GRANDS JEUX

G1- LES SIGNES DANS LE DOS

Description:
On divise le groupe en deux équipes. On colle dans le dos de chacun des cartes d'un jeu de carte. Les participants devront essayer de voir les signes dans le dos des personnes de l'autre équipe tout en essayant de ne pas montrer le sien. Lorsqu'il en voit un, il retourne au point de départ pour le marquer. On compare les deux équipes et celle qui a trouver le plus de signe est la gagnante..

Matériel :
-Jeux de cartes
-Dossards

G2- L'ARBRE SAUVE QUI PEUT

Description:
On divise le groupe en deux équipes égales. Une sera chargée de protéger l'arbre et les autres seront chargé d'essayer de lui toucher. Les attaquants mériteront un point à chaque fois qu'ils réussiront à toucher l'arbre. Cependant, s'ils se font toucher par des défenseurs, ceux-ci les amènent à l'arbre et les prisonniers forment une chaîne qui ne doit jamais quitter l'arbre. Si la chaîne se rend à 5 personnes, les défenseurs marquent un point et on inverse les rôles. Si cependant un attaquant touche à la chaîne, les prisonniers sont délivrer. À chaque fois que des prisonniers sont délivrés ou qu'un attaquant réussi à toucher à l'arbre, tout le monde retourne de son côté et on recommence le jeu. Cela donne des temps d'arrêt dans ce jeu actif.

Matériel :
-Dossards

G3- LE CHEVREUIL

Description:
Nommer cinq personnes qui seront les chevreuils et sans que les autres participants entendent, leur donner chacun un numéro de 1 à 5 et des crayons. Ceux-ci partent et vont se cacher. On divise le reste du groupe en groupes d'environ quatre personnes qui seront les chasseurs. On leur donne une feuille et ceux-ci devront trouver les chevreuils dans l'ordre de 1 à 5. Lorsqu'une équipe attrape un chevreuil, elle doit être complète avant un décompte de 5 secondes sinon le chevreuil peut repartir. Si elle est complète, elle donne sa feuille au chevreuil qui si est le numéro 1 doit inscrire 1 sur la feuille sinon il dit au groupe qu'il n'a pas le bon chevreuil. Lorsqu'ils ont trouvé le 1 ils doivent trouver le 2 et ainsi de suite. Un chevreuil qui est trouvé et qui ne correspond pas au numéro cherché n'est pas obligé de dire son numéro. L'équipe gagnante est la première à avoir trouvé tous les chevreuils dans l'ordre

Matériel :
-Crayons et papier

Variantes :
-Les chevreuils ont des bouts de papiers qui sont des peaux. Lorsqu'une équipe attrape un chevreuil, celui-ci leur donne une peau. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de peau. Une équipe doit attraper un nouveau chevreuil avant de pouvoir toucher celui qu'elle vient d'attraper.

G4- LE FUGITIF

Description:
Un joueur se cache dans un carré de bois. Il doit lancer un coup de sifflet à toutes les minutes. Les autres joueurs doivent essayer de le retrouver le plus rapidement possible. Celui qui le trouve devient le nouveau fugitif. On peut mettre plusieurs fugitifs cela créera une certaine confusion.

Matériel :
-Sifflets

Variantes :
-On divise le groupe en deux équipes qui désignent chacun un fugitif. Les deux partent et doivent se cacher. Au signal de l'animateur, les deux équipes partent et essaient de trouver le fugitif de l'autre équipe. Les fugitifs ont aussi des sifflets comme dans le jeu de base, mais si vous n'en avez pas ce n'est pas grave. Le premier groupe qui ramène l'autre fugitif est le gagnant. C'est drôle, car nous pouvons tomber sur notre propre fugitif.

