

Sommaire idées veillée enfants-ados

<u>Le Rallye Photo (enfants ados)</u>	p 2
<u>Le Qui est qui des talents (enfants ados)</u>	p 4
<u>Le Casino (enfants ados)</u>	p 6
<u>La fureur (ados adaptable enfants)</u>	p 10
<u>Dj Party (ados adaptable enfants)</u>	p 12
<u>Le Jeu du Bol (avant l'arrivée du "Time's up"....) (ados adaptable enfants)</u>	p 14
<u>Conte en déplacement variante ados : Hamac en forêts conte horreur et frissons</u>	p 16
<u>Amnésie (enfants ados)</u>	p 16
<u>Veillée Zombies (ados)</u>	p 17
<u>les loups-garous de thiercelieux grandeur nature (ados, enfants à partir de 8-10 ans)</u> .p	19
<u>Défi jeux (ados enfants)</u>	p 21
<u>Jeu la rue de la gare (Ados et à partir de 8-10 ans)</u>	p 23
<u>Le sagamore (ados et à partir de 8 ans)</u>	p 25
<u>le match d'improvisation (ados et à partir de 8 ans)</u>	p 27
<u>Le jeu de la survie (ados, enfant à partir de 10 ans)</u>	p 30
<u>Jeux de nuit (ados-enfants)</u>	p 38

Le Rallye Photo

Effectif : Plusieurs équipes mixte (âge et sexe)

Matériel :

- Autant d'appareil photo numérique que d'équipe (si vous avez des jeunes, ils en auront surement un, faites attention de pouvoir récupérer les photos sur ordinateur ensuite (carte SD))
- Une possibilité de pouvoir imprimer des photos en couleurs et/ou de les vidéo projeter
- Une fiche de thème par équipe

Règle :

Le jeu se déroulera en 2 parties :

Une première partie sur une après-midi et la deuxième sur un ou deux jours pendant des moments informels.

Première partie : La prise des photos

Chaque équipe aura donc un appareil photo.

Elle pourra prendre autant de photos qu'elle souhaite, mais au bout du temps imparti, elle devra remettre l'appareil photo avec une photo de chaque thème (attention de bien faire le tri, car s'il y en a deux pour un sujet la photo ne pourra pas être validé)

Les thèmes :

- La grimace la plus effrayante
- Une photo écologique
- Une photo à l'envers
- La plus belle forme de nuage
- Un animal
- La France
- Une roue de secours
- Le plus beau chapeau
- Une plaque d'immatriculation insolite
- Une scène de film
- Ecrire « ... »
- Une photo gratuite
- Le plus de couleurs possible
- Une photo en noir et blanc
- Une photo en apesanteur
- Une photo avec le plus de monde possible
- Un truc abandonné
- Une photo aquatique

Après à vous d'arranger les thèmes avec le type de votre séjour et vos possibilités.

A la fin de la première partie, les appareils photos seront donc rendu, puis vidés et les photos seront imprimer par équipe et rendu à celle-ci (surement le lendemain du jeu)

Deuxième partie : La création d'un album photo (sous forme de grande affiche)

On donne à l'équipe se dont elle a besoin, c'est-à-dire les photos, des feutres, des crayons de couleurs, des feuilles blanches et ou de couleurs, de la colle, des ciseaux...

Elle aura donc deux jours pour mettre en place un album photo qui reflètera leur parcours. Il devra mettre en avant les thèmes (avec un titre plus original, par exemple pour la photo aquatique, si un poisson a été pris en photo, on peut nommer la photo le monde de Némou, etc.) Attention, tous les thèmes doivent apparaître même s'il n'y a pas de photo pour l'illustrer.

Pour cela, l'équipe devra s'organiser et trouver des temps pour le faire (temps de douches, temps calme, etc.) Le temps peut également être allongé en fonction de l'avancé des travaux.

Cet album photo se voudra original, coloré et sera ensuite afficher. Le jury des animateurs élira donc le meilleur album photo (des points en moins seront donc attribuer à l'équipe qui n'a pas respecter les thèmes ou n'a pas eu le temps de faire toutes les photos)

Le Qui est qui des talents

Effectif :

Il y a plusieurs manières d'aborder ce jeu. Soit vous êtes peu et le jeu peut se faire tous ensemble, soit vous êtes plus de 20 et le jeu se fera en équipe (duel de 2 équipes si on forme 4 équipes)

Age : de 7 à 15 ans

Durée : de 1h à 1H30 (cela dépend si on est en équipe ou non)

But : Réussir à deviner les passions ou les talents de chacun afin de mieux se connaître et faciliter la communication et les affinités entre les jeunes.

Pour cela, un travail en amont devra s'effectuer auprès des enfants. L'animateur préparateur va donc se renseigner auprès des enfants sur leur passion, talent, ou encore leur métier qu'ils envisagent pour plus tard.

Tout cela doit se passer dans le plus grand secret, pour ne pas le divulguer aux autres.

- Le jeu sans équipe

Si vous êtes moins de 20, le jeu peut donc se faire sans équipe. Le soir de la veillée, l'animateur place la liste de tout ce qu'il a récolté auprès des enfants et ils devront donc tous replacer le talent avec la personne.

Le jeu va donc se dérouler en plusieurs étapes :

Chaque personne aura donc une feuille blanche (ou bien avec toute les passions) et un stylo.

Première manche : La question qui tue

Chacun son tour, chaque participant va poser une question à une personne par rapport à un des talents (comédien, équitation...). La personne devra être le plus crédible possible, même si ce n'est pas sa spécialité.

Par exemple : Pour l'équitation : comment la passion de l'équitation est arrivé dans ta vie ?

La personne devra donc argumenter là-dessus même si elle n'y connaît rien en équitation.

A la fin de cette manche, une fois que tout le monde aura posé sa question, seul ou à plusieurs tout les participants devront poser leur pronostic c'est-à-dire faire correspondre chaque talent à une personne. Mais cela ne sera pas définitif, car voici la deuxième manche.

Deuxième manche : La mise en situation

Cette fois-ci au lieu de poser une question, les participants devront prouver aux autres leur crédibilité.

Par exemple : Talent : le jonglage. Montre-nous ta technique du jonglage.

Evidemment dans ce cas là, si la personne choisit ne sait pas jongler, il est très peu probable que les autres joueurs la croit, mais elle devra quand même s'exécuter, même si c'est pour faire n'importe quoi...

Mais prenons un autre exemple : passion : le Karting : Montre-nous comment faire marcher un karting ainsi que les règles de sécurité.

En étant un minimum sincère, même si la personne se trompe complètement, on peut encore y croire !

Tout le monde devra donc y passer.

A la fin, un autre classement devra être mis en place. Si vous avez le temps, il est tout à fait possible de reprendre le jeu, c'est-à-dire reposer une autre question et refaire une mise en situation, mais sinon, les feuilles du classement seront rendues et les résultats donnés.

- Le jeu avec équipe

Sur le même principe, mais cette fois-ci, il faut former 4 équipes.

Dans deux endroits différents, les équipes s'affrontent. Chaque équipe aura la liste de talents de l'équipe adverse (donc Equipe A contre Equipe B, A à la liste de B et vice versa...) ou si vous voulez compliqué encore plus le jeu donner la liste de tous les participants (à vous de voir)

On effectue donc les mêmes manches que le jeu sans équipe. Et si on a le temps on échange les équipes (Equipe A affronte Equipe C et Equipe B contre Equipe D)

A la fin, on réunit tout le monde et on donne les talents de tous (avec démonstration si c'est possible)

Variante et ajout :

- Pour corser le jeu, vous pouvez ajouter un talent mystère qui ne correspondra à personne
- Dans vos possibilités, trouver avant le matériel nécessaire pour les mises en situation (s'il y a un guitariste, il a sûrement ramené sa guitare, un jongleur, ses balles etc. Les mises en situation seront d'autant plus drôles.)

Le Casino

Effectif : Pour 9 à 100 enfants

Tranche d'âge : de 10 à 18 ans

Durée : pendant 45 à 120 minutes

Matériel : Jeux de cartes, dés, ...

Intérêt : Gestion d'argent

Déroulement :

Plusieurs jeux sont proposés aux participants. Ces jeux sont inspirés des jeux que l'on trouve dans les casinos traditionnels (poker, roulette, black-jack,...). Ils permettent aux participants de miser une certaine somme afin de gagner le plus d'argent possible. Un bar est mis à disposition ainsi qu'une banque au cas où certains se seraient ruinés aux jeux.

Le Black-Jack :

Matériel : 1 jeu de 54 cartes.

Le but du jeu est d'approcher le plus possible, à l'aide d'une combinaison de cartes, sans jamais la dépasser, la valeur « 21 ».

Valeur des cartes : Ø As : 1 ou 11 points (au choix du joueur), Ø Roi, Dame, Valet, 10 : 10 points, Ø 9 : 9 points, Ø 8 : 8 points,...

Le croupier distribue une carte à chaque joueur placé autour de la table de jeu, lui compris. Tant qu'ils le désirent, les joueurs peuvent demander des cartes dans le but d'être le plus proche de « 21 ». Le joueur qui obtient le score le plus élevé et inférieur ou égal à « 21 » remporte la mise de tous les joueurs. Si tous les joueurs dépassent « 21 », c'est le croupier qui empoche la mise.

Le Tiercé :

Matériel : 1 dé, 6 petits chevaux, 1 grande feuille (format A2).

Sur la feuille, dessiner un parcours de 20-30 cases. Les participants « achètent » un cheval qu'ils vont essayer d'amener le plus rapidement possible à la fin du parcours en lançant un dé et en avançant d'autant de cases que le dé leur indiquera. Le vainqueur, c'est-à-dire celui dont le cheval est arrivé le premier, récupère le double de sa mise.

Le 4.2.1 :

Matériel : 1 plateau, 3 dés.

Le but du jeu est d'obtenir, suite à trois lancers de dés maximum, un « 421 », c'est à dire un « 1 », un « 2 » et un « 4 ». Si le joueur réalise un « 421 » du premier coup, il voit alors sa mise tripler. S'il y parvient en deux ou trois lancers, sa mise est alors doublée. Sinon, c'est le croupier qui récupère la mise.

Le Quitte ou Double :

Matériel : 1 jeu de 54 cartes.

