par la main, en cercle. Puis forment un nœud extrêmement compliqué. Le trimeur arrive: il doit défaire le nœud de façon à ce que les joueurs reforment le cercle initial sans se lâcher les mains. Pour ce faire, il donne des ordres joueurs pour qu'ils se déplacent.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le panier à balle

<b>Âge Ciblé :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Précision, mesure des distances.

**Description/déroulement :**

Il s'agit de lancer la balle dans un panier situé à différentes distances. Le premier joueur se place à un pied du panier et lance la balle dans celui-ci. Il a trois chances pour réussir. S'il réussit, il recule d'un pied et recommence sinon c'est à un autre participant. Le gagnant est celui qui lance la balle de la distance la plus éloignée. Voici un nombre de chance possible selon les distances: 1 à 5 pieds = 3 chances, 6 à 10 = 5 chances, 11 à 15 pieds - 8 chances, 16 pieds et plus = 10 chances.

**Matériel Requis :**

Balles, 1 panier


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le roi des sots

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Un cercle détermine le royaume; au milieu du cercle dans lequel les joueurs ne peuvent entrer, est installé le roi, debout sur une chaudière renversée. Les joueurs, à l'aide d'une balle, visent le trône du roi, qui se défend des attaques avec son bâton. La balle est lancée par n'importe lequel joueur qui la ramasse; celui qui réussit à toucher le trône du roi va prendre sa place sur la chaudière.

**Matériel Requis :**

Chaudière

Une balle

Un bâton

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le roi du silence

<b>Âge Cible :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Attention, calme, patience

**Description/déroulement :**

Le roi, les yeux bandés, se tient au milieu de sa cour, les joueurs placés en cercle autour de lui (les seigneurs) essayent de s'approcher du roi, mais s'ils font le moindre bruit, celui-ci les renvoie à leur place en pointant son bras dans la direction d'où vient le bruit. Celui qui peut toucher le roi sans se faire entendre devient roi à son tour.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le serpent mord sa queue

<b>Âge Cibl� :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/d roulement :**

Tous les joueurs se donnent la main et forment une farandole qui repr sente le "grand serpent de mer". Le premier joueur (qui peut  tre un a n ) est la "t te" du "serpent", le dernier la "queue". La "t te" cherche   mordre la "queue", c'est- -dire que le premier joueur entraînant toute la farandole derri re lui court apr s le dernier. D s qu'il y est parvenu, ce joueur est  limin . La "t te" du "serpent" repart, alors dans l'autre sens et de nouveau cherche   attraper le dernier joueur. Et ainsi de suite jusqu'  ce qu'il ne reste plus que 3 joueurs. Si le joueur de t te est un enfant on peut le remplacer de temps en temps car son r le est assez fatigant.

**Mat riel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le tire à la soupe

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	5 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

Travailler en groupe

**Description/déroulement :**

Les joueurs, qui se tiennent dans l'eau jusqu'à la ceinture, se divisent en 2 équipes de 5 à 7 joueurs chacune, disposées comme pour la soupe à la corde hors de l'eau. Chaque équipe tire sur la corde, l'objectif étant d'amener le ballon fixé au milieu de la corde dans la propre ligne de but.

**Matériel Requis :**

Grosse corde




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Le train aveugle

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Concentration, entraide.

**Description/déroulement :**

Chaque petit train doit se rendre à sa gare.

Former plusieurs colonnes. Chaque joueur a les mains posées sur les épaules de celui qui se trouve devant et a les yeux bandés sauf le dernier de la colonne. C'est le dernier de chaque petit train qui commande et dirige le convoi, jusqu'à la gare. Il frappe sur les épaules de celui qui se trouvent devant lui et qui fait suivre jusqu'à la locomotive. On convient qu'un coup frappé sur l'épaule droit entraîné un déplacement à droite, un coup sur l'épaule gauche, un déplacement à gauche, un déplacement à gauche et un frappé des deux mains en même temps provoque un déplacement vers l'avant.

La première locomotive qui entre en gare a gagné.

On peut augmenter les équipes, il faut s'assurer qu'un animateur s'assure de la sécurité des enfants.

**Matériel Requis :**

Des foulards

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## Les aveugles

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Développer l'habilité de déplacement, attention.

**Description/déroulement :**

Deux chaises et des tabourets sont placés irrégulièrement dans la salle où se déroule le jeu.

