



DISTRICT DE QUÉBEC

Commissariat

22, de Courcelette

Québec (Québec) G1N 4T3

418-529-8884 (105)

Les jeux « plan b » :

Ces jeux servent à meubler un temps mort lors d'une réunion ou d'un camp afin d'éviter que les jeunes ne s'ennuient. En effet, le rôle d'un animateur étant de mettre de la vie et d'assurer le dynamisme, ces jeux sont donc parfaits pour pallier à une activité qui n'attire pas l'intérêt prévu ou pour compenser la trop longue attente entre deux activités.

Dans ces jeux, il est fait mention de « durée maximale », il est à noter que celle-ci sert d'indicateur avant tout pour un tour de jeu, afin que celui-ci ne s'éternise pas. Il n'est pas impossible de faire plusieurs tours ou de recommencer le jeu lorsqu'il est perçu que les jeunes l'apprécient.

Merci à Raphaël Pelletier, commissaire-adjoint aux unités homogènes féminines, pour ce recueil.

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.1 | La bûche empoisonnée |
| Nombre de joueurs | Minimum: 6 personnes Maximum: 30 personnes |
| Durée maximale | 5 minutes par tour |
| Matériel | Un cône ou tout autre objet de même taille et sécuritaire |
| Description | Les joueurs sont disposés en cercle autour du cône et ils se tiennent par la main. Le but du jeu est d'éviter de toucher le cône. Dès que quelqu'un touche le cône que ce soit avec un pied ou autre, il est éliminé et sort du cercle. Si deux joueurs se lâchent la main, les deux sont éliminés. |

| | |
|-------------------|--|
| Jeu no.2 | Cavaliers! Courez, chargez, montez! |
| Nombre de joueurs | Minimum: 8 Maximum: 30 |
| Durée maximale | 5 minutes par tour |
| Matériel | Aucun |
| Description | Les joueurs sont en équipes de deux et ils sont disposés en cercles autour du maître de jeu. Un joueur est le cheval et l'autre est le cavalier. Le cheval est naturellement placé devant son cavalier et lui fait dos. Lorsque le maître de jeu crie "Cavaliers! Courrez!", les cavaliers courent et font le tour complet du cercle pour retourner derrière leur cheval. Lorsqu'il crie "Cavaliers! Chargez!", les cavaliers font le tour de leur cheval et retournent derrière lui. Lorsqu'il crie "Cavaliers! Montez!", le cavalier monte sur le dos de son cheval (Le joueur qui est le cheval est toujours debout et non pas à quatre pattes). Lorsqu'il crie "Cavaliers! Changez!" le cavalier devient le cheval et le cheval devient le cavalier. Le maître de jeu peut varier les ordres et même les additionner. Le but du jeu est d'agir le plus rapidement. Le maître de jeu élimine le duo ayant terminé leurs actions en dernier. |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No. 3 | Le Cow-Boy |
| Nombre de joueurs | Minimum: 6 Maximum: 30 |
| Durée maximale | 5 |
| Matériel | Aucun |
| Description | <p>Les joueurs sont placés en cercle autour du maître de jeu. Le but du jeu est de tirer en premier. Lorsque le maître de jeu pointe de son fusil (fait avec ses doigts) un joueur, celui-ci doit se pencher au plus vite. Ensuite, les deux joueurs à ses côtés tirent l'un sur l'autre. Le premier à crier "Pow" gagne et l'autre sort du jeu. Si le joueur pointé par le maître du jeu ne se penche pas, c'est lui qui est éliminé.</p> <p>Lorsqu'il reste deux joueurs, c'est un duel. Ils doivent être mis dos à dos. Le maître de jeu compte de 1 à 10 et à chaque chiffre les joueurs font un pas, à 10 ils doivent se retourner tirer l'un sur l'autre. Le plus rapide est le gagnant et prend la place du maître de jeu pour le prochain tour.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.4 | Le jeu de Kim |
| Nombre de joueurs | Minimum: 3 Maximum: Illimité |
| Durée Maximale | Aucune |
| Matériel | Plusieurs objets (n'importe quels). |
| Description | <p>Placer une multitude d'objets sur une surface plane (table, banc, sol, etc.). Les joueurs observent les objets pendant 30 secondes après quoi ils sont recouverts d'un drap ou les joueurs peuvent simplement se retourner.</p> <p>Le maître de jeu retire alors un objet du lot et les joueurs peuvent alors regarder de nouveau. Le but du jeu est de remarquer quel objet a été retiré.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.5 | Cachette sardine |
| Nombre de joueurs | Minimum: 5 Maximum: 15 |
| Durée Maximale | 5 minutes par tour |
| Matériel | Aucun |
| Description | <p>Un joueur est désigné comme étant la sardine. Les autres joueurs ferment leurs yeux et la sardine coure se cacher. Le but du jeu est que tous aient trouvé la sardine. Lorsque quelqu'un la trouve, il doit s'accroupir/ se coucher à côté de celle-ci comme dans une canne de sardines. Le joueur devient alors une sardine aussi et doit attendre silencieusement que tous les aient trouvés et soient des sardines.</p> <p>Une fois le tour fini, le premier ayant trouvé la sardine devient la sardine du prochain tour et ainsi de suite.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.6 | Tag et toutes ses variantes |
| Nombre de joueurs | Minimum: 5 Maximum: Illimité |
| Durée maximale | Aucune |
| Matériel | Aucun |
| Description | <p>La tag originale consiste en ce qu'un ou plusieurs joueurs (selon le nombre de joueurs) jouent le rôle des tags. Celles-ci doivent courir et toucher quelqu'un qui deviendra la tag à sa place. C'est plutôt simplet, mais tous y ont déjà joué dans leur jeunesse. Bien sûr, il est pertinent d'établir un temps pendant lequel l'ancienne tag ne peut pas se faire toucher par la personne qu'il a lui-même touché.</p> <p>Variante: Tag Pont Idem sauf que lorsqu'un joueur est touché il doit écarter ses jambes jusqu'à ce qu'un autre joueur passe en dessous. Il est alors libéré. Le jeu se termine n'importe quand ou lorsqu'il n'y a que les tags et des ponts (ce qui peut être très long, le rôle des tags ne s'échangeant pas).</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Jeu No.7 | La couturière |
| Nombre de joueurs | Minimum: 15 Maximum: 30 |
| Durée maximale | 5 minutes par tour |
| Matériel | Aucun |
| Description | <p>Les jeunes se placent en cercle. Deux jeunes sont choisis, l'un sera la couturière qui est au centre du cercle et l'autre sera le « découreur » qui est à l'extérieur. Lorsque la couturière passe entre deux personnes pour sortir ou entrer dans le cercle, ceux-ci se prennent par la main et la couturière ne peut plus y passer ensuite. Lorsque la couturière sort du cercle, c'est la chance pour le découreur de gagner. Il doit simplement la toucher lorsqu'elle est à l'extérieur pour gagner, il ne peut jamais entrer dans le cercle. La couturière elle, doit coudre toute les mains du cercle pour gagner.</p> <p>Variante: Ce jeu peut se faire avec plusieurs couturières et découreurs lorsque le nombre de joueurs est très élevé.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu no.8 | Stratego |
| Nombre de joueurs | Minimum: 8 Maximum: 30 |
| Durée maximale | 10 minutes par tour |
| Matériel | Le jeu de cartes fait à l'avance qui est bon pour des années |
| Description | <p>Ce jeu figure dans la liste de jeux Plan B parce qu'une fois qu'il est fait c'est un excellent jeu que les jeunes aiment. Il se traîne aisément et ne requière pas de préparation.</p> <p>Il y a deux paquets de cartes, chacun étant d'une couleur différente. Les cartes dans chaque équipe sont les mêmes. Elles sont numérotées de 1 à 9. Il y a un #1 et un #9. Pour les autres il y a deux #8, trois #7, quatre #6, cinq #5, et ainsi de suite. Alors les #2 sont les plus nombreux. Le but du jeu, chacune des équipes s'affrontent pour retirer le numéro 1 du jeu. Lorsque qu'un joueur touche un joueur d'une autre équipe, ils s'affrontent, celui ayant le plus haut chiffre gagne, prend la carte de l'adversaire et doit la rapporter à sa base (laquelle est occupée par un animateur qui distribue les cartes d'une équipe tout au long de la partie). La seule exception est que le #9 est tué par le # 1, sinon les plus forts tuent les plus faibles.</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Jeu No.9 | Guerre des planètes |
| Nombre de joueurs | Minimum: 12 Maximum: 40 |
| Durée Maximale | 20 minutes |
| Matériel | Aucun |
| Description | Les joueurs sont divisés en équipes. Chaque équipe se choisit un nom de planète, une fois fait, ils doivent être assis et se tenir les uns après les autres. Le maître de jeu nomme une planète et la fait attaquer une autre planète. Les jeunes ont environ 10 à 15 secondes pour détacher des joueurs de l'autre planète, lorsqu'ils ne touchent plus les autres joueurs de leur planète, ils sont assimilés et changent d'équipe. Si deux joueurs ou plus sont détachés de la planète originale, mais qu'ils se tiennent encore ensemble, ils forment une nouvelle planète plutôt que de rejoindre celle qui les a séparés de leur équipe d'origine. Le jeu peut continuer ainsi, jusqu'à ce qu'une ou presque toutes les planètes soient détruites. |

