

Ainsi que l'a indiqué Baden-Powell, le créateur du Scoutisme, « un Éclaireur considère comme un malheur qu'un étranger découvre, dans le lointain ou sous ses pas, quelque chose qu'il n'ait pas encore observé lui-même ».

Le programme de chaque sortie, de chaque réunion comportera donc des exercices et des jeux d'observation.

JEU DE KIM (1).

Nombre de joueurs : 8 à 12.

Matériel : 1 table, 1 couverture, des objets divers.

Les objets disposés sur un plateau ou sur une table sont recouverts par un voile quelconque. Découvrez le plateau, les joueurs regardent pendant une minute, mains au dos, sans parler. Puis recouvrez le plateau. Ils doivent alors, pendant 3 à 5 minutes, établir de mémoire la liste de ce qu'ils ont vu.

Chaque objet indiqué correctement gagne 1 point.



Lorsque les joueurs sont très entraînés, on peut décider que tout objet marqué sur la liste et qui n'existe pas sur le plateau enlève 2 points.

(1) Les Éclaireurs et les Éclaireuses ont appelé ainsi ce jeu en souvenir du jeune héros du livre de Kipling « Kim » qui était exercé par « Lurgan Sahib » à observer des plateaux recouverts de bijoux.

VARIANTES.

Le jeu de Kim peut se varier et se compliquer à l'infini : en augmentant le nombre des objets, en abrégant le temps d'observation, en faisant rédiger la liste après un certain délai, en plaçant les objets dans l'ombre, à contre-jour.

PLATEAU MOBILE

Nombre de joueurs : 6 à 12.

Matériel : un plateau, une dizaine d'objets divers.

Disposez sur un plateau des objets divers.

Les joueurs sont sur un rang.

Passez devant chacun d'eux en marchant lentement et en tenant le plateau de telle sorte que chacun puisse voir facilement les objets exposés.

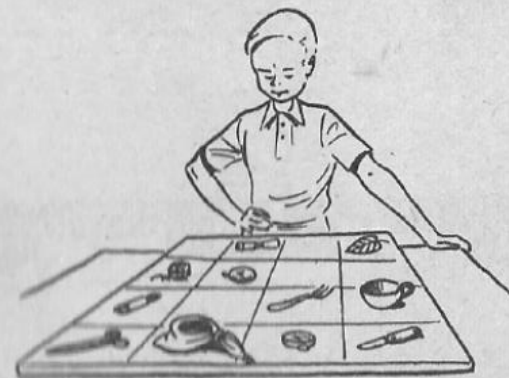
Chaque joueur dresse ensuite une liste aussi complète que possible de ce qu'il a remarqué. 1 point par objet noté, 1 point enlevé à tout joueur qui parle.

KIM-DAMIER

Nombre de joueurs : une à plusieurs équipes.

Matériel : table ou tableau noir, objets divers, foulard.

Sur une surface unie (table, tableau noir posé à plat) vous tracez dix à vingt cases que vous numérotez. Des objets divers sont posés dans les différentes cases, certaines pouvant rester vides.



Un joueur est amené les yeux bandés devant la table. Son bandeau est enlevé pendant une minute, puis il est de nouveau aveuglé. L'ordonnance des objets est alors modifiée, un ou deux objets peuvent même être retirés. Le joueur enlève son bandeau et cherche à replacer les objets dans l'ordre initial. Une faute est comptée pour tout objet mal remplacé ou pour un objet enlevé qui n'est pas signalé.

Décompte des points : toute case correcte compte un point; dans le cas d'un damier à dix cases, le nombre obtenu est déduit de dix pour avoir le nombre d'erreurs.

