

Nombre de joueurs : 2 à 16

tout âge à partir de 5 ans



Plus de 20 possibilités de jeux d'équipe pour animer enfants, collègues et groupes de loisirs. Conçue pour 2 à 16 personnes, elle propose des défis stimulants comme le "Transport de matières dangereuses", la "Traversée du sommet" ou le "Centre de tri", qui favorisent les compétences sociales, la concentration, l'agilité et la créativité.

Cette boîte de jeux en bois met tout le monde en mouvement avec le sentiment de communauté. La clé du succès : discuter, coopérer et agir ensemble.

Ces jeux sont ingénieux, parfois simples et adaptés aux enfants, parfois plus exigeants, mais toujours divertissants pour tous les âges. Les descriptions de jeu détaillées fournissent de nombreuses idées de défis. Tous les jeux peuvent être joués contre la montre ou en compétition.



plaisir et renforce

Tous à l'échelle de corde !

- **Nombre de joueurs :** 3 - 16
- **Matériel :** 2 cordes, tous les bâtons en bois.

Règle du jeu : Pour commencer, fabriquez une échelle de corde. Une fois l'échelle prête, chaque joueur se place entre deux barreaux. Ensuite, l'échelle de corde est glissée de bas en haut le long des corps des joueurs, sans qu'aucun joueur ne touche l'échelle avec ses mains ou d'autres parties du corps.

Variations :

1. Les mains des joueurs restent le long du corps ou sont tendues vers le haut.
2. Dès que l'échelle atteint la hauteur des hanches, les joueurs doivent courir vers un objectif prédéfini.

Centre de tri

- **Nombre de joueurs :** 2 - 16
- **Matériel :** 8 éléments de parcours.

Règle du jeu : Tous les joueurs se tiennent sur les éléments de parcours alignés. Ils doivent ensuite se trier le plus rapidement possible selon des critères prédéfinis, par exemple : par âge, par taille, par ordre alphabétique des noms, ou par date d'embauche dans une entreprise. Les joueurs ne doivent en aucun cas quitter les éléments de parcours.

Variation : Au lieu de se tenir en ligne, les joueurs se placent en cercle et peuvent se déplacer sur les éléments de parcours opposés pour changer de place.

Ne convient pas aux enfants de – de 36 mois. Contient des longues cordes : risque de strangulation.

Ne convient pas aux enfants de – de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.

Dessiner des images aériennes

- **Nombre de joueurs** : 2 - 32
- **Matériel** : Bâtons en bois (pour dessiner), et éventuellement des cordes.

Règle du jeu : Les bâtons en bois représentent les traits de dessin. Chaque joueur contribue à l'image globale avec un bâton. L'équipe visualise brièvement une image qui doit ensuite être reproduite.

Variation : Les bâtons sont tenus avec les cordes.

- **Facile** : Images unidimensionnelles (vue de face, de côté, de dessus).
 - **Difficile** : Images tridimensionnelles.
-

Opération de sauvetage

- **Nombre de joueurs** : 2 - 8
- **Matériel** : Bâche (pour l'île), éléments de parcours (pour les morceaux de bateau), et éventuellement des cordes/bâtons en bois.

Règle du jeu : Après un naufrage, des marins flottent sur des morceaux de bateau dispersés en mer. La mer peut être délimitée à l'avance avec des cordes, ou les joueurs se répartissent simplement sur une grande surface autour d'un centre imaginaire. Un marin dispose de deux morceaux de bateau. Au centre se trouve l'île salvatrice. Tous les marins peuvent-ils atteindre l'île à l'aide des morceaux de bateau sans tomber dans l'eau ? Aucun morceau de bateau ne doit être laissé en mer.

Variations :

1. Certains joueurs ont les yeux bandés.
 2. Certains joueurs ne peuvent pas marcher, leurs jambes sont attachées avec des cordes.
 3. Jouer sans parler.
 4. Arrivée sur l'île triée par âge ou par taille.
 5. Un seul morceau de bateau par joueur.
 6. Chaque joueur reçoit un bâton en bois. Les morceaux de bateau ne peuvent être ramassés qu'avec le bâton en bois.
 7. Au lieu d'atteindre une île, les joueurs doivent traverser un parcours délimité par des cordes.
-

Transmission de pensée

- **Nombre de joueurs** : Plus de 4
- **Matériel** : 16 bâtons en bois, bâche et une corde.