| | |
|-------------------|--|
| Jeu No.10 | L'étoile |
| Nombre de joueurs | Minimum: 12 Maximum: 40 |
| Durée maximale | 10 minutes |
| Matériel | Quelques objets banals (Ex: Un 25 sous, un porte clé, un crayon, etc.) |
| Description | <p>Les jeunes sont divisés en équipes égales. Vous pouvez faire de 4 à 6 équipes, l'important est que les joueurs soient autant dans chaque équipe. Habituellement, il y a cinq équipes. On donne à chaque joueur des équipes un numéro (Ex: 1, 2, 3, 4,5). Les équipes se mettent en ligne pour former une étoile et au centre il y a une zone libre d'environ 2 mètres de rayon dans laquelle les objets seront disposés. Les jeunes doivent, toujours en ligne et en étoile, faire face à cette zone. Le but du jeu est d'attraper le plus rapidement possible un des objets au centre. Les objets, souvent au nombre de trois, ont chacun une valeur en points connue par les jeunes, plus l'objet est difficile à attraper plus il donne de points. Lorsque le maître de jeu crie un numéro les joueurs y correspondant font le grand tour de l'Étoile.</p> <p>Lorsqu'ils reviennent derrière leur équipe, ils doivent ramper entre les jambes de leurs collègues. Rendus à la zone, ils doivent attraper un objet.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.11 | Cachette scout |
| Nombre de joueurs | Minimum: 6 Maximum: 20 |
| Durée maximale | 5 minutes par tour |
| Matériel | Aucun ou lampe de poche (Selon variantes) |
| Description | <p>La personne désignée pour compter se déplace ou elle veut, lorsqu'elle s'arrête tout le monde doit lui toucher, puis elle se met à compter. Elle commence à 10 secondes et descend jusqu'à 0, temps durant lequel les joueurs peuvent aller se cacher. La personne qui compte peut pivoter sur elle-même, mais elle ne peut pas se déplacer pour trouver les autres. Donc, elle reste sur place. Le jeu termine lorsqu'elle a trouvé tout le monde ou lorsqu'elle est tannée, elle crie "Cachette Scout" et tout le monde revient à elle.</p> <p>La première personne trouvée se retrouve à être la personne qui compte lors du prochain tour, mais réduit le temps à compter d'une seconde (ainsi au troisième tour ce sera 8 secondes, et ainsi de suite).</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Jeu No. 12 | Téléphone Arabe |
| Nombre de joueurs | Minimum: 8 Maximum: 30 |
| Durée maximale | 5 minutes par tour |
| Matériel | Aucun |
| Description | <p>Les jeunes sont assis en cercle. Une première personne choisit un mot et la chuchote à la personne à sa gauche. Laquelle doit alors chuchoter à la personne à sa gauche le premier mot qui lui vient en tête (ce à quoi ça lui fait penser) et ainsi de suite jusqu'à la dernière personne qui dit tout haut le mot qu'elle a en tête et après la première personne dit tout haut le premier mot. À chaque nouveau tour, la personne débutant est celle à gauche de celui qui a commencé le tour précédent.</p> <p>Il y a aussi la variante du téléphone chinois qui fonctionne de la même façon, mais qui consiste à répéter le même mot que la personne précédente et constater à quel point ça s'est déformé à la fin.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.13 | Bébé clin d'œil |
| Nombre de joueurs | Minimum: 9 Maximum: 30 |
| Durée maximale | Aucune |
| Matériel | Aucun |
| Description | Les jeunes deux par deux sont disposés en cercle. L'un est assis en indien (Le bébé) et l'autre derrière, assis les jambes ouvertes (Le parent). Il y a une personne au centre qui regarde tout le monde. Lorsque celle-ci fait un clin d'œil à un bébé, celui-ci a dix secondes pour atteindre la personne au centre et la toucher. Le parent lui, ne veut pas se séparer de son bébé et essaie de toutes ses forces de le retenir pour l'empêcher de toucher celui au centre. Si la personne au centre est touchée, le bébé prend sa place et devient le parent de celui qui n'a pas pu garder son bébé. Si le bébé n'atteint pas la personne au centre dans le temps alloué, il garde sa place jusqu'à ce qu'il réussisse plus tard. |

| | |
|-------------------|---|
| Jeu No.14 | Ayah! |
| Nombre de joueurs | Minimum: 8 Maximum: 20 |
| Durée maximale | Aucune |
| Matériel | Aucun |
| Description | <p>Tout le monde est disposé en cercle. Il y a une boule d'énergie qui circule et il y a plusieurs mouvement et paroles (Les deux doivent être faits) possibles pour la passer à quelqu'un d'autre dans les 2 secondes suivantes. Voici les mouvements pouvant être faits :</p> <p>-Ayah! Le joueur fait un mouvement de karaté à sa gauche (La boule va au joueur à gauche).</p> <p>-Ayii! Le joueur fait une moustache avec ses deux mains et lève un pied (La boule passe par- dessus le joueur à gauche et va à l'autre d'à côté).</p> <p>-Salsa! Les joueurs se mélangent et changent de place (La boule est à celui qui était à gauche avant de s'être déplacé).</p> <p>-Powershot! Le joueur lance la boule à quelqu'un de son choix et fait le mouvement comme s'il la tirait (Ses bras étant un canon).</p> <p>-Block! Le joueur fait un X avec ses mains sur ses épaules (la boule d'énergie reste dans les mains de celui qui voulait s'en débarrasser).</p> |