JEUX DE KIM AVEC DÉLAI

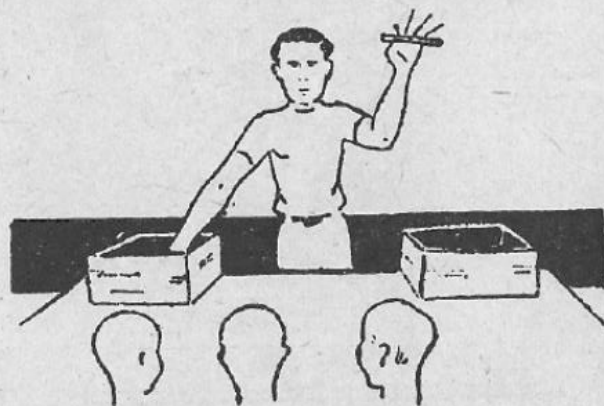
Après l'observation du plateau, les joueurs poursuivent d'autres activités (un jeu, une marche, une course) et la liste n'est dressée qu'à ce moment. Il est excellent de demander à brûle-pourpoint l'établissement de la liste à un moment où ils ne s'y attendent pas.

LES COULEURS.

Même jeu que précédemment, les objets étant remplacés par des papiers ou des crayons de couleurs différentes.

OBSERVATION au PASSAGE

Différents objets sont dans une caisse (une dizaine pour commencer). Le chef de jeu prend un à un les objets pour les poser dans



une deuxième caisse en les montrant ostensiblement, au passage, aux joueurs.

A la fin, chacun des joueurs dresse, de mémoire, la liste des objets qu'il a vu passer dans les mains du Chef. Un point est donné pour chaque objet noté correctement.

Deux points sont retranchés pour tout objet noté qui n'existe pas dans la caisse.

Aucune note ne peut être prise pendant le jeu.

LES COULEURS DES ÉQUIPES (10 à 12 ans).

Nombre : plusieurs équipes.

Matériel : une boîte, tresses de plusieurs couleurs.

Chaque équipe choisit et assemble trois morceaux de tresses qui seront ses couleurs.

Le Responsable place les nœuds de tresses de couleur dans une boîte en y joignant un certain nombre qui n'ont pas été choisis. Les joueurs sont assis, groupés par équipe, en demi-cercle, face au Responsable qui prend un nœud dans la boîte et l'y replace rapidement. L'équipe qui reconnaît ses couleurs pousse un cri et les joueurs lèvent un bras.

- Un point est marqué à l'équipe qui a vu juste.
- Deux points négatifs lui sont imputés si personne n'a rien dit.
- Trois points négatifs si un joueur se manifeste indûment.

L'AVEZ-VOUS VU? (10 à 14 ans).

Comme dans « Observation au passage », le moniteur fait passer les objets d'une caisse dans l'autre, mais plus rapidement. Auparavant, il a indiqué aux joueurs un ou deux objets contenus dans la caisse et qu'ils devront désigner au passage.

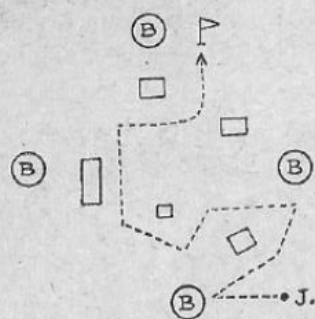
Le premier joueur qui remarque l'objet au passage crie son nom. Celui qui se trompe donne un gage.

JEU DE MORGAN EN CHAMBRE (10 à 14 ans).

Nombre de joueurs : 10 à 20 en deux équipes.

Chaque équipe doit reconstituer, de mémoire et dans l'ordre, la liste des magasins d'une rue bien connue de tous les joueurs. Une limite de temps est fixée (par ex. 5 minutes). Un point est donné par énonciation exacte, deux points sont retranchés par erreur.

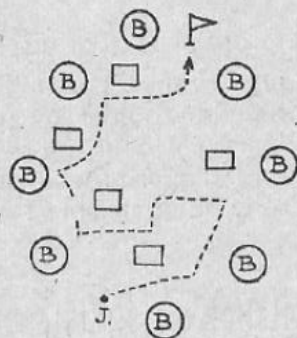
GUIDAGE MUSICAL EN CROIX.



