

## JEU N°1 :

### LA CHASSE AUX BISONS

Préparer le terrain de chasse : poser une nappe sur le sol au centre de la pièce, c'est le camp du chasseur (il n'a pas le droit d'en sortir). Le reste de la pièce est la prairie des bisons. Le chasseur s'installe sur son terrain. Les bisons (tous les autres enfants) se groupent à quatre pattes à une extrémité de la pièce.

Au signal le troupeau s'élançe. Il faut traverser la pièce en essayant de ne pas se faire toucher par le chasseur (sans jamais passer dans son camp).

Les bisons touchés doivent s'asseoir dans le camp du chasseur. Ils devront manger un peu d'herbe ! (bol de salade coupée posée dans le camp du chasseur)

Le bison vainqueur remplace le chasseur qui devient bison à son tour.

## JEU N°2 :

### APACHE OU MOHICAN

Chaque enfant tire un badge au sort. Selon ce qu'indique le badge, il fera partie de la tribu des apaches ou de celle des mohicans.

Muni de son badge, chaque indien doit participer à la cérémonie d'initiation de sa tribu.

Pour les mohicans :

1. Rester sur un pied pendant 30 secondes en se pinçant le nez
2. Manger une petite cuillère de pemmican (fromage blanc + un peu de sel)
3. Se faire maquiller : nez blanc + 2 traits noirs sur chaque joue

Pour les apaches :

1. Se tirer les oreilles pendant 30 secondes
2. Boire une cuillère de l'élixir du Grand Sachem (thé froid non sucré)
3. Se faire maquiller : menton blanc + 2 traits rouges sur chaque joue



## JEU N° 3 :

### ATTRAP'GRI-GRI

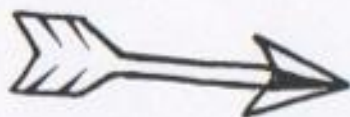
Les 2 tribus se mettent en ligne face à face, chacune à une extrémité de la pièce. Chaque joueur reçoit une carte-animal.

On place le gri-gri au centre de la pièce. Le meneur de jeu appelle un animal. Les deux indiens de chaque tribu qui portent ce nom d'animal se précipitent pour essayer d'attraper le gri-gri et être le premier à le ramener à sa tribu. Le plus rapide fait gagner un point à son équipe.

Tous les animaux doivent être appelés; on peut appeler plusieurs fois les mêmes.

La première équipe qui totalise 15 points gagne des mirlitons (1 par enfant).

Les perdants recevront les leurs après avoir fait le tour de pièce en chantant un chant de guerre indien (wooh, wooh, wooh, en frappant ses lèvres avec sa main)



## JEU N° 4 : LA COURSE DES PURS-SANGS

Les joueurs se groupent par tribu (2 chevaux et 3 cavaliers par tribu).

Un cavalier de chaque équipe monte sur son cheval (un enfant à 4 pattes). Il tient en main une cuillère.

On marque le point de départ à une extrémité de la pièce. On place à l'autre extrémité un récipient contenant des bonbons.

Le but du jeu est d'aller ramasser le plus de bonbons possible avec sa cuillère et de les ramener au point de départ pour les mettre dans le bol de son équipe.

Chaque cavalier à tour de rôle fera le parcours.

Attention, les bonbons qui tombent pendant le trajet sont remis dans le récipient commun !

L'équipe dont les cavaliers auront ramassé le moins de bonbons ne pourra les manger qu'après avoir fait le tour de la pièce à 4 pattes en hennissant.



