L'anim en poche

Conception : Céline Van Aubel
Graphisme : Alain Muyshondt

Editeur responsable : Marthe Liénart – Présidente du Service Arc-en-Ciel – 41 rue du Bien Faire, 1170 Bruxelles, Belgique.
Arc-en-Ciel ASBL encourage toute publication, diffusion et usage de l'ouvrage à condition de mentionner la source de vos informations ou illustrations.

© Arc-en-Ciel ASBL, 2018.
2ème édition, août 2020.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 6
Pourquoi jouer ? 7
Méthode pour présenter un jeu 8

I. Petits jeux 9

A. Petits jeux sans matériel ***12***
1. L'alignement 12
2. Le nœud humain 13
3. Lion dors-tu ? 14
4. La cruche 15
5. Les hauts et les bas 16
6. La plus grande chenille 17
7. La colonne humaine 18
8. Le serpent et la grenouille 19
9. L'épervier 20
10. L'inspecteur des fous 21

B. Petits jeux avec matériel ***22***
1. Mort à… Vie à… 22
2. La tomate 23
3. La riposte 24
4. Passe chaise 25
5. Balle au prisonnier 26
6. La course des pieds 27
7. Les devins 28
8. L'oiseau muet 29
9. Guide et aveugle 30
10. Sans faire de bruit 31
11. Les pieds liés 32
12. Le foulard entre deux 33
13. Cavaliers en selle 34
14. Le dessinateur aveugle 35
15. La princesse prisonnière 36

16. Tape chaise 37
17. La chaise musicale coopérative 38
18. Le gros ballon qui roule 39
19. Pingouins sur la banquise 40
20. Chameaux-Chamois 41
21. La vache sans tache qui tache 42
22. Le bateau 43
23. Pays-ville 44
24. Le relais-mémoire 45

II. Grands jeux 47
A. Jeux à camps 51
B. Jeux à postes 53
C. Jeux de perception 55
D. Jeux de piste 57
E. Le jeu combiné 59
F. Pour t'inspirer plus d'originalité 61

III. Les jeux de soirée 63
A. Le grand jeu de soirée 63
B. L'activité dans la nuit 63
C. La veillée traditionnelle 64
D. La veillée théâtre 64
E. La veillée jeu 64
F. La veillée kermesse 64
G. La veillée réflexion 64
H. La veillée fiesta 65
I. La non veillée 65

IV. Les prises 67
A. La prise au fil de laine 67
B. La prise du Koala 67
C. La prise du coq 67
D. La prise du bouchon noirci 67
E. La prise de la craie 67
F. La prise du spaghetti 67
G. La prise de la pince à linge 68
H. La prise de l'avion 68
I. La prise de la voix 68

J. La prise du brin d'herbe 68
K. La prise de foulard 68
L. Pierre-papier-ciseaux 68

V. Les épreuves 69
A. Le blow-ball 69
B. Je cherche des yeux 69
C. Mastermind 70
D. Parcours d'obstacles 70
E. Former le mot… 70
F. Corde ensorcelée 70
G. L'amazone 70
H. L'ermite pêcheur 71
I. Les boyards 71
J. Memory 71
K. Babyboum 71
L. Les bâtonnets 71
M. Château de cartes 72
N. Le serveur 72
O. Parcours marche arrière 72
P. Pictionary les yeux bandés 72
Q. Péter les ballons les yeux bandés 72
R. A l'envers 72
S. Bac de kleenex 73
T. Le burger de la mort 73

VI. Création d'équipes 75
A. Les cartes coupées 75
B. Le jeu de cartes 75
C. Les post-it sous la chaise 75
D. Les chaussures 75
E. L'alignement 76
F. La pioche 76
G. Petits jeux 76

VII. Arc-en-Ciel 77
VIII. Partenaire pour la réalisation de l'ouvrage 78
IX. Bibliographie 79

INTRODUCTION

Lors de nos formations au Brevet d'Animateur de Centre de Vacances (BACV), nous avons constaté que les animateurs débutants manquaient souvent d'outils pratiques pour l'élaboration de leurs activités. Ce constat était le même lors de nos séjours où ils souhaitaient avoir avec eux une valise facilement transportable, remplie de petits jeux « clé en main » mais également des trames à compléter pour des activités plus longues. Si c'était le cas pour nos stagiaires et nos animateurs, nous nous sommes dit que cela serait donc intéressant d'étendre ce projet pour TOUS les animateurs ou toutes personnes voulant animer un groupe d'enfants (éducateur, personnel de Maison de jeunes, enseignant, etc.).

Voilà la raison de ce carnet et nous l'espérons le plus clair possible en utilisant des codes couleurs et des pictogrammes. Nous avons également misé sur l'originalité et la qualité des activités plutôt que sur leur exhaustivité. Le format, petit et relié, permet également à tous les utilisateurs de pouvoir le transporter avec eux sans risquer de perdre des parties. Des petits rappels théoriques sont également présents dans ce carnet. Pour les personnes ne suivant pas la formation BACV chez Arc-en-Ciel, une formation courte peut être organisée afin d'optimiser l'utilisation de l'outil.

En vous souhaitant une belle découverte et en espérant que cet outil vous soit utile lors de vos animations.

L'équipe Arc-en-Ciel

POURQUOI JOUER ?

Jouer, c'est avant tout une source de plaisir ! Mais c'est bien plus que cela. Grâce aux jeux, l'enfant apprend, grandit et construit sa personnalité. C'est loin d'être du temps perdu ! En effet, le jeu est un instrument d'autodiscipline, de maîtrise de soi et peut servir également de soupape aux instincts agressifs. Il permet également d'apprivoiser l'imaginaire et le monde extérieur, de s'exprimer, de structurer sa pensée et de faire appel à des stratégies qui permettent au joueur de se construire et d'évoluer.

Par le jeu un grand nombre d'objectifs peuvent être mis en avant (à ne pas confondre avec le but du jeu qui est ce que je jeune doit faire pour gagner) : développement de l'activité intellectuelle, du langage, apprentissage de la vie collective et du respect des règles, développement de la psychomotricité, de la coopération… De plus, en cas de victoire, la confiance en soi du jeune et en ses propres capacités va être renforcée. Et en cas de défaite, cela lui donnera le sens du « fair-play » et cela lui permettra d'accepter les échecs et les erreurs afin de mieux se connaître.

Par ailleurs, le jeu permet d'agir sur différents domaines du développement du jeune : au niveau physique (prendre conscience de son corps, de ses limites…), au niveau psycho-affectif (exprimer ses émotions, prendre du plaisir…), au niveau cognitif (utiliser son imagination, sa compréhension, élaborer des stratégies…), au niveau social (échanger avec les autres, coopérer, entrer en compétition…) et au niveau moral (prendre conscience de l'importance du respect des règles, d'adopter certaines attitudes…).

Cependant, il faut aussi penser à garder le côté **ludique** du jeu ! Pour cela, le jeune a besoin de défis. Que le jeu se fasse en compétition ou en coopération, le jeune en sortira grandit. Et surtout pour accentuer l'aspect ludique, on insistera sur l'emballage et l'histoire qui permettront au jeune de s'évader de son quotidien.

MÉTHODE POUR PRÉSENTER UN JEU

Un jeu bien préparé mais mal présenté a de grandes chances de ne pas prendre. C'est par le lancement du jeu que l'animateur motive les jeunes, les enfants, son groupe.

Nous te proposons une méthode pour que ta présentation soit réussie : l'ABCDEFG

A = Arrangement des équipes, du terrain (faisabilité, limites et consignes de sécurité) et du matériel, le thème. Vérifier également que tous les participants soient correctement équipés pour l'activité. [Attention à former les équipes et à donner le matériel après les explications du jeu]

B = But du jeu. Que faire pour gagner ? [Le but doit arriver très rapidement dans l'explication]

C = Conditions pour arriver au but, explication des règles, des moyens, du déroulement du jeu, de la durée, des limites de terrains, des sanctions. Comment atteindre le but ? Que faut-il faire ?

D = Demande d'explications. « Qui n'a pas compris ? ».
Et **Démonstration** s'il faut montrer un geste, un mouvement, une prise, etc.

E = Essai, faire un tour « pour du beurre » et **Engagement** qui signale le début du jeu.

F = Fin, donner le signal de fin et **Félicitations** : féliciter tous les participants et clôturer le thème.

G = Grouille-toi de ranger.

Tout au long du jeu, il est important de ne pas oublier :

- L'**Arbitrage**
- L'**Animation** (motiver, encourager et féliciter tous les participants). Attention dans le cas de joueurs éliminés qu'ils ne s'ennuient pas sur le côté.
- L'**Emballage** (utiliser le thème tout au long du jeu).
- L'**Adaptation** de l'activité en fonction de l'âge, des besoins, du nombre de participants et de la météo.

I. PETITS JEUX

Comment se présentent nos fiches :

1. LE TITRE DU JEU

Les compétences exercées à travers le jeu

l'âge minimum requis

le nombre de joueur

intérieur ou extérieur (ou les deux)

MATÉRIEL

L'ensemble des éléments nécessaires au déroulement du jeu.

BUT

Le but du jeu

CONDITIONS

La façon dont doit se dérouler le jeu.

VARIANTE(S)

Les possibilités de jouer autrement à ce jeu.