Règle du jeu : La bâche sépare le champ de vision des joueurs. Chaque joueur a le même nombre de bâtons en bois. Un joueur commence à construire une figure avec ses bâtons, qu'il décrit bâton par bâton à son coéquipier en face. Ce dernier tente alors de reproduire la figure exactement, uniquement grâce aux instructions verbales. Les joueurs apprennent ainsi l'importance d'une expression claire et précise.

Variation : Le joueur qui reproduit la figure ne doit faire que d'écouter dès le début et ne peut poser aucune question.

Changement de décor

- **Nombre de joueurs** : 2 - 10
- **Matériel** : Bâche (pour le décor).

Règle du jeu : L'équipe se rassemble sur la bâche et lui donne un nouveau "look" en la retournant complètement sous les pieds de toute l'équipe.

Attention : Aucun joueur ne doit descendre de la bâche.

Sauvetage du lac d'acide

- **Nombre de joueurs** : 2 - 16
- **Matériel** : 3-6 cordes (pour le lac d'acide, Ø 3-4 mètres), bâtons en bois, éléments de parcours, balle (pour le trésor), bâche, boîte.

Règle du jeu : Un trésor se trouve au milieu d'un lac d'acide et doit être sauvé avant qu'il ne se dissolve. C'est uniquement avec un bon plan et l'utilisation judicieuse des différents outils que le groupe pourra atteindre le trésor. Les outils aussi doivent être sauvés de l'acide et ne doivent pas rester dans le lac. Les joueurs ne doivent pas pénétrer dans le lac.

Variations :

1. Le groupe n'a pas le droit de parler.
 2. Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul outil.
-

8. Balle roulante

- **Nombre de joueurs** : 2 - 16
- **Matériel** : Éléments de parcours, une corde pour deux joueurs, balle.

Règle du jeu : Tracez une ligne, un cercle ou n'importe quel parcours avec les éléments de parcours. La balle ne doit être guidée sur ce parcours qu'avec les cordes. Grâce à la communication et à une grande finesse, l'équipe réussit à guider la balle en toute sécurité jusqu'à la cible sans qu'elle ne sorte du parcours.

Variations :

1. La balle est guidée avec les bâtons en bois.
 2. La tâche devient plus facile si les éléments de parcours sont doublés (deux éléments côte à côte).
-

Labyrinthe infernal

- **Nombre de joueurs** : 2 - 16
- **Matériel** : Éléments de parcours, bâtons en bois, cordes, balle, et éventuellement la bâche.

Règle du jeu : Le labyrinthe est composé de quatre éléments de parcours placés parallèlement au sol. Les bâtons en bois sont insérés dans les éléments de parcours et définissent la hauteur du labyrinthe. Les cordes sont disposées en croix sur le labyrinthe. Le groupe doit maintenant essayer de guider la balle à travers le labyrinthe en déplaçant les cordes. Les cordes ne doivent pas être soulevées au-dessus des bâtons.

Variation : Au lieu de déplacer la balle avec les cordes, la balle est déplacée à travers le labyrinthe en créant du vent avec la bâche.

Pas d'escargot

- **Nombre de joueurs** : 2 - 10
- **Matériel** : Bâche (pour l'escargot), éventuellement des cordes pour les lignes de départ/arrivée.

Règle du jeu : Tous les joueurs montent sur l'escargot (la bâche). Celui-ci se déplace alors vers l'objectif convenu, sans qu'aucun des joueurs ne quitte la "coquille" de l'escargot.

Variations :

1. Jouer contre la montre.
2. Au moins un joueur a les yeux bandés.

Coup de vent

- **Nombre de joueurs** : 2 - 10
- **Matériel** : Bâche, 3 éléments de parcours (pour le but), papier froissé ou balle, éventuellement des cordes, bâtons en bois/éléments de parcours (pour les obstacles).

Règle du jeu : Une ligne d'arrivée est tracée à une certaine distance des joueurs. Tous les joueurs tiennent fermement la bâche et génèrent le plus de vent possible pour propulser la balle (ou le papier froissé) vers la ligne d'arrivée.