Le joueur doit ici deviner la couleur de la carte, c'est à dire deviner si la carte sera rouge ou noir. Comme le nom du jeu l'indique, le joueur a à chaque fois le droit de choisir s'il part avec la somme gagnée, ou s'il tente de doubler celle-ci. Au début le joueur mise une certaine somme, chaque bonne réponse lui permet de tenter un nouvelle fois de deviner la couleur de la carte suivante. S'il y parvient sa mise est doublée sinon le croupier récupère le tout.

Le Médoukcékèlé :

Matériel : 3 grandes et un 1 petite boites d'allumettes, 3-4 allumettes, scotch.

Les participants doivent tenter de retrouver dans quelle boîte se trouvent les allumettes après que le croupier les ait mélangées. Préparation : Mettre les allumettes dans la petite boîte. Attacher celle-ci, à l'aide du scotch, sur le poignet droit du croupier. Le croupier doit être habillé de telle façon qu'il puisse masquer cette boîte à l'aide de sa manche. Installer les trois grandes boîtes (vides) sur une table, l'une à côté de l'autre. Ce jeu permet de faire gagner les joueurs que l'on désire. Le croupier montre au participant dans quelle boîte se trouvent les allumettes. En fait, il secoue de la main droite une boîte, n'importe laquelle, afin que le participant entende le bruit des allumettes. Le croupier mélange ensuite les trois boîtes et demande au participant de montrer la boîte dans laquelle il croit que les allumettes sont. C'est donc à celui qui dirige ce jeu que revient le privilège de déterminer si il est gagnant ou pas. Pour cela, s'il veut que le joueur gagne, il secoue de la main droite la boîte désignée, sinon il la secoue de la main gauche. S'il gagne, le joueur obtient le double de sa mise. Conseil : ce jeu permet de faire gagner un joueur qui n'a plus beaucoup d'argent et au contraire de faire perdre quelqu'un qui en aurait trop.

La Roulette :

Matériel : 1 roulette, le tableau des mises.

Les participants parient sur des numéros ou des groupes de numéros. Voici les différentes cases sur lesquelles il peuvent placer leurs mises :

Ø rouge ou noir, Ø passe ou manque (manque : 1-18 et passe : 19-36), Ø pair ou impair, Ø une des trois douzaines, Ø ou bien sur un nombre quelconque.

Comme la probabilité de gain est différente suivant le cas, les mises ne seront pas multipliées de la même façon si un joueur trouve un numéro ou s'il trouve s'il est pair ou impair. On a 1 chance sur 2 de gagner pour les paris sur rouge/noir, passe/manque et pair/impair. Le joueur verra, s'il gagne, sa mise doublée.

Exemple : s'il mise 10, il récupère ces 10 de départ plus 10 de gain. Si le joueur parie sur une des douzaines, il a 1 chance sur 3 de gagner. Le joueur récupèrera, s'il gagne en misant sur une des douzaines, sa mise plus la moitié de celle-ci.

Exemple : s'il mise 10, il récupère ces 10 de départ plus 5 de gain. Par contre un joueur qui a parié sur un nombre précis, n'a qu'1 chance sur 37 de gagner. Il est donc normal que dans ce cas, s'il tombe sur le bon numéro, sa mise de départ soit multipliée par 10.

Exemple : s'il mise 10, il reçoit 100.

Les Machines à sous :

Matériel : 3 sacs en tissus, carton ou papier toilette, manche à balai

Des symboles sont dessinés sur des cartons, puis répartis dans trois sacs. On établit un tableau avec les différentes valeurs des gains. Le joueur, après avoir payé sa mise, tire une carte dans chaque sac. En fonction de la combinaison qu'il obtient un tableau indique si il a perdu ou s'il gagne une, deux, dix, cent fois sa mise.

Une autre manière, créer une véritable machine à sous (ou presque)

Prenez six papier toilette, dessiné les symboles des machines à sous (dollars, cerise, étoiles, cœur)

Placer les sur un manche à balai. Les joueurs n'ont qu'à venir tourner les roulettes...

Après à vous de voir pour le détails de l'argent gagné !

Le Baccara :

Matériel : 3 jeux de 54 cartes.

Le but du jeu est de faire mieux que le banquier en totalisant les valeurs faciales des cartes que l'on a en main et en revenant toujours à l'unité.

La valeur des cartes est la suivante : L'As vaut 1, le 2 vaut 2, ... Les figures ne valent rien.

Exemple : Vous avez un 8 et un 7 qui font 15. On ne retient donc que l'unité soit 5. Le maximum ne peut donc être que

de 9, le minimum de 0 ce que l'on appelle un "baccara".

Le banquier reçoit deux cartes, que lui seul voit, puis en distribue deux à chaque joueur. Le joueur peut alors décider de recevoir une troisième carte. C'est ensuite au banquier de se servir une carte supplémentaire ou pas. Il annonce ensuite la somme qu'il souhaite miser.

Déroulement de la partie :

Le banquier annonce la somme qu'il souhaite jouer, puis les paris commencent (on ne peut uniquement parier contre le banquier). C'est au joueur le plus à droite du banquier d'annoncer alors ses intentions, c'est lui qui a priorité pour couvrir une partie ou même toute (voir banco) la somme mise.

La partie non couverte peut être tenue par le joueur assis suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que la somme soit égalée. Banco, c'est par ce terme qu'un joueur annoncera qu'il s'engage à couvrir la totalité de la mise du banquier. Le banco a priorité sur tous les autres paris.

Quand les mises sont finies le jeu commence, le banquier effectue alors une distribution, en commençant par le Pont, qui représente la table (C'est soit la personne qui a annoncé banco ou dans le cas échéant la personne qui a effectué la plus forte mise), puis il se distribue deux cartes. Si le pont ou le banquier a un naturel, il abat son jeu et son opposant doit faire de même, celui qui a alors le plus gros score remporte le coup.

En cas d'égalité, chacun reprend sa mise et un nouveau coup commence. Dans les autres cas, les joueurs ont l'occasion de compléter leur main, mais il doivent suivre un "tableau de tirage" qui vont leur annoncer la conduite à tenir (voir plus bas).

Suivant son jeu et la carte qu'il vient éventuellement de donner, le banquier toujours en respectant les tableaux de tirages. Une fois ces tirages (éventuels) effectués les joueurs abattent leurs cartes et celui qui a le plus grand total remporte la mise. A noter : dans les casinos, si le banquier gagne, il remporte les enjeux moins un prélèvement effectué par le croupier (qui n'est pas le banquier) qui est généralement autour de 5%. La somme ainsi gagnée est remise en jeu et va s'ajouter à la somme initialement mise. Le banquier peut alors choisir de garder ou non la banque; s'il arrête il reprend ses gains et passe la banque au joueur suivant. Si le coup est gagné par le pont, tous les paris sont payés à égalité, chacun récupère ses enjeux et un nouveau coup commence avec le même banquier.

Tableaux de probabilités :

Le pont a Décision 0,1,2,3,4

Il tire 5 Il tire (meilleur choix tactique) ou il reste (perturbe le banquier) 6,7

Il reste 8,9 Naturel, il abat ses cartes Tableau de tirage du pont(joueur représentant la table) Si le banquier distribue

Le banquier reste quand il a

Le banquier tire si il a 0,1 4,5,6,7 0,1,2,3 9 3,4,5,6,7 0,1,2 8 3,4,5,6,7 0,1,2 7,6 7 0,1,2,3,4,5,6 5,4 6,7 0,1,2,3,4,5 3,2 5,6,7 0,1,2,3,4

Le joueur n'a pas tiré 6,7 0,1,2,3,4,5 Tableau de tirage du Banquier

La Dame de Cœur :

Matériel : 4 cartes dont la dame de cœur (exemple : dame de cœur, 10, 9, 8 de trèfle).

Le but du jeu est que le joueur retrouve parmi 4 cartes où se trouve la dame de cœur. Quatre cartes sont disposées sur une table face retournée. Le joueur mise sur une carte. Si cette carte est la dame de cœur, sa mise est doublée sinon il perd sa mise.

Le Perudo :

Matériel : Dés, Gobelet opaque

Chaque joueur autour de la table à un gobelet et 3 dés dessous y compris le croupier. Le but du jeu va être de deviner le nombre de face de dé sur l'ensemble de la table.

Il faut s'entendre sur une mise de départ (pour pouvoir jouer)

Exemple : le premier joueur annonce : « je pense qu'il y a trois 5 (c'est-à-dire 3 dés où le 5 est indiqué), le joueur suivant à plusieurs possibilités ; soit il dit « c'est faux », soit « c'est vrai », ou bien il fait une proposition plus élevée (quatre 5, cinq 5, on peut augmenter la valeur du dé mais pas la baisser, je peux proposer un six par exemple)

S'il annonce, c'est faux et qu'il a tort, il est éliminé de la table et perd sa mise. S'il a raison, il fait sortir celui qui s'est trompé.

S'il annonce c'est vrai et qu'il a tort, il sort. S'il a raison, il remporte la mise de tous les joueurs.

Pendant le casino, il est également possible de mettre en place des duels où il n'y pas d'animateur, où les jeunes s'affrontent par deux en choisissant leur propre mise.

Plusieurs stands possibles :

- Les 21 bâtons : 21 bâtons sur la table, on peut en prendre soit un, deux, ou trois, le but est de ne prendre en aucun cas le dernier bâtons. Le joueur qui le prend perd sa mise.
- La bataille : un jeu de carte. Les joueurs s'affrontent en par exemple 10 mains celui qui a le plus de cartes remporte la mise de l'autre.

Que faire avec leur argent ?

- Vous mettez à disposition un bar avec bonbon et boisson, établissez les prix, faites des menus bonbons/boissons à des prix raisonnable.
- Mettez aux enchères des souvenirs de la colo (si vous êtes en fin de séjours), des affiches, des photos, des cadeaux...
- Mettez en place une (fausse) récolte d'argent pour les défavorisés (profitez en pour les sensibilisé à ses causes sensibles)

Maintenant à vous de faire marcher votre imagination...

La fureur

La veillée se déroule en plusieurs manches. Les joueurs sont répartis en équipe et ont tous leur cri de guerre et leur nom d'équipe.