SANS MATÉRIEL

il est spécifié si le jeu se joue avec ou sans matériel

		PICTOGRAMMES			COMPÉTENCES										
		Age	Nbre	Int/Ext	Concentration	Observation	Coopération	Connaissance	Mémorisation	Réflexion	Agilité	Imagination	Coordination	Représentation dans l'espace	Faire confiance
10	Sans faire de bruit	6	10	IE	x						x			x	
11	Les pieds liés	6	5	IE			x				x				
12	Le foulard entre deux	6	10	E	x						x				
13	Cavalliers en selle	6	10	E	x						x				
14	Le dessinateur aveugle	6	10	I								x		x	
15	La princesse prisonnière	6	5	IE	x						x			x	
16	Tape chaise	6	10	I	x			x			x				
17	La chaise musicale coopérative	6	10	I	x		x				x				x
18	Le gros ballon qui roule	3	5	E			x				x				
19	Pngouins sur la banquise	6	5	I			x				x				
20	Chameaux-Chamois	6	10	IE	x						x				
21	La vache sans tache qui tache	6	5	IE	x			x							
22	Le bateau	6	10	I			x				x				
23	Pays-Ville	9	5	I						x					
24	Le relais-mémoire	9	10	IE					x		x		x		

		PICTOGRAMMES			COMPÉTENCES										
		Age	Nbre	Int/Ext	Concentration	Observation	Coopération	Connaissance	Mémorisation	Réflexion	Agilité	Imagination	Coordination	Représentation dans l'espace	Faire confiance
1	L'alignement	3	5	IE	x	x	x	x							
2	Le nœud humain	3	5	IE			x				x				
3	Lion dors-tu?	3	5	IE	x	x									
4	La cruche	6	10	IE							x				
5	Les hauts et les bas	6	5	IE	x	x	x								
6	La plus grande chenille	6	15	IE	x	x							x		
7	La colonne humaine	6	10	IE	x								x		x
8	Le serpent et la grenouille	6	5	IE			x				x				
9	L'épervier	6	10	E							x				
10	L'inspecteur des fous	9	10	IE		x				x		x			
1	Mort à ...Via à…	6	10	E		x					x				
2	La tomate	6	10	E	x						x		x		
3	La riposte	6	10	IE	x						x				
4	Passe chaise	6	10	E							x		x		
5	Balle au prisonnier	6	10	E	x						x				
6	La course des pieds	6	10	I			x				x		x		
7	Les devins	9	5	IE		x		x							
8	L'oiseau muet	3	5	IE	x										
9	Guide et aveugle	3	5	IE										x	x

1. L'ALIGNEMENT

Concentration, connaissance, coopération, observation

+3 +5 I/E

BUT

Les joueurs doivent se placer en ligne en fonction de différents critères.

CONDITIONS

Différents critères sont possibles : du plus grand au plus petit en taille, en âge, selon la longueur de leurs cheveux, dans l'ordre alphabétique à partir de la première lettre du prénom…

VARIANTE(S)

En fonction des âges et de l'objectif recherché, le jeu peut se passer en silence, debout sur des chaises… L'animateur peut aussi faire sortir un joueur qui doit, en revenant dans la pièce, découvrir le critère d'ordre.

2. LE NŒUD HUMAIN

Agilité, coopération

+3 | +5 | I/E

BUT

Défaire un nœud réalisé en groupe avec son corps dans un temps imparti.

CONDITIONS

Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras vers l'avant. Les joueurs attrapent une main pour chacune des leurs. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains selon le temps décidé par l'animateur.

VARIANTE(S)

Les joueurs, sauf un (il sera le « démêleur »), se placent sur une ligne et se tiennent la main. Sans jamais se lâcher les mains, les joueurs s'emmêlent en passant en-dessous ou au-dessus des mains de deux personnes afin de faire un gros nœud humain. Le « démêleur » doit ensuite donner des instructions à son équipe (qui passe où) pour défaire le nœud humain dans le temps imparti.

SANS MATÉRIEL

3. LION DORS-TU ?

Concentration, observation

BUT

Le dompteur doit amener tous les lions à bouger sans les toucher. Les lions doivent rester immobiles.

CONDITIONS

Tous les joueurs sont des lions endormis. Ils sont immobiles sauf l'un d'entre eux qui joue le rôle du dompteur. Il marche parmi les lions et observe s'ils bougent. S'il en voit un remuer, il le lui dit et ce lion se joint au dompteur. Il est permis de taquiner les lions, mais pas de les toucher. Le jeu se termine quand il n'y a plus de lions endormis.

SANS MATÉRIEL

4. LA CRUCHE

Concentration, observation

+6 +10 I/E

BUT

Le chat doit attraper la souris et la souris doit éviter le chat en s'accrochant à un binôme (l'autre extrémité du trinôme devient alors la souris).

CONDITIONS

Un chat et une souris sont désignés. Les autres joueurs se mettent par deux et se tiennent par le bras. Le chat doit attraper la souris entre les binômes. Pour ne pas se faire attraper, la souris doit s'accrocher à un des bras libre d'un binôme. La personne à l'autre extrémité du binôme devient alors la souris. La souris ne peut pas se raccrocher au même binôme dont elle est issue. Lorsque le chat touche la souris, les rôles s'inversent. Le jeu s'arrête au signal de l'animateur.

SANS MATÉRIEL

5. LES HAUTS ET LES BAS

Concentration, coopération, observation

+6 | +5 | I/E

BUT

Sans parler, arriver à respecter les consignes concernant le nombre de personnes accroupies et debout dans le temps imparti.

CONDITIONS

Les joueurs sont debout, en silence, et forment un cercle. L'animateur crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». Par exemple, « 5 bas ». 5 joueurs doivent alors s'accroupir. Si au contraire, il demande « 3 hauts », seuls 3 joueurs doivent être debout, toujours en silence… Les membres de l'équipe doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.

VARIANTE(S)

Donner un nombre de pieds qui doivent toucher le sol. Le jeu peut aussi se faire équipe contre équipe et le gagnant est l'équipe qui arrive la première à respecter les consignes.

6. LA PLUS GRANDE CHENILLE

Agilité, concentration, coordination

+6 | +15 | I/E

SANS MATÉRIEL

BUT

Former la plus longue chenille dans le temps imparti

CONDITIONS

L'animateur forme plusieurs chenilles (en fonction du nombre de joueurs, avoir au moins 3 chenilles). Pour former une chenille, les joueurs se mettent les uns derrière les autres en se tenant par la main. La première personne de la file forme la tête de la chenille et la dernière, sa queue. Pour augmenter la taille de sa chenille, la tête d'une chenille doit toucher la queue d'une autre. Une fois touchée, la personne va dans l'équipe adverse et se place à la fin de la chenille. Et ainsi de suite. Pour qu'une chenille existe, il faut minimum deux joueurs. Si une chenille de deux joueurs est touchée, les deux joueurs intègrent l'autre chenille.

7. LA COLONNE HUMAINE

Concentration, coordination

+6 +10 I/E

BUT

Se rendre à un endroit déterminé guidé uniquement par le dernier de la file en évitant les obstacles et dans un temps déterminé.

CONDITIONS

Le groupe se dispose en chenille, chacun tient les épaules de celui qui le précède. Seul le dernier de la file n'a pas les yeux bandés. Celui-ci guide le groupe en pressant l'épaule de la personne devant lui (s'il presse l'épaule gauche, il faut tourner à gauche…). Chacun transmet cette information jusqu'au premier de la file. Plus il y a de joueurs, plus il est difficile de manœuvrer.

SANS MATÉRIEL

8. LE SERPENT ET LA GRENOUILLE

Agilité, coopération

BUT

Pour la tête du serpent, toucher la queue. Pour la grenouille qui se trouve en queue, éviter de se faire toucher par la tête.

CONDITIONS

Tous les joueurs forment un cercle en se tenant par la main. Un joueur lâche une main et devient la tête du serpent. La dernière personne devient la grenouille. Le serpent va tenter de toucher la grenouille. Quand le serpent touche la grenouille, elle se met devant lui et devient à son tour serpent. Le jeu s'arrête au signal de l'animateur.

SANS MATÉRIEL

9. L'ÉPERVIER

Agilité

+6 | +10 | Ext

BUT

Les joueurs doivent parvenir de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par l'épervier. L'épervier doit toucher un maximum de joueurs afin qu'ils deviennent épervier à leur tour.

CONDITIONS

L'animateur délimite un terrain de jeu rectangulaire dont la taille varie selon le nombre de joueurs et l'âge de chacun. L'animateur désigne l'épervier qui se place au milieu du terrain. Les autres joueurs se mettent en ligne au bout du terrain. Quand le signal de départ est donné, les joueurs doivent traverser le terrain (en restant dans les limites du terrain) sans se faire toucher par l'épervier. Les joueurs touchés par l'épervier deviennent épervier également. Les joueurs ayant réussi à passer doivent retenter de traverser dans l'autre sens au moment du signal et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur ou que tous les joueurs se soient fait toucher.

SANS MATÉRIEL

10. L'INSPECTEUR DES FOUS

Concentration, imagination, réflexion

+9 | +10 | I/E

BUT

L'inspecteur doit découvrir de quel mal sont atteints les fous.

CONDITIONS

Un joueur (l'inspecteur) sort de la pièce, il devra deviner de quel mal sont atteints les fous en les questionnant un à un. En son absence, vous expliquez la règle du jeu aux autres joueurs (les fous) : lorsque l'inspecteur posera une question à l'un d'eux, celui-ci répondra par exemple à la question précédente.

Exemple :

- Comment t'appelles-tu ?
- (pas de réponse)
- As-tu des frères et sœurs ?
- Jérôme.

Si l'inspecteur des fous ne parvient pas à deviner l'astuce, mettez-le gentiment sur la piste pour éviter qu'il ne se lasse ou se vexe.