Quatre chanteurs se placent dans la pièce selon la direction qu'ils doivent indiquer, mais cette fois chacun chante, au moment voulu, un chant identique, pour guider le joueur dans sa progression.

GUIDAGE MUSICAL EN CERCLE.

Plusieurs chanteurs sont disposés en cercle autour de plusieurs obstacles. Chacun d'eux chante, lorsqu'il le faut, la chanson convenue à l'avance pour guider « l'aveugle » à travers les obstacles.



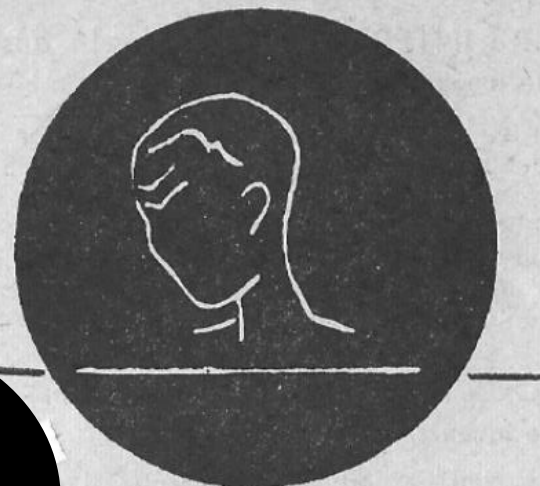
GUIDAGE MUSICAL PAR ÉQUIPE.

Les joueurs sont divisés en équipes de 8 à 10 joueurs.

Chaque équipe joue à son tour; elle désigne un aveugle et dispose les obstacles et les chanteurs à son gré.

A gagné l'équipe dont le joueur a touché le moins d'obstacles au cours de sa progression.

CHAPITRE VII



Jeux d'attention (1)

ÇA ME RAPPELLE (12 à 14 ans).

Nombre de joueurs : 10 à 40.

Plus les joueurs sont nombreux, plus le jeu est intéressant. Ils se rangent en cercle. L'un d'eux dit un nom quelconque. Par exemple « marmite ». Le suivant doit indiquer un nom commun que lui a suggéré le mot marmite, et il dit, par exemple : « Ça me rappelle camp »; le suivant : « Ça me rappelle tente »; etc.; jusqu'à ce que le tour de tous les joueurs soit effectué. Celui qui répète un mot déjà dit, ou qui hésite plus de cinq secondes, ou qui donne un mot n'ayant aucun rapport avec le précédent, va au milieu du cercle.

Faites, ensuite, essayer de reconstituer les différentes associations d'idées en partant du dernier mot, ou d'un mot prononcé

(1) Un certain nombre de jeux d'attention qui figurent dans le Tome II « En pleine nature » peuvent également se jouer à l'intérieur.

au cours du jeu, pour revenir au premier. Celui qui se trompe va au milieu du cercle.

L'HISTOIRE INTERROMPUE

Nombre de joueurs : de 10 à 40.

Le Chef de jeu donne le sujet d'une histoire : par exemple une histoire de camp. On convient que certains mots ne devront pas être employés (camp, feu, tente, etc.). Le premier joueur commence à improviser. S'il emploie un des mots convenus, il perd et son voisin reprend l'histoire au point où elle avait été laissée. On peut compliquer le jeu en convenant qu'on ne pourra employer aucun article défini (le, la, les), ou indéfini (un, une, des).

C'EST VOUS MONSIEUR

Nombre de joueurs : 10 à 40.

Les joueurs sont en cercle et numérotés. Le meneur de jeu commence en disant :

« Monsieur le Maire a perdu son chapeau. Les uns disent ceci, les autres disent cela, moi, je dis Numéro 5 » — (par exemple) — puis il commence à compter très vite. Le joueur interpellé doit aussitôt répondre : « Moi, Monsieur ? Non pas moi, Monsieur ! » Le meneur réplique : « Si, vous Monsieur ». Le joueur : « Non, pas moi, Monsieur ». Le meneur : « Qui alors, Monsieur ? », Le joueur numéro 5 repose la question initiale en mettant en cause un autre joueur.