Matériel : Un tableau de score, une sono

Les animateurs sont déguisés : un présentateur, un joker (qui peut aider une seule fois une équipe), des danseurs/seuses !

Manche 1 : Qui est ce ?

Donner le nom du chanteur, chanteuse, groupe, un point de plus si l'équipe donne le titre de la chanson. Ils se concertent et un membre de l'équipe court au buzzer. 5 secondes pour répondre.

Manche 2 : Fa si la chanter

Continuer de chanter lorsque la musique s'arrête. (L'équipe qui a obtenu le plus de point à la manche précédente aura le droit de choisir en premier)

Manche 3 : Les définitions

Les équipes doivent retrouver l'artiste caché derrière l'énigme. Un représentant court au buzzer. 5 secondes pour répondre.

- Il aurait reçu une lettre en essayant de se repentir de regarder ses voisines (*Renan Luce*)
- Quand il dit que je marche seul on peut dire que c'est un homme en or (*Jean Jacques Goldman*)
- On dit qu'il n'est pas mort mais il restera de toute façon à jamais le King (*Elvis Presley*)
- A ce qu'il paraît, elle aurait embrassé une fille et aimé ça (*Katy Perry*)
- 4 anglais dans le vent amoureux de Michelle (*Les Beatles*)
- Un dangereux pyromane qui veut allumer le feu dans un pénitencier (*Johnny Hallyday*)
- Quand il dépasse les limites, il n'est pas très argenté (*Julien Doré*)
- Ça lui a fait mal de voir une belle demoiselle disparaître dans l'allée (*Christophe Maé*)
- Quand Jacques a dit court, la tortue joue un double jeu (*Christophe Willem*)
- Au Japon, ils dorment à l'hôtel et pourtant ils sont allemands. (*Tokyo Hotel*)
- Il connaît tout sur le zizi et les colonies de vacances (*Pierre Perret*)
- Ils étaient les cinq doigts de la main, avant qu'il ne meurt et se transforme en mort vivant dans un thriller en noir et blanc (*Michael Jackson*)
- Il est mort trop jeune et aura écrit son histoire (*Gregory Lemarchal*)
- Ils mettent leur casquette à l'envers en attendant que le petit bonhomme soit vert (*Session d'Assaut*)
- Pour parler à ma main, il faut enlever ta cagoule (*Fatal Bazouka*)
- Après ses nombreux passages en prison, il ne lui reste plus que cinquante centimes. (*50cents*)

Manche 4 : Chabadabada

On donne un thème, chaque équipe donne à son tour une chanson en rapport avec le thème et doit la chanter. (Le mot doit donc être dans l'extrait qu'il chante) L'équipe qui met trop de temps à répondre est éliminée et n'obtiendra pas de point sur ce thème. L'équipe restant obtient 2 ou 3 points.

- Soleil
- Amis
- Amour

- Une couleur
- Un prénom
- Plage
- Mer/Océans/lac/rivière
- Nuit/Jour

*Manche 5 : **L'épreuve de la mort qui tue***

L'équipe qui obtient le plus de point au manche précédente est la seule à accéder à la dernière manche. On passe 10 secondes chaque chanson qu'ils doivent mémoriser. A la fin, l'équipe doit redire dans l'ordre les chansons qu'elle a entendu (titre ou chanteur)

Dj Party

Effectif : Plusieurs équipes. Elles doivent être formées la veille de la soirée (au mieux le matin, avec sensibilisation déguisé de la soirée avec explication de ce qu'ils doivent préparer) car la préparation pour la dernière manche l'impose. Le soir de la veillée, le groupe dj arrive donc avec un signe distinctif et un nom de groupe qui sera donc l'emblème de leur équipe. Ils ont également eu le temps de réfléchir à la quatrième partie de cette veillée.

Durée : entre 1h30 et 2h

Matériel :

- Une sono
- Des déguisements à dispositions
- Feuilles – stylo
-

But : Etre sacré meilleur groupe de Dj de la soirée (celui qui saura à la fois chauffer la salle, qui connaît son répertoire musicale ...) et avoir le privilège de pouvoir se produire pour la première fois à la Boom

La veillée se déroule donc en plusieurs manches :

Premier jeu. LE TUBE DE L'ETE

Sur 10 points (faculté d'entraîner les autres jidiste et originalité)

Durée : 10 minutes de préparation + 10 minutes de passage

Objectif : Création d'un refrain + 1 couplet sur un air connu (par exemple sur au champs Elysée ou autre)

Deuxième jeu. LE BLIND TEST

Sur 30 points (1/chanson juste)

Durée : 15 mn minutes

Objectif : retrouver le nom du pays/dessin animé/film duquel la musique est tiré.

- ♣ Hymnes nationaux
- ♣ Musiques de dessins animés
- ♣ Musiques de films

Troisième jeu. LE REMIX

Sur 20 points (originalité, participation de tous, retrait de point si vulgarité)

Durée 15/20 minutes

Objectif : Chanter sur une autre mélodie « exemple de Manau la vallée de Dana » avec les paroles d'une autre chanson.

Quatrième jeu. LE « BOUT A BOUT »

Sur 40 points (nombre de référence, qualité du chant, participation de tous, déguisement, chorégraphie)

Durée 3min/Préparation la veille

Objectif : ils ont un quart d'heure pour composer une chanson faite de plein de morceaux de chansons existantes mis bout à bout. Chaque phrase de la chanson (un extrait de chanson connue) doit commencer par le dernier mot de la phrase

d'avant. + Chorégraphie

Mais, ils ont eu également toute la journée de la veille pour le préparer.

Chaque groupe de Dj a donc une note sur 100. Le groupe qui obtient le meilleur score sera nommé meilleur Dj de l'été. Son passe droit sera donc de prendre en charge la musique lors de la boom ; c'est-à-dire d'assurer le son mais également de le prévoir en amont (si le groupe veut bien évidemment)

Le Jeu du Bol (avant l'arrivée du "Time's up"....)

Ce jeu peut être joué en petit jeu ou devenir un grand jeu d'intérieur pour les veillées ou les moments trop pluvieux ..

But du jeu :

Faire deviner à son équipe le plus de personnalités en décrivant ou en mimant.

Matériel :

Papier, crayons, ciseaux, un récipient (bol, saladier, carton...?...), un chronomètre ou sablier.

Préparatifs :

Chaque enfant écrit sur des morceaux de papier des noms de personnalités connus, vivants ou non, réels ou fictifs. Le nombre de personnalités par enfants varie selon le nombre de joueurs. Je vous laisse le déterminer.

Les enfants s'installent en cercle autour du bol rempli de tous les morceaux de papier repliés.

2 équipes sont donc constituées, un enfant sur deux

Déroulement :

On choisit qui commence.

- 1ère manche :

L'enfant (toto) se lève et va au milieu près du bol.

Un enfant de l'autre équipe gère le sablier.

GO !!!

Toto prend donc un papier et essaie de le faire deviner à son équipe par tous les moyens qu'il trouve sauf en mot de la même famille, etc ...

L'équipe de toto peut donner toutes ces idées et les crier jusqu'à tomber sur la bonne réponse.

Quand il y arrive, il laisse le morceau de papier de côté et en prend un autre pour le faire deviner et ainsi de suite.

Au jeu du bol, il est interdit de passer un mot.

Quand le sablier est fini, STOP !!!

Toto repose son papier dans le bol et retourne s'asseoir.

Son voisin se lève et va essayer de faire mieux.

Pour les points, on comptabilise toutes les personnalités trouvées dans chaque équipe.

Il peut y avoir des doublons de personnalités, ce n'est pas grave.

On joue ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de papier dans le bol.

L'enfant qui fait deviner le dernier mot fait gagner 2 point pour ce mot (et non 1) à son équipe, et retourne s'asseoir.

Fin de la 1ere manche.

- 2eme manche :

Le prochain joueur est celui qui se trouve à la suite du dernier à avoir joué.

On remet tous les papiers dans le bol et on est reparti.

Mêmes règles mais le joueur doit faire deviner chaque papier en ne disant qu'un seul mot.

Ex : Bleu ! (pour schtroumpfs..)

ou chanteuse (pour lorie..)

Après avoir dit son mot, il n'a plus le droit d'en dire un autre même si son équipe ne trouve pas.

Il attend, rage et espère que son équipe va retracer toute la 1ere manche dans leur tête et lui donné la bonne réponse..
Et ainsi de suite jusqu'au bol vide.

Fin de la manche.

- 3eme manche :

On remet tous les papiers dans le bol et on est reparti.

GO !!

Les joueurs doivent maintenant mimer les personnalités sans communiquer autrement que par les gestes !!

Fin du jeu.

On totalise les points de chaque manche obtenu par les équipe et décerne le bol d'or à l'équipe gagnante

Conte en déplacement

(variante ados) Hamac en forêts conte horreur frissons

Résumé :

Une manière originale de raconter des histoires

Matériel :

3 contes et un dé

Règle :

3 des animateurs choisissent chacun un conte différent (pas trop longs) et s'installent dans des coins pas trop proches l'un de l'autre. Le quatrième animateur "coordonne" : il s'occupe du dé.

La circulation d'une équipe se fait de la façon suivante : elle va lancer le dé.

- sur un 1 ou un 4, elle va voir le premier conteur ;
- sur un 2 ou 5 le second,
- et sur un 3 ou un 6 le dernier.

Si le conteur en question est déjà avec une équipe, cette dernière est chassée et retourne lancer le dé. L'équipe qui vient d'arriver peut alors entendre le conte, à partir de l'endroit où elle s'était arrêtée la dernière fois qu'elle a vu ce conteur.

Le jeu s'arrête quand une équipe a entendu une histoire en entier.

Pour bien plonger dans l'atmosphère du conte, les 3 conteurs peuvent se trouver un déguisement en rapport avec leur histoire, et doivent faire attention à créer une ambiance assez calme. C'est le responsable du dé qui impose le rythme : pour cela, il peut par exemple discuter un peu avec une équipe qui va trop vite. Il peut aussi, sur les chiffres 4, 5 et 6, imposer un handicap : par exemple, le prochain conteur devra bégayer, prendre un accent, ou bien bâiller entre chaque phrase.

Intérêt :

Faire découvrir le conte à certains enfants peu intéressés a priori.

