

LE FICHER DES PETITS JEUX

1 JOUEUR CONTRE TOUS	3
3 EQUIPES OU PLUS RIVALES	12
CHACUN POUR SOI.....	25
JEUX D'APPROCHE.....	36
JEU DE POURSUITE	38
JEU DE RELAIS.....	45
JEUX D'OBSERVATION.....	48
JEU SPORTIF.....	51
JEU D'ADRESSE.....	54
JEUX D'EXPRESSION.....	57
JEU DE PRESENTATION	60
AUTRES	66

1 joueur contre tous

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Jeu de poursuite	<u>Le trou de souris</u> 	une variante de l'épervier, proposé par Adrien	0	8 ans	X	
Jeu d'observation	<u>Le tueur</u> 	.	0	8 ans	X	X
Jeu d'observation	<u>Le voleur de bague dague</u> 	Une variante du jeu du courant	8	8 ans		X
Jeu de poursuite	<u>Les couleurs</u> 	proposé par Yves	0	4 ans	X	
Jeu de réflexe	<u>Les fruits et légumes</u> 	pomme, pomme, pomme,.....pomme : trop tard	0	8 ans		X
Jeu de poursuite	<u>Les pots de couleur</u> 	.	0	6 ans	X	
Jeu de réflexe	<u>Les ptits animaux</u> 	une variante des chaises musicales, sans élimination	6	4 ans		X
Jeu de poursuite	<u>Minuit dans la bergerie</u> 	un loup dans la bergerie	10	4 ans	X	
Jeu d'observation	<u>Pan lapin</u> 	une variante du chef d'orchestre proposée par Audrey	10	6 ans		X
Jeux d'approche	<u>Trap-ballon</u> 	faire connaissance avec un ballon	10	8 ans	X	

1,2,3 musique

Résumé : 1,2,3 soleil en musique

Matériel : Une malle à musique avec différents instruments (claves, triangle, clochette ...)

Règle : Ce jeu est basé sur le principe de 1,2,3 soleil mais se réalise avec des instruments. Le meneur de jeu a dans les mains des claves et se trouve devant un mur.

Tout en tapant il prononce la phrase 1,2,3 musique !

Pendant ce temps tous les participants avancent en faisant résonner leur instrument et s'arrêtent dès que le meneur de jeu se retourne; de la même manière que cela se passe dans le jeu 1,2,3 soleil.

Intérêt :

Permet de contrôler son instrument, de le découvrir, de l'échanger.

Peut être un jeu pour se défouler mais attention aux débordements comme toujours !

1,2,3 soleil

Matériel : aucun

Règle : avancer pendant que le soleil conte, puis ne plus faire un geste quand il se retourne Choisir un enfant qui sera le soleil et qui se place contre un mur (par exemple)..

Tous les autres enfants sont dans le poulailler (une vingtaines de mètres plus loin). Le soleil conte : 1 , 2 , 3 soleil pendant ce temps tous les enfants du poulailler avancent. Puis quand le soleil à fini de compter, il se retourne ,alors les enfants qui ont avancé ne bougent plus. Le soleil regarde alors si personne ne bouge. Si un enfant bouge, il est renvoyé au poulailler.le jeux continu comme ça j'usqu'a ce qu'un enfant arrive j'usqu'au soleil et tape contre le mur en disant 'soleil'. Celui qui a tapé devient alors le nouveau soleil.

Intérêt :

maitrise du corp (ne pas rire, ne pas bouger pendant que le soleil est retourné)

Observation

A chacun la sienne

Résumé : un jeu avec des chaussures, proposé par Bélinda

Matériel : Toutes les chaussures droites des participants Un bandeau

Règle : On fait un tas avec toutes les chaussures du groupe et on désigne une personne pour qu'elle retrouve sa chaussure en un temps limité.

S'elle ne la trouve pas, on lui donne un gage.

On peut éventuellement bander les yeux de la personne

Citron citron citron

Résumé : ..trop tard

Matériel : aucun

Règle : Les joueurs sont assis en cercle.

Chaque enfant choisi un nom de fruit ou de légume.

Le meneur du jeu se dirige vers l'un des enfants:

S'il dit 3 fois citron vite ou lentement l'enfant doit se lever et crier le nom de son fruit ou légume. Cependant s'il le dit moins de 3 fois ou plus l'enfant ne doit rien dire s'il se lève ou bien s'il parle il est éliminé et le jeu continue jusqu'au dernier.

Intérêt :

Retenir l'attention des enfants, les réflexes;

Colin maillard

Résumé : un classique, proposé par Rachel

Matériel : Un foulard

Règle : Bander les yeux d'un joueur qui doit ensuite essayer de toucher les autres, lesquels doivent évidemment faire du bruit pour indiquer ou ils sont. - Bander les yeux d'un joueur

- Il doit ensuite essayer de toucher les autres joueurs, qui font évidemment du bruit pour indiquer ou ils sont.