VARIANTE(S)

Il faut répondre le contraire…

SANS MATÉRIEL

1. MORT À... VIE À...

Agilité, observation

+6 | +10 | Ext

MATÉRIEL

Une balle et de quoi délimiter un terrain

BUT

Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse.

CONDITIONS

L'animateur forme deux équipes. Les deux équipes sont placées sur deux terrains séparés par une zone d'un ou deux mètres.

Le joueur d'une équipe lance le ballon en criant «Mort à X (un prénom) !». Si l'équipe adverse rattrape le ballon avant qu'il ne tombe par terre, X peut rester sur le terrain. Dans le cas contraire, il est mort et quitte la partie. Si une équipe a perdu un de ses membres, elle peut lancer le ballon en criant «Vie à Y (un prénom) !». Si l'équipe adverse ne rattrape pas le ballon, Y revient à la vie et peut rejoindre son équipe sur le terrain. Dans le cas contraire, elle reste sur le côté (ou dans la « prison »).Le jeu peut durer très longtemps donc l'animateur peut décider de stopper le jeu à un moment.

2. LA TOMATE

Agilité, concentration, coordination

+6 | +10 | Ext

MATÉRIEL

Une balle

BUT

Être le dernier joueur (ne pas hésiter à arrêter à deux joueurs)

CONDITIONS

Les joueurs doivent se mettre en cercle. Ils doivent écarter les jambes de façon à ce que les pieds de chaque joueur touchent ceux de ses voisins. La balle est lancée dans le cercle. Les joueurs doivent faire passer le ballon entre les jambes des autres joueurs pour les éliminer. Pour ce faire, ils doivent frapper dans le ballon avec leurs mains jointes. Le but étant de se protéger mais également d'éliminer les autres joueurs. Celui qui se fait avoir continue, mais avec une seule main (il met l'autre main dans le dos). Si cela se reproduit, il se place à l'envers et utilise ses deux mains, puis à l'envers avec une seule main et enfin, il est éliminé.

3. LA RIPOSTE

Agilité, concentration

+6 | +10 | I/E

MATÉRIEL

Une balle, de quoi tracer un cercle au sol

BUT

Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse.

CONDITIONS

On divise les joueurs en 2 équipes. L'une forme un cercle d'environ 10m de diamètre, l'autre en occupe l'intérieur. Les joueurs placés à l'extérieur se passent plusieurs fois la balle. Soudain, l'un d'eux la lance sur un joueur au centre. Ceux-ci doivent éviter la balle et n'ont pas le droit de l'attraper au vol. Si un joueur du centre est touché, il est éliminé. Si aucun n'est touché, un joueur de l'équipe au centre peut prendre la balle et viser un joueur de l'équipe adverse afin de l'éliminer. Pour éviter la balle, on ne peut que sauter. L'équipe perd quand elle n'a plus de joueur.

AVEC MATÉRIEL

4. PASSE CHAISE

Agilité, coordination

+6 | +10 | Ext

MATÉRIEL

Une balle, une chaise par enfant, de quoi délimiter le terrain et de quoi distinguer 2 équipes

BUT

Être la première équipe à faire 10 passes.

CONDITIONS

Dans un terrain délimité, deux équipes s'affrontent. Chaque joueur a une chaise et il ne peut attraper et lancer la balle que s'il est assis dessus. Lorsqu'il se déplace, il doit porter sa chaise.

VARIANTE(S)

- Atteindre une cible dans un périmètre défini (par exemple, renverser une bouteille).
- Mettre la balle dans un goal.

5. BALLE AU PRISONNIER

Agilité, concentration

+6 | +10 | I/E

MATÉRIEL

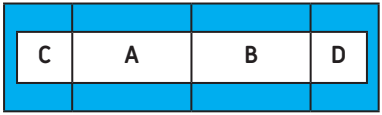
Une balle et de quoi délimiter le terrain selon le dessin

BUT

En équipe, mettre tous les joueurs de l'équipe adverse en prison.

CONDITIONS

Le terrain de jeu est divisé en deux camps, un par équipe. Chaque camp est lui-même divisé en deux parties, une zone libre de jeu (A et B) et une zone qui est appelée la prison (C et D).



L'objectif est de faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsqu'un joueur de l'équipe adverse le touche avec le ballon (le joueur attaqué ne peut se défendre qu'à l'aide de ses mains). Le joueur touché rejoint donc la prison qui est située derrière le camp adverse. Il emporte alors le ballon avec lui dans la prison et peut tenter un tir sur l'équipe adverse. S'il touche un joueur, depuis la prison, il est libéré. Les prisonniers ne peuvent se libérer que lorsqu'il touche un ou plusieurs joueurs adverses. Il est possible de toucher plusieurs joueurs avec le ballon. Dans ce cas, tous les joueurs touchés sont fait prisonniers. Si le ballon touche un joueur après avoir rebondit sur le sol, le joueur n'est pas fait prisonnier et reste donc en jeu. Un joueur qui possède le ballon ne peut plus se déplacer tant qu'il ne l'a pas relancé. Il peut par contre effectuer des passes vers n'importe quelle zone du terrain et donc directement vers sa prison. Pour qu'un prisonnier de son équipe se libère, par exemple. Lorsque le ballon sort des limites de jeu, ce sont les prisonniers de cette moitié de terrain qui le récupèrent. C'est à eux ensuite de le remettre en jeu. Le jeu peut durer très longtemps donc l'animateur peut décider de stopper le jeu à un moment.

6. LA COURSE DES PIEDS

Agilité, coopération, coordination

+6 | +10 | Int

MATÉRIEL

Des chaises et des balles de tennis.

BUT

Être la première équipe à faire passer la balle de tennis jusqu'au bout de la rangée.

CONDITIONS

Les joueurs sont divisés en deux équipes assises sur des chaises en deux rangs se faisant face. Ils se tiennent pieds joints et jambes tendues en avant. Le but est de faire passer une balle de tennis le long du rang en n'utilisant que les pieds et les jambes. La balle ne peut être touchée avec la main que si elle est tombée. La première équipe dont la balle arrive au bout a gagné.

AVEC MATÉRIEL

7. LES DEVINS

Connaissance, observation

+9 | +5 | I/E

MATÉRIEL

Une balle, des feuilles, des bics

BUT

Trouver les bonnes associations joueurs/questions.

CONDITIONS

En secret, chaque joueur répond à un questionnaire (sport, voiture, pays, plat préféré, couleur préférée…). L'animateur récupère les questionnaires. Les joueurs sont répartis en 2 équipes face à face. L'animateur cite à haute voix une réponse donnée. Ensuite, il donne la balle à un joueur qui la lance au joueur qu'il pense associé à la réponse. Si l'association est correcte, le 1er joueur relance la balle. Sinon, c'est à celui qui a rattrapé la balle de lancer.

AVEC MATÉRIEL

8. L'OISEAU MUET

Attention

MATÉRIEL

Des foulards

BUT

Retrouver l'oiseau muet.

CONDITIONS

Tous les joueurs se bandent les yeux. L'animateur enlève discrètement le bandeau d'un des joueurs. Il est alors désigné comme étant l'oiseau muet. Les autres joueurs se déplacent. Quand un joueur touche quelqu'un, il doit dire « Cuicui ». S'il n'a pas de réponse, c'est qu'il a touché l'oiseau muet. Il retire alors son bandeau et le prend par la main. Les deux joueurs forment l'oiseau muet et continuent de se déplacer. Ainsi de suite.

AVEC MATÉRIEL

9. GUIDE ET AVEUGLE

Faire confiance, représentation dans l'espace

MATÉRIEL

Des foulards

BUT

Arriver au bout du parcours.

CONDITIONS

Un joueur a les yeux bandés ; un autre le conduit d'abord avec les bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout des doigts afin qu'il réalise un parcours.

VARIANTE(S)

Guider par la voix, faire un parcours d'obstacles, amener l'aveugle à récupérer un objet…

10. SANS FAIRE DE BRUIT

Agilité, concentration, représentation dans l'espace

MATÉRIEL

Des foulards

BUT

Les aveugles doivent toucher tous les joueurs. Les joueurs doivent éviter d'être touché par les aveugles.

CONDITIONS

Les joueurs se divisent en deux camps. La première équipe prend place contre un mur, sur la ligne de départ. Les joueurs de l'autre équipe ont les yeux bandés et prennent place au milieu de la salle, en ligne, face aux autres joueurs. Au signal, les premiers partent sur la pointe des pieds pour atteindre l'autre mur en passant entre les aveugles. Les aveugles doivent essayer de les toucher. Tous les joueurs touchés sont éliminés et doivent quitter le terrain. Quand tous sont éliminés, les aveugles prennent la place de l'équipe adverse et on recommence une nouvelle partie.

11. LES PIEDS LIÉS

Agilité, coopération

+6 | +5 | I/E

MATÉRIEL

Des foulards

BUT

Réaliser le parcours en ayant les pieds liés.

CONDITIONS

Les joueurs sont attachés par les pieds et doivent traverser la salle ou la plaine tous ensemble. Attention à ne pas trop serrer les liens.

VARIANTE(S)

- Ils peuvent être attachés par 2, 3, 4…
- Ils peuvent être attachés par les poignets, le coude…
- Il peut y avoir des obstacles sur le parcours.

12. LE FOULARD ENTRE DEUX

Agilité, concentration

+6 +10 Ext

MATÉRIEL

Un foulard

BUT

En équipe, accumuler le plus de points dans le temps imparti où être la première équipe qui arrive à 10 points.