Animer un temps calme de façon construite, éventuellement en jouant sur le rythme pour apaiser les enfants au début et les dynamiser un peu à la fin.

Amnésia enfants-ados

Le principe d'Amnesia est très simple et très connu. Les participants ont une carte sur le front. (On voit le contenu des cartes des autres mais pas de la sienne.) Sur cette carte est marqué le nom d'un personnage réel ou fictif (Napoléon, Bugs Bunny, Bernadette Soubirous, Spiderman ou bien même une personne du centre de vacances. On peut jouer par Thèmes). Le but du jeu est de deviner quel personnage on est, en posant des questions aux autres joueurs, auxquelles ils répondent par oui ou par non.

Si c'est "oui" on peut poser une nouvelle question, si c'est "non", son tour de jeu s'arrête. Le premier à découvrir le personnage inscrit sur sa carte gagne !

Veillée Zombies ados

Background :

Le centre est contaminé par un virus qui zombifie les gens. Heureusement un chercheur, présent sur place, a trouvé un vaccin. Malheureusement l'armée, ne sachant pas cela à piéger la zone et s'apprête à tout faire exploser afin d'éradiquer la menace zombie. Pour les humains vivants encore sains, il est impératif de trouver ces bombes avant qu'elles n'exploient et de les rapporter au seul démineur de l'armée qui a bien voulu, contre les ordres, rester sur le centre. Ils doivent réussir pour sauver le vaccin et leur peau.

Zone de jeu :

Un grand bâtiment, fermé virtuellement par des bandes jaunes type « zombie zone do not cross », plongé dans le noir. Avec néanmoins une zone de sécurité (pièce éclairée) pour rassurer d'éventuels jeunes trop impressionnés.

Rôles anims :

Un médecin/chercheur : il peut rendre un vie à un joueur qui doit rester immobile pendant 40 secondes, (il compte 40 secondes à haute voix) il ne peut soigner qu'un joueur à la fois.

Le chef des humains/démineur : il distribue les armes et accessoires et récupère les bombes trouvées par les joueurs.

Le chef des zombies : il maquille les joueurs qui ont perdu toute leur vie pour les zombifier et note leur nom.

4 zombies : ils sont les premiers zombies du jeux, au bout d'un moment, quand il y a suffisamment de jeunes zombifier pour que le jeu continu de lui-même, ils arrêtent de zombifier mais continuent à parcourir les couloirs sous leur forme zombie pour veiller au bon déroulement de la veillée.

Rôles jeunes :

Humains :

Ils ont deux vies mais peuvent en regagner une auprès du médecin.

Après deux vies perdues, ils doivent se faire accompagner auprès du chef zombie, par le zombie qui les a tué, pour se faire zombifier à leur tour.

Ils ont deux types d'armes à leur disposition pour se défendre.

Lorsqu'ils sont touchés par un zombie, ils doivent lui donner une de leurs vies.

Leur but est de trouver toutes les bombes avant que le centre explose.

Zombies :

Ils sont immortels.

Ils ne peuvent pas être soignés.

Ils doivent marcher à la vitesse maximum de 1 pas seconde.

Ils tuent les humains en les touchant.

Ils récupèrent les vies de leurs victimes, si c'est une dernière vie, ils accompagnent la victime auprès du chef zombie.

Zones du jeu :

Zone militaire humaine : les zombie ne peuvent y aller et les humains peuvent y stationner. Elle est éclairée, on peut y trouver le médecin, le démineur et peut-être quelques armes et accessoires.

Camp Zombie : pièce où se trouve le chef zombie pour effectuer la transformation des victimes. De fait, les humains l'évitent.

Le reste du bâtiment est le « champ de bataille »

Armes et accessoires :

Les armes et accessoires sont, soit distribuées par le chef des humains au début ou à un moment précis au cours du jeu, soit placées dans des « caches d'armes » situées dans divers endroits du bâtiment.

Arme à distance qui immobilise les zombies pendant 10 secondes, ex : paire de chaussettes roulée en boule

Arme de corps à corps qui maintient à distance les zombies mais qui ne les stop pas complètement, ex : frite de piscine...

Lampe torche, avec ou sans piles

Piles seules

Clés du PC sécurité ?

Talkies walkies ?

Début du jeu :

Dans une grande salle du bâtiment, en présence d'un zombie de démonstration, on n'oublie pas de fixer l'heure de fin de la veillée (qui correspond à l'heure d'explosion des bombes). Le jeu se déroule avec en fond sonore à plein volume, la musique du film « 28 jours plus tard », qui tourne en boucle.

Fin du jeu :

On remet de la lumière, on coupe la musique, des animateurs passent dans tout le bâtiment pour demander aux humains et aux zombie de se réunir à un lieu à déterminer à l'avance.

Rôles optionnels :

Infirmier : rôle pour les jeunes, ils n'ont qu'une vie, mais ils sont immortels s'ils tiennent quelqu'un par la main. Et ce dernier l'est également, tant qu'ils restent main dans la main. Ils peuvent donc rendre deux personnes immortelles, en plus d'eux même, tant qu'ils ne se lâchent pas.

Super soldat : rôle tenu par un animateur, il est insensible aux pouvoirs des zombie et les immobilise 10 secondes s'il les touche. Il sert à contenir un peu les zombies si ceux-ci ont tendance à faire du zèle et à ne pas respecter la vitesse de déplacement des zombies.

Zones optionnelles :

Le PC sécurité : lieu où se trouvent des écrans reliés directement à plusieurs caméras disposées dans les couloirs. On y trouve aussi 2 talkies walkies. Un joueur peut rester dans le PC sécurité afin d'informer les autres joueurs humains via talkie, des déplacements de zombies qu'il peut observer.

La prison zombie : lieu où peuvent être retenus prisonniers, par un Super soldat, des zombie vraiment trop zélés qui ne respectent pas du tout les règles.

Remarques :

Il peut être utile de savoir si certains jeunes sont claustrophobes.

Il faut faire attention à bien doser l'imaginaire. Trop fort il risque de provoquer des malaises et autres complications.

Trop faible, les zombies risquent de faire du zèle et la veillée risque de se finir trop vite.

Sensibilisation :

Pas de sensi particulière obligatoire, l'effet de surprise au début du jeu peut être un bon moyen pour commencer à mettre dans l'ambiance. Si un journal est mis en place dans le séjour, un article en lien peut être publié la veille ou le matin du jour choisi pour la veillée mais celui-ci doit rester assez vague (on ne sait pas trop ce qu'il se passe, il paraîtrait que, etc.).

les loups-garous de thiercelieux grandeur nature

I) objectif

Etre le village qui aura exterminé le plus grand nombre de loups-garous au terme du jeu.

II. Organismateurs

8 personnes :

- 3 chefs de village
- 1 voleur
- 1 petite fille
- 1 voyante
- 1 chasseur
- 1 sorcière

III. Participants

15 participants et plus répartis en 3 équipes représentant les villages.

A partir de 8ans.

IV. Lieu

Le jeu prend toute sa dimension en extérieur mais peut se dérouler en intérieur à condition de disposer d'une maison assez vaste et d'un nombre de participants aux alentours de 20.

- 3 villages
- Le marché
- La maison de la voyante
- La maison de la sorcière

V. Durée

De 2 à 3 heures.

VI. Matériel

- Matériel nécessaire aux épreuves
- Environ 300 cartes de ressources : 100 cartes blé, 100 cartes vin, 100 cartes lait.
- Papier et crayons
- Des fiches comprenant des indices sur les joueurs.
- Un fusil.

VII. Déroulement

Les joueurs sont réunis dans leur village respectif où le chef de village leur informe qu'il doit y avoir un loup-garou parmi eux. Ce loup-garou a été choisi secrètement par les organisateurs et le joueur concerné ignore qu'il est un loup-garou. Au village, le chef fait passer des épreuves aux villageois à un rythme régulier (une toutes les 5 mn). Pour chaque épreuve réussie, les villageois gagnent un certain nombre de ressources de leur village (chaque village produit un type de ressources). En cas de réussite particulièrement brillante ou d'épreuve plus difficile, le chef de village peut attribuer une ressource d'un autre village. Les villageois peuvent ensuite se séparer s'ils le souhaitent, certains restant au village pour passer les épreuves, d'autres allant utiliser les ressources gagnées. Dès lors qu'ils ont récolté quelques ressources, les villageois peuvent aller rencontrer ceux des autres villages afin de procéder à des échanges. C'est à eux de négocier les quantités échangées et le cours des ressources les unes par rapport aux autres. S'ils ne trouvent personne avec qui échanger, les villageois peuvent se rendre au marché où le voleur pourra faire des échanges à hauteur de 5 contre une ; ce cours pourra évoluer au cours du jeu à la discrétion du voleur qui sera aussi le coordinateur du jeu. Lorsque les joueurs ont réalisé la combinaison demandée (par exemple 3 ressources de chaque type), ils peuvent alors aller voir la voyante. Celle-ci, en échange des ressources, leur donne un indice concernant le loup-garou de leur village (exemple c'est un homme, il est blond, il aime le chocolat, il porte un bracelet, il y a la lettre « n » dans son prénom...). Il se peut aussi que la voyante donne un indice concernant un loup-garou d'un autre village. C'est alors aux villageois d'aller négocier cet indice contre des ressources. Lorsque les villageois pensent avoir identifié qui est le loup-garou de leur village, ils doivent aller chercher le chasseur qui se promène dans l'aire de jeu. Le chasseur se fait aussi payer selon une combinaison de ressources définie (par exemple 2 ressources du village et 1 des deux autres types). Le chasseur abat le loup-garou désigné par les villageois et, en examinant la dépouille, il est en mesure de leur dire s'ils avaient vu juste.

Si c'est bien un loup-garou qui a été tué, le village marque un point et un nouveau loup-garou est secrètement choisi par la voyante. Il faut alors commencer une nouvelle enquête. Si les villageois ont fait tuer un innocent, ce dernier est conduit chez la sorcière. Les villageois n'auront plus le droit d'aller questionner la voyante tant qu'ils ne lui auront pas rendu la vie. Pour cela, il y a deux possibilités. Soit les villageois apportent à la sorcière une certaine combinaison de ressources (par exemple 4 ressources du village, 3 d'un type et 2 d'un autre) en échange desquelles, la sorcière rend la vie au malheureux. Si au bout de 10mn, les villageois n'ont pas réuni les ressources nécessaires, la sorcière propose une épreuve au villageois mort. S'il la réussit, il retrouve la vie. C'est au chasseur de prévenir la voyante qu'un village n'a plus le droit de venir la voir puis c'est la sorcière qui informe la voyante que le problème a été résolu. La petite fille est l'élément régulateur du jeu. Elle se ballade librement dans l'aire de jeu et peut venir en aide aux villageois ou leur compliquer la tâche en leur donnant des indices qui peuvent être vrais ou faux afin d'aider ou de ralentir les équipes. Elle récupère aussi les ressources dépensées auprès des différents personnages pour les redonner aux chefs de village. Elle fait régulièrement le point sur l'évolution de la situation avec le voleur.

VIII. Conclusion

Pour conclure le jeu, les villageois sont regroupés par les différents personnages qui leur apprennent que grâce à leurs efforts la malédiction qui pesait sur les villages a été vaincu et qu'il n'y a plus de loups-garous. Les différents villages sont alors récompensés en fonction du nombre de loups-garous qu'ils ont tués.

IX. Variantes

On peut imaginer rajouter Cupidon qui rendrait amoureux des villageois de villages différents. Si l'un d'eux venait à être tué par erreur par le chasseur, l'autre amoureux se retrouverait lui aussi chez la sorcière. Avec un plus grand nombre de participants on peut aussi envisager plus de 3 villages. Il faudra dans ce cas créer de nouvelles ressources propres à ces nouveaux villages. Pour compliquer le jeu, on peut mettre deux loups-garous par village. Dans ce cas, il devient beaucoup plus difficile d'exploiter les indices puisque deux informations peuvent tout aussi bien s'appliquer au même qu'à deux différents. On peut autoriser un nombre restreint de villageois à aller récolter dans les villages adverses. Il leur faut alors répondre plus rapidement que les habitants du village pour gagner les ressources. Les combinaisons nécessaires pour payer la voyante, le chasseur ou la sorcière peuvent changer en cours de partie et ne pas forcément être équilibrées entre les ressources faisant ainsi flamber le cours de certaines ressources puis leur faisant perdre une grande partie de leur valeur un peu plus tard. La voyant peut être contactée à moindre prix seulement pour vérifier la validité des informations obtenues auprès d'autres équipes.

Défi jeux (ados-enfants)

Un défi jeux peut être adapté à partir de variantes de règles du jeu du mille bornes.

But du jeu : être la première équipe à se rendre d'un point A à un point B en déplaçant un engin qui se situe sur un support.

Préparation :

Avant le jeu, réalisez deux grands supports visuels.

Un support pour l'énoncé des règles, elles sont nombreuses et doivent être affichées pour être vue de tous. Vous pouvez en plus réaliser des petites fiches de règles identiques distribuées à chaque équipe.

Un support lié à votre imaginaire ou il y a un départ et une arrivée qui est relié par une quarantaine de cases.

Installation d'une banque : Géré par un ou deux animateurs, c'est le lieu où est distribué la monnaie.

Création d'une monnaie (une cinquantaine d'éléments ex des kaplas)

Création de plusieurs petits support embûches et réparation créer par les équipes ou vous-mêmes en lien avec l'imaginaire que Vous aurez mis en place.

Invention d'une vingtaine de défis ou les équipes peuvent se défier en un contre ou 2 contre 2 etc...

Ex de défis

Tous jeux d'adresse et de lancer (avec balles, ballons, pièces etc...), jeu de chances : Chiffoumi, jeux des bâtonnets, jeu d'observation : master mind, tir à la corde, jeu de société (rapide : jungle speed avec 20 cartes chacun) etc.....

Attention les défis doivent être de courte durée.

Prévoir du matériel à disponibilité des joueurs, afin qu'ils puissent inventer des défis et faire preuve d'imaginaire.

Constitution des équipes

Il vous faudra constituer 2 ou plusieurs équipes de minimum (5 joueurs), vous pouvez jouer à moins mais c'est moins intéressant.

Lors de la constitution des équipes : Chaque équipe se construit un petit engin (en fonction de l'imaginaire que vous aurez mis en place)

Les règles du défi jeux

Au début du jeu, la banque distribue une valeur de 1 à chaque joueur. Les joueurs doivent toujours garder une valeur de 1 sur eux.

Lorsqu'ils perdent un défi, pour pouvoir demander une nouvelle valeur de 1 à la banque, ils doivent se présenter avec le ou les joueurs contre qui ils ont perdu leur défi.

On ne peut pas refuser un défi. C'est celui qui est défié qui propose la valeur du défi (1 ou plus).

On ne peut pas défier deux fois la même personne aux mêmes défis (cette règle oblige les joueurs à tester plusieurs défis et à en inventer).

Les joueurs peuvent donc inventer et proposer des défis. ATTENTION ces défis doivent être validés auprès d'un des

animateurs du défi jeux. Les jeux dangereux et stupides sont proscrits.

Pour avancer d'une case : une équipe doit donner une valeur de deux à la banque.

Les équipes peuvent mettre des embûches aux autres équipes afin des les retarder ou les bloquer.

1 embûche = 3 valeurs

1 réparation = 6 valeurs

Variantes par équipes : Si les équipes avancent trop ou pas assez vite, vous pouvez réguler le temps de jeu en faisant effondrer ou augmenter le cours de la valeur.

Mais attention : le cours ne peut jamais être 1 valeur = 1 case.

Variantes défi jeux individuels / la pyramide des duels

Chaque participant a son nom écrit sur un papier qui est affiché sur un tableau, tous les papiers avec les noms sont disposés en formant une pyramide, de manière à ce qu'il n'y ait qu'un seul nom tout en haut.

Les personnes qui sont en dessous cherchent à gravir niveau par niveau la pyramide. Pour cela, elles devront provoquer en duel une des personnes qui se trouve sur la ligne juste au dessus d'elles. (pas deux ligne au dessus !)

Si la personne qui gagne était sur la ligne inférieure, on échange les papiers (donc l'autre redescend), sinon, la personne devra provoquer en duel une autre personne de la ligne supérieure.

On ne doit pas provoquer en duel deux fois de suite la même personne.

On arrête le jeu à une heure donnée, le gagnant étant celui qui se trouve tout en haut à ce moment là.

Idées de duels :

- celui qui tient en équilibre sur un pied le plus longtemps possible
- enlever des crayons par deux ou trois, le gagnant étant celui qui enlève les derniers
- bataille de cartes
- bras de fer
- Se regarder sans rire
- donner chacun son tour un mot commençant par une lettre donnée
- poser un objet au sol, le premier qui le saisit a gagné

Jeu la rue de la gare (Ados et à partir de 8-10 ans)

- Il s'agit de reconstituer la façon dont sont disposées des maisons, des immeubles et des terrains de part et d'autre de la rue de la Gare .
- Pour mener à bien cette opération, il suffit de collationner 24 renseignements complémentaires, inscrits chacun sur une fiche différente, numérotée au verso.
- Les équipes se formeront par choix réciproque (par affinités),
- Les fiches sont tirées au sort. S'il y a trois équipes, chacune en tirera 8; s'il y a quatre équipes, chacune d'elles tirera 6 fiches.
- Après cette opération, chaque équipe rejoindra l'endroit où se trouve son bureau; (c'est-à-dire son local séparé, ou un coin de la grande salle).
- Chaque équipe, au cours d'une discussion interne, déterminera le prix qu'il faudra payer pour connaître un renseignement déterminé qu'elle détient. Ce prix sera une épreuve à passer. Exemptes : donner des réponses à un questionnaire, se procurer certains objets, accomplir un gag, trouver une astuce (trouver la solution d'un rébus, le sens d'un mot rare et insolite) , etc ..• etc.;
- Chaque fiche, numérotée au verso comme on l'a dit, est disposée sur la table de manière à cacher le renseignement mais laisser apparaître le numéro d'ordre,
- Les prix à payer pour chaque renseignement sont mentionnés, par l'équipe, sur une liste tenue secrète, A chaque prix correspond le numéro de la fiche correspondante, Il est interdit de modifier ces prix pendant le déroulement de la partie
- Au moment où débute la partie proprement dit, chaque équipe délègue un de ses membres auprès des autres équipes pour tenter d'obtenir les renseignements indispensables à la résolution du problème commun. Elle ne peut envoyer qu'un seul membre à la fois.
- Lorsque ce membre se présente devant la table de l'équipe, il aperçoit les fiches retournées et leur numéro d'ordre. Il cite le numéro d'une fiche et immédiatement un membre de l'équipe visitée lui communique l'épreuve •. accomplir pour connaître le renseignement correspondant.

L'équipier qui s'est présenté accomplit cette épreuve, soit seul et tout de suite, soit après être retourné auprès de son équipe, et après • consultation. de ses coéquipiers. /

- Si le c délégué » paie le prix (c'est-à-dire accomplit l'épreuve), il est autorisé à consulter la fiche et avoir par conséquence; l'information souhaitée.: Il la retient de mémoire ou la transcrit sur une feuille de papier, Il retourne alors dans son équipe et communique le renseignement qui vient s'ajouter à ceux qu'elle possède déjà.
- Tant qu'on a pas accompli l'épreuve (payé le prix), il est impossible de connaître le renseignement.
- Les « épreuves prix » déterminées au début de l'activité ne sont plus modifiables par la suite. Cette consigne doit être strictement observée pendant le déroulement de l'activité,
- Les informations « achetées » par une équipe ne peuvent être revendues par elle.
- Une équipe ne peut pas envoyer un deuxième candidat dans une équipe où il y a déjà un de ses délégués. Elle attend que ce dernier ait accompli l'épreuve fixée, qu'il soit revenu communiquer le renseignement. pour pouvoir envoyer un

autre membre ou éventuellement le même..

- Il est absolument exclu que les membres d'équipes différentes puissent se communiquer des renseignements entre eux sans avoir accompli les épreuves fixées. Il ne peut donc être question de pratiquer de la manière suivante : donne moi un renseignement de ton, équipe et je t'en livre un que nous possédons.