## JEU N° 5 : LA FAMILLE MANITOU

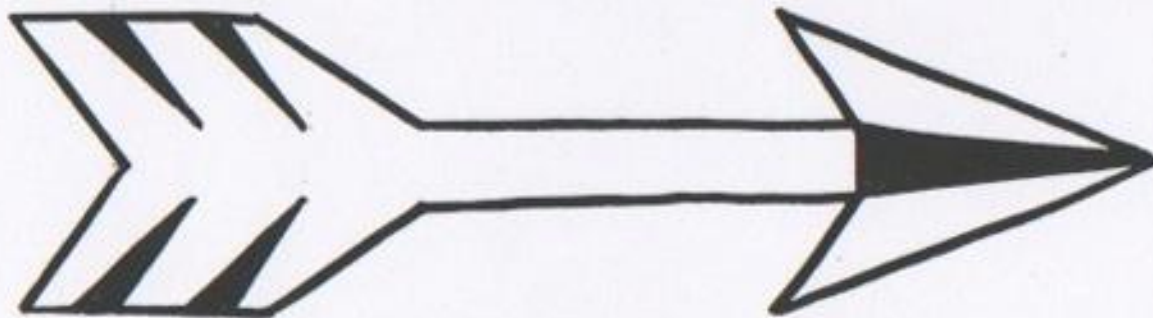
On fait sortir un enfant de la pièce. Dans le groupe restant on choisit 4 enfants de tailles différentes. Chacun enfle un collier félicite : père, mère, fils, fille du plus grand au plus petit. Les autres enfants s'asseyent (c'est le public !).

On bande les yeux de l'enfant qui est sorti avant de le faire rentrer dans la pièce.

On le place en face de la « Famille Manitou ». Pendant que le public compte lentement à voix haute jusqu'à 20, il doit essayer de mettre la famille par ordre de tailles, du plus grand au plus petit (si on y arrive pas au bout de 20 secondes, on est éliminé).

Chaque enfant, à tour de rôle, sortira de la pièce. Celui qui aura été le plus rapide gagnera un fer à cheval porte-bonheur.

- Penser à changer souvent les membres de la famille Manitou pour que les enfants ne les reconnaissent pas. Le père peut être une fille, la mère un garçon... cela augmente la difficulté !





## JEU N° 6 : SIOUX BALL'

Les enfants se groupent en 2 tribus (mohicans et apaches).  
On sépare la pièce en deux : une moitié sera le camp des mohicans, l'autre celui des apaches.  
On gonfle un ballon et on donne une sarbacane à chaque enfant.

Le meneur de jeu lance le ballon en l'air. Les apaches et les mohicans, à l'aide de leurs sarbacanes essayent d'empêcher le ballon de tomber dans leur camp. Quand il tombe dans le camp d'une des deux tribus, la tribu adverse gagne 10 points. Le meneur de jeu relance alors le ballon en se mettant toujours au centre de la pièce. La première tribu qui marque 200 points gagne le paquet de boules de cotillon.



## JEU N° 7 : LE SERPENT À SONNETTES

(Pour accrocher la queue du serpent, enfiler le fil plastique dans le passant de la ceinture du pantalon ou le nouer sur une ceinture que l'on se passera de l'un à l'autre)

Les enfants se groupent en 2 tribus (mohicans et apaches). Un enfant de chaque équipe tire une carte : il sera serpent ou indien. On bande les yeux des 2 joueurs avec un foulard. On attache la queue à sonnettes à la taille de celui qui est le serpent.

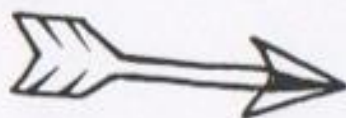
Le but du jeu : l'indien doit attraper la queue du serpent. Les 2 tribus s'assoient par terre en se faisant face. Seuls le serpent et l'indien ont le droit de se déplacer dans la pièce. Sans bouger, en les guidant par la voix, chaque tribu aidera soit l'indien à attraper le serpent, soit le serpent à ne pas se laisser attraper : « Serpent devant toi... Indien dans un coin, etc »

Si au bout de 3 minutes la queue du serpent n'a pas été prise par l'indien, sa tribu gagne 10 points. Si elle est prise, la tribu adverse gagne 10 points.

On choisit alors un nouvel indien et on recommence jusqu'à ce que tous les enfants aient participé.

L'équipe qui totalise 50 points gagne 5 petits jouets. L'équipe perdante recevra ses jouets après avoir fait le tour de la pièce en rampant comme un serpent.