Tout joueur qui ne répond pas avant que le meneur ait compté 10, qui hésite dans les réponses, qui se trompe ou qui bafouille, va prendre la place du dernier numéro. Tous les joueurs qui étaient placés après lui changent donc de numéro.

Le jeu doit être mené très rapidement. Questions et réponses doivent se succéder sans arrêt ou hésitation.

LE SEPT FATAL

Nombre de joueurs : de 10 à 40.

Les joueurs sont en cercle et comptent à tour de rôle. Le meneur dit : « Un », son voisin de gauche « Deux », le suivant « Trois », etc...

On continue à compter sans interruption, mais en remplaçant le chiffre « Sept », et tous les chiffres qui contiennent un sept par « Hop ».

Tout joueur qui se trompe est éliminé. Chaque fois qu'une erreur est commise, le meneur de jeu recommence à un.

HOP SEPT

C'est une variante du Sept fatal. Le jeu se joue de la même façon, mais au lieu de dire simplement « Hop » pour un chiffre contenant Sept, il faut remplacer, par exemple, 27, par « Vingt Hop », « 71 » par « Hop un », etc...

LES SYLLABES

Nombre de joueurs : de 6 à 10.

Matériel : une balle.

L'équipe est en cercle. Le chef lance la balle en prononçant une syllabe. Le joueur désigné doit aussitôt en crier une deuxième formant un mot avec la première.

Il jette ensuite la balle de la même façon en énonçant une nouvelle syllabe.

Exemple : Ta... pis; Bu... reau.

Toute syllabe déjà dite fait perdre un point ainsi que toute hésitation.

Ce jeu doit aller très rapidement.

LA LETTRE TABOU

Nombre de joueurs : 4 à 10.

Matériel : objets divers (couteaux, crayons, etc.).

Les joueurs sont assis en cercle. Disposez au centre du cercle autant de petits objets (crayons, couteaux, etc...) qu'il y a de joueurs, moins un.

Le premier joueur ou le meneur de jeu commence une histoire. Il est convenu que, dès qu'il dira un mot commençant par une

LES HOMONYMES

Nombre de joueurs : 10 à 20.

Un des joueurs se retire de la salle. Les autres choisissent un mot ayant un ou des homonymes; par exemple : mère, mer, maire.

Le joueur parti rentre et pose au premier des joueurs les trois questions suivantes :

Comment l'aimes-tu ?

Qu'en fais-tu ?

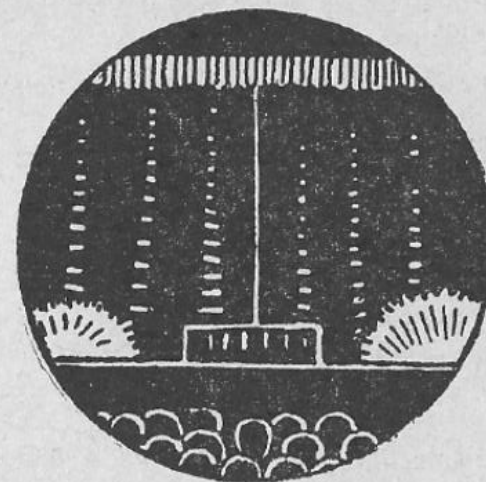
Où l'aimes-tu ?

Le joueur interrogé répond en songeant à l'un des trois homonymes.

Par exemple : « Où l'aimes-tu » — Réponse : « Au coin du feu » (mère) ou « à la distribution des prix » (maire) ou « sur un bateau » (mer). Comment l'aimes-tu ? « douce » (mère), « furieuse » (mer), « bedonnant » (maire).

L'interrogateur s'efforce de deviner les homonymes choisis.

CHAPITRE IX



Théâtre - Jeux dramatiques.

Les « JEUX DRAMATIQUES » constituent une excellente activité de groupe. Ils apprennent à se servir de la voix, du corps pour exprimer ce que chacune éprouve. Ils forment le sens esthétique; ils développent l'esprit de décision et d'initiative. Ils représentent également un très bon travail d'équipe.

