

## **Jeux faciles autour du feu de camp**

### **Téléphone mimé ou mime en série**

Quatre à cinq joueurs. On emmène le premier joueur à l'écart pour lui mimer une courte histoire. Celui-ci fait de même avec le deuxième joueur, qui fait de même avec le troisième et ainsi de suite. Le dernier joueur doit raconter l'histoire à haute voix. Et généralement... l'histoire n'a plus rien à voir avec la version de départ!

### **Concours d'enfilage de chaussettes**

Nombre de joueurs illimités. On apporte un gros stock de chaussettes (propres!). Les joueurs disposent d'une minute pour en enfiler le plus grand nombre possible.

### **Petits nains**

Deux joueurs.

Le premier joueur s'assied par terre. On le couvre d'un poncho ou d'un grand morceau de tissu de manière à ce qu'il n'y ait que la tête qui dépasse. Le deuxième joueur se place derrière le premier et se cache sous le poncho en ne faisant sortir que ses mains de chaque côté. Ce deuxième joueur doit brosser les dents du premier, lui coiffer les cheveux ou le faire manger ou boire!

### **Trouver la chaussure**

Nombre de joueurs illimités. On place toutes les paires de souliers dans un tas. On emmène le joueur à l'Écart et pendant ce temps, les autres désignent une « bombe » parmi les chaussures. Le joueur revient et doit prendre les chaussures une par une pour reconstituer les paires. Lorsqu'il attrape la chaussure « bombe », tout le monde crie très fort.

### **L'aveugle**

Nombre de joueurs illimités. Les joueurs forment un cercle et placent l'un deux au milieu, les yeux bandés. Il tourne sur lui-même plusieurs fois puis s'arrête au

hasard. Il tend son bras devant lui et récite une courte phrase. Le joueur désigné par le bras répète la phrase et le joueur au centre doit deviner qui c'est.

### **Ha ha ha!**

Placer les joueurs en cercle.

Au signal, le premier joueur fait Ha!, le deuxième fait Ha! Ha!, le troisième fait Ha! Ha! Ha! et ainsi de suite en augmentant d'un Ha! à chaque joueur. Le joueur qui rit en faisant ses Ha! est éliminé. Le joueur qui garde son sérieux le plus longtemps gagne.

### **L'aveugle**

Une personne est au centre du cercle avec les yeux bandés. Il tourne sur lui-même, tend son bras et dit une courte phrase. Le joueur désigné par le bras répète la phrase et le joueur au centre doit deviner qui c'est.

### **Le tour du balai**

Une personne est au centre du cercle, se racle la gorge, puis marche autour du balai en disant : je fais le tour du balai. Les autres joueurs sont invités à venir refaire ce qu'elle a fait à tour de rôle et la personne lui dit s'il a réussi ou non à l'imiter. Si le joueur imitateur se racle la gorge avant, il a bien observé. S'il se contente de marcher autour du balai en disant je fais le tour du balai, il ne l'a pas eu. On peut varier le geste en croisant les bras à la fin plutôt que de se racler la gorge au début. On peut aussi induire sur une fausse piste en sautillant une fois ou deux pendant qu'on marche autour du balai. Les joueurs pensent que c'est ce sautillement qu'il faut reproduire

## **Jeux délirants!**

Aller chercher un objet dans une bassine d'eau, PUIS dans une bassine de farine

Retrouver un petit objet dans une bassine pleine de choses répugnantes qu'on ne voit pas (à l'intérieur d'une souche creuse, ça rend bien!)

Le tir à la corde (ou combat de coq) sur une bâche (tapis de sol) avec de l'eau savonneuse!

La transmission d'une bassine pleine d'eau par-dessus les têtes de l'équipe, alors que tout le monde est assis en file indienne.

Les fils d'araignée, réseau de ficelles emmêlé autour d'un bosquet, à franchir sans renverser un verre d'eau.

Le fil d'Ariane: l'équipe doit passer un unique fil sous les pieds de tout le monde, passant par les deux bras et le ressortir.

Ronde où chaque équipier doit passer l'œuf à son voisin, et tous les tours on recule d'un pas

Sioux aveugle : tous les participants les yeux bandés sauf 2 joueurs par équipe qui pouvaient seulement guider leurs coéquipiers par la voix.

Épreuve d'allumage de feu: chaque équipe avait une ficelle tendue 60 cm au-dessus de son foyer, et la première ficelle qui casse gagne.

Un économiste et une pomme chacune et c'est l'équipe qui a la plus grande épluchure qui gagne.

Journal recomposé : prendre un quotidien bien épais, séparer toutes les feuilles, et la première équipe qui a remis tout son journal dans le bon ordre a gagné.