Les joueurs sont partagés en équipes égales en nombre. À tour de rôle, chaque équipe se bande les yeux.

Au signal du moniteur, tous les joueurs de l'équipe, placés à une extrémité de la pièce, s'élancent et essaient d'atteindre au plus vite l'extrémité opposée sans toucher un obstacle.

Si un obstacle est touché, le joueur fautif doit tourner 3,4,5,... fois (peut varier) autour du dit obstacle avant de pouvoir poursuivre sa progression.

Le moniteur chronomètre le temps mis par l'équipe entière pour parvenir à bon port. Puis c'est au tour de la seconde équipe et ainsi de suite.

En fin de partie, les différents temps sont comparés.

**Matériel Requis :**

Chaises, tabourets, montre

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Les gardiens aveugles

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	25 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Exercent l'ouïe et l'attention.

**Description/développement :**

Deux ou trois membres de l'équipe des Chênes sont prisonniers et attachés à des arbres. L'équipe des peupliers assure leur garde, tandis que les autres Chênes s'efforcent de les délivrer. Les gardiens ont les yeux bandés.

Au signal du chef, les Chênes essaient de parvenir auprès des prisonniers et de les détacher sans être touchés par les Peupliers.

Un prisonnier délivré compte 10 points à son équipe.

Un Chêne touché fait gagner un point au camp des gardiens.

**Matériel Requis :**

Foulards

Cordes

Terrain plat avec arbres

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Les histoires improvisées

<b>Âge Cible :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	40 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Ingéniosité, créativité, vitesse de déduction.

**Description/déroulement :**

Le meneur de jeu donne à chaque équipe un grand sac de papier contenant des objets hétéroclites, par exemple: une fourchette, une lampe de poche, une bague, une cravate, etc... Chaque équipe doit inventer une courte pièce dans laquelle les acteurs utiliseront tous les accessoires contenus dans le sac. Après l'avoir élaborée et repérée, chaque équipe présente sa pièce aux autres équipes. Un prix peut-être décerné à la troupe dont la contribution est la plus originale.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Les jambes liées

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	5 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Former des paires de joueurs de même grandeur. Les joueurs de chaque paire sont attachés aux chevilles et au-dessus des genoux au moyen de foulards. Une distance de 20m doit être parcourue par les joueurs. La course est intéressante, parce que les coureurs de chaque paire doivent régler leur allure l'un sur l'autre. Si l'un des liens se défait pendant la course, la paire en question s'arrête pour rattacher le lien, et, ensuite, continue.

**Matériel Requis :**

foulards


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Les montagnes russes

<b>Âge Cible :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les équipes se rangent en file indienne. On remet une balle au premier joueur de chaque file. Au signal convenu, le premier joueur de chaque file remet la balle au second en le faisant passer au-dessus de sa tête. Le second joueur la remet au troisième en la faisant passer entre ses jambes, le troisième au quatrième par-dessus la tête et ainsi de suite, jusqu'au dernier et le jeu continu. L'équipe qui termine en premier gagne la partie.

**Matériel Requis :**

Balles ou ballons


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## Les petits monstres des neiges

<b>Âge Ciblé :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	45 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

On forme d'abord 2 équipes, les "explorateurs" et les "petits monstres". Bien visiblement, un fanion est ensuite planté sur le flanc de la colline, à environ 200 mètres de la ligne de base. Les explorateurs, qui sont chaussés de raquettes, doivent aller chercher le fanion et le ramener à la base. Mais les petits monstres, sans raquettes, doivent les empêcher de rentrer à leur base avec le fanion: aussi tentent-ils de toucher le porteur avec une boule de neige. Pour se défendre, le porteur du fanion ne peut qu'éviter les boules de neige ou, s'il est sur le point d'être touché, il passe le fanion à un coéquipier. S'il est touché tandis qu'il porte le fanion, il doit le planter dans la neige et n'a plus le droit de s'en emparer avant qu'un autre joueur -un explorateur ou un petit monstre -le reprenne. Si c'est un explorateur qui s'en empare, le jeu se poursuit en direction de la base. Mais si c'est un petit monstre, celui-ci doit le ramener à son point d'origine en le portant lui-même ou en le passant à un coéquipier. Pour immobiliser un petit monstre porteur du fanion, un explorateur doit l'attraper en le ceinturant. Ainsi pris, le porteur doit planter sur place le fanion, et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Lorsque le fanion est ramené à la base, les explorateurs sont alors vainqueurs et gagnent 10 points; lorsque le fanion est ramené à son point d'origine, les petits monstres obtiennent 20 points. À la fin de chaque partie, on inverse les rôles.