Variations :

1. Réussissez-vous à propulser la balle dans le but avec un seul coup de vent.
2. Déplacez la balle vers le but en la faisant passer par plusieurs obstacles.
3. La bâche ne doit être tenue qu'avec les cordes.

Salto Mortale

- **Nombre de joueurs** : 2 - 10
- **Matériel** : Cordes, bâche, éventuellement la boîte.

Règle du jeu : La bâche est posée à plat sur le sol et ne doit être touchée qu'avec les cordes. Un petit coin de la bâche peut être légèrement relevé pour aider à la prise. Les joueurs doivent alors réussir à soulever la bâche uniquement avec les cordes et à la retourner.

Variations :

1. Pliez la bâche uniquement avec les cordes et placez-la dans la boîte de jeu.
2. Redressez la boîte repliée avec les cordes.

Longue ligne

- **Nombre de joueurs** : 2 - 9
- **Matériel** : Bâtons en bois (pour les "câbles").

Règle du jeu : Reliés par les bâtons en bois (les "câbles"), les joueurs forment une chaîne. Les bâtons sont tenus entre la paume d'une main et le dos de la main du joueur suivant. Maintenant, la "ligne" doit être déplacée complètement vers le haut ou vers le bas, sans interrompre le "circuit".

Variations :

1. Les joueurs forment un cercle.
2. Les joueurs parcourent une distance.
3. Les joueurs croisent les mains et s'écartent lentement comme un ressort en acier. Les joueurs des extrémités gauche et droite doivent atteindre un point cible.
4. Les joueurs se tiennent en file indienne et construisent une ligne de main en main à gauche et à droite.
5. Les joueurs se tiennent en file indienne et construisent une ligne à gauche et à droite en ne tenant les bâtons qu'avec un seul doigt.
6. Les joueurs tiennent les bâtons entre leurs hanches et se déplacent ensemble de quelques pas vers une ligne d'arrivée définie.

Transport de marchandises dangereuses

- **Nombre de joueurs** : 2 - 24

- **Matériel** : Cordes (pour le "train"), éléments de parcours (pour les "marchandises dangereuses"), éventuellement des bâtons en bois.

Règle du jeu : Chaque participant tient le "train" (les cordes) d'une main. Une "marchandise dangereuse" (un élément de parcours) est enfilée entre chaque participant. Le "train" se met en mouvement et livre sa cargaison en toute sécurité à un objectif préalablement défini, sans que la "marchandise dangereuse" ne touche les participants ou le sol.

Variations :

1. Tenir les cordes uniquement par les extrémités.
2. Pour réduire le poids pour les enfants, des bâtons en bois peuvent être attachés aux cordes au lieu des éléments de parcours.
3. Ajouter des obstacles ou changer de pièce.
4. La "marchandise dangereuse" doit être déposée dans la boîte à l'arrivée.
5. Les joueurs se tiennent en cercle. Les cordes sont passées en croix. Ensuite, chaque joueur a une corde dans chaque main. Il s'agit maintenant de "dénouer" les cordes sans que la "marchandise dangereuse" ne touche le sol ou que les cordes ne soient lâchées.

Tourner en rond

- **Nombre de joueurs** : 2 - 16
- **Matériel** : 1 corde (doublée et nouée en un anneau).

Règle du jeu : Les joueurs se tiennent par les mains et forment un cercle. Un joueur passe à travers l'anneau de corde, le fait passer par un bras, puis par les deux bras et le corps jusqu'au joueur suivant. L'anneau de corde doit ainsi circuler de personne à personne dans le cercle. L'anneau ne doit pas être touché avec les mains et les joueurs ne doivent pas se lâcher.

Variation : Plusieurs cordes sont nouées pour former un grand anneau qui est placé au milieu (voir photo au centre). La circonférence de l'anneau de corde doit être inférieure à la circonférence des joueurs qui se tiennent par les mains. Les joueurs doivent soulever l'anneau de corde avec leurs jambes et le remonter progressivement jusqu'à leurs bras sans utiliser leurs mains. Objectif : tout le groupe se tient à la fin à l'intérieur de l'anneau de corde.

Lance-balle

- **Nombre de joueurs** : 2 - 8
- **Matériel** : Bâche (pour la catapulte), balle, et éventuellement la boîte.