G5- TRAITE DES PEAUX

Description:
Les animateurs doivent cacher un certain nombre de peaux sur un territoire délimité. Dans des endroits déjà connus, il y a des postes de traite où les joueurs viendront troquer leurs peaux contre de l'argent. Chaque type de peaux a sa valeur particulière. Les animateurs qui ne sont pas aux postes seront des gardes-chasse. Ceux-ci veilleront à ce que les quotas soient respectés (3 peaux par personnes) sinon il enlèvera totalement les peaux aux contrebandiers. Au poste de traite, on peut aussi payer le joueur d'après l'histoire de chasse qu'il créera pour dire comment il a pris ses peaux ou avoir un prix fixe selon la peau. Celui ou l'équipe qui a le plus gros magot est le gagnant. Les gardes-chasses peuvent replacer les peaux confisquées ou achetées.

Matériel :
-Peaux
-Argent monopoly

G6- PROIES ET PRÉDATEURS

Description:
Sur un terrain boisé ou qu'on aura placés préalablement des enveloppes de vies, on envoi la moitié des participants qui seront des proies. Elles auront donc une dizaine de minutes pour se trouver des enveloppes de vie. Après, on envoi les prédateurs (1/2 des participants restant) devront attraper des proie qui devront leur remettre une vie. Ils n'ont pas le droit de prendre la même proie deux fois de suite. On envoi ensuite les chasseurs qui peuvent capturer tout le monde. Après un certain temps, on siffle et l'équipe qui a le plus de vie est la gagnante.

Matériel :
-Enveloppe de vie
-Dossard pour chasseurs et prédateurs

G7- L'ESPION

Description:
Les joueurs sont divisés en deux équipes. On remettra à chacun des joueurs des grades. L'objectif du jeu est de trouver le drapeau de l'autre équipe. Chaque équipe part de son côté et au signal de l'animateur elles peuvent partir à la recherche du drapeau. Lorsqu'il rencontre un joueur de l'autre équipe et que les deux se touchent, ils se montrent alors leur grade et le plus fort selon la charte prend le papier de l'autre. Celui qui n'a plus de papier doit retourner à son point de départ où l'animateur lui en donnera un autre.

- Grades :

-Drapeau (25 points)	Se sauver de tous les joueurs
-Le général (5 points)	Bat le soldat, caporal, démineur, espion
-Caporal (3 points)	Bat le soldat, démineur, espion
-Soldat (1 point)	Démineur, drapeau, espion
-Mine (3 points)	Tout ce qui est humain sauf démineur
-Démineur (1 point)	Mine
-Espion (1 point)	Drapeau, démineur

Le jeu se termine quand un des deux drapeaux a été trouvé par l'espion et on compte les points de chaque équipe. On peut enlever les points et dire que les gagnants sont ceux qui ont trouvé le drapeau.

Matériel :
-Cartons de grade
-Dossard si nécessaire
-Sifflet pour rappeler tout le monde

G8- INDIANA JONES ET LA FORÊT MAUDITE

Description:
On divise le groupe en deux équipes. Une sera les Indiana Jones et l'autre les Sorciers. On remet à chaque sorcier des quilles et on les laisse partir dans la forêt pendant environ 4 minutes. Les sorciers doivent cacher (faire disparaître leur quille) pour que les Indiana Jones ne les retrouvent pas. On donne au Indiana Jones un foulard qu'ils se mettent dans le dos et ils partent après les 4 minutes et cherchent les quilles. Ils doivent en trouver le plus possible sans se faire enlever leur foulard. Lorsqu'ils se font enlever leur foulard, ils reviennent au départ sans toutefois perdre les quilles déjà gagnées. Après un certain temps, l'animateur siffle et les participants reviennent. Les Sorciers retournent voir si leur quille est encore là et la ramène, sinon c'est qu'elle a été prise par Indiana Jones.

Matériel :
-Quilles
-Foulards et sifflet

G9- LES GARDES FORESTIERS

Description:
On divise le groupe en deux. Un groupe sera les braconniers et l'autre les gardes forestiers. On dispose un cercle par terre où les braconniers devront aller porter les peaux que l'animateur leur remettra.. Cependant, les gardes forestiers protègent se cercle en enlevant les queues des braconniers. Les braconniers doivent échanger leur peau contre leur queue pour pouvoir continuer à jouer. À la fin, on regarde qui des braconniers ou des gardes forestiers a le plus de peaux. On peut mettre plus de gardes forestiers si c'est trop facile de rentrer et on peut mettre de montant pour chaque peau et ce ne sera pas nécessairement le nombre de peaux qui déterminera le gagnant mais le montant total. Inter changer les rôles après l'avoir une fois.

