



Le festival scout de l'animation

PRISES UNIQUES

Tranches d'âge concernées : baladins, louveteaux, éclaireurs, pionniers

1. LA PRISE "FOULARD"

Les participants glissent leur foulard derrière eux, dans leur ceinture ou dans leur pantalon, de telle sorte qu'il pende sur une même longueur chez l'un et l'autre. L'objectif est d'attraper le foulard de l'autre sans s'être fait dérober le sien. On ne peut attaquer un concurrent tombé par terre, mais on ne peut pas non plus tomber volontairement au sol. Sinon, c'est pas le jeu.

Se mettre d'accord au départ sur le nombre de mains (une ou deux, habituellement) qu'on peut utiliser.

Se mettre aussi d'accord sur la question de savoir si on peut agripper l'autre, par ses vêtements ou par ses membres ou bien si ces gestes sont interdits.

Possibilités de handicap

Le foulard d'un joueur moins fort peut dépasser moins.

Un joueur plus fort ne peut utiliser qu'une seule main alors que son adversaire joue avec deux.

Un joueur (vraiment) plus fort fait pendre son foulard devant lui, non derrière.

2. LA PRISE "BISOU"

L'objectif est de donner un bisou sur le front de l'autre. Prise déconseillée dans des sections canalisant difficilement les élans nés de la coéducation parce qu'il s'y observe plus d'erreurs de "visée" que dans d'autres sections.

3. LA PRISE "PIERRE, PAPIER, CISEAUX"

Les deux joueurs cachent une main derrière leur dos. Ils répètent ensemble "pierre, papier, ciseaux". Au moment de dire "ciseaux", ils présentent leur main dans l'une des trois positions suivantes :

Position de la pierre : le poing est fermé

Position du papier : la main est présentée à plat, les doigts collés les uns aux autres

Position des ciseaux, deux doigts (habituellement l'index et le majeur) sont tendus, les autres sont repliés.

Le principe est que la pierre écrase les ciseaux, lesquels coupent le papier qui emballe la pierre. Quelqu'un qui présente la pierre bat donc celui qui présente les ciseaux, celui qui présente les ciseaux bat celui qui présente le papier et celui qui présente le papier bat celui qui présente la pierre.

Si les deux joueurs présentent la même figure, ils recommencent la partie.

Il faut définir avant le début du jeu si la prise se fait en une, deux, trois ou plus encore de parties gagnantes.

A noter que cette prise est exactement équivalente, dans son principe, à un tirage au sort.

4. LA PRISE "TAPE CUL"

L'objectif est que le pet de l'autre touche le sol.

On essaie de ne pas lui faire mal. Variante : ce sont les deux épaules qui doivent toucher le sol.

5. LA PRISE "QUARTET"

Chaque joueur est muni d'une carte reprenant un certain nombre de caractéristiques d'un objet, d'un personnage ou d'une quelconque autre réalité en rapport avec le thème du jeu.

Exemples : Personnages des aventures de Tintin : âge, vitesse, force, nombre d'apparitions dans les albums, quotient intellectuel, etc...

Avions : vitesse, puissance, prix, rayon d'action, consommation, etc...

Pays : superficie, population, produit intérieur brut par habitant, "cote touristique", etc...

Chaque joueur a une carte. Celui qui a touché le premier son adversaire a le choix de la rubrique. Le joueur dont le score indiqué sur sa carte est le meilleur (il s'agira parfois de la valeur la plus élevée, parfois la valeur la plus faible, selon la caractéristique) remporte la prise.

Les joueurs d'une équipe peuvent s'échanger leurs cartes entre eux au cours du jeu, de telle sorte que les adversaires ne puissent pas retenir quel est la caractéristique faible de chacun d'eux.

Certaines cartes présentent des caractéristiques généralement plus favorables que d'autres. On prévoira dès lors plus de cartes que de joueurs, un animateur circulant sur l'aire de jeu interpellant des joueurs pour échanger sa carte contre une autre. Il y a ainsi un renouvellement régulier du jeu.