Règle du jeu : Les joueurs se placent en cercle autour de la catapulte (la bâche) et la tiennent d'une main. La balle est placée au centre de la catapulte, qui est tendue. Tous les joueurs doivent lancer la balle en l'air simultanément. Réussissez-vous à rattraper la balle ?

Variations :

1. Les joueurs tiennent la bâche avec les deux mains. Quand la balle est en l'air, ils changent de mains.
2. Les joueurs retournent la bâche sans la lâcher pendant que la balle est en l'air. Ensuite, la balle doit être lancée dans la boîte.

Lever de soleil

- **Nombre de joueurs** : 3 - 16
- **Matériel** : 1 bâton en bois par participant, balle (pour le "soleil").

Règle du jeu : Ensemble, les joueurs soulèvent le soleil incandescent (la balle) du sol et le hissent au-dessus de leurs têtes jusqu'à son point culminant.

Attention : Le soleil ne doit être touché qu'avec les bâtons en bois.

Variation : Jusqu'où les joueurs peuvent-ils transporter le soleil ?

Volley-ball

- **Nombre de joueurs** : 2 - 16
- **Matériel** : Balle, bâtons en bois, éléments de parcours.

Règle du jeu : L'équipe de volley-ball se place en cercle, avec environ 1 mètre d'écart entre chaque joueur. Chaque joueur tient un élément de parcours, avec lequel il peut faire des "manchettes" (frappes) sur la balle. La balle est maintenant mise en jeu à l'intérieur du cercle. L'objectif est de réaliser le plus grand nombre de contacts de joueur à joueur sans que la balle ne touche le sol.

Variations :

1. Les joueurs se tiennent les deux pieds sur un élément de parcours et ne doivent pas le quitter pendant le jeu. La balle est maintenue en l'air avec les bâtons en bois.
2. Les éléments de parcours sont orientés vers le centre et les joueurs se tiennent sur un seul pied.
3. Deux joueurs se tiennent chacun sur un élément de parcours.

Traversée du sommet

- **Nombre de joueurs** : 4 - 16
- **Matériel** : Cordes (pour le "sommet"), éventuellement des bâtons en bois et des éléments de parcours.

Règle du jeu : Les cordes sont nouées et tendues à hauteur de pas des joueurs. Comment le groupe traverse-t-il le "sommet" sans le toucher ni le contourner ? Les joueurs discutent d'abord de toutes les possibilités pour franchir le sommet, puis choisissent leur plan.

20. Service de livraison de colis

- **Nombre de joueurs** : 4 - 16
- **Matériel** : Cordes, boîte (pour la "station postale"), balle + éléments de parcours + bâtons en bois (pour les "colis").

Règle du jeu : La station postale (la boîte) est d'abord installée et les colis (balle, éléments de parcours, bâtons) sont dispersés dans la pièce. Les joueurs sont attachés ensemble avec les cordes pour former un service de livraison de colis. Les joueurs extérieurs du service de livraison tiennent fermement la corde. Deux joueurs sont désignés comme "chauffeurs" et doivent ramasser les colis et les déposer à la station postale. Cependant, chacun ne peut ramasser qu'un seul colis, et les deux colis doivent être livrés à la station postale avant que les suivants ne puissent être ramassés.

ATTENTION : La corde ne doit pas monter au-delà des aisselles et ne doit pas être serrée trop fort.

Variation : Le service de livraison ramasse tous les colis et ne les livre qu'une seule fois à la station postale.

Pelleteuse

- **Nombre de joueurs** : 4 - 16
- **Matériel** : Boîte (pour le "benne"), balle, cordes + éléments de parcours (pour la "pelleteuse").

Règle du jeu : Le groupe construit une pelleteuse avec les cordes et les éléments de parcours disponibles. Les "conducteurs" de la pelleteuse ramassent la balle (le "matériau") du sol et la transportent jusqu'à la benne (la boîte).

22. Colosse de Rhodes

- **Nombre de joueurs** : Plus de 3
- **Matériel** : 2 éléments de parcours (pour les "socles"), bâtons en bois.