Matériel :
-Papiers pour les peaux
-Cônes pour faire un cercle

G10- CHAÎNE ALIMENTAIRE

Description:
On divise le groupe en trois équipes. Chaque équipe reçoit une enveloppe dans laquelle il y a des papiers (Mouche, humain, poisson). Les mouches mangent les humains, les humains mangent les poissons, les poissons mangent les mouches. Chaque équipe va se trouver une cachette sur le terrain où on placera la banque. On désigne ensuite une personne qui sera la banque. Les joueurs se prennent tous un papier et au signal de l'animateur, ils peuvent aller toucher aux joueurs des autres équipes. Lorsqu'un joueur touche à un autre, il se montre leur papier et le plus fort prend le papier de l'autre. Il va ensuite le ramener à sa banque. Celui qui a perdu retourne à sa banque chercher un autre papier. Les participants peuvent réaliser un vol de banque en étant quatre humains réunis par la main qui réussissent à se rendre à la banque adverse. Le banquier doit alors leur donner la moitié de ce qu'il y a dans l'enveloppe. Au signal de l'animateur, le jeu prend fin et l'équipe qui a le plus de papiers est la gagnante.

Matériel :
-Enveloppe avec papiers

Variantes :
-Vol de banque : Chaque équipe reçoit un paquet de carte standard (pas de joker) L'as est la carte la plus forte. Le vol de banque se fait lorsqu'un 2 se présente au banquier et celui-ci doit lui donner la moitié de son butin. Il faut avoir environ 2 fois plus de cartes que de joueurs.

G11- PLAN DU TERRAIN

Faire une carte du terrain, en équipe, la plus fidèle possible, à l'aide de papiers, crayons. La meilleure carte gagne, soit nos remerciement ou un bon point.

Matériel :
Papiers, crayons

G12- COMMANDO

Description:
On sépare le groupe en plusieurs équipes. Chaque équipe part dans le bois et va cacher un drapeau. Au signal de l'animateur, tous les participants doivent tenter d'aller trouver le drapeau des autres équipes. Lorsque deux participants se rencontrent, ils peuvent tenter d'enlever la queue de l'adversaire. On peut donner des points pour les queues enlevées. Le participant qui n'a plus de queue s'en va à la prison et y reste jusqu'à temps qu'un de son équipe lui amène une nouvelle queue. L'équipe gagnante est celle qui trouve le drapeau de l'autre équipe. On peut trouver plusieurs variantes à cette activité.

Matériel :
-Drapeaux
-Queues

G13- SENTIER OBJETS

Description:
L'animateur cache des objets le long d'un sentier. Il divise le groupe en équipe de 3 ou 4 joueurs et leur donne une feuille et un crayon. Les équipes doivent passer dans le sentier et essayer de trouver les objets qui n'ont pas nécessairement affaire dans un bois (ex : cuillère). Lorsqu'il en voit un, il le marque sur la feuille et l'équipe qui en a trouvé le plus est la gagnante.

Matériel :
-Objets pour cacher (feuille réponse)
-Feuilles et crayons

Variantes :
-Les participants courent dans le sentier et essais de mémoriser tous les objets.

G14- RALLYE OU CHASSE AU TRÉSOR

Description:
Il y a plusieurs formes de rallye, sauf que la base de l'activité est que les participants doivent deviner une énigme qui les amènera à un endroit où il y aura une autre énigme et ainsi de suite jusqu'à temps qu'ils soient de retour au point initial.

Matériel :
-Énigmes
-Etc (selon les variantes que vous choisissez)

G15- FÉTICHEUR

Chaque équipe reçoit une série de billets qui seront distribués à chaque joueur (1 par joueur maximum à la fois). Il y a 5 sortes de billets, quantité supérieure au nombre de joueurs. Chaque sorte de billets représente une force différente où les plus forts battent les plus faibles, mais où le plus faible bat le plus fort. De préférence on donne des noms aux valeurs des billets. Par exemple : Garde du roi, Capitaine des pirates, Officier, Matelot, Prisonnier. Lors d'un combat (simple toucher) entre 2 adversaires, le billet le plus fort l'emporte. Le perdant donne son billet au gagnant et s'en retourne à son poste pour avoir un nouveau billet. Le gagnant rapporte ses 2 billets à son poste où il en recevra un nouveau (au choix). SEUL un joueur possédant un billet seulement peut engager un combat.