- Quand le colin a touché ou attrapé (définir dès début s'il faut toucher ou attraper) un joueur, celui-ci devient le colin.

Dauphin, dauphine !

Matériel : Un ballon et un grand espace

Règle : être le dernier à ne pas être éliminé... et ce n'est pas facile ! Une première personne va lancer le ballon en l'air en criant le nom d'un des autres joueurs.

Ce joueur devra rattraper la balle avant que le ballon ne touche le sol. Si il y arrive il lance à son tour le ballon en l'air et redis un autre prénom. Si il n'y arrive pas et que le ballon tombe sur le sol, le joueur doit alors récupérer le ballon et crier : 'personne ne bouge' tout les joueurs s'immobilisent alors et le joueur porteur de ballon va devoir toucher quelqu'un avec. Si l'autre joueur est touché il est alors éliminé et si le joueur n'est pas touché c'est le lanceur qui est éliminé. ET AINSI DE SUITE ! ! !

Intérêt :

Apprendre le nom des autres enfants où des animateurs
s'amuser en attendant un repas ou l'heure des activités

Je suis une vache qui tache

Résumé : Un classique, proposé par Djeck

Matériel : Un feutre lavable ou un crayon de maquillage ou un bouchon

Règle : Numéroté les participants assis en cercle. Le premier joueur doit appeler un participant en disant " Je suis une vache sans taches (si il n'en a pas) numéro (x) et j'appelle la vache sans taches (ou avec nombre de taches) numéro (x).

Si il y a une erreur dans le nombre de taches dans la demande, le joueur récolte une tache supplémentaire, c'est au tour du joueur appelé de faire sa demande une fois de plus et ainsi de suite...

Remarque

Les taches (traits) sont fait sur le visage avec un feutre lavable, un crayon de maquillage ou un bouchon de liège noirci avec une flamme

Intérêt :

Fou rire garanti.

En remplaçant les numéros par le prénom on peut en faire également un jeu de présentation.

Ketchup hamburger

Résumé : pour jouer dans les MacDo, proposé par Malou

Matériel : aucun

Règle : Petit temps d'animation' occupationel ' les enfant se placent en ronde, l'un d'eux tourne en désignant les enfant par le mot Ketchup, lorsqu'il dit le mot 'hamburger', l'enfant désigné doit l'attraper avant que l'autre ne s'assoit a la place qu'il occupait.

Intérêt :

pour attendre avant une activité ou lors d'un temps de flottement

L 'inspecteur

Résumé : Clin d'oeil meutrier - proposé par Clem

Matériel : aucun matériel particulier

Règle :

Un inspecteur doit trouver le tueur. Un inspecteur sort . Un autre jouer est designé pour être le tueur et ne peut tuer ses victimes qu'avec un clin d'oeil . l'inspecteur revient et se place au centre du cercle pour trouver ce mystérieux tueur; l'inspecteur a trois chances .

Le tueur, une fois interpellé, devient l'inspecteur

Intérêt :

connaissance des autre joueurs

l'inverse

Résumé : faire l'inverse de ce que fait le meneur du jeu

Matériel : par participant : une paille, un chapeau, une chaise

Règle : Il faut un meneur de jeu.

Les autres participants (Pa) doivent faire l' inverse du meneur (par exemple :

si le meneur : -enlève son chapeau les Pa doivent mettre le leur

-met la paille dans la bouche les Pa doivent la tenir dans la main

donc si -il s'assoit les Pa doivent.....)

Dès que le meneur le décide il peut dire stop et tous ceux qui ont quelque chose identique à lui sont éliminés jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

Intérêt : Développer l'attention des enfants aisis que leurs reflexes

La balle au chasseur

Résumé : un jeu sportif classique, proposé par joussain

Matériel : Ballon

Règle :Un chasseur est designe et doit toucher un de ses camarades qui deviendra alors le nouveau chasseur et devra toucher quelqu'un Pas de règles speciales.

Cette activité dure au maximum

30 minutes

Intérêt :

Développer les réflexes

Initier aux jeux collectifs

Développer un esprit de compétition

S'amuser en plein air

La balle au nom

Résumé : pour faire connaissance avec une balle, proposé par Xa

Matériel : Balle et de la voix

Règle : Jeu de connaissance avec une balle! On commence par un anim qui lance une balle en l'air à la verticale, il cri un nom 'george' et par en courant comme tout le monde sauf 'george qui va essayer de rattrapper la balle. Si il l'attrappe avant qu'elle touche le sol alors tout le monde se rapproche. Et george lance la balle comme précédamment. Il cri ' Jean Edouard' là tout le monde se sauve sauf 'jean Edouard qui court vers la balle sauf que la balle touche le sol avant qu'il l'attrappe (C'est Loanna qui c'est mise en string forcément il peut pas résister!!)