Règle du jeu : La statue (un joueur) se tient les pieds sur chacun des deux socles (éléments de parcours). De temps en temps, il est nécessaire que la statue quitte l'emplacement prédéfini, sans cependant bouger d'un millimètre des socles. Pour cela, il est nécessaire de construire une sous-structure avec les éléments disponibles, à l'aide de laquelle la statue peut être déplacée d'au moins 10 cm dans toutes les directions.

Variations :

1. La statue est transportée sur une distance donnée.
2. La statue est poussée le long d'obstacles.

Tapis volant

- **Nombre de joueurs :** Plus de 1
- **Matériel :** Bâche (pour le "tapis"), cordes, bâtons en bois, éléments de parcours.

Règle du jeu : Faites voler le tapis ! Pour cela, tous les éléments disponibles peuvent être utilisés de manière à ce que le tapis (la bâche) puisse être étendu dessus sans toucher le sol. Les éléments ne doivent être posés lâchement sur le sol ou assemblés. Aucun outil supplémentaire ne doit être utilisé.

Préparer sa valise

- **Nombre de joueurs :** 2 - 16
- **Matériel :** Boîte (pour la "valise"), balle/bâtons en bois/bâche/éléments de parcours (pour le "contenu de la valise"), cordes.

Règle du jeu : On part en voyage et il faut faire la valise (la boîte). Cependant, le contenu de la valise ne doit pas être touché avec les mains, mais uniquement avec les cordes. Le but est de tout ranger soigneusement dans la valise.

Variations :

1. La boîte doit d'abord être dépliée avec les cordes.
2. Une fois que tous les bâtons en bois et éléments de parcours sont dans la boîte, la balle doit être lancée dans la boîte à la fin. Mais pas n'importe comment, la balle doit être transportée avec la bâche posée sur les cordes.

Acte d'équilibre

- **Nombre de joueurs :** 4 - 10
- **Matériel :** Bâtons en bois, bâche.

Règle du jeu : Chaque joueur équilibre un bâton en longueur sur un ou plusieurs doigts, ou sur la main. Tous les joueurs doivent ensuite atteindre la bâche, située à une certaine distance, et se tenir dessus sans qu'aucun bâton ne tombe.

Variation : La difficulté peut être augmentée en pliant la bâche.

Danser le Sirtaki

- **Nombre de joueurs :** 3 - 16
- **Matériel :** Éléments de parcours.

Règle du jeu : Tous les joueurs se placent de côté sur les éléments de parcours qui forment un cercle. Les pieds doivent être serrés les uns contre les autres, sans laisser d'espaces. Les joueurs commencent alors à "danser" et se déplacent en cercle d'un élément de parcours à l'autre. Les joueurs ne doivent ni se toucher, ni toucher le sol. Celui qui s'accroche à un coéquipier ou sort d'un élément de parcours est éliminé et retire cet élément du jeu. Le cercle se rétrécit alors. Les deux derniers joueurs restants ont gagné.

Variations :

1. Les joueurs se tiennent en longueur sur un élément de parcours.
2. Pendant qu'ils dansent en cercle, les joueurs doivent répondre aux questions posées par un meneur de jeu.

Bascule à calcul

- **Nombre de joueurs :** 3 - 8
- **Matériel :** Un élément de parcours sur un bâton en bois par joueur (pour la "bascule").

Règle du jeu : Un joueur se tient sur chaque bascule (un élément de parcours sur un bâton en bois). Au début, chacun choisit un nombre. La règle : plus le nombre est grand, plus c'est difficile. Le joueur qui a choisi le plus petit nombre commence. Il pose un problème de calcul qui doit donner le nombre d'un autre joueur. Le premier nombre du problème est indiqué en frappant la bascule (par exemple, gauche, droite, gauche, droite = 4). Puis il dit par exemple "fois 2 plus 4". Comme le résultat est 12, c'est alors au joueur avec le numéro 12 de poser le problème suivant. Si un joueur ne remarque pas que c'est son tour, il est éliminé. Si un joueur pose un problème de calcul qui donne un nombre n'appartenant à aucun autre joueur, il est également éliminé. Les 2 derniers joueurs restants ont gagné.

Remarque : Ne fonctionne que sur un sol plat.

Variation : Une tâche de calcul est donnée aux deux derniers joueurs. Celui qui répond correctement en premier gagne.