CONDITIONS

L'animateur forme deux équipes composées du même nombre de joueurs. Dans chaque équipe, un nombre est attribué à chaque jouer (si 5 joueurs dans l'équipe, chiffres de 1 à 5, …). Dans chaque équipe, il y a un numéro 1, un numéro 2… Les joueurs sont placés en ligne à égale distance (une dizaine de mètres) d'un foulard.

ÉQUIPE A		ÉQUIPE B
1		5
3		3
2	×	1
5		2
4		4

Les enfants peuvent être assis, couchés, accroupis ou debout. Lorsqu'un animateur appelle un numéro, les deux personnes détenant celui-ci doivent alors se précipiter au centre pour attraper le foulard et le ramener dans son équipe sans se faire toucher par son adversaire. S'il réussit, il a le point, si non, le point va à l'équipe adverse. L'équipe qui a accumulé le plus de point a gagné la partie.

VARIANTE(S)

Donner deux numéros en même temps, aller récupérer le foulard à quatre pattes, en marche arrière…

13. CAVALIERS EN SELLE

Agilité, concentration

+6 | +10 | Ext

MATÉRIEL

Des foulards (égal à la moitié du nombre d'enfants)

BUT

Être le dernier binôme « cavalier-cheval ».

CONDITIONS

Les joueurs forment un grand cercle puis un joueur sur deux vient se placer devant son voisin de gauche (l'animateur vérifie que les duos sont équilibrés). Des équipes de deux joueurs se sont ainsi formées. L'animateur place les balles ou foulards au centre du cercle et crie fort « cavaliers en selle » : le joueur qui est placé derrière monte sur le dos du joueur placé devant lui. Quand tout le monde est prêt l'animateur crie alors « cavaliers partez ». Les cavaliers descendent alors de leur monture, courent autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre, puis reviennent vers leur cheval, passent entre ses jambes et se précipite au centre récupérer le foulard ou la balle (l'animateur aura retiré au préalable un foulard ou une balle par rapport au total des duos présents). Le cavalier qui arrive trop tard et se retrouve sans balle ou foulard élimine son équipe. Le jeu se poursuit (on peut alterner cavalier et cheval) jusqu'à ce que qu'il ne reste plus qu'une seule équipe.

14. LE DESSINATEUR AVEUGLE

Imagination, représentation dans l'espace

+6 | +10 | Int

MATÉRIEL

Des foulards, du papier, des crayons

BUT

Réaliser un dessin le plus ressemblant au dessin d'origine.

CONDITIONS

L'animateur forme des équipes de 4 ou 5 joueurs. Dans chaque équipe, un joueur a les yeux bandés, il sera le dessinateur aveugle. L'animateur réalise un dessin que le dessinateur ne peut pas voir. Les coéquipiers de chaque dessinateur doivent guider celui-ci par la parole pour qu'il copie le dessin de l'animateur. L'équipe avec le dessin le plus ressemblant a gagné.

VARIANTE(S)

Les points peuvent être calculé en fonction d'éléments choisis au départ par les animateurs présents ou pas sur le dessin (exemple : la pomme est plus petite que la banane, on voit 4 doigts sur la main du bonhomme…)

15. LA PRINCESSE PRISONNIÈRE

Agilité, concentration, représentation dans l'espace

MATÉRIEL

Une chaise, trois foulards

BUT

Délivrer la princesse pour les joueurs et garder la princesse prisonnière pour le soldat.

CONDITIONS

Les joueurs sont assis en demi-cercle. Au centre, assise sur une chaise, une princesse est prisonnière : elle a les mains liées par un foulard au dossier de la chaise. Ses pieds sont aussi attachés par un foulard. La princesse est gardée par un soldat aveugle (yeux bandés). Au signal du meneur de jeu, un joueur se lève et tente de délivrer la princesse. S'il est touché par le soldat, il retourne à sa place et le meneur désigne un nouveau joueur. Le soldat doit toujours toucher la chaise ou la prisonnière.

AVEC MATÉRIEL

16. TAPE CHAISE

Agilité, concentration, connaissance

+6 | +10 | Int

MATÉRIEL

Autant de chaise que d'enfants.

BUT

Pour le joueur qui se trouve au centre, il doit s'asseoir sur une des chaises vides. Pour les joueurs dans le cercle, il faut dire le prénom d'un autre joueur avant que le joueur du centre ne s'assoie.

CONDITIONS

Les joueurs se placent en cercle assis sur des chaises. On désigne quelqu'un qui va au centre. Celui qui a une chaise vide à sa droite doit taper sur la chaise vide en disant le prénom d'une personne présente dans le cercle. Attention, on ne peut pas se nommer soi-même, ni appeler la personne assise à côté de la chaise vide. La personne ainsi désignée doit venir s'asseoir sur la chaise vide. Le joueur central doit alors essayer de s'asseoir sur une chaise vide AVANT que la personne qui se trouve à gauche de celle-ci ne tape dessus en appelant un nouveau joueur (le joueur doit citer le nom de la personne désignée en même temps qu'il tape sur la chaise).

17. LA CHAISE MUSICALE COOPÉRATIVE

Agilité, concentration, coopération

+6 +10 Int

MATÉRIEL

De la musique, autant de chaises que d'enfants

BUT

N'avoir aucun pied au sol à l'arrêt de la musique.

CONDITIONS

L'animateur fait un cercle avec des chaises tournées vers l'extérieur. Au départ, le nombre de chaises est égal au nombre d'enfants. Tant qu'il y a de la musique, les enfants tournent autour du cercle en marchant. Lorsque l'animateur coupe la musique, les enfants ne doivent plus avoir un pied au sol. A chaque fois que la musique reprend, l'animateur retire une chaise mais la règle lors de l'arrêt de la musique reste la même. Il va falloir que les enfants coopèrent afin de rester ensemble sur le moins de chaises possible sans qu'aucun pied ne touche le sol.

18. LE GROS BALLON QUI ROULE

Agilité, coopération

MATÉRIEL

Un parachute et un gros ballon

BUT

Une partie essaye de garder le ballon sur le parachute et l'autre partie de la faire tomber.

CONDITIONS

Les joueurs contrôlent un ballon roulant sur le parachute en tenant un bord du parachute. Une moitié des participants essaie de le garder dessus, tandis que l'autre essaie de le faire tomber.

19. PINGOUINS SUR LA BANQUISE

Agilité, coopération

MATÉRIEL

Des papiers journaux, de la musique

BUT

Que tous les pingouins soient sur la banquise.

CONDITIONS

Les petits pingouins nagent en musique autour la banquise. Quand la musique s'arrête, les pingouins doivent monter sur la banquise (les papiers journaux). Au fur et à mesure du jeu, les papiers sont de moins en moins nombreux mais tout le monde doit pouvoir tenir sur la banquise.

AVEC MATÉRIEL

20. CHAMEAUX-CHAMOIS

Agilité, concentration

+6 | +10 | I/E

MATÉRIEL

Une histoire avec les mots chameaux et chamois

BUT

Transformer tous les chameaux en chamois et inversement.

CONDITIONS

Le groupe est divisé en deux équipes égales : les chameaux et les chamois. Les joueurs sont allongés face contre terre, leurs pieds se touchent. L'animateur raconte une histoire. Quand il dit « chameaux », l'équipe des chameaux se précipite vers son camp et les chamois doivent essayer de les attraper en les touchant. Le but est de rentrer dans son camp sans se faire toucher. Les chameaux attrapés avant d'être arrivés au camp deviennent alors des chamois et on recommence. Idem quand l'animateur dit « chamois ». Le jeu s'arrête lorsque tous les chameaux sont devenus chamois ou inversement.

Ne pas hésiter à jouer sur le suspens : «… lorsque le chaaaaaaaa… mois…»

21. LA VACHE SANS TACHE QUI TACHE

Concentration, connaissance

+6 | +5 | I/E

MATÉRIEL

Un bouchon noirci avec une flamme

BUT

Terminer le jeu sans tache.

CONDITIONS

Les joueurs se mettent en cercle. Une personne commence la ronde des prénoms pour que tout le monde connaisse le prénom de chacun. Le jeu démarre, l'animateur choisit quelqu'un qui commence et dit : « Moi, (prénom), la vache sans tache qui tache, appelle (prénom), la vache sans tache qui tache ». La personne appelée reprend la phrase en appelant quelqu'un d'autre. Celui qui se trompe dans la phrase attrape une tache (faite avec le bouchon) et devra dire « Moi, (prénom), la vache à une tache qui tache… ». Le jeu s'arrête au signal de l'animateur.

22. LE BATEAU

Agilité, coopération

+6 | +10 | Int

MATÉRIEL

4 tapis

BUT

Être la première équipe à traverser la mer.

CONDITIONS

Chaque équipe possède deux bateaux (deux tapis). Toute l'équipe doit traverser la mer en passant d'un bateau à l'autre. Pour avancer, il faut mettre les bateaux l'un devant l'autre, se placer sur le premier, passer sur le deuxième, puis faire passer le premier bateau devant et ainsi de suite sans toutefois sortir du bateau.

AVEC MATÉRIEL

23. PAYS-VILLE

Réflexion

+9 | +5 | Int

MATÉRIEL

Du papier, des bics, des tables et des chaises.

BUT

Avoir le plus de points.