## JEU N° 8 : AWAKARIDIPOKA

Les joueurs se mettent en file indienne en se tenant par la taille. Le meneur de jeu donne des ordres pour faire avancer la file d'indiens (ils doivent être donnés très rapidement pour que le jeu soit plus difficile et plus amusant !). Dès qu'un joueur se trompe de mouvement, tombe ou lâche la file, il est éliminé.

Le dernier indien gagne un aigle royal.

Awakari : marcher sur la pointe des pieds

Dikopa : avancer accroupi

Kapas : s'arrêter brusquement

Saliba : avancer jambes écartées

(Avant de commencer le jeu il faut s'exercer à retenir les ordres)

## JEU N° 9 : SUIVEZ LA PISTE !

On installe deux lignes de trois sièges, chaises ou tabourets (assez hauts pour que les enfants puissent passer dessous en rampant).

On pose 10 plumes au bout du parcours.

Les enfants forment leurs deux tribus. Au signal, un indien de chaque tribu part en rampant sous une file de sièges. Il doit ramener une plume à son point de départ le plus vite possible, en la tenant dans la bouche. Quand il arrive un deuxième indien de sa tribu part, et ainsi de suite.

La première tribu qui aura ramené 5 plumes gagne la partie. Elle gagne un paquet de bonbons à se partager.



## JEU N° 10 : LA CHASSE AU TRÉSOR

Cacher à l'avance ou pendant le goûter les objets correspondants aux énigmes.

Pour lancer la chasse au trésor on lira cette petite histoire aux enfants à haute voix :

*« Le vieux sachem, notre sorcier, n'arrive plus à se souvenir de l'endroit où il a caché un trésor, il y a très très longtemps. Par chance il vient de retrouver au fond de sa poche ce vieux morceau de cuir sur lequel est inscrit une énigme. A vous de la résoudre, elle vous mènera au trésor. Bonne chasse ! »*

Enigme 1 : à lire

Enigme 2 : sous un mocassin

Enigme 3 : sous une boîte de peinture

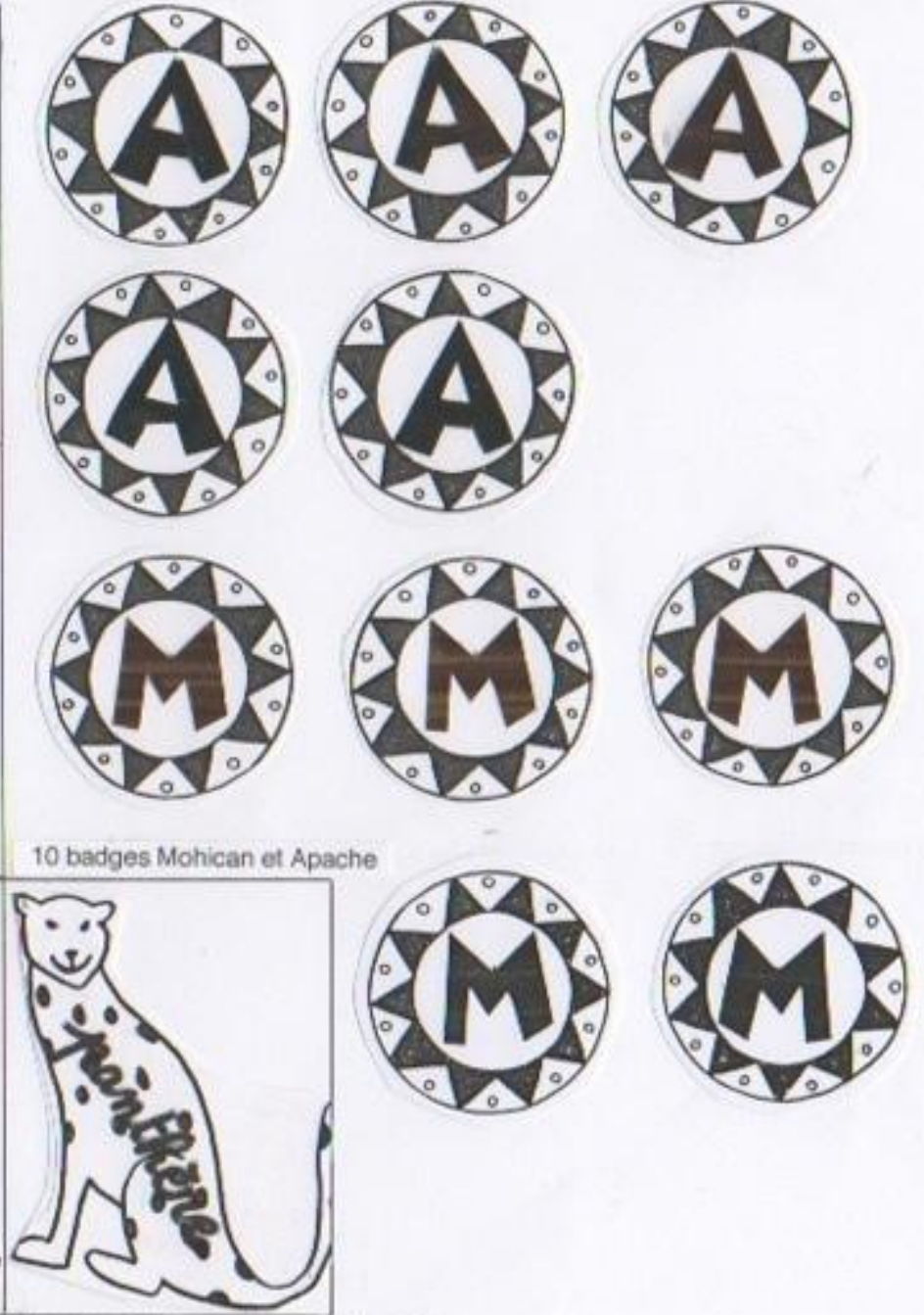
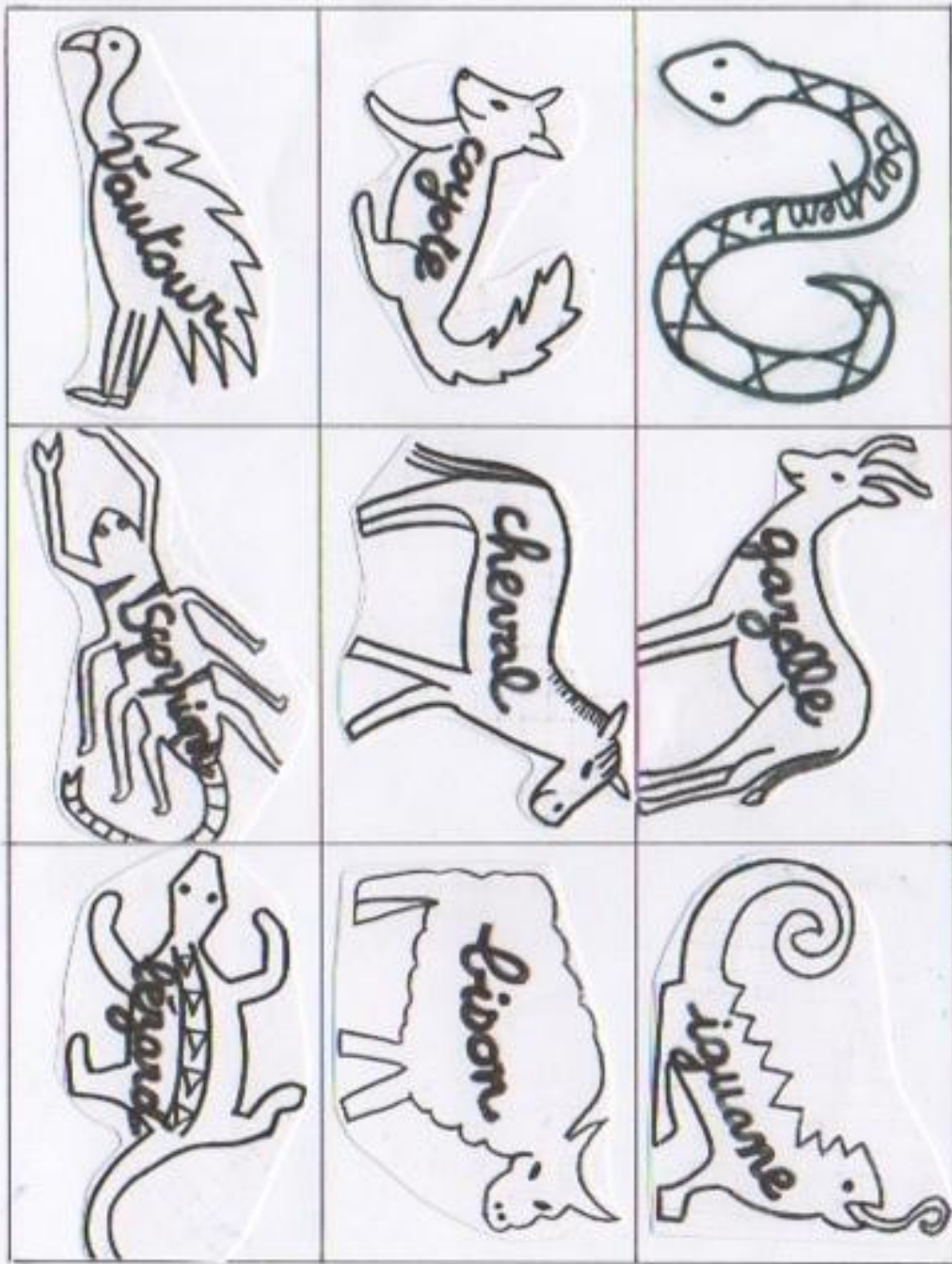
Enigme 4 : sous un pot rouge