6. LA PRISE "AU FIL DE LAINE"

Un fil de laine est accroché autour du bras ou de la cheville de chaque joueur. Est gagnant celui qui est parvenu à arracher celui de l'autre.

7. LA PRISE "SPAGHETTI"

Les deux participants tiennent un spaghetti (cru de préférence) dans une main. Est gagnant celui qui parvient à briser celui de l'autre.

Possibilités de handicap : le joueur le moins fort peut avoir un spaghetti moins long au départ, ou un macaroni plus résistant.

8. LA PRISE "VOIX"

Les deux participants commencent en même temps, sur un signal convenu (par exemple le bras de l'un d'eux s'abaisse) à dire "Aaaaaaaaaaaaaaaaa" (on peut choisir une autre voyelle !). Le premier qui s'arrête pour reprendre son souffle a perdu.

9. LA PRISE "BRAS DE FER"

Les deux participants s'adonnent à une partie de bras de fer. C'est celui-là qui gagne qui gagne.

10. LA PRISE "DE LA PRISE" OU "PRISE AU CARRÉ"

Les participants ont à leur cou un collier où pend une prise femelle. Dans celle-ci se trouve une fiche mâle à laquelle pend un fil. L'emporte le premier qui a arraché la prise mâle de la prise femelle de l'adversaire.

11. LA PRISE "PINCE À LINGE"

Les joueurs sont armés d'une pince à linge. L'emporte le premier qui parvient à la faire tenir à un vêtement de l'autre.

12. LA PRISE "AU PREMIER QUI RIRA"

Les deux joueurs tiennent, de leur main droite, le menton de l'autre. Ils déclament ensemble la ritournelle suivante : "je te tiens, tu me tiens par la barbichette. Le premier qui rira aura une tapette." A partir de ce moment-là, le premier qui rit perd la prise. Prise qui peut durer. Intéressante pour les jeux de 48h pas très préparés.

13. LA PRISE "DE LA PATATE DANS LA CUILLER"

Chaque joueur se trimbale avec une cuiller à soupe et une pomme de terre (laquelle peut être remplacée par une balle de ping-pong). Au moment de la prise, chacun dépose la pomme de terre dans la cuiller dont l'extrémité (côté manche) est tenue en bouche. Le premier qui parvient à faire tomber la pomme de terre de l'autre gagne la prise.

14. LA PRISE "DU GOBELET D'EAU"

Les deux joueurs sont munis d'un goblet d'eau qu'ils tiennent à la main. L'emporte celui qui parvient à vider complètement le goblet de l'autre. Prévoir des postes de ravitaillement en eau un peu partout sur l'aire de jeu. Il convient d'éviter cette prise par temps très froid parce que l'eau, en gelant, risque de s'accrocher aux parois du goblet.

15. LA PRISE "STRATÉGO"

Chaque joueur détient une carte attestant son grade. Le grade supérieur bat son inférieur.

16. LA PRISE "DU BRAS"

L'emporte celui qui parvient à forcer l'autre à baisser son bras droit.

17. LA PRISE "DE LA QUEUE DES BANDARLOGS"

Un morceau de corde est glissé dans la ceinture ou le pantalon de chaque joueur, l'autre extrémité pendant au sol (on peut y accrocher un bouchon pour la lester). L'emporte celui qui parvient à faire perdre cette " queue " à l'autre joueur. On ne peut utiliser les mains. Il s'agit donc d'essayer de marcher sur la queue de l'autre.

18. LA PRISE "DU PIED DROIT"

L'emporte celui qui parvient à marcher sur le pied droit de l'adversaire.

19. LA PRISE "DU POMPIER"

Chaque joueur porte une cible de papier journal sur le cœur. Il est par ailleurs aussi armé d'une seringue (sans aiguille !) ou d'un revolver à eau. L'emporte le joueur qui parvient à mouiller, même partiellement, la cible de l'autre. Prévoir de nombreux postes de ravitaillement d'eau sur l'aire de jeu. Ne pas utiliser cette prise dans un jeu qui nécessitera un grand nombre de prises, car les joueurs se retrouveront vite mouillés et les nouvelles cibles s'humidifieront indépendamment de toute atteinte par le jet de l'adversaire.