CONDITIONS

Chaque joueur reçoit une feuille subdivisée en plusieurs colonnes : pays, sports, fruits, fleurs, animaux, villes, personnage… (le choix des colonnes est fait au préalable). L'animateur donne une lettre de l'alphabet. Chacun doit alors compléter chaque colonne avec un mot commençant par la lettre désignée. Lorsqu'un participant a trouvé un mot pour chaque catégorie, il crie « STOP » et le jeu s'arrête pour tout le monde (Si personne ne termine ses colonnes, l'animateur peut crier « STOP ») Le joueur cite alors les mots qu'il a trouvés. Si le mot est correct et que personne d'autre n'a le même que lui, il gagne 2 points, s'il est correct mais qu'au moins un autre joueur a le même lui, il gagne 1 point. Si le mot n'est pas correct, il ne gagne pas de points. Chaque joueur calcule de la même manière le nombre de points et additionne sa ligne. L'animateur donne une nouvelle lettre et le jeu recommence. Le jeu s'arrête au signal de l'animateur.

24. LE RELAIS-MÉMOIRE

Agilité, coordination, mémorisation,

+9 | +10 | I/E

MATÉRIEL

Du papier, des bics, un texte préparé à l'avance.

BUT

Retranscrire le plus complètement possible un texte.

CONDITIONS

L'animateur forme des équipes de trois : deux messagers, un scribe. Il affiche le texte photocopié suivant le nombre d'équipes. Les équipes se placent à égale distance du texte photocopié. Au signal de l'animateur, un messager de chaque équipe court lire une partie du texte et la mémorise afin de la dicter au scribe qui l'attend derrière la ligne de départ. Une fois cette partie du texte notée, le deuxième messager part à son tour lire la suite afin de la rapporter au scribe et ainsi de suite. Le but du jeu est donc de retranscrire le plus complètement possible le texte. L'équipe qui gagne est donc celle qui a le mieux retranscrit le texte. Ce jeu peut se faire pour introduire le thème d'un grand jeu par exemple.

II. GRANDS JEUX

Les grands jeux sont d'une durée plus longue que les petits jeux et comportent des règles plus élaborées. Leur durée varie en fonction de la complexité du jeu allant de 1h à 24h.

Il existe différents types de grands jeux :

- **Jeu à camps**
- **Jeu à postes**
- **Jeu de perception**
- **Jeu de piste**
- **Jeu combiné**

On peut évidemment mixer plusieurs types afin de varier les plaisirs et faire durer le jeu plus longtemps.

***Quelques trucs et astuces importants lorsqu'on organise un grand jeu* (en plus de l'ABC présenté au début du carnet) :**

- Afin d'entraîner tous les joueurs dans le jeu, il est important de **créer une histoire**, un monde dans lequel ils vont être emportés. C'est ce qu'on appelle l'emballage. On va donc choisir un thème (qui peut porter sur toute la durée d'un séjour, d'une plaine ou simplement sur une après-midi) et on va créer une histoire en lien avec le thème qui nous permettra d'introduire notre jeu et d'expliquer toutes les règles. En fonction du thème choisi, ne pas hésiter à changer son nom, à se déguiser ou encore à utiliser des décors. Jouer un rôle, s'engager dans son jeu à fond ne rendra l'histoire que plus crédible.
- Attention à ce que l'**introduction** ne soit **pas trop longue** afin de ne pas perdre les participants.

- La **fin du jeu est importante** également ! Il faut un évènement qui nous « sorte » de l'histoire ou qui nous amène à l'étape suivante. Garder à l'esprit tout au long du jeu, qu'il faut maintenir une cohérence.

- Le **choix du thème est varié et infini** : voyage à travers le temps, voyage autour de la Terre, le cinéma, Halloween, les cowboys et les indiens…. On peut choisir des thèmes plus précis comme des univers de films ou de dessins animés mais attention à être sûr que tous les joueurs connaissent l'univers ou puissent le comprendre grâce à nos explications et notre mise en scène.

- L'**accroche du jeu dès le lancement est important** : un témoin, un appel téléphonique, la découverte d'un objet, une personne qui manque… Il faut varier les accroches ! L'enthousiasme des joueurs viendra de l'effet de surprise et de la nouveauté.

- Pour que le jeu se passe au mieux, il faut **prévoir au maximum les différents cas de figure et penser à toutes les règles**. De plus, tous les animateurs doivent les maitriser afin d'assurer une équité entre les joueurs. Si un animateur oublie de citer une règle, ne pas hésiter à le compléter tout en faisant attention à ne pas le mettre dans l'embarras.

- **Deux types de jeu sont possibles :**
  - **Les jeux compétitifs** : les joueurs s'affrontent les uns aux autres (individuellement ou en équipes). Il y aura donc des gagnants ET des perdants. Dans ce cas, il faut être bien attentif au comptage des points et proclamer les résultats à la fin (attention tout de même à féliciter tous les participants).

- **Les jeux coopératifs** : tous les joueurs s'unissent dans un but commun. Il n'est pas obligatoirement gagnant. Il faut également proclamer les résultats à la fin.

  Entre les deux types de jeu, il faut un équilibre. Ils sont complémentaires car ils mobilisent des compétences différentes.

- **Les grands jeux peuvent se dérouler en différents lieux** : à l'intérieur, dans les bois, en ville, sur une plaine… Il est primordial de faire attention à la sécurité ; qu'importe le lieu. Par exemple : Si le jeu se passe dans les bois, s'informer sur les périodes de chasse.

- **Penser aux gilets de sécurité** pour être visible s'il y a des déplacements.

- **Voir et être vu de tous** : l'arc de cercle ou être inclus dans le cercle sont les positions idéales pour l'explication d'un jeu. L'animateur peut ainsi voir tout le monde, les réactions non verbales de son public. Pour le groupe, quant à lui, cela lui permet de voir l'animateur et réduire ainsi les risques de perte d'attention lors de l'explication.

- Si c'est un **jeu d'équipe**, leur demander de **choisir un cri**, un **geste**, un **nom d'équipe** pour la motivation et créer l'appartenance au groupe. Attention dans ce cas à leur faire utiliser régulièrement.

- **Adapter le jeu** aux besoins et à l'âge des jeunes.

- **Veiller à ce que tous les joueurs trouvent une place** dans le jeu et faire des tournantes dans les différents rôles possible dans le jeu (pas un qui déchiffre et les autres qui suivent)

- Prévoir une **solution de rechange** s'il pleut.

- Vérifier que tout le monde est **équipé correctement** (chaussures de sport, de marche, veste…)
- Penser à avoir toujours une (ou plusieurs) **trousse (s) de secours** avec soi.
- Gérer le **timing** et arrêter le jeu à temps.
- **Encourager** les participants.
- **Préparer** tout le matériel nécessaire et la manière de constituer les équipes **à l'avance** (petit jeu éliminatoire, couleur sur la joue, etc.)
- **S'amuser** (en gardant son rôle d'animateur), cela dynamisera le jeu et les enfants.
- Plus l'animateur y croit, plus les participants y croient.

A. JEU À CAMPS

Chaque équipe construit un camp placé à une certaine distance des autres. Le but est d'attaquer le camp du voisin pour y enlever ou y déposer un objet quelconque. Le jeu comporte des attaquants et des défenseurs et demande souvent la mise en place d'une stratégie.

EXEMPLES : football, stratégo…

POINTS D'ATTENTION :

- Il faut bien doser la distance entre les camps pour que ce ne soit ni trop facile ni trop long.
- Assurez-vous que les consignes (taille du camp, lieu, distance, moyen de protection…) soient claires, équitables et comprises de tous.
- Mettre un animateur dans chaque camp lorsque c'est possible.

COMMENT POURRAIS-JE LANCER UN JEU À CAMPS ?

BUT :

Pour gagner, chaque équipe devra rentrer dans le camp adverse pour y déposer, y prendre X objet (s), ou déchiffrer un message…

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur reçoit une carte lui indiquant un rôle et/ou une force ou une vie. Au signal du maître jeu, les joueurs se lancent dans la partie.

Deux possibilités :

- Soit ils rentrent dans le camp adverse sans être touchés
- Soit ils rencontrent un adversaire et il y a alors une phase de combat.

PHASE DE COMBAT :

Chaque joueur montre sa carte, sa vie ou mène un combat. La carte la plus forte gagne et la carte la plus faible est alors perdue. Si elles sont de même force ou qu'il y a un combat c'est une prise définie à l'avance qui les départage (cfr « Les prises » p. 67). Le joueur qui gagne continue son chemin. Celui qui perd retourne à son camp chercher une nouvelle carte, une nouvelle vie…

FIN DE PARTIE :

L'équipe qui n'aura plus d'objet, de vie… ou aura récupéré/déposé l'ensemble des objets ou aura déchiffré les messages sera la grande gagnante.

B. JEUX À POSTES

Les joueurs passent par plusieurs postes répartis sur le terrain de jeu. À chaque poste, le joueur participera à une activité différente (individuellement ou en équipe). Les activités proposées peuvent être des ateliers afin d'acquérir une technique qui sera utile pour la suite du jeu, une épreuve physique, une énigme à résoudre…

Le jeu à postes présente deux avantages :

1. il se joue partout (intérieur, extérieur, en ville, dans les bois…)
2. il permet de faire découvrir de grands espaces.

Le jeu à postes peut accueillir un nombre illimité de joueurs. Il suffit de multiplier les équipes et les postes ainsi que d'agrandir les distances à parcourir. Une liste non exhaustive d'épreuves se trouve au point V (p.69) de ce carnet.