Matériel :
Billets

G16- VOL DE BANQUE

On divise le groupe en 2 équipes. Chaque équipe reçoit un paquet de cartes standard (sauf les jokers) et ils vont s'installer à chaque extrémité du terrain défini. C'est là que se situe la banque de l'équipe. Le banquier distribue une carte au hasard à chaque joueur de son équipe, et le jeu commence. Quand il y a rencontre (contact physique, toucher) entre deux joueurs ennemis, ils montrent leur carte et la carte la plus élevée l'emporte. Le gagnant prend la carte du perdant et va la déposer avec la sienne dans sa banque, où il lui sera remis une nouvelle carte. L'as est la carte la plus faible. Quand un as se rend sur les lieux de la banque adverse et qu'il y a un contact physique (toucher) entre le banquier et l'as, le banquier doit remettre toutes les cartes au voleur (l'as) et cela sans résistance. Le voleur peut ainsi retourner à sa banque, sans craindre d'être réattaqué, pour y déposer son butin. Le jeu se termine lorsqu'une équipe n'a plus de cartes ou que le temps alloué à celui-ci est écoulé. La banque est fixe, et le banquier doit y faire acte de présence.

Matériel :
Jeux de cartes, environ 2 fois plus de cartes que de joueurs.

G17- MESSAGERIES

Un joueur de l'équipe est nommé crieur, et devra crier un message aux joueurs de son équipe (qui sera environ à une distance de 25 pieds). Toute l'équipe, à part le crieur, devra aller à la recherche de l'animateur ayant leurs messages. Ils devront réciter correctement le message au bon animateur. Il ne savant pas quel animateur a quelle partie du message. Si le message n'est pas correctement récité ou encore si l'équipe s'est trompée d'animateur, elle devra, aller le réciter à un autre animateur (si elle croit avoir bien compris le message), ou aller réentendre le message par la voix de leur crieur. Si le message est correct et qu'ils ont trouvé le bon animateur, l'équipe continuera le jeu en allant écouter une autre partie de massage pour ensuite le réciter à un autre animateur, et ainsi de suite jusqu'à la fin du message. Le jeu prend fin lorsqu'une équipe a complété son message.

Matériel :
-Papier ayant des messages pour les crieurs

G18- CHASSE AUX CHEVAUX SAUVAGES

Les enfants sont divisés en équipes égales (environ 6 par équipes). Le jeu se joue sur un terrain dégagé. Les jeunes doivent se tenir par la main et pour attraper le cheval, ils doivent l'entourer. Il faut que toute l'équipe soit présente pour que le cheval leur remette leur billet. L'équipe doit attraper tous les chevaux qui doivent leur remettre des messages qui formeront un code pour trouver un trésor.

Matériel :
Cartons sur lesquels sont inscrits des messages.

G19- CHASSE À L'OURS

Un ou plusieurs animateurs ou participants vont se cacher. Ils sont proportionnels au nombre de jeunes, 1 animateur pour 15 jeunes. L'animateur, au coup de sifflet, doit se cacher et siffler à toutes les 60 secondes. Il peut changer de place entre les coups de sifflet. Les enfants, seuls ou en groupes, doivent retrouver le ou les ours à l'intérieur d'un terrain délimité. L'ours retrouvé continue en cherchant avec les jeunes, jusqu'au moment où tous les animateurs sont retrouvés.

Matériel :
1 ou plusieurs sifflets.

G20- CLUE (MEURTRE ET MYSTÈRE)

Chaque équipe reçoit la liste des suspects, des armes et des lieux possibles de crime. À chaque endroit de crime, il y a un animateur qui représentent chacun l'un des suspects (déguisement). Les animateurs ont en leur possession une enveloppe avec des billets des différents lieux possibles du meurtre; une liste d'arme, de lieu et de suspects. Au début, chaque équipe va à un poste différent et donne à l'animateur leur hypothèse contenant : un nom de meurtrier, une arme, un endroit de crime possible. L'animateur leur dit si l'hypothèse correspond aux données qu'il a sur le lieu, l'arme ou les suspects. S'il y en a plus d'un sur sa liste, il n'en dit qu'un seul. Si il n'en a pas, il leur dit désolé. L'équipe pige ensuite parmi les billets des lieux de crime une nouvelle destination où ils essayeront une nouvelle hypothèse. Si l'équipe a trouvé la bonne solution, le jeu est terminé ou bien l'on passe à une nouvelle énigme.

Matériel :
Papiers, crayons
Billets pour animateurs
Listes pour animateurs
Solution

G21- JEU DES PLANS

Chaque équipe construit un trajet le plus complexe et varié possible (messages, signes de piste, carte, etc. Ensuite, chaque équipe a à suivre le trajet d'une autre équipe sans se perdre.

Matériel :
papiers, crayons, etc.

G22- AMIRAL

Le but du jeu est de découvrir l'amiral de l'autre équipe. On forme 2 équipes. À chaque équipe, on donne une série de billets (cartons de 2 couleurs). On doit définir un territoire, assez grand, et on envoie les équipe se cacher, dans un délai de 5 minutes. Chaque équipe, dans le bois, doit élire un Amiral qui gardera la réserve de billets après que chaque joueur aura pris un billet du numéro de son choix. On cachera l'Amiral, pour que l'équipe adverse ne le découvre pas. L'Amiral une fois caché n'a plus le droit de bouger. Après le délai écoulé, les animateurs avertiront d'un coup de sifflet que le jeu est commencé. Quand il y a rencontre entre 2 joueurs (contact physique, toucher) d'équipe adverse, chaque joueur doit montrer le numéro de son billet. Les billets son numérotés de 1 à 6, et le plus gros mange le plus petit. Le gagnant part avec le billet du vaincu et continue la chasse. Le vaincu doit retourner voir son Amiral pour avoir un autre billet et reprendre le jeu. Pour capturer l'Amiral de l'équipe adverse, seul le détenteur d'un billet # 1 a le droit. Quand un des deux Amiraux a été capturé, le jeu est terminé, et l'équipe qui a réussit à la capturer gagne. Si personne n'a réussit à capturer l'amiral de l'équipe adverse, l'équipe qui a accumulé le plus de billets remporte la partie.

Matériel :
2 séries de billets de couleurs différentes numérotés de 1 à 6.

G23- JEU DES POSTES (KERMESS)

Chaque équipe doit établir un poste, c'est-à-dire un endroit où il y aura une épreuve à réussir. Il peut aussi y avoir un atelier qui est donné et par la suite, il y aura un jeu pour vérifier la bonne compréhension de l'atelier. Toutes les équipes doivent passer à chacun des ateliers. Le contenu des ateliers peut varier selon le thème ou les circonstances. Exemple : Pyramide humaine

Matériel :
Tout ce qu'il faut à chaque poste, variable.

G24- PRISE DU DRAPEAU ENNEMI

On construit autant d'emplacements qu'il y a d'équipes. Les emplacements sont délimités par des cônes ou autres. Dans chaque fort, il y a environ 5 drapeaux ou foulards. Le but du jeu consiste à entrer dans n'importe quel fort sans se faire toucher. Si une personne est touchée en essayant d'entrer, elle doit essayer d'aller à un autre fort. Une fois entrée dans un fort, la personne est en sécurité, car elle ne peut plus se faire toucher. Par la suite, elle doit enlever un drapeau et essayer de le ramener dans son fort sans se faire toucher par ceux de l'autre fort. Si elle se fait toucher, elle doit redonner le drapeau. Cette personne est en sécurité lorsqu'elle est entrée dans son fort. Il est interdit de faire de l'obstruction à ceux qui poursuivent un drapeau volé. Les drapeaux sont installés dans le fort de ceux qui l'on volé.

Matériel :
Drapeaux et quelque chose pour délimiter les forts.

G25- NUMÉROS ET FIGURES

Chaque équipe reçoit un carton où est dessinée sur un côté une figure simple et sur l'autre côté est inscrit un gros numéro. Le carton est installé visiblement à l'intérieur d'un fort. On doit pouvoir le voir de l'extérieur du fort. Toutes les équipes doivent reproduire sur d'autres cartons le dessin et le numéro des autres équipes en s'approchant des forts ennemis. Toutefois, chaque équipe, s'ayant préalablement divisée en deux (les attaquants et les défenseurs), doit empêcher les joueurs ennemis de s'approcher de leur fort. Si un attaquant d'une équipe adverse s'approche trop d'un fort et qu'il se fait toucher par un défenseur, l'attaquant en question doit aller attaquer une autre équipe. Si un attaquant a distingué clairement le numéro ou la figure d'une équipe adverse, il doit aller le reproduire dans son propre fort. Le jeu prend fin après un temps limité.

Exemple : Chaque figure correspond à une cachette possible d'un trésor. À la suite d'un code, on sait que le trésor est caché à l'endroit illustré par la figure au verso du numéro X.

Matériel :
Cartons, crayons.

G26- RAPPORTE-MOI DONC (LISTE D'ÉPICERIE)

Tout dépendant du nombre, l'animateur remet une feuille à un joueur ou à une équipe, sur laquelle on retrouve une liste d'objets (au choix) que le joueur ou l'équipe doit rapporter dans un temps limité. Il pourra être demandé par exemple, une feuille de trèfle, une cocotte, un objet commençant par la lettre X, etc. Le gagnant sera le joueur ou l'équipe qui réussira à rapporter le plus d'objets dans le temps déterminé.

Matériel :
Des crayons, la liste d'objets à rapporter.

G27- CRASH D'AVION

But : Découvrir l'appareil écrasé et retrouver le pilote ou des indices qu'il aurait laissés. (Départ d'un camp ou d'une grande activité)

Règlements : Raconter aux enfants qu'un avion (petit : morceau divers pour simuler l'écrasement), s'est écrasé près du campement. Donc, il devront aller sur les lieux pour se rendre compte de l'écrasement Après avoir découvert l'appareil, à l'aide d'indices, assez bien cachés, de préférence parmi de faux indices, les joueurs devront suivre le piste laissée par le pilote. Ce jeu peut se jouer sur une période d'un après-midi. Des exemples de raisons motivant la recherche du pilote : lui porter secours, repousser l'ennemi… À la fin, on trouve un coffre, qui peut contenir une carte pour faire suite à une course au trésor, soit contenir le trésor traîné, à la grande surprise de tous.

Supplément : Si on se sert de ce jeu pour une longue période, on peut se servir du pilote pour justifier des coups faits aux jeunes (tente virée à l'envers). Les indices peuvent être une lettre laissée ou perdue par le pilote donnant rendez-vous au campeurs, ou voir le jeu «poème-phrase».

Matériel :
Bois et clous ou autres (pour fabriquer une charpente d'avion écrasé), décor, boîte de radio, papiers, crayons, coffre pour trésor et trésor.

G28- OLYMPIADES

Ce sont des épreuves du genre : course, saut, lancer, que l'on retrouve dans cette activité. Il faut que le gagnant d'une épreuve ait réussit le mieux possible cette dernière. On divise les participants en plusieurs équipes et il est intéressant de leur attribuer un nom de pays. Lorsque les olympiades sont terminées, on procède à la remise des médailles. Il est préférable que chaque équipe passe à toutes les épreuves. Il est également intéressant de faire fabriquer un drapeau aux couleurs de chaque pays.

Matériel :
Tout ce que nécessite chaque épreuve.

G29- LES MESSAGERS

On cache le long d'un sentier ou chemin des chiffres (de 1 à 100) ou des lettres qui constituent un message. Il y a un parcours différent et un message différent pour chaque équipe. Celles-ci doivent réussir à trouver toutes les lettres et trouver son message. Les lettres sont placées en ordre du message. Il doit y avoir le moins de lettres manquantes. Celui qui prépare le jeu doit s'assurer que toutes les lettres sont invisibles du chemin mais peuvent être placées en hauteur.