**Matériel Requis :**

Raquettes, fanion

# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Les poissons prisonniers

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Mise en confiance face à l'eau.

**Description/déroulement :**

Les joueurs se comptent par un ou deux. Les numéros 1 forment un cercle entourant les numéros 2. Au coup de sifflet, les derniers, qui représentent les poissons prisonniers, essaient de s'échapper du filet, figuré par le cercle des numéros 1 qui se resserre, peu à peu, autour d'eux. Ils essaient de s'échapper par tous les moyens, en passant entre les jambes, sous les bras, entre deux joueurs, etc...

Après chronométrage, les rôles sont inversés ; a gagné le camp qui s'est dégagé dans le temps le plus réduit.

**Matériel Requis :**

1 chronomètre, 1 sifflet, une piscine




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

## Les professions

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	15 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :** Développer ses capacités d'imagination, d'improvisation et d'expression.

### Description/déroulement :

Après la formation des équipes, le meneur de jeu appelle un joueur de chaque équipe et leur donne, tout bas, le nom d'un métier. Les joueurs retournent mimer le métier en question, devant leurs équipes respectives. Ils n'ont pas le droit de parler et doivent s'en tenir aux gestes. La première équipe qui devine le métier en question gagne un point. Le meneur de jeu convoque alors d'autres représentants des équipes et leur propose un métier. Quand tous les joueurs ont eu leur tour, on compte les points et l'équipe qui en a le plus est déclarée gagnante.

### Matériel Requis :


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Loup - Renard

<b>Âge Ciblé :</b>	9-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Le sens de la spontanéité et de la vitesse.

**Description/déroulement :**

Les enfants se placent en rond. Un enfant est le renard, il fait le "renard". Il choisit un joueur pour être le loup et à celui-ci, il dit "loup" en touchant la tête du joueur.

Le loup court après le renard et essaie de le toucher. Le renard fait deux tours et il s'assoie à la place du loup. Si le loup attrape le renard, le renard se place dans le cercle jusqu'à ce qu'un prochain soit mort. Maintenant c'est au nouveau de faire le tour du cercle et dire renard.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

L'ours en cage

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Le joueur qui fait l'ours se place au milieu du cercle formé par les autres joueurs qui se tiennent par la main.

L'ours essaie de sortir de sa cage en brisant le cercle, en rampant entre ses gardiens ou en sautant par-dessus eux. Ceux-ci doivent l'en empêcher tout en continuant de se tenir par la main ils n'ont pas le droit de saisir l'ours. Si l'ours réussit à s'échapper, les gardiens partent à sa poursuite. Le premier qui touche l'ours devient à son tour l'ours et le jeu recommence.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Mot-long

<b>Âge Cibl� :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Dur�e Approximative</b>	5 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

 largit les connaissances des participants.

**Description/d roulement :**

Chacun prend un papier et un crayon. Le chef donne une lettre. Chacun s'efforce de trouver le mot le plus long commen ant par cette lettre. Celui qui gagne la partie donne une nouvelle lettre et ainsi de suite.

**Mat riel Requis :**

Papiers, crayons


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Ni Oui, ni non

<b>Âge Ciblé :</b>	9 et +	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	5 min
--------------------	--------	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les joueurs forment un cercle. On donne à deux d'entre eux 10 ou 15 haricots. Ils vont se placer au milieu de leurs camarades et doivent poser des questions sur n'importe quel sujet, à un rythme rapide. Tout joueur qui répond à une question par "oui" ou par "non" ou fait quelques gestes affirmatifs ou négatifs, perd un haricot. Au bout de 5 minutes de jeu, celui qui a conservé le plus d'haricots est déclaré gagnant et on passe à deux autres joueurs.

**Matériel Requis :**

Billes Ou haricots


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Noms de villes

<b>Âge Cible :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	25 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Le premier joueur nomme un nom de ville ou de village. Avec l'aide de la dernière lettre du mot, le deuxième nomme un nom de ville ou village, ainsi de suite. Si une personne prend plus de cinq secondes à répondre, il est exclu du jeu. Le dernier qui reste gagne.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Orientation au son

<b>Âge Ciblé :</b>	9-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Savoir trouver l'endroit d'où l'on émet des signaux sonores. L'entraînement de l'ouïe se fait d'abord sur un espace dégagé, une clairière, une lisière, par exemple.