EXEMPLES : Fort Boyard, Casino, Jeux olympiques…

POINTS D'ATTENTION :

- Varier les types d'épreuves et de compétences demandées pour que chaque jeune s'y retrouve.
- Attention au timing des épreuves (équilibre) pour éviter les temps d'attente trop longs. Ne pas hésiter à avoir un régulateur (animateur volant).
- Si vous utilisez des questions de culture générale ou des énigmes, soyez sûr de vos réponses.

Comment pourrais-je lancer un jeu à camps ?

BUT :

Les joueurs devront passer de poste en poste et réussir l'ensemble ou une partie des épreuves.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque équipe devra passer de poste en poste en suivant la directive donnée au départ par le maitre du jeu.

FIN DE PARTIE :

La partie se termine au signal de l'animateur (lorsqu'une équipe a atteint le but fixé, le temps imparti est écoulé, l'énigme est résolue…)

C. JEU DE PERCEPTION

Les joueurs vont devoir utiliser un (ou plusieurs) de leurs 5 sens.

EXEMPLES : jeu d'approche, M'as-tu vu ? …

POINTS D'ATTENTION :

- Veiller à la sécurité de chacun et à la bienveillance en posant des limites avec le groupe.

Comment pourrais-je lancer un jeu de perception ?

EXEMPLE 1 : JEUX D'APPROCHE

On pense tout de suite à la vue dans ce jeu mais il faut également utiliser l'ouïe pour savoir d'où viennent les joueurs.

BUT :

Rentrer dans la zone définie par le maitre du jeu sans être vu et/ou reconnu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Au signal de départ, les joueurs devront tenter de rentrer dans un camp définit par le maitre de jeux pour y récupérer/déposer un ou des objets. Si un joueur est vu, il devra retourner à la zone de départ définie en début de jeu.

FIN DE PARTIE :

Lorsque l'ensemble des éléments demandés sont récupérés/déposés.

EXEMPLE 2 : M'AS-TU VU

BUT :

Les équipes doivent repérer le plus d'éléments visibles sur les animateurs sans se faire voir.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les animateurs se déguisent avec le plus de gadgets et de vêtements insolites possibles. Chaque équipe va noter le plus d'éléments qu'il perçoit. Chaque fois que l'animateur voit un joueur, il le cite tout haut et note son nom sur une feuille.

FIN DE LA PARTIE :

A la fin du temps imparti, on calcule les points en additionnant les éléments notés par équipe et en enlevant un point par membre de l'équipe vu par un animateur.

D. JEU DE PISTE

Les joueurs partent d'un point A pour arriver à un point B en découvrant le chemin petit à petit. Il existe un grand nombre de possibilités de créer la « piste ». Le jeu peut se faire en équipe ou individuellement. Sur le trajet, il peut y avoir des épreuves à réaliser ou des « interventions » extérieures.

EXEMPLES DE THÈMES : la carte aux trésors, …

DIFFÉRENTS TYPES DE PISTE :

- **La ficelle :** disposer des bouts de ficelle le long du trajet qu'il faudra suivre (on peut mettre des bouts de ficelles de couleur différentes si on veut faire des pistes différentes par équipe)
- **Le sel, le sucre ou la farine :** disposer des sachets hermétiques à chaque carrefour et les participants doivent goûter (attention aux allergies et autres). Exemple : sel, à gauche, farine, tout droit…
- **Les cailloux :** sur le même principe que le sel et le poivre, déposer des cailloux de couleurs différentes aux carrefours (s'ils sont jaunes, on va à gauche, bleus, à droite…).
- **Les photos :** les participants doivent suivre une piste en allant chercher l'indice (qui peut être codé) et/ou l'information suivante dans l'endroit présenté sur la photo.
- **Les SMS :** les participants reçoivent une carte où sont indiqués des points à l'aide de chiffres. Les joueurs doivent rejoindre les points indiqués par l'animateur et trouver une enveloppe avec une question. Lorsqu'ils ont la réponse ils envoient un SMS et si la réponse est juste, les animateurs leur indiquent le point suivant.
- **Les signes de piste :** des signes spécifiques existent (voir sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Signe_de_piste). Ils peuvent être réalisés avec de la craie ou des morceaux de bois. Attention à bien donner la légende des symboles aux participants.

- **L'aluminium :** lors d'une ballade de nuit, les participants peuvent trouver leur chemin à l'aide de leur lampe de poche en suivant les boulettes d'aluminium.
- **Créer une carte gemotions** avec l'application et donner 2 téléphones mobiles ou 2 tablettes : https://www.gemotions.be/fr.

POINTS D'ATTENTION :

- ✓ Si on utilise une carte topographique, vérifier qu'il y ait bien au moins une personne qui sache la lire
- ✓ Attention à doser les distances en fonction de l'âge des participants.
- ✓ Ne pas laisser de matériel dans les bois, la ville… utilisé pour la piste.
- ✓ Penser à toujours reconnaître et vérifier la piste (certains chemins peuvent avoir été modifiés par rapport à la carte par exemple). Le temps de préparation est donc souvent assez long.

Comment pourrais-je lancer un jeu de piste ?

BUT :

Suivre la piste formée en répondant aux énigmes disposées le long du chemin

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

En équipe, les joueurs sont invités par le maître du jeu à découvrir et suivre la route qui les mènera au but. Afin de les aider dans leur quête, des indices seront disséminés sur le chemin. Une fois résolu, les joueurs obtiendront un indice leur permettant soit de trouver le point suivant soit de trouver la réponse à l'énigme finale.

FIN DE PARTIE :

L'activité prend fin lorsque les participants arrivent à destination.

E. JEU COMBINÉ

On n'est pas obligé de se restreindre à un seul type de jeu. Mélanger différents types donne souvent de très bons résultats. Cela permet de faire des jeux plus longs sans avoir de lassitude de la part des joueurs. L'ordre des différentes étapes peut être expliqué en suivant le schéma narratif d'une histoire.

Situation initiale -> élément modificateur -> péripéties -> élément de résolution -> situation finale

Les différents types de jeu peuvent être séparés comme dans le premier exemple mais ils peuvent également être simultanés.

Comment pourrais-je lancer un jeu combiné ?

EXEMPLE 1

Situation initiale : Un météorite transforme tous les joueurs en esprit errant.

Elément modificateur : Les animateurs ont échappé à la transformation grâce à leurs supers pouvoirs et protègent les derniers humains des mauvais esprits errants. Afin de tenter de redevenir humain, les joueurs peuvent récupérer une identité en entrant dans un lieu sous haute surveillance (jeu d'approche)

Péripéties : Mais ça ne suffit pas, ils doivent encore récupérer une enveloppe charnelle et doivent donc passer différentes épreuves. (jeu à postes)

Elément de résolution : Maintenant qu'ils ont récupéré une identité et une enveloppe charnelle, ils doivent trouver le chemin et les indices afin de déchiffrer l'énigme qui leur permettra de repasser complètement du côté des humains (jeu de piste).

Situation finale : Certains ou tous les animés ont réussi à passer du côté des humains.

Exemple 2

Situation initiale : Depuis la nuit des temps, les loups-garous et les vampires se battent pour leur territoire. De plus, ils sont sans cesse à la recherche de sang pour pouvoir survivre.

Élément modificateur : Des réserves de sang se trouvent à la banque de sang et chacun peut en récupérer en passant différentes épreuves (partie de jeu à postes)

Péripéties : Dans le même temps, les loups-garous et les vampires gardent une certaine réserve de sang dans leur propre camp. Le but est d'alors rentrer dans le camp adverse afin d'essayer d'en avoir un maximum. (jeu à camps)

Élément de résolution : Pour pouvoir étendre leur territoire, ils peuvent acheter à l'aide de billets des portions de territoire auprès de l'architecte qui apparaît de temps en temps.

Situation finale : Soit le jeu s'arrête lorsqu'une des deux équipes n'a plus de sang et que la banque de sang est en rupture de stock et ne peut donc plus faire passer d'épreuves pour en distribuer. Soit une équipe a réussi à conquérir tout le territoire.

F. POUR T'INSPIRER PLUS D'ORIGINALITÉ

Tous les jeux de société sont adaptables en grandeur nature. Que ce soit des jeux de plateau (type Monopoly, jeu de l'oie, Catane…), des jeux de rôle (Cluedo, loup-garou) ou des jeux de cartes (Jungle Speed, jeu des 7 familles…).

- Prendre un jeu que l'on connait et auquel on a déjà joué.
- S'assurer de la bonne connaissance des règles.
- En cas d'adaptation des règles, s'y tenir jusqu'à la fin de l'animation.

III. LES JEUX DE SOIRÉE

Lors des séjours, après le souper, il y a encore un moment pendant lequel tu peux faire des activités. Le temps qu'elles prendront dépendra de l'âge des participants afin de garantir les heures de sommeil de chacun. Voici les différents types d'activités que tu peux organiser :

A. Le grand jeu de soirée

Lors des mois d'été, le soleil se couche tard et il est donc possible de faire un grand jeu en soirée sans devoir trop l'adapter. Attention cependant à réaliser une activité plus calme par la suite qui permet aux jeunes de revenir au calme pour aller se coucher.

B. L'activité dans la nuit

Appréhender le monde de la nuit. Des petits jeux tactiles, visuels ou auditifs prennent une autre dimension dans l'obscurité. Une ballade dans la nuit permettra aux jeunes d'écouter les bruits de la nature, d'observer les étoiles ou d'observer les animaux. Pour certains se balader sans lampe de poche peut être difficile. Commencez alors la balade lorsque le soleil commence à se coucher afin de permettre aux yeux de s'habituer à la pénombre. Vous pouvez également profiter d'une nuit de pleine lune. Les jeunes se rendront vite compte qu'on voit bien mieux sans lampe de poche qu'avec.