Les quelques jeux suivants constituent un entraînement à ce genre d'activité.

JE TE VENDS MON CANARD (12 à 14 ans).

Nombre de joueurs : de 10 à 20.

Les joueurs sont en demi-cercle.

Le n° 1 dit au n° 2 : « Je te vends mon canard ».

Le n° 2 lui demande : « A-t-il bec et pattes et tête et queue ? »

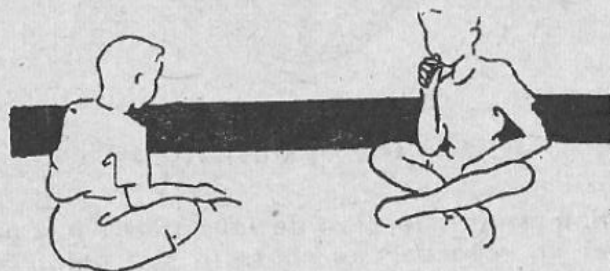
A) PRATIQUE DU MORSE

MATCH DE MORSE

Nombre de joueurs : une ou deux équipes.

Matériel : balle, sifflet.

Les joueurs de chaque équipe, assis sur une ligne, se font face. L'un d'eux lance une balle à son vis-à-vis en énonçant une lettre (ou en sifflant un signal Morse). L'autre doit répondre aussitôt.



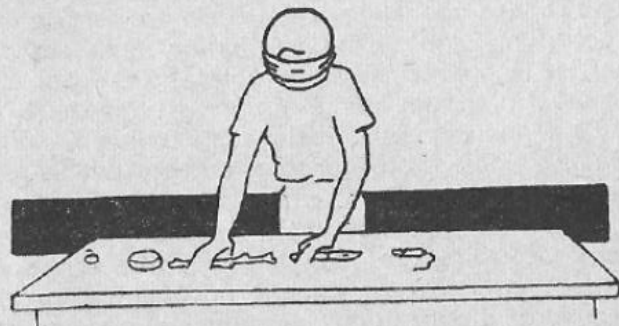
Comptez deux points pour une bonne réponse, un point s'il y a eu hésitation. Un arbitre totalise les points de chaque équipe.

MORSE AU TOUCHER

Nombre de joueurs : une équipe.

Matériel : table, objets divers, foulard.

Le Meneur de jeu dispose sur une table des objets longs (couteaux, crayons, livres) et des objets ronds (boîtes, pièces de monnaie,



etc.). Il forme ainsi des mots en utilisant les objets longs pour marquer les traits et les objets ronds pour les points.

Chaque joueur, les yeux bandés, s'efforce de reconnaître les lettres au toucher.

BARREZ LES LETTRES SIGNALÉES

Nombre de joueurs : une équipe.

Matériel : sifflet, papier, crayons.

Chaque joueur reçoit un message de même longueur. Le Meneur de jeu signale au sifflet un certain nombre de lettres.

Dès qu'il a terminé, les joueurs barrent toutes les lettres signalées qu'ils trouvent dans le message.

Le premier qui a terminé sans erreur ou omission a gagné.

LE MOT INTERMINABLE

Nombre de joueurs : une équipe.

Matériel : sifflets.

Les joueurs sont assis en cercle. Le Meneur de jeu siffle une lettre en Morse. Le joueur assis à sa droite en siffle une autre, et ainsi de suite, mais ces différentes lettres doivent s'enchaîner pour former un mot. Celui qui termine le mot perd la partie. Chacun s'efforce donc de l'allonger le plus possible. Le tour suivant est commencé par le joueur qui a perdu.

LES CARTONS « MORSE ».

Établissez à l'avance plusieurs séries de 25 cartons, chaque série étant composée de cartons sur lesquels sont tracées en Morse les lettres de l'alphabet Morse. Ces cartons permettent de réaliser toute une série de jeux.

LE « MOT »

Nombre de joueurs : deux équipes.

Matériel : cartons morse.