Les joueurs doivent trouver le Meneur de Jeu qui siffle d'un point fixe, puis qui se déplace.

Ou bien tous les joueurs, yeux bandés, essaient d'attraper le porteur d'une clochette qui, mains liées derrière le dos, se déplace dans un cercle.

**Matériel Requis :**

Sifflet

Clochette

Bandeaux

Cordes


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Par deux, par trois

<b>Âge Cible :</b>	7 et +	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	--------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

L'efficacité des réflexes.

**Description/déroulement :**

C'est un jeu très simple et qui fonctionne bien.

Le but du jeu est de se placer en groupe le plus vite possible. L'animateur crie un chiffre et les personnes devront se diviser selon le chiffre que l'animateur crie. "PAR 4". Les participants devront se placer en équipe de 4 le plus vite possible. Les enfants qui restent sont éliminés, ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un enfant.

**Matériel Requis :**




# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Pêle-mêle

<b>Âge Ciblé :</b>	7-11	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	10 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les joueurs doivent se déchausser et mettre leurs chaussures dans un panier (ou carton).

Vous vous arrangez pour que les chaussures soient assez bien mélangées.

Au signal, les joueurs doivent se rechausser le plus rapidement possible. Celui qui termine le jeu en premier est vainqueur.

Note: Plus il y a de joueurs, plus le jeu est comique.

**Matériel Requis :**

Un grand récipient vide


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Petite baguette

<b>Âge Ciblé :</b>	9-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les joueurs se partagent en deux camps. Le sort désigne quel sera le camp qui commencera la partie avec la petite baguette (petit objet quelconque).

Les membres de l'équipe en possession de la petite baguette ont cinq minutes pour aller se cacher. Ils peuvent se disperser ou se cacher en groupe.

Ce temps écoulé, les autres joueurs se donnent comme devoir de les découvrir et de les faire prisonniers en les touchant, et en demandant à chacun s'il est en possession de la petite baguette. Dès que le joueur qui avait la petite baguette a été pris on crie: "SORTEZ". Les joueurs pris qui n'ont pas la petite baguette s'en vont d'eux-mêmes au but. Puis, c'est au tour de l'autre camp d'aller se cacher.

Les joueurs cachés peuvent se transmettre la petite baguette, mais de main à main seulement. C'est pourquoi il est de bonne tactique de ne pas laisser seul le porteur de la petite baguette. Il est interdit de la déposer quelque part pour l'envoyer chercher par un autre. Les joueurs revenus au but y sont gardés par un joueur du camp chercheur.

**Matériel Requis :**

Un bâton ou autre petit objet


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Qui dit faux

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

**Description/déroulement :**

Les participants sont divisés en équipe de 3 à 4 personnes. Chaque équipe passe à tour de rôle devant le groupe, et les joueurs de l'équipe doivent tour à tour raconter un fait vécu; cependant une personne dans l'équipe raconte un fait qui est faux. Il s'agit donc pour les autres individus de découvrir le menteur.

**Matériel Requis :**


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Qui est-ce?

<b>Âge Ciblé :</b>	9+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Apprendre à connaître ses camarades

**Description/déroulement :**

Les joueurs sont assis en cercle, chaque personne écrit une phrase décrivant le caractère de la personne assise à sa gauche.

Ex. "Cette personne rit toujours".

"Cette personne est très serviable"

"Cette personne n'aime pas faire la vaisselle"

Puis on mélange ces commentaires, on les lit un à un et le groupe doit deviner de qui il s'agit. C'est agréable à la fin d'un camp pour vérifier si les participants ont appris à se connaître.

**Matériel Requis :**

Papiers et crayons


# Fiche de jeu



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
du Canada

**Titre :**

Rectifier le costume

<b>Âge Ciblé :</b>	7-14	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	20 min
--------------------	------	---------------------------------	--	----------------------------	--------

**Objectifs :**

Sens de l'observation.

**Description/déroulement :**

Après avoir examiné le moniteur, les joueurs tournent le dos. Il modifie alors quelques détails de son costume (poche ouverte, crayon sur l'oreille, chaussure délacée, cheveux derrière l'oreille, etc...). Les joueurs font demi-tour et doivent observer les changements opérés et les noter. Gagne, l'équipe dont le plus grand nombre a trouvé tous les changements.

**Matériel Requis :**

Crayons, papiers