- Les renseignements sont ramenés au fur et à mesure dans les équipes où ils sont classés et utilisés pour reconstituer la disposition des immeubles et des terrains de part et d'autre de la rue de la Gare. Chaque équipe, au départ, a un « plan » comportant seulement une rue avec indication numéros pairs. à gauche, numéros impairs. A droite, la feuille étant verticale et la rue en son centre.

- Le jeu dure, exactement 45 minutes, à partir du moment où le signal du début a été donné.

- A la fin du jeu, les équipes disposent encore d'une dizaine de minutes pour reproduire, sur un panneau ou sur une grande feuille, la rue de la Gare, avec ses maisons et ses terrains.

On se fait ainsi une idée du résultat obtenu par chaque équipe et on compare

- De temps en temps, pendant la durée du jeu, un animateur passe dans les équipes pour faire prendre conscience du temps qui est passé et de celui qui reste.

- Pendant toute la durée du jeu, les fiches doivent demeurer sur le bureau de l'équipe à laquelle elles ont été distribuées au départ,

N.B, - Une équipe d'arbitres est indispensable pour faire respecter les consignes,

Le sagamore (ados et à partir de 8 ans)

stratégie

joueurs 2 X 10 à 25 :

matériel vies (tickets de carton) deux stylos, grilles de rôles TERRAIN boisé, de 200 à 500m de côté, beaucoup de cachettes

Après avoir pris connaissances des limites du terrain, les joueurs se divisent en deux équipes et se répartissent dans leur moitié de terrain, selon les rôles suivants :

1 sagamore 1 sachem

2 agents secrets 1 sorcier des chasseurs

Chacun reçoit une "vie" : carte correspondant à son rôle. Puis on cache les sorciers. Buts du jeu: découvrir la cachette du sorcier adverse, prendre les vies des adversaires, identifier leur fonction.

Pour prendre une vie: dès qu'un joueur en touche un autre, les deux se montrent leur vie rappelant les règles de prise:

" Sagamore prend sachem et chasseurs "

" Sachem prend agents secrets et chasseurs " " Agent secret prend sagamore et chasseurs " " Chasseur prend sorcier "

Sorcier "

Le joueur ayant pris sur l'autre lui prend sa vie. D'autres joueurs ne peuvent pas les toucher tout de suite: ils ont le droit de s'éloigner de 25 pas.

Celui qui a pris une vie doit l'apporter à son sorcier et lui dire le nom de la personne.

Celui qui est dépourvu de sa vie va voir son sorcier: il lui donne le nom et la fonction de l'ennemi et doit demander une vie de rechange (sinon il n'a pas le droit de rechercher le sorcier adverse et de poursuivre d'autres joueurs) : le sorcier dispose donc de vies de rechange: 1 de saga more, 1 de sachem, 2 d'agent secret, moitié du nombre de chasseurs + les vies prises aux adversaires.

Les joueurs qui n'ont plus de vie (leur vie a été prise et leur sorcier n'en a plus de rechange) ne peuvent pas en demander une à un partenaire qui vient d'en attraper une. Il doit attendre que le sorcier ait une vie correspondant à son rôle.

L'équipe qui a capturé le sorcier adverse a gagné. Si aucun sorcier n'a été pris au bout d'une heure: compter les points

+ 1 point par vie (conservée ou acquise)

+ points pour l'identification des adversaires

à savoir: 3 points pour le sorcier, 1 point par chasseur, 2 points pour les autres.

Tableau à remplir par le sorcier de chaque équipe:

Fonction	Nom	Fonction	Nom
Sorcier		Chasseur	
Sagamore		Chasseur	
Sachem		Chasseur	
Agent secret		Chasseur	
Agent secret		Chasseur	

[Retour à la liste](#)

Variantes

On forme deux équipes, chaque joueur a une queue et a un carton de vie dans sa poche.

Dans chaque équipe, il y a une personne qui est « le drapeau », puis vient un maréchal, deux colonels, 3 lieutenants, 10 soldats, 1 espion.

Le but du jeu est d'attraper le drapeau, qui est caché.

Les équipes adverses se courent après, quand deux personnes se s'attrapent, elles se montrent leur carton. Si elles ont le même grade chacun repart et court après quelqu'un d'autre.

Si le grade est différent, la personne la plus gradée prend le carton de l'autre et la ramène à son drapeau. La personne sans carton repart dans son camp et se voit remettre un nouveau carton avec un autre grade.

Le plus haut placé dans la hiérarchie peut donc « tuer » tout le monde, seul l'espion de l'équipe adverse peut le « tuer ».

Le drapeau bouge, il change de cachette.

Matériel à prévoir : Carton de vie avec le grade, queue (foulard ou crépon)

Adaptations possibles : On peut sans problème adapter le thème de la hiérarchie :

moyen âge avec le roi, ducs, seigneurs,

Royaume magique avec les magiciens, elfes, nains.....

Indiens avec le grand sachem, sorcier, chasseurs.....

▪ le match d'improvisation

○ Histoire

Les matchs d'improvisation ont été créés au Québec.

Dans les années 1970, des comédiens ont voulu mélanger l'univers du hockey et du théâtre.

Ceci s'est caractérisé par la nature de l'espace de jeu, une fausse patinoire, par la tenue de joueurs des tees shirts de hockey, par la présence d'arbitre etc...

▪ Animateurs d'un match d'impro

Un arbitre, et un assistant arbitre, un capitaine, un animateur chauffeur de salle (souvent DJ ou musicien)

Quelques idées d'exercices d'échauffement

Course de lenteur.

Tous les joueurs sont en ligne pour un départ de course d'athlétisme, au signal ils doivent rejoindre en face un même point. Ceci en exagérant des gestes de mime le plus lentement possible et en portant des coups virtuels à ses concurrents qui doivent les accepter et les vivre en les mimant.

Emotion En groupe

Des joueurs très regroupés et serrés expriment une émotion qui monte crêshendo en se rapprochant d'une personne du public qui ne sait pas qu'elle est concernée. Ex joie, colère angoisse etc...

ATTENTION : dans cet exercice l'effet est réussi si les gens restent très groupés. Il est conseillé de diviser le groupe en deux (un groupe joueur et l'autre public)

Jeux de mimes

L'ambassadeur

Deux équipes sont formées : un joueur vient vers le meneur de jeu celui-ci lui donne une catégorie à mimer qu'il doit faire deviner à son équipe, l'équipe gagnante est celle qui aura fait passer tous ces joueurs la première. (Penser à bien alterner le passage des joueurs)

Ex catégorie films liste : ET, le train sifflera trois fois, la fureur du dragon, Shrek, la grande bleu, Blanche Neige et les sept nains, Danse avec les loups, La guerre des étoiles, Autant en emporte le vent, le dîner de con, Mars attaque, la grande évasion, pirates des caraïbes, Quatre mariages et un enterrement, les dents de la mer, la Belle et la bête

Ajouter un geste de mime

Le premier joueur effectue un geste, le second reprend le premier geste et en rajoute un, continuer tant qu'il y a des joueurs. On obtient à la fin une scénette de mimes, demander à chaque joueur d'être précis, pour les premières situations ne pas faire trop de gestes par joueurs

Exagérer une situation de mime

Le premier joueur mime une minuscule saynète qui est progressivement accentué par les joueurs chacun à leur tour pour finalement devenir énorme.

Mot lancé

Petit cercle de joueurs : ceux ci effectuent des balancements de bras rythmés à chaque fois que le bras est en haut le joueur concerné doit lancer un mot, les joueurs suivants à leur tour lanceront un mot en lien (ex train, puis rail, puis

cocaïne etc..) ou en rime avec le dernier mot précédent (Variante en associant le transfert d'énergie)

Jeu du tableau

Chaque personne entre sur scène et adopte une position mime statuaire, la personne suivante effectue la même chose en se liant à la précédente par le toucher.

Variante plus difficile (Tous les joueurs rentrent en même temps sur scène adopte une position mime statuaire position, regardent les autres et commencent une impro mimé)

(Cf ex de lieu en fin de document)

Jeu : La machine infernale

Une personne apporte un geste et un bruit et les autres chacun à leur tour s'associe en apportant leur propre bruit et geste. (Variante rajouter un thème ex : une machine à faire décoller les éléphants, à décorer les sapins, à gratouiller les nuages, à faire avancer les trains électriques, à caresser les dragons)

Jeu du goal : Un joueur est devant le groupe, les joueurs passent un à un devant le goal en lui proposant une improvisation que celui ci doit accepter.

Commencer par des scènes très simples de la vie quotidienne, encourager les joueurs qui vont vers le goal à incarner un personnage, un lieu et avoir une action, un geste...commencer par des passages courts avec une chute rapide.

Règles :

Deux équipes se rencontrent sur une aire de jeu (type faux ring ou fausse patinoire).

Elles ont 1 mn de préparation par improvisation, elles préparent en même temps.

Des sujets comprenant :

- Un thème : ex les éléphants bleus
- Une durée (plutôt courte avec des débutants) 1 à 3 mn
- Une catégorie libre ou précisée : ex western
- Un nombre de joueurs (1 à libre) **Pour des débutants il est préférable de mettre en scène au départ un minimum de joueurs parlant en même temps pour respecter et favoriser l'écoute sur scène. Il est préférable que les joueurs rentrent progressivement sur scène.**
Dès le départ plus de joueurs peuvent être sur scène mais pour des débutants et le respect de l'écoute, il est préférable que les autres joueurs aient un rôle figuratif et ou mimé ou complémentaire prévu par le thème de l'impro ex conteur, animal, objets du décor, etc....

Il est important de prévoir des capitaines d'équipes qui motivent les joueurs et qui les aident à instaurer une chute.

L'arbitre peut pour aider l'arrivée de la chute en signalant les 30 dernières secondes restantes

Part un petit son de cloche, et la fin de l'impro par un son plus important.

L'arbitre a également pour rôle de signaler les fautes de jeu.

Pour des joueurs débutants : Trois fautes minimums sont à retenir : le refus de jeu (dire non à son adversaire), l'imposition de son personnage à un joueur adverse (ex bonjour Mr le boulanger), le fait de communiquer avec un des ses partenaires alors que le temps de préparation pour l'improvisation est terminé.

Au bout de trois fautes pour la même équipe 1 point est attribué à l'équipe adverse.