20. LA PRISE "DE LA CHAUSSURE"

L'emporte le joueur qui parvient à enlever la chaussure de l'adversaire.

21. LA PRISE “DES BALLONS”

Chaque joueur a un ballon attaché à son pied à l'aide d'une ficelle. L'emporte celui qui parvient à faire exploser celui de l'autre. Handicap : un joueur plus fort peut avoir une ficelle plus longue et/ou un ballon plus gonflé.

22. LA PRISE “DES BALLONS” (AUTRE VERSION)

Chaque joueur a un ballon dégonflé. Au signal, l'un et l'autre se mettent à le gonfler. Le premier qui le fait exploser à gagner.

23. LA PRISE “DE L'OBJET CACHÉ”

Celui qui a touché son adversaire a 30 secondes pour y trouver un objet caché. Cette prise est peut-être à utiliser avec une certaine modération dans les sections pratiquant la coéducation.

24. LA PRISE “DE L'AUTOCOLLANT”

L'emporte celui qui parvient à coller un autocollant sur une partie déterminée de l'adversaire (son torse, son bras, son dos).

25. LA PRISE “DE LA PLUME”

L'emporte celui qui parvient à enlever une plume que l'autre porte aux cheveux. On peut remplacer la plume par une casquette ordinaire, auquel cas la prise portera le nom de “prise à la casquette”.

26. LA PRISE “DU BOUCHON NOIRCI”

L'emporte celui qui, à l'aide d'un bouchon noirci à la flamme (fourni) parvient à laisser une marque sur la joue de l'autre.

27. LA PRISE “DE LA CRAIE”

L'emporte celui qui parvient à laisser une marque à la craie (celle-ci est fournie aux participants) sur la chaussure gauche de l'adversaire.

28. LA PRISE “DE LA BOUGIE”

L'emporte celui qui parvient à éteindre la bougie de l'autre. Prise déconseillée dans les endroits battus par le vent, ainsi que dans les sapinières bien sèches au milieu du mois d'août.

29. LA PRISE “COMBAT NAVAL ”

Les deux joueurs sont munis d'une grille de 10 cases sur 10 et s'adonnent à une partie de combat naval. Celui qui la gagne emporte la prise. Attention, cette prise dure longtemps.

30. LA PRISE “IL OU ELLE ?”

Les deux joueurs inscrivent sur un bout de papier le nom d'une personne de la section ou du camp. Chacun, à tour de rôle, pose une question à l'autre, à laquelle il ne peut répondre que par “oui” ou par “non”. Le premier qui a identifié la personne à laquelle son adversaire faisait référence l'emporte. Si un joueur fait une proposition, mais qu'elle s'avère erronée, il perd la prise.

31. LA PRISE “DU MOT QUI SE CONSTRUIT”

Les joueurs proposent, tour à tour, une lettre, de telle sorte qu'ils construisent peu à peu un mot de la langue française (verbes conjugués admis, ainsi que mots mis au pluriel et/ou au féminin). Celui qui ne sait plus ajouter de lettre perd la prise.

Si un joueur est bloqué parce qu'il ne connaît pas le mot qui se construit, il peut demander à l'autre le mot auquel il pense. Si il reçoit une réponse satisfaisante, il perd la prise (ce qui le satisfait moins); si il n'en reçoit pas, il la gagne. Par exemple, Roger commence par la lettre I (il pense à “intégration”). Robert, qui pense à “isoyète”, continue avec la lettre S. Roger cherche un mot commençant par IS pour poursuivre la partie et tombe sur “ischion”, la très célèbre partie de l'os iliaque. Il dit donc C pour faire ISC. Robert abandonne son isoyète et pense à “hyschémie”, cette célèbre anémie locale, cet arrêt ou insuffisance de la circulation du sang dans un tissu ou un organe. Il continue donc en proposant la lettre H. Cela fait ISCH. Roger continue de penser à “ischion” et poursuit donc avec la lettre I. Malheur à Robert : il oublie un instant l'existence de “ischion” et “ischiatique”, ne voit pas comment il pourrait poursuivre la partie, croit que Roger le bluffe et l'interroge : “A quoi penses-tu ?” “A ischion”, répond Robert, triomphant, prenant la vie de Roger, qui penaud, s'apprête à parcourir à cloche-pied les 17 kilomètres qui le séparent de son camp. Bien fait pour sa pomme. Quel con, ce Roger !

32. LA PRISE “DU NORD”

L'un des joueurs pose sur le sol, à un endroit relativement plat, un papier sur lequel est imprimé un cercle et son centre. Chaque joueur marque sur le cercle l'endroit qui lui semble indiquer le nord. Une boussole permet de déterminer qui est le plus près de la vérité et, par conséquent, qui gagne la prise.

33. LA PRISE “DE LA PELURE”

Chaque joueur pèle une pomme de terre avec son canif. Celui qui a fait la plus longue pelure gagne.

34. LA PRISE “DE LA TOUPIE”

Chaque joueur a une toupie. Ils la font tourner en même temps. Le premier dont la toupie s'arrête a perdu la prise. Prévoir de nombreux endroits bien plats (poêles, lèches-frites, etc...) sur l'aire de jeu.

35. LA PRISE “DES PETITS PAS”

Les joueurs s'écartent d'environ quatre ou cinq mètres. Chacun d'eux fera ensuite, l'un après l'autre, un pas vers son adversaire. Par pas, il faut comprendre qu'il dépose son pied le plus éloigné (son pied “arrière”) juste devant son autre pied, de telle sorte que le talon de ce pied soit exactement contre l'avant de l'autre chaussure. Les deux joueurs s'approchent ainsi l'un de l'autre, et celui dont le pied touche le premier celui de son adversaire a gagné.

36. LA PRISE “DU CERCLE”

Les joueurs se promènent chacun avec une corde de plus ou moins 2,5 m nouée de manière à former une grande boucle. Chaque joueur dissone sa corde au sol, de manière à ce qu'elle forme le périmètre d'une surface proche du cercle. Le premier qui pose un pied dans l'une de ces deux surfaces a perdu la prise.

37. LA PRISE “SUMO”

Les joueurs se promènent chacun avec une corde longue d'une petite dizaine de mètres nouée de manière à former une grande boucle. Un des deux joueurs dissone la sienne au sol de manière à former le périmètre d'une surface proche du cercle. A perdu la prise le premier qui pose sur le sol un pied ou n'importe quelle partie du corps hors de cette surface.

38. LA PRISE "DE LA BASTILLE"

Les deux joueurs inscrivent simultanément une lettre sur un papier, sans le montrer à l'autre. L'un doit ainsi choisir une voyelle, l'autre une consonne. Cela fait, ils se la montrent mutuellement. La consonne vient d'abord, la voyelle ensuite. Chacun doit ensuite trouver des mots qui commencent par ces deux lettres.

Exemple, si la consonne est "B" et la voyelle "A", ils diront l'un après l'autre "baleine", "banane", "bateau", "bandeau", "bas", "bavard", "bagout", "barge"... ? "Ouais t'a perdu fieu !" "Mais non, je réfléchissais !" "Hé ! T'as pas à réfléchir une heure, hein !" "J'ai pas réfléchi une heure, d'ailleurs j'en ai un autre : Babar !" "On peut pas les noms propres, t'as perdu !" "Si on peut pas les noms propres, alors je dis bazar !" "Non, c'est trop tard. T'as perdu maintenant. Donne-moi ta vie !" "Non, j'ai pas perdu, j'ai dit un mot" "Oui, mais trop tard, et puis c'était un nom propre !" "C'est pas un nom propre, bazar" "Baloo ! Il fait rien que tricher !" "C'est pas vrai, j'ai dit bazar, et d'abord, tu as dit qu'on ne pouvait pas dire des noms propres, et toi, tu dis Baloo. C'est un nom propre Baloo !" "Allons, allons que se passe-t-il ici ?" "Baloo, il fait rien que tricher çui-là" "C'est même pas vrai, eh, menteur !" "Il a plus dit de mot, il a perdu "Menteur ! Menteur ! Menteur !" "Allons, allons ! On se calme. Puisque vous ne savez pas vous décider, faites une prise de foulard, et qu'on en parle plus !"

39. LA PRISE "PÉTANQUE"

Les deux joueurs avisent un élément un peu particulier du décor (le pied d'un arbuste, un caillou, une fleur, une bouse de vache, un morceau de bois qu'ils auront préalablement planté dans le sol). Ils s'en écartent de quatre mètres. Chacun lance alors un objet (un caillou, une pomme de pin, son foulard mais pas son foulard dans le cas où la cible désignée est une bouse). L'emporte celui dont l'objet lancé a atterri le plus près de la cible désignée.

40. LA PRISE "RÉFLEXE"

Un joueur tient verticalement une règle graduée de 40cm par le dessus. L'autre joueur dispose sa main de telle sorte que le bas de la règle se trouve entre son pouce et son index, sans toutefois qu'aucun de ses doigts ne touche la règle. Sans prévenir, le premier joueur lâchera subitement la règle qui, gravitation aidant, se mettra à tomber entre les doigts ouverts de son adversaire. Celui-ci doit alors fermer ses doigts le plus vite possible sans baisser son bras. On mesure son temps de réaction à la graduation indiquée par ses doigts fermés. L'opération est renouvelée, mais en intervertissant les rôles. Le plus petit temps de réaction l'emporte.

41. LA PRISE "CROCODILE"

Les deux joueurs se font face, en appui sur les mains (dans la position qu'ils adopteraient s'ils allaient commencer des pompes). L'emporte le premier qui fait tomber l'autre.

42. LA PRISE "DE L'AVION"

Chaque joueur se promène avec un certain nombre de feuilles de format A4 (ou A5, qui correspond à la moitié du A4). Au moment de la prise, chaque joueur prend l'une de ces feuilles et la plie de manière à obtenir un avion en papier. Les deux joueurs lancent leur avion en même temps, et dans la même direction, partant d'un même point. Celui dont l'avion atterrit le plus loin l'emporte. Prière d'aller ramasser ses papiers après.

43. LA PRISE "DU FEU"

Chaque joueur met en même temps le feu à une feuille de papier. Le premier dont la feuille s'éteint sans avoir complètement brûlé, ou qui lâche sa feuille perd la prise. Faire super gaffe à l'endroit où on joue cette prise. Eviter tout risque d'incendie.

44. LA PRISE "DE L'ALLUMETTE"

Les joueurs allument ensemble une allumette. Le premier dont l'allumette s'éteint a perdu. On ne peut pas souffler sur celle de l'autre. Faire super gaffe à l'endroit où on joue. Eviter la prise dès qu'il existe le moindre risque d'incendie.

45. LA PRISE "DE LA CARTE"

Chaque joueur a une carte à jouer glissée dans la chaussette (un bout doit dépasser), face contre la peau. Le premier qui parvient à dire à son adversaire de quelle carte il s'agit l'emporte. Il faut changer régulièrement de carte (c'est-à-dire en donner au moins une dizaine à chaque joueur). On peut aussi convenir que le premier qui ôte la carte de l'autre l'emporte, tout simplement.

46. LA PRISE "DU PARI"

Chaque joueur a quelques cartes à jouer en poche. Il en tire une au sort qu'il ne montre pas (tout de suite) à son adversaire. Chacun fait ensuite le pari de savoir si la carte de l'adversaire est plus élevée en valeur ou moins élevée que la sienne. (À cette fin, l'as est meilleur que le roi, et en cas d'égalité, cœur l'emporte sur carreau qui l'emporte lui-même sur trèfle, lequel l'emporte sur pique.) Chacun présente ensuite sa carte à l'autre, ce qui permet de savoir si les paris ont été réussis. Si les deux joueurs se trompent ou si ils ont tous les deux raisons (c'est-à-dire si leurs paris étaient compatibles), on recommence avec une autre carte tirée au sort.

47. LA PRISE "CACTUS"

Les deux joueurs avisent chacun un arbre pas trop mince. Au signal, ils s'accrochent au tronc de celui-ci, l'enserrant dans leurs bras et leurs jambes. Le premier qui lâche prise perd la partie. Il convient que les diamètres des arbres soit relativement similaire.

48. LA PRISE "DU FLAMANT ROSE"

Les deux joueurs doivent, à cloche-pied, faire perdre l'équilibre à l'autre. Celui qui y parvient l'emporte.

49. LA PRISE "DE LA BÛCHE"

Les deux joueurs ont un marteau et un clou d'égale longueur (sauf si on veut introduire des handicaps). Je veux dire par là que le clou du joueur A et celui du joueur B ont la même longueur, non pas que le clou et le marteau de chacun d'eux ont la même longueur. Au signal, ils enfoncent leur clou dans une bûche (non, pas dans un arbre vivant!). Le premier qui a terminé l'emporte.

50. PRISE "PLANCHETTE"

Chaque joueur dispose d'une planchette (20 x 10 cm). Les planchettes sont distantes de 1 bras et le but est de faire tomber l'autre en restant en équilibre sur sa planchette.

51. PRISE "T'ES PAS CAP"

Chaque joueur dispose de plusieurs cartes cap' ou pas cap' (par exemple : "faire 10 cumulets sans s'arrêter"). Les paquets de cartes sont les mêmes pour les différents joueurs. Le premier qui "est pas cap" a perdu.

52. PRISE "SOUPLESSE"

Les joueurs se placent debout jambes tendues et le premier qui ne touche plus le sol avec ses doigts a perdu.

53. PRISE "GAULOISE"

Dans chacune des équipes, il y a des joueurs avec un foulard autour du bras, ou de la tête, ou de la jambe. Le foulard doit être très visible. Les équipes répartissent équitablement les foulards à la tête, au bras et à la jambe. Seuls les foulards à la tête prennent les foulards au bras. Seuls les foulards au bras prennent ceux à la jambe. Et seuls les foulards à la jambe prennent ceux à la tête. Ceci permet beaucoup plus de stratégie et d'intelligence. La prise se fait au toucher.

54. LA PRISE "PRÉNOM"

Chacun des joueurs dit à son tour un prénom commençant par a, b, c... Il a 3 secondes pour trouver. Dès qu'il est bloqué, il a perdu.

55. LE COMBAT DE POUCES

Les deux joueurs, pouce en l'air, referment leurs autres doigts de sorte à faire comme un crochet avec l'une de leur main (la gauche ou la droite mais la même pour chacun). Ils emboîtent alors ces deux mains "symétriques": les deux pouces se retrouvent donc en face-à-face, prêts à s'affronter dans un terrible combat. Le départ du combat se fait par un décompte "1...2...3..." rythmé par un mouvement synchronisé des pouces qui basculent de gauche à droite et se croisent à chaque décompte. Lorsque le 'trois' à été dit, les pouces se dressent alors, fiers comme des paons et sûr de gagner le combat. Pour cela, un pouce doit plaquer son pouce-adversaire (en d'autres termes, le joueur doit caler le pouce de son adversaire en l'immobilisant de son propre pouce). Dès qu'un pouce est "pris", il y a point pour l'adversaire. On peut jouer une seule partie ou compter jusqu'à ce que deux points d'écart séparent les joueurs.

56. LA PRISE PQ

Les deux adversaires saisissent une bande de papier toilette longue de trois feuilles. Ils tiennent cette bande par chacune de ses extrémités. Au top départ, ils se mettent à tirer de leur côté. L'emporte celui qui se retrouve avec deux feuilles lors de la séparation en deux de la bande.

Remarques : ne pas prendre un papier type "collectivité" qui ne présenterait pas de traits de prédécoupe. De même, on veillera à ne pas laisser traîner les restes du combat dans la nature. A cet effet, exiger des joueurs un passage par un camp central où échanger l'arme usée avec une nouvelle s'avérer de grand intérêt. Enfin, veiller à ne pas épuiser la réserve de l'intendance en papier... D'autant plus que la section que vous animez est jeune (no comments).