Attention au cadre légal : Faire du bruit la nuit, interdiction de réveiller les enfants après les avoir couchés, pas de jeux qui font peur… on reste dans la bienveillance.

C. La veillée traditionnelle

On y mélange des chants, des petits jeux, des sketchs, des mimes… Le tout tenu par un fil rouge ou un thème.

D. La veillée théâtre

Elle se base sur la créativité et l'expression des jeunes. Elle peut se réaliser en co-animation avec les jeunes en fonction de l'âge. On peut y trouver du théâtre, du play-back, des tableaux vivants, des histoires mimées, des jeux d'improvisation, de la magie… Cette veillée demande parfois un peu de préparations des joueurs donc elle peut être le résultat d'un atelier fait préalablement.

E. La veillée jeu

On peut se baser sur un jeu TV. Cela se joue généralement par équipes, avec des points…Si vous vous basez sur un jeu TV que tout le monde connait, veillez à bien maitriser les règles ou à être clair sur les modifications que vous avez apportées. Cela peut se baser sur un jeu de société (ex : Cranium, Cro-Magnon…) tourné comme sur un plateau TV.

F. La veillée kermesse

On propose une multitude de stands où les participants peuvent aller jouer une ou plusieurs fois. A chaque stand, les enfants peuvent gagner quelque chose ou juste participer. Exemple : soirée casino, fancy-fair, fort-boyard…

G. La veillée réflexion

Ce type d'activité permet de proposer un temps d'arrêt aux jeunes pour regarder derrière eux et mieux avancer. C'est offrir des instants pour qu'ils se construisent et qu'ils gran-

dissent. Ce sera une animation plus calme. On peut les faire réfléchir sur un sujet en particulier lié avec le séjour (tensions, rencontres…). On peut également proposer des rencontres avec des personnes qui pourraient apporter un témoignage d'une expérience de leur vie (lié aux voyages, à un engagement humanitaire, un artiste, un éducateur s'occupant de jeunes en difficulté…). Attention lors de ce type de veillée, tous les participants n'auront pas toujours envie de prendre la parole. Laisser libre choix à chacun.

H. La veillée fiesta

C'est une soirée où l'on fait la fête. Karaoké, boum, soirée ciné… Elle peut se combiner avec une autre activité avant.

I. La non veillée

On ne doit pas toujours faire une veillée. On peut écouter ce que les jeunes proposent et définir la soirée avec eux. On peut réaliser des ateliers, lire des BD's, jouer à des jeux de société, discuter…

Trucs et astuces :

- Attention lors des activités nocturnes en extérieur, les animateurs aux extrémités ainsi qu'un animateur au milieu doivent porter un gilet de sécurité et il doit y avoir une lampe blanche à l'avant et rouge (de préférence) à l'arrière si vous êtes sur une route.
- Si une activité autour d'un feu de camp est réalisée, attention à la sécurité de tous et veiller à être vus de tous également (adapter les activités en fonction). Prévoir également un seau d'eau à côté.
- Si un chansonnier est utilisé, noter les numéros de page afin que les jeunes trouvent le chant facilement.

- La fin de la veillée doit ramener au calme car c'est la dernière activité avant d'aller dormir.
- Penser à adapter les tenues en fonction des activités (chaud si extérieur, confortable si calme à l'intérieur…)
- Attention si l'activité se passe à l'extérieur de penser aux voisins. Plus de bruit dehors après 22h !
- S'il y a une sortie extérieure, veiller à bien connaître les règles de sécurité sur la route.

IV. LES PRISES

Lors de jeux d'attaque, il arrive de devoir départager deux joueurs de force égale à l'aide de prises. Certaines sont connues de tous mais il ne faut pas hésiter à les varier.

A. La prise au fil de laine

Un fil de laine est accroché autour du bras ou de la cheville de chaque joueur. Celui qui arrive à dérober celui de l'autre joueur sans se faire dérober le sien a gagné.

B. La prise du Koala

Les joueurs repèrent chacun un arbre ni trop gros ni trop mince. Ils doivent s'agripper au tronc en l'enserrant de leurs bras et de leurs jambes sans que leurs pieds ne touchent le sol. Le premier qui lâche prise perd la partie.

C. La prise du coq

Chaque joueur se met sur un pied et croise les bras. Le but est de déséquilibrer l'autre joueur en lui faisant mettre son deuxième pied au sol. Le premier qui a les deux pieds au sol a perdu. (Prise à réaliser si les enfants ont plus ou moins la même taille).

D. La prise du bouchon noirci

Les joueurs possèdent un bouchon de liège qui a été noirci à la flamme. Celui qui gagne est celui qui arrive à mettre une marque noire sur la joue de son adversaire.

E. La prise de la craie

Le joueur qui l'emporte est celui qui laisse une trace de craie sur la chaussure de l'adversaire.

F. La prise du spaghetti

Les joueurs ont chacun un spaghetti cru en main. Celui qui gagne est celui qui parvient à briser celui de l'autre.

G. La prise de la pince à linge

Chaque joueur possède une pince à linge. Le joueur qui arrive à la faire tenir sur un vêtement de l'autre a gagné.

H. La prise de l'avion

Chaque joueur possède un avion en papier. Les deux joueurs lancent leur avion en même temps et dans la même direction en partant d'un même point. L'avion qui arrive le plus loin a gagné.

I. La prise de la voix

Les joueurs commencent à émettre un son en même temps (ex.: haaaaaa) Le premier qui s'arrête pour reprendre son souffle a perdu.

J. La prise du brin d'herbe

Chaque joueur prend un brin d'herbe et chatouille la narine de l'autre. Le premier qui rigole ou qui se retire a perdu.

K. La prise de foulard

Un foulard (ou un bout de tissu) est accroché dans le dos (au niveau du pantalon sans faire de nœud) des participants, de telle sorte qu'ils pendent sur une même longueur chez l'un et l'autre. L'objectif est d'attraper le foulard de l'autre sans se faire prendre le sien (on peut jouer avec les deux mains ou une seule).

L. Pierre-papier-ciseaux

Les joueurs mettent une main derrière le dos. Ils disent en cœur « Pierre-papier-ciseaux ». A la fin de ciseaux, ils doivent montrer à l'adversaire leur main en forme soit de pierre (poing serré), soit de papier (main ouverte tendue), soit de ciseaux (doigts serrés sauf deux). La pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent le papier et le papier emballe la pierre. (La prise peut se faire en plusieurs manches).

V. LES ÉPREUVES

Lors d'un jeu à postes ou n'importe quel autre type de jeu, on est parfois amené à réaliser des épreuves. Attention au timing qu'il faut respecter, certaines épreuves durent plus longtemps que d'autres. Elles peuvent être en équipe, individuelles ou équipe contre équipe. On peut également utiliser certains petits jeux ou certaines prises comme épreuves et inversement.

A. Le blow-ball

Les joueurs sont assis face à face devant une table. Au centre de la table, une zone de 60cm de long est délimitée par des marques avec du papier collant. Au centre de la zone, on place un flocon d'ouate. Les joueurs doivent souffler sur le flocon pour le faire sortir de la zone du coté adverse, il gagne alors 1 point. La première équipe qui a 5 points a gagné.

Variante (s) : Ce jeu peut se faire avec une balle de ping-pong également. Il peut se faire couché au sol. Il peut se transformer en course si on se met du même côté de la table…

B. Je cherche des yeux

L'animateur montre aux joueurs un petit objet quelconque (crayon, bouchon…). Les joueurs quittent la pièce quelques minutes afin de permettre à l'animateur de cacher l'objet. De façon à ce qu'il soit difficile à trouver mais visible quand même sans qu'on ait besoin de déplacer quoi que ce soit. Les joueurs reviennent dans la pièce et doivent inspecter les lieux des yeux seulement. Dès qu'un joueur a trouvé l'endroit il va le signaler à l'animateur. On peut choisir de faire gagner le premier qui a trouvé ou attendre que tous sauf un aient trouvé (le dernier est alors le perdant).

C. Mastermind

L'animateur choisit un nombre de 3 chiffres (4 si on veut faire plus difficile). Les joueurs proposent par écrit un premier nombre de 3 chiffres. L'animateur signale par écrit également combien de chiffre (s) sont bien placé (s) et combien sont justes mais pas au bon endroit. Les joueurs proposent un nouveau nombre et l'animateur refait la même chose. Les joueurs ont un nombre maximum d'essais pour trouver la bonne combinaison de chiffres.

D. Parcours d'obstacles

Une personne de l'équipe doit se bander les yeux et réaliser un parcours d'obstacles en ramassant un certain nombre d'objets sur le parcours dans un temps imparti. Les autres membres de l'équipe sont là pour le guider par la parole.

E. Former le mot...

En course relais, les joueurs vont chercher un par un une lettre cachée (dans un panier rempli de pièce, de sables, de cailloux…). Ils doivent ensuite être la première équipe à reformer le mot demandé (exemple : arc-en-ciel). On peut rajouter des lettres pièges et/ou des bonus.

F. Corde ensorcelée

En course relais, les joueurs doivent récupérer un certain nombre de ficelles (autant de ficelles que de joueurs) accrochées à un arbre (ou à une table…) en défaisant les nœuds qui peuvent être différents et avoir un degré de difficulté différent (attention cependant à ce que soit équitable entre les équipes).

G. L'amazone

Les joueurs doivent éclater 6 ballons en 1 min. 2 ballons doivent être éclatés avec la bouche, 2 avec les mains et 2 avec les pieds. Aux joueurs de bien se répartir les ballons.

