

Le carrefour francophone

par Louise Beausejour

Encore des jeux...

Vous avez des suggestions, des commentaires? Vous aimeriez que j'aborde un sujet en particulier, n'hésitez pas à communiquer avec moi au lbeausejour@qc.scouts.ca.

Carré noir

Description :

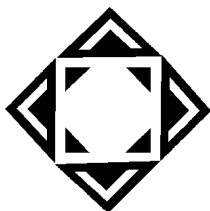
Les joueurs se placent en équipe à une extrémité du local.

Pendant ce temps, vous dessinez un carré d'environ 1 m sur 1 m à l'autre extrémité du local (en fonction du nombre de joueurs). Éteindre les lumières. Le but du jeu est de placer le plus grand nombre de joueurs de l'équipe dans le carré avant que les lumières ne se rallument. L'équipe ayant le plus grand nombre de joueurs dans le carré gagne.

Catégories de jeu : Intérieur, nuit, adresse, équipe

Espace requis : Salle de réunion

Matériel : Une craie pour dessiner le carré ou du papier pour découper des carrés.



Remettre à chaque joueur le morceau d'enveloppe que vous avez gardé et éparpiller les autres morceaux dans la pièce. Au signal donné, chaque joueur doit trouver les trois morceaux manquants. Le premier joueur à reconstituer son enveloppe et à la livrer à l'animateur est le gagnant.

Catégories de jeu : Intérieur, observation

Espace requis : Salle de réunion

Matériel : Une enveloppe usagée par joueur.

Les étoiles filantes

Description :

Un nombre pair d'équipes d'environ six joueurs par équipe. Les équipes sont placées comme les rayons d'une roue, chaque équipe forme une ligne face au centre, à l'opposé de l'équipe adverse.



Numéroter les joueurs : le premier joueur de chaque équipe est le numéro 1, le deuxième, le numéro 2 et ainsi de suite. Tous les joueurs sont assis.

Le meneur de jeu donne l'un des commandements suivants, suivi d'un numéro de joueur.

1. Permuter no X » - Les joueurs désignés courent à travers le cercle pour aller s'asseoir à la place laissée libre par le joueur adverse.
2. Croiser no X » - Les joueurs désignés courent à travers l'espace, font le tour de l'équipe adverse et retournent à leur place originale.
3. Tourner no X » - Les joueurs désignés courent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du cercle formé par les équipes et retournent à leur place originale.

Vous pouvez appeler plus d'un numéro à la fois, dans ce cas les deux membres de l'équipe entrent dans l'action. Le premier joueur ou à terminer l'action obtient un point pour son équipe (même si le joueur se retrouve assis avec l'équipe adverse lorsqu'il y a permutation).

Catégories de jeu : intérieur, extérieur, actif, équipe, adresse

Espace requis : Salle de réunion – endroit assez grand pour former un cercle

Matériel : Aucun. ∞

– Louise travaille pour le Conseil du Québec à titre de traductrice et a oeuvré comme bénévole au sein de l'organisation pendant plus de 18 ans.

Quelle tenue!

Description :

Diviser le groupe en deux équipes de 5 à 8 joueurs. Si le groupe est plus large, diviser le groupe en quatre équipes.

L'équipe A fait face à l'équipe B et note comment chacun des joueurs est habillé. Après 2 minutes, l'équipe A se retourne pendant que chaque membre de l'équipe B apporte des modifications à son habillement.

L'équipe A se tourne de nouveau face à l'équipe B et essaie de signaler chaque modification que l'équipe B a faite. Changer de rôles et recommencer.

Catégories de jeu : Observation, apprentissage

Espace requis : Salle de réunion

Matériel : Aucun.



Le casse-tête du facteur

Description :

Mise en situation : le bureau de poste local a été vandalisé et les facteurs tentent de reconstituer les lettres pour être capables de les remettre à leurs destinataires.

Il vous faudra une enveloppe usagée par joueur. Déchirer l'enveloppe en quatre morceaux, garder un morceau de chaque enveloppe et placer les trois autres morceaux dans un sac pour bien les mélanger.