A la fin de l'improvisation, le public vote avec des cartons de couleur correspondant aux équipes, l'équipe ayant le plus de vote remporte le point.

Quelques catégories d'impro

Libre : Tout est dit dans ce mot. C'est la catégorie reine car l'imagination des improvisateurs est sans limites

Roman photo : Les scènes sont jouées selon une succession de plans arrêtés pour représenter les photos et une voix-off vient illustrer l'histoire. Digne représentant de la littérature populaire, les histoires à l'eau de rose y fleurissent souvent.

Accélérée : La même impro est jouée 4 fois. 2 minutes, 1 minute, 30 secondes et 10 secondes.

Horreur : 'On se sépare en deux : un à la cave, un au grenier !' Un château, un lieu isolé, et au coeur de la nuit surgit la menace, le monstre : vampire, suppôt du diable, fantôme, alien ou serial killer. Les groupes ont la fâcheuse tendance à se séparer pour permettre à la créature de frapper sa victime isolée. L'ambiance est lourde, pesante et l'angoisse à fleur de peau. Exemple de personnages : Hommes + femmes + monstre + tronçonneuse

Western : 'Il y a deux sortes de gens : ceux qui ont un flingue chargé et ceux qui creusent'. Une diligence, un saloon, un troupeau de vaches, et voilà tu n'as plus que deux amis, le premier c'est ton fidèle cheval et le deuxième est ton vieux COLT 'Peacemaker' glissé à ta ceinture. Prépare-toi, John Wayne, ici on boit le whisky cul sec et on dégaine vite ! Exemple de personnages : Entraîneuse de saloon , vieux chercheur d'or, indiens, cow-boy, shérif, chasseur de prime, desperados, serveur de saloon, croque-mort, joueur de poker

Sans paroles : 'Bla-Bla, Blo-blo, bang ! ! ? !' Interdiction formelle de parler, en revanche le 'gromelot' (il s'agit de parler une pseudo-langue en formant des sons plus ou moins articulés), onomatopées et divers bruitages 'à la bouche' sont bienvenus.

Conte : 1 ou deux conteurs des personnages (princesse, fée, dragon, tec...)

sites internet ressources

www.dramaction.qc.ca/ Le site pédagogique des enseignants de théâtre québécois / Plus de deux cent exercices.

www.impro.ch : Site de la ligue d'improvisation Suisse

Site sur le théâtre forum : www.naje.asso.fr

Le jeu de la survie

Une méthode sur la prise de décision dans un groupe qui peut être utilisée avec des directeurs, animateurs ou des jeunes dans un contexte de formation ou dans un accueil collectif de mineurs.



Introduction

Cette méthode a pour objectif de mettre en évidence les phénomènes de groupe, notamment celui de la prise de décision. Il permet à chacun de réfléchir également sur sa position dans un groupe, son rôle et son influence dans une discussion. Il est conseillé de réaliser cet exercice en formant des petits groupes de 4 à 6 personnes.

Déroulement

- Expliquez l'objectif de l'exercice et formez des petits groupes.
- Distribuez à chaque participant la feuille de réponses (document 1) et laissez environ 20 mn pour que chacun réponde aux questions individuellement. Vous pouvez décider de ne sélectionner que quelques questions en fonction du temps dont vous disposez.
- Une fois que chaque participant a répondu individuellement, le groupe doit prendre une décision. Rappelez les consignes concernant la prise de décision : il s'agit d'obtenir un consensus.
- Une fois cette phase terminée, donnez les réponses du groupe d'experts (document2).
- Enfin, distribuez le questionnaire d'influence.
- L'intérêt de l'exercice est d'en discuter ensuite avec les participants et de replacer l'exercice dans le contexte : travail entre animateur, rôle d'un directeur, animation d'un groupe de jeunes,...

Feuille d'instructions

La décision par consensus est une méthode pour les groupes de travail qui ont à étudier un problème ou prendre une décision. Elle permet d'impliquer chacun dans la discussion et d'intégrer à la solution finale les idées et suggestions proposées par tous les membres du groupe. La solution finale retenue devra faire pratiquement l'unanimité dans le groupe.

Il est naturellement plus utile de travailler de cette façon ; cela demande des efforts constants de chacun pour respecter les règles du jeu, et également plus de temps. L'expérience montre cependant qu'une telle méthode produit de meilleures solutions et de meilleures décisions que d'autres approches telles que le vote à la majorité, la persuasion, ou le compromis.

Dans la recherche d'un consensus, chacun des membres du groupe devra :

1. Définir le mieux possible sa position avant que le groupe ne se réunisse (tout en sachant que cette position est incomplète et que les suggestions des autres participants viendront s'y ajouter et la compléter).
2. Se sentir responsable pour exprimer sa propre opinion de telle façon que le groupe puisse profiter des suggestions de chacun.

3. Se sentir une responsabilité pour écouter les opinions et les suggestions des autres participants et être prêt à modifier sa position en fonction des arguments logiques qui sont apportés.

4. Accepter de confronter, quand il le faut, sa position avec des positions différentes d'autres participants. C'est en effet de l'examen des différences que peuvent naître des solutions créatives. Il ne faut donc pas utiliser les techniques destinées à éviter les conflits, telles que les votes, les compromis, ou l'abandon de la discussion pour avoir la paix.

Après avoir répondu individuellement au questionnaire sur la survie, il vous faut maintenant en tant que groupe, apporter des réponses aux mêmes questions. Rappelez-vous que chaque réponse doit avoir l'accord unanime de tout le groupe. Prenez donc votre temps pour écouter et essayer de comprendre, prendre en considération les positions de tous les membres du groupe, exprimer le plus complètement possible votre position, et faire preuve d'esprit constructif pour arriver à une solution de groupe.

Référence

Nous ne connaissons pas l'origine de cette méthode. Si vous avez des informations sur son auteur, merci de nous contacter.

Le jeu de la survie – Document 1 - Feuille de réponses

Vous trouverez, ci-dessous, douze questions concernant toutes différents aspects de la survie humaine dans un endroit désertique. Pour chacune des questions, vous devrez choisir individuellement la solution qui vous semble la plus adaptée à la situation proposée. Essayez de vous imaginer dans la situation décrite et souvenez-vous que vous êtes seul et que vous avez un équipement très limité (sauf exception indiquée). Dans l'endroit où vous vous trouvez, c'est l'automne ; les journées sont chaudes et sèches, mais les nuits sont froides.

Lorsque vous aurez répondu individuellement à chacune de ces questions, on vous demandera ensuite de les revoir l'une après l'autre, mais cette fois en petits groupes. Votre groupe devra lors décider, en obtenant un consensus, de la meilleure alternative pour chaque situation. En aucun cas, vous ne devrez changer vos réponses individuelles après discussion dans le groupe. Les réponses individuelles et la réponse du groupe seront, par la suite, notées en fonction d'une réponse-type qui vous sera proposée par un groupe d'experts.

	Réponse individuelle	Réponse du groupe	Réponse des experts
1. Vous vous êtes écarté du groupe de vos amis et vous êtes maintenant égaré, seul, dans une forêt sans chemin ni traces. Vous n'avez aucun équipement spécial pour signaler votre présence. Le meilleur moyen pour avertir vos amis est de : a. Appeler au secours le plus fort possible, mais avec une voix grave. b. Crier le plus fort que vous pouvez. c. Siffler de la façon la plus aiguë et la plus forte possible.			
2. Vous vous trouvez dans une zone infestée de serpents. La meilleure façon pour vous protéger des serpents est de : a. Faire le plus de bruit possible avec vos pieds b. Marcher en douceur et sans bruit c. Vous déplacer la nuit			

<p>3. Vous êtes égaré dans une région sauvage et vous avez faim. Le meilleur moyen pour reconnaître les plantes qui sont bonnes à manger (du moins celles que vous ne connaissez pas) est de :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Essayer ce que les oiseaux mangent b. Manger toutes les plantes, sauf celles qui ont des baies d'un beau rouge écarlate c. Placer un petit morceau de la plante sur votre lèvre inférieure pendant cinq minutes ; si rien ne se passe, essayer d'en manger un peu. 			
<p>4. Le temps devient chaud et sec. Vous avez environ un litre d'eau avec vous. Vous devez :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Rationner l'eau et en boire environ seulement une tasse par jour b. Ne pas boire avant de vous arrêter pour la nuit ; à ce moment, boire ce dont vous pensez avoir besoin. c. Boire autant que vous en ressentez le besoin parce que vous avez soif. 			
<p>5. Vous n'avez plus d'eau et vous avez très soif. Vous arrivez enfin au lit d'un ruisseau pour découvrir qu'il est complètement à sec. La meilleure chance pour trouver de l'eau est de :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Creuser n'importe où dans le lit du ruisseau b. Creuser sous les plantes et racines d'arbre sur les bords du ruisseau. c. Creuser dans le lit du ruisseau et dans le creux d'une courbe. 			
<p>6. Vous essayez de quitter cette zone désertique en descendant le long de ravins où on peut trouver de l'eau. La nuit venue, le meilleur endroit pour camper est</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Près de la poche d'eau dans la gorge du ravin b. En hauteur, sur un surplomb c. A mi-pente 			

<p>7. Vous vous êtes éloigné de votre campement pour une petite promenade à la tombée de la nuit. La nuit commence à tomber rapidement dans la forêt et, au moment de retourner à votre camp, l'intensité de votre lampe-torche commence à baisser. Vous devez alors :</p> <p>a. Vous diriger le plus rapidement possible vers votre camp, la torche allumée, en espérant qu'elle fonctionnera encore assez longtemps pour que vous puissiez retrouver votre chemin.</p> <p>b. Placer les batteries sous vos bras, au creux de vos aisselles, afin de les chauffer pour les remettre ensuite dans la lampe.</p> <p>c. Allumer par saccades de quelques secondes afin de reconnaître le chemin et d'avancer au fur et à mesure.</p>			
<p>8. Une tempête de neige vous maintient confiné dans votre tente. Pour dormir, vous avez laissé votre réchaud allumé. Ceci peut être dangereux dans le cas où la flamme est :</p> <p>a. Jaune.</p> <p>b. Bleue.</p> <p>c. Rouge.</p>			
<p>9. Vous devez franchir une rivière qui a un courant très fort, dont le lit est parsemé de grosses pierres, et dont l'eau est trouble. Après avoir choisi soigneusement l'endroit où vous passerez, vous devez :</p> <p>a. Traverser en gardant vos bottes et votre sac à dos.</p> <p>b. Enlever vos bottes et lancer votre sac à dos sur l'autre berge.</p> <p>c. Lancer votre sac à dos sur l'autre berge, mais traverser en gardant vos bottes.</p>			
<p>10. Lorsque vous traversez une rivière qui a un courant très fort et que vous avez de l'eau jusqu'à la ceinture, vous devez traverser en vous tournant :</p> <p>a. Vers l'amont de la rivière.</p> <p>b. Vers l'autre berge.</p> <p>c. Vers l'aval de la rivière.</p>			
<p>11. Vous vous trouvez sur une rocaille sur laquelle vous devez grimper pour passer. Les rochers sont glissants, couverts de mousse. Vous devez grimper</p> <p>a. Pieds nus.</p> <p>b. En gardant vos bottes.</p> <p>c. En chaussettes</p>			

12. En rentrant à votre campement, vous avez la surprise de découvrir un gros ours qui tourne autour de votre tente. Vous n'êtes pas armé. A dix mètres de vous, l'ours se lève sur ses pattes de derrière. Vous devez alors

- a. Fuir en courant
- b. Monter à l'arbre le plus proche.
- c. Rester immobile, mais prêt à reculer lentement.

Le jeu de la survie – Document 2 - Feuille de résultats

JEU DE LA SURVIE

FEUILLE DE RESULTATS

Vous trouverez, ci-dessous, pour chacune des douze questions proposées, l'alternative recommandée par les experts en survie. Ces recommandations sont celles qui s'appliqueront à la plupart des situations. Dans des cas plus spécifiques, cependant, il sera nécessaire d'envisager d'autres actions.

1. (a) Appeler au secours le plus fort possible, mais avec une voix grave.

Une voix grave, en effet, porte plus loin, en particulier dans une forêt épaisse. C'est en criant fort, mais d'une voix grave, et en utilisant le mot « au secours » que vous avez le plus de chance de vous faire repérer par vos compagnons. Un cri aigu, non seulement portera moins loin, mais vos compagnons risquent de le confondre dans le lointain avec le cri d'un oiseau ou d'un quelconque animal.

2. (a) Faire le plus de bruit possible avec les pieds

En général, les serpents sont effrayés par le bruit et ils s'éloigneront de vous instantanément. Il y a même de fortes chances que vous n'en verrez pas un, à moins que vous ne l'ayez pris par surprise et qu'il se trouve dans un endroit d'où il ne puisse pas s'échapper.

Certains serpents chassent la nuit et, en marchant doucement, vous avez de fortes chances d'en rencontrer.

3. (c) Placer un petit morceau de la plante sur votre lèvre inférieure pendant cinq minutes ; si rien ne se passe, essayer d'en manger un peu

Naturellement, la meilleure solution est de ne manger que les plantes que vous connaissez. Mais, lorsque vous avez des doutes et que vous n'avez pas d'autre solution, le test de la lèvre est une bonne solution. Si la plante est vénéneuse, à ce moment là, vous aurez une sensation très désagréable sur votre lèvre, ce qui constituera un signal. La couleur des baies n'est pas forcément le signe d'une plante vénéneuse et, par ailleurs, les oiseaux n'ont pas le même système digestif que le nôtre.

4. (c) Boire autant que vous en ressentez le besoin parce que vous avez soif

Ce qu'il faut éviter, dans ce cas, c'est la déshydratation car, une fois que le processus commence, vous ne pouvez pas l'arrêter et le rationnement de l'eau ne vous permettra pas de lutter efficacement contre ce danger, particulièrement si vous êtes terrassé par une insolation par déshydratation. C'est pourquoi il faut boire quand on en sent le besoin et chercher naturellement un point d'eau le plus rapidement possible.

5. (c) Creuser dans le lit du ruisseau et dans le creux d'une courbe

C'est en effet dans le creux d'une courbe que l'eau coule le plus vite, qu'il y a le plus de profondeur et le moins de vase, et c'est l'endroit qui est le dernier à se dessécher.

6. (c) A mi-pente

En cas d'orage, l'endroit peut être transformé en un véritable torrent. Par conséquent, il ne faut pas se placer au creux de la pente ravinée car vous risqueriez d'être emporté. Ceci est arrivé déjà à de nombreux campeurs et promeneurs en montagne. Par ailleurs, si vous vous placez sur la crête, vous vous exposez davantage à la pluie, au vent et à la foudre en cas d'orage. Il est donc préférable de se placer à mi-pente.

7. (b) Placer les batteries sous vos bras, au creux de vos aisselles, afin de les chauffer, et les remettre ensuite dans la lampe

En effet, les piles perdent beaucoup de leur puissance et s'épuisent rapidement lorsqu'il fait froid. C'est donc une bonne idée de les réchauffer. Il est préférable, naturellement, d'éviter de faire des promenades ou des traversées de nuit en forêt. Il y a en effet trop d'obstacles qui peuvent vous blesser (branches basses, vieilles souches, trous dans le sol, etc ...). Et une jambe cassée, une blessure à l'œil ou une cheville foulée serait un lourd handicap dans votre situation. Lorsque vous vous trouvez dans une région boisée, il est préférable de rester près de votre camp, car la nuit tombe très rapidement une fois que le soleil est couché.

8. (a) Jaune

En effet, une flamme jaune indique que la combustion de votre réchaud est incomplète et qu'il se dégage probablement de l'oxyde de carbone. Chaque année, de nombreux campeurs sont asphyxiés dans leur tente par le dégagement d'oxyde de carbone.

9. (a) Traverser en gardant vos bottes et votre sac à dos

La traversée d'un courant fort est la source de nombreux accidents. Vous garderez vos chaussures ou vos bottes pour protéger vos pieds des rochers coupants. Par ailleurs, si votre sac à dos est bien équilibré, il vous donnera une plus grande stabilité pour traverser le courant. Il pourra même, s'il est hermétique et imperméable, vous servir de bouée dans le cas où vous tomberiez dans un trou d'eau.

10. (b) Vers l'autre berge

Beaucoup de gens se noient en se tournant dans le mauvais sens lors d'une traversée à gué. Se tourner vers l'amont de la rivière est la solution la plus dangereuse. En effet, le courant peut vous pousser en arrière et le poids de votre sac à dos peut vous entraîner et vous renverser dans le courant. C'est en vous tournant perpendiculairement au courant, et en regardant votre point d'arrivée sur l'autre berge, que vous avez la meilleure stabilité.

11. (c) En chaussettes

C'est de cette façon, en effet, que vous adhérez le mieux et que vous pouvez sentir le sol sur lequel vous marchez. Vos chaussures de montagne peuvent devenir glissantes et, d'autre part, si vous marchez pieds nus, vous risquez de vous blesser les pieds.

12. (c) Rester immobile, mais prêt à reculer lentement

Si vous vous agitez, cela va certainement exciter davantage l'ours que votre seule présence immobile. S'il s'intéresse surtout à vos provisions, il est préférable de le laisser se servir et s'éloigner quand il sera satisfait. D'une manière générale, il est recommandé de reculer très doucement pour atteindre un refuge tel qu'un arbre, un rocher escarpé, etc...

Jeu de la survie – Document 3 - Questionnaire d'influence

Selon vous, quelle influence chacun des participants, dont vous-même, a-t-il exercée sur la décision prise ?

Influence exercée par	Pas du tout	Un peu	Moyennement	Pas mal	Beaucoup
Moi-même					

Jeux de nuit (ados-enfants)

Gardien du phare

Matériel

- Un terrain boisé
- Une lampe de poche puissante
- Un arbre facile à grimper

Déroulement

Ce jeu se joue après le coucher du soleil. La lampe de poche est suspendue, allumée dans un arbre facile à grimper. Les joueurs sont divisés en deux équipes égales. Les défenseurs sont placés à une distance raisonnable de l'arbre. Le but des attaquants est de s'infiltrer dans les lignes des défenseurs sans être repérés et aller éteindre la lampe. Les défenseurs peuvent capturer les attaquants en les touchants. Inverser les rôles après un certain temps.

L'aigle aveugle

Matériel

- Un bandeau
- Une lampe

Déroulement

Couvrir les yeux du joueur au centre avec un foulard. Ce joueur a une lampe dans ses mains. Un autre joueur se tient à côté de lui et sera son assistant. Tous les autres joueurs forment un cercle très large autour de l'aigle aveugle.

Au signal, ils se rapprochent de l'aigle le plus silencieusement possible. Lorsque l'aigle entend quelque chose, il allume sa lampe en direction du bruit et il crie stop.

Tous les joueurs s'arrêtent et l'assistant regarde si un des joueurs est touché par le faisceau de lumière. Si oui, ce joueur est éliminé. On donne de nouveau le signal et les joueurs restants continuent vers l'aigle. Le premier joueur à atteindre l'aigle devient l'aigle à son tour.

Camp retranché

Matériel

- Une lampe de poche par défenseur
- Témoins : Objets à s'emparer – boîtes de conserve, bâtons, etc...

Déroulement

Une équipe doit tenir un espace variable (selon le nombre de personnes dans l'équipe) pour que personne ne l'atteigne. Les attaquants doivent ramper, se camoufler pour pouvoir atteindre la bordure du camp, pour se saisir d'un témoin, sans être vu par les défenseurs qui utilisent des lampes de poche. Il est cependant interdit à un **défenseur** de « balayer » le terrain avec le faisceau de sa lampe.

VARIANTE CACHE CACHE

Cachette sonore

Matériel : aucun

Déroulement

Les joueurs cachés émettent un son court avec leur bouche ou un (objet, instrument) toutes les 30 secondes.

Sardine

Matériel : bien délimité le terrain et de nuit possibilité de mettre des lampes à chaque angle du terrain.

Terrains possibles : Forêts, dunes, etc...

Déroulement

C'est un cache cache inversé, un qui se cache toutes les autres qui le cherchent.

Quand une personne trouve celui qui est caché, elle fait attention de ne pas le montrer aux autres et elle va se cacher en sardine avec lui.

Les perdants sont le ou les derniers à ne pas avoir trouvés les personnes cachées.