Enigme 5 : sous une plume

Le trésor sera caché derrière un chapeau

Enigme n° 1 :  
Je suis une chaussure sans  
lacets

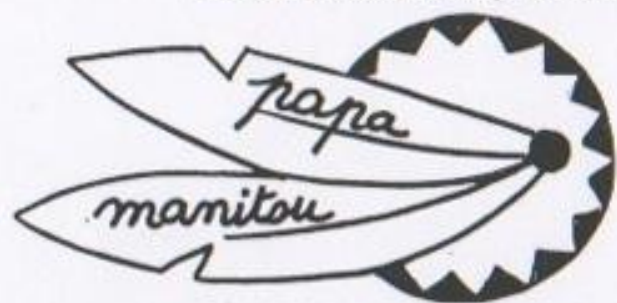
Enigme n° 1 :  
Je suis souple comme un  
gant, mais les indiens ne  
me portent pas aux mains



10 badges Mohican et Apache

10 cartes à découper pour le jeu n°2

Découper les 4 féliches, évier le petit rond et enfiler 1 m de fil



## ENIGMES A DÉCOUPER

FACILE

Enigme n° 2 :  
On me trouve sur un  
tableau ou sur la peau  
des indiens

Enigme n° 3 :  
Je suis un pot ni vert,  
ni jaune, ni bleu,  
qui suis-je ?



Enigme n° 4 :  
Nous sommes plusieurs  
sur la tête du grand chef  
indien

Enigme n° 5 :  
Si tu réunis les énigmes  
2, 3, 4 et 5 tu trouveras le  
trésor

DIFFICILE

Enigme n° 2 :  
Les indiens en mettent sur  
leurs visages avant de  
faire la guerre

Enigme n° 3 :  
Je suis un peau-rouge  
mais je ne suis pas un  
indien (attention, astuce !)



Enigme n° 4 :  
Tous les indiens en portent  
sur la tête

Enigme n° 5 :  
Si tu réunis les énigmes  
2, 3, 4 et 5 tu trouveras le  
trésor