Matériel :
Carton pour le message.
Papiers et crayons pour écrire le message.

G30- PRISE DES FORTS

Chaque équipe possède un territoire délimité. Il a caché à l'intérieur de son territoire des billets de la couleur de l'équipe adverse. S'il y a 4 équipes, il devra y avoir des billets de 4 couleurs différentes. L'équipe se divise en 2, les attaquant et les défenseurs. Les attaquants doivent gagner une prise de foulard avec un membre de l'équipe adverse pour pouvoir entrer dans le territoire ennemi. Si l'attaquant gagne la prise de foulard, il a le choix: entrer dans le territoire et chercher le billet de sa couleur ou ramener le foulard du défenseur à son équipe pour se faire une réserve. S'il perd la prise du foulard, il a donc perdu son foulard, il doit retourner à son territoire pour en chercher un autre. Le joueur sans foulard reste dans son territoire. Les défenseurs se tiennent à l'extérieur du territoire. Les territoires doivent être délimités de façon très visible.

Matériel :
-Cônes ou autre pour délimiter les territoires
-Cartons de couleur et foulards.

G31- LES RAMEAUX BIENFAISANTS

La difficulté est que la forêt Brocéliande est gardée par de farouches guerriers qui s'opposent à toute intrusion. Des chevaliers se présentent pour aller quérir les rameaux en question. Le roi Arthur leur remet son emblème (flots de couleur qu'ils placent à l'épaule et foulard qu'ils mettent à la ceinture). Il leur indique le nom de l'arbre bienfaisant et l'emplacement de la fée Viviane. Celle-ci, dissimulée à cet endroit, marquera les rameaux qui lui seront présentés par un anneau en laine de couleur. Les guerriers (foulard sur la tête) ont seuls le droit de prise : un chevalier est pris si son foulard lui est enlevé. Ils ignorent où sont les rameaux bienfaisants et à quel endroit se trouve la fée Viviane. La mission de chevaliers est de découvrir l'arbre à rameaux, à trouver la fée Viviane, à ramener au roi Arthur les rameaux marqués. Un chevalier ne peut porter qu'un seul rameau à la fois, passé dans sa ceinture. Si son foulard est pris par un guerrier, il doit donner son rameau, il peut aussi s'en défaire s'il est poursuivi. Lorsqu'il a été pris, il retourne au château où le roi lui donne une nouvelle vie.

Points : Chevaliers : 10 points par rameau rapporté au roi
Guerriers : 5 points par rameau intercepté
1 point par chevalier capturé

Il sera bon de préparer à l'avance les rameaux, en utilisant des branches coupées, pour éviter que les jeunes abîment un arbre. Les rameaux seront plantés au pied de l'arbre indiqué aux chevaliers en début de jeu.

Matériel :
Laine, tresses de couleur, foulards, bandes de jeu, rameaux

G32- LES FORMULES SECRÈTES

Par joueur : un carton portant 3 chiffres (de couleurs différentes). Une équipe de savants atomistes travaille dans un secteur où elle a affiché une formule secrète sur 3 arbres situés dans un rayon de 3 à 5 mètres (selon le nombre de joueurs). Un cordon de policiers entoure le cercle et interdit à quiconque de s'en approcher. Des journalistes s'efforcent de parvenir assez près des formules pour les lire et les noter. Journalistes et policiers portent un matricule sur le front (carton avec numéro de 3 chiffres). Le joueur dont le nom a été appelé va trouver le préfet de police (arbitre) et lui enlève son numéro. Il doit, avant de recevoir un nouveau matricule, réaliser une épreuve d'observation. Le préfet remet alors un nouveau matricule au joueur qui peut alors retourner à l'action. Le but de chaque équipe de journalistes est d'aller remettre le plus rapidement possible au Directeur du Journal (le chef du jeu) les 3 formules affichées dans le cercle, le temps est chronométré et les rôles sont intervertis.

Matériel : 3 cartons jaunes portant un numéro de 3 chiffres ou une combinaison de 3 lettres ou chiffres.