Variante : le nombre de ballons et les techniques peuvent varier.

H. L'ermite pêcheur

Les joueurs sont placés derrière une limite à ne pas dépasser et doivent attraper 3 boites déposées face à eux uniquement à l'aide d'une corde. La distance des boîtes et la longueur de la corde peu varier selon la difficulté. Montrer aux enfants comment faire un nœud pour avoir plus facile.

I. Les boyards

Au centre de la table se trouve un grand récipient rempli d'eau au milieu duquel flotte un bol. A tour de rôle, l'animateur et les joueurs vont devoir déposer dans le verre une pièce (ou un caillou…) sans le faire couler. Celui qui fait couler le verre dans le récipient perd le duel.

J. Memory

Sur la table, des cartes face cachées sont déposées. Les joueurs et l'animateur doivent soulever une carte à la fois et ensuite essayer de retrouver l'autre carte identique à celle retournée. S'il réussit, il peut rejouer, s'il perd, c'est à l'autre de jouer. Le gagnant est celui qui a réussi à retrouver le plus de paires de cartes.

K. Babyboum

Les joueurs ont devant eux un vingtaine de pièces en bois (type Kapla). A tour de rôle avec l'animateur, chacun va placer une de ces pièces de bois au centre de la table sur une des pièces précédemment placée par son adversaire afin de créer un empilage. Celui qui fait tomber le montage en partie ou en totalité perd le duel.

L. Les bâtonnets

L'animateur dispose devant lui 21 bâtonnets. Chacun à leur tour, les joueurs et l'animateur, retirent un, deux ou trois bâ-

tonnets. Pour remporter le duel, il ne faut pas enlever le dernier bâtonnet.

M. Château de cartes

Les joueurs doivent former un château de cartes de minimum 3 étages en 5min.

N. Le serveur

En course relais, les joueurs doivent remplir un récipient d'eau. Le parcours comporte des obstacles et les joueurs doivent transporter l'eau dans un verre en équilibre sur un plateau. Si le joueur renverse son verre, il doit d'abord terminer le parcours avant de pouvoir passer le relais au suivant.

O. Parcours marche arrière

En course relais, les joueurs doivent réaliser un parcours tracé à la craie et avec des obstacles en marche arrière à l'aide d'un miroir. S'ils dévient du parcours ou touchent un obstacle, ils doivent recommencer.

P. Pictionary les yeux bandés

Les joueurs doivent faire deviner un dessin réalisé les yeux bandés.

Q. Péter les ballons les yeux bandés

Le joueur a un cure-dent dans la main et doit éclater des ballons en suivant les indications de ses co-équipiers.

R. A l'envers

L'animateur dit 10 mots en verlan (il peut les répéter 3x chacun) et les joueurs doivent retrouver le mot initial. Exemple : evilo = olive ; elbat = table…

S. Bac de kleenex

Dans un grand plat rempli de papier mouchoir (propres ; -)), les joueurs doivent tenter de trouver cinq des huit mouchoirs sur lesquels se trouve une lettre. Ils n'ont pas le droit d'utiliser leurs mains pour fouiller dans le plat, seul le souffle peut être utilisé pour soulever les mouchoirs. Après avoir récupérer les lettres, ils doivent reformer le mot.

T. Le burger de la mort

Une série de 10 questions (ou moins) assez simples (et drôles ; -)) sont posées l'une à la suite de l'autre à un joueur. Le joueur ne doit pas donné la réponse à la question tout de suite mais il doit la mémoriser. Il faut laisser quelques secondes entre chaque question afin de permettre aux joueurs de mémoriser le tout. A la fin des 10 questions, le joueur doit donner les 10 réponses dans l'ordre. En fonction de l'âge des participants, on peut adapter le nombre de questions ou le faire en équipe. Exemples de questions : Comment t'appelles-tu ? Le panda est un animal aquatique, vrai ou faux ? Combien y a-t-il de jours dans une semaine ? Tu vas bien ?

VI. CRÉATION D'ÉQUIPES

Lors des activités, tu dois souvent diviser le groupe en plusieurs équipes. Tu peux parfois les laisser choisir leur équipe (attention à ce qu'il n'y ait pas de dernier). Ne pas hésiter à ajouter des conditions (d'âge, de taille…). Tu peux aussi imposer les équipes (pour qu'elles soient plus équitables ou pour séparer des enfants plus turbulents) ou tu peux encore laisser le hasard décider.

A. Les cartes coupées

Les animateurs découpent au préalable des cartes ou des images en 2, 3, 4… parties en fonction du nombre de joueurs qu'ils désirent par équipe. Ils distribuent les morceaux et les joueurs doivent se rassembler pour reformer la carte entièrement.

B. Le jeu de cartes

Les animateurs distribuent des cartes aux joueurs (le nombre et le choix des cartes dépendent du nombre de joueurs et d'équipes souhaités). Les joueurs regardent leur carte et les cœurs doivent se rassembler, tout comme les carreaux, les piques et les trèfles.

C. Les post-it sous la chaise

Les jeunes s'asseyent sur des chaises. Les animateurs demandent aux jeunes de récupérer le post-it qui se trouve sous leur chaise. Soit il faut se regrouper en fonction de la couleur du post-it soit en fonction du numéro écrit dessus.

D. Les chaussures

On demande à chaque joueur d'enlever une chaussure et de la mettre au centre du cercle. On bande les yeux à un joueur qui va devoir piocher un nombre de chaussures égale au nombre

de participants qu'il faut dans l'équipe. Un deuxième joueur fait de même. Et ainsi de suite jusqu'au bon nombre d'équipe.

E. L'alignement

Cfr p. 12 dans les petits jeux sans matériel.

F. La pioche

Dans un grand récipient, des papiers de différentes couleurs sont mélangés. Les joueurs doivent en piocher un.

G. Petits jeux

La création d'équipes peut être le résultat d'un petit jeu (mais ne pas le mentionner avant car cela risquerait de fausser le résultat).

VII. ARC-EN-CIEL

Depuis 1954, l'ASBL **Arc-en-Ciel** est un service d'aide actif dans le domaine de l'enfance défavorisée. Elle a pour objectif de tout mettre en œuvre pour favoriser l'épanouissement de l'enfant en facilitant l'accès de tous aux activités de loisirs actifs et éducatifs. Ses actions visent donc le troisième temps de l'enfant, au côté de son milieu de vie familial (premier temps) et de l'école (deuxième temps).

Arc-en-Ciel participe ainsi au développement de la personnalité de l'enfant. Elle oriente son travail et ses activités prioritairement vers l'enfance et la jeunesse défavorisées en Fédération Wallonie-Bruxelles et ce sont plus de 370 associations qui sont membres de l'ASBL et 25.000 enfants en difficulté qui sont bénéficiaires de ses actions. Ces associations sont actives dans le secteur de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse.

Concrètement, cela se traduit à travers un soutien administratif et pédagogique, des récoltes de vivres, de jouets et de matériel scolaire, des structures d'accueil résidentiel mais également des animations pour les enfants.

VIII. PARTENAIRE POUR LA RÉALISATION DE L'OUVRAGE

La **Coordination-CRH** est une organisation de jeunesse pluraliste reconnue comme Fédération de Centres de Rencontres et d'Hébergement par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle se présente sous forme d'un lieu de sensibilisation des jeunes aux enjeux de société en lien avec le tourisme social, solidaire, responsable et durable ainsi que la mobilité.

Elle rassemble des Centres de Rencontres et d'Hébergement, des Fermes d'animation et des centres de Tourisme social œuvrant dans le cadre du Tourisme social et citoyen des jeunes, des groupes et des familles.

Elle développe les services fédératifs suivants :

- Soutenir, coordonner, fédérer et représenter des initiatives contribuant à favoriser le tourisme des jeunes ;
- Offrir à toute personne et en particulier aux jeunes, aux groupes et aux familles économiquement et culturellement défavorisés, les meilleures conditions d'accès réel aux activités de tourisme pour jeunes ;
- Promouvoir le développement local d'activités culturelles, touristiques et récréatives en zones rurales.

IX. BIBLIOGRAPHIE

- 101 jeux pour l'animateur, Arc-en-Ciel asbl, 2012
- BASSET-CLIDIERE M., *Jeux d'intérieur et de plein air*, Marabout, 2000
- Le jeu (dossier), Les Guides Asbl, 2015
- http://www.guides.be/sites/default/files/Le-Jeu-dossier-Guide-Web.pdf
- Grands jeux, Les Scouts Asbl, 2015
- https://lesscouts.be/no_cache/telecharger/grenier1/-/edition/-/2713.html#c559
- Se marrer dehors, Les Scouts Asbl, 2012
- https://lesscouts.be/no_cache/telecharger/grenier1/-/edition/-/1043.html#c559
- La Toile scoute, animation- fiches techniques
- https://www.latoilescoute.net/-animation-fiches-techniques-

1. LE TITRE DU JEU

Les compétences exercées à travers le jeu

l'âge minimum requis

le nombre de joueur

intérieur ou extérieur (ou les deux)

SANS MATÉRIEL

MATÉRIEL

L'ensemble des éléments nécessaires au déroulement du jeu.

BUT

Le but du jeu

CONDITIONS

La façon dont doit se dérouler le jeu.

VARIANTE(S)

Les possibilités de jouer autrement à ce jeu.

il est spécifié si le jeu se joue avec ou sans matériel

Coordination CRH

Parc-en-Ciel asbl

Avec le soutien de

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES