



# Sport de camp/Trekking

## Formes de jeu d'extérieur

Les jeux d'extérieur constituent un moment fort du programme de camp. Ponctués de petites histoires, ils permettent aux participants de découvrir des activités sportives riches et variées sur le thème du camp. Les formes de jeu ci-dessous peuvent être enjolivées, voire combinées à volonté.

- **Saboteurs et agents secrets:** Diviser les joueurs en deux groupes: saboteurs et agents secrets. Les saboteurs doivent cacher un réveil (réglé pour sonner après 20 minutes) dans le terrain. Les agents secrets les observent sans se faire voir. Les saboteurs doivent pouvoir «placer la bombe» sans se sentir observés. Après 10 minutes, la direction du jeu indique aux agents secrets qu'ils peuvent commencer à chercher le réveil. Le trouveront-ils avant la fin du temps imparti?
- **Contrebandiers:** Constituer deux groupes de contrebandiers qui transportent chacun des objets différents de deux dépôts différents à deux endroits différents. Dès qu'un groupe reconnaît un contrebandier et la taille de l'objet qu'il transporte, le groupe se voit remettre l'objet en question. A gagné le groupe qui a pu identifier le plus d'objets adverses et transporter le plus d'objets.
- **Attaque télégraphique:** Transformer une rangée d'arbres en poteaux télégraphiques et les entourer de rouleaux de papier toilette. Former deux groupes: l'un est chargé de défendre ces poteaux (prévoir plus de poteaux que de surveillants); l'autre est chargé de les attaquer en enlevant les rouleaux.
- **Jeu des nombres:** Former deux groupes. Apposer sur le dos de chaque participant un numéro de la couleur de son groupe. Le joueur qui réussit à lire le numéro de l'adversaire, le crie et l'emporte. A gagné celui qui a rassemblé le plus de numéros adverses.
- **Un, deux, trois, quatre... cent, soleil:** Demander à un joueur de fermer les yeux et de compter à voix haute jusqu'à cent. Les autres essaient de se cacher le plus près possible de lui. Le joueur a alors deux minutes pour retrouver le plus grand nombre possible de ses acolytes (sans se déplacer de plus d'un mètre). A gagné celui qui s'est caché le plus près et n'a pas été retrouvé.
- **Jeu du sifflet:** Donner un sifflet à un joueur; lui demander de fermer les yeux et de siffler 10 fois. Pendant ce temps, les autres participants essaient de se cacher. Au dixième coup de sifflet, le joueur rouvre les yeux et commence à chercher les autres (sans faire plus de trois pas). Après un temps donné, tous les joueurs se retrouvent et le jeu recommence avec neuf coups de sifflet. Qui est découvert reçoit, à chaque fois, un point de pénalité; qui ne l'est pas reçoit un point de bonus. A gagné, celui qui a le plus de points à la fin.
- **Rassemblement:** Former deux groupes: les membres du premier tentent de se cacher tous ensemble dans un certain endroit sans se faire remarquer; ceux de l'autre observent le terrain de jeu. Si quelqu'un est découvert, il doit rendre une vie – sous la forme, par exemple, d'une carte de yass.
- **A la recherche des nains:** Demander à la moitié des joueurs de rester au centre du terrain pendant que l'autre (les nains) se cache dans un rayon de 50 mètres. Les nains se changent alors en statues et n'ont plus le droit de bouger. Au signal du moniteur, les joueurs restés au centre du terrain essaient de retrouver les nains et de les rapporter sur le terrain en les classant du plus petit au plus grand. Dès qu'ils ont fini, le chronomètre s'arrête. Les rôles sont alors inversés.
- **Chasse aux sifflements:** Former deux groupes. Laisser un groupe s'enfuir en lui demandant de siffler une fois toutes les minutes. Lui accorder cinq minutes d'avance et lâcher ensuite l'autre groupe à sa poursuite. Les poursuivants avancent en suivant les sifflements.
- **Sur la piste de l'espion:** Accorder quelques minutes d'avance à un joueur (espion) pour se cacher dans une zone donnée; il n'a pas le droit ensuite de changer de cachette. Répartir les autres joueurs en cinq groupes et leur demander de nouer un bout de laine de la couleur de leur groupe autour du bras. Ces joueurs se lancent ensuite sur la piste de l'espion. Le groupe qui le retrouve doit le ramener au moniteur. Les autres peuvent attaquer le convoi. Ils doivent, pour kidnapper l'espion, retirer le «brassard» à deux porteurs. Ceux-ci peuvent, pour pouvoir continuer de jouer, se procurer un nouveau «brassard» au sein de leur groupe. A gagné l'équipe qui a ramené l'espion au moniteur. Variante: Nouer un morceau de ruban de démarquage (= ruban de la vie) autour du bras et jouer en multipliant les possibilités de contact (lutte pour le ruban).
- **Jeu du ruban:** Former deux ou plusieurs groupes; ceux-ci portent des «brassards» en laine au bras (une couleur par groupe). Les joueurs doivent alors chercher à s'emparer des «brassards» des autres groupes. A gagné le groupe qui a récolté le plus de brassards. Variante: Déposer le brassard à un endroit précis et en choisir un autre d'une autre couleur.