Quand Jean Ed attrappe la balle tout le monde stop Jean Ed aussi et il doit dire le prenom de la personne qu'il veut toucher en lançant la balle vers lui cette personne n'a pas le droit de bouger les pied si elle est touchée alors Jean Ed relance la balle a la verticale et la personne touchée est éliminée

La bombe

Résumé : Boom ! proposé par Virginie

Matériel : Un ballon ou objet symbolisant une bombe

Règle : Une bombe qui peut exploser d'un moment à l'autre circule de mains en mains. Les participants forment un cercle et l'un d'eux sort du cercle pour aller se placer un peu plus loin. Les joueurs se passent alors une balle représentant une bombe. Celle-ci explose lorsque la personne hors du cercle crie "Boom". A ce moment, la personne qui a la bombe dans les mains a perdu et sort du cercle.

La personne qui crie "Boom" ne doit pas regarder la ronde des participants.

Intérêt : Développement des réflexes et de l'attention

La boule de feu

Résumé : attention de ne pas se brûler, proposé par Dan

Matériel : 1 balle

Règle : Apprendre plus facilement les prénoms de ses camarades Faire une ronde. Quelqu'un lance le ballon à quelqu'un en le désignant par

son prénom ; à son tour , il le relance à quelqu'un. Mais attention , le ballon est en feu donc il faut le lancer très vite !!! sinon tu es éliminé.

Cas d'élimination : - oublie d'un prénom

- à garder trop longtemps la boule de feu dans ses mains.

Intérêt : A prendre plus facilement les noms de ses camarades

La machine à laver

Résumé : Qui a cassé la machine ?

Matériel : aucun

Règle : trouver la machine cassée parmi plusieurs autres en marche En cercle, un réparateur sort de la salle pendant qu'est choisie la machine cassée. Tous les enfants se tiennent prêts (main l'une au-dessus de l'autre au niveau du torse, on appuie sur le nez pour faire tourner les bras quand la machine marche) une fois le choix fait. Le réparateur entre et a 3 chances pour trouver la machine cassée.

Ensuite la machine cassée devient réparateur et.....

Intérêt : observation et attention jeu calme

La sardine

Résumé : un cache-cache inversé, proposé par Claire

Matériel : aucun

Règle : Il s'agit du principe du cache-cache inversé.

Une personne va se cacher, ensuite toutes les autres se mettent à sa recherche. Celle qui l'a trouvé se cache avec lui. Le dernier à trouver tous les autres à perdu.

Intérêt : trouver un endroit propice à de grandes cachettes, en forêt et bien délimiter le terrain.

Le chat blessé

Résumé : une variante de Chat!, proposé par Rachel

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : Le chat doit toucher un joueur n'importe où (si possible à la jambe!), lequel devient chat à son tour et doit se déplacer en gardant une main à l'endroit où il a été touché. Un joueur est le chat: il doit toucher un joueur n'importe où (sauf à la tête!). Le joueur touché devient chat à son tour et doit dès lors se déplacer en gardant une main à l'endroit où il a été touché. Et ainsi de suite...

Intérêt : - Respect des règles

Le chat et les tortues

Résumé : pour les chats qui n'aiment pas les souris

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : On compte 1 chat et des tortues, ces dernières se déplacent à 4 pattes et quand le chat s'approche elles se mettent sur le dos, remuent des bras et des pattes ; dans ce cas le chat ne peut pas les toucher! But du jeu : à la fin du jeu il ne doit rester qu'une seule tortue. Chaque tortue attrapée devient chat.

Dans un autre jeu, elle pourrait être le chat.

Intérêt : Ce jeu allie ruse, vigilance et détermination. Il permet surtout aux enfants de se défouler un bon coup!

Le chat grue

Résumé : une variante du jeu du chat

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : variante du jeu chat On désigne un chat, les autres enfants sont les souris.

Pour ne pas se faire attraper, au lieu de faire pousse, ils doivent se mettre sur un pied, tirer la langue et faire des ailes sur leur tête avec leurs mains.

Intérêt : Fous rires garantis

Le chef d'orchestre

Règle : Les joueurs sont assis en cercle. Un volontaire sort de la pièce. Les autres choisissent un chef d'orchestre qui reste à sa place. Le chef d'orchestre mime successivement différents instruments de musique et ses gestes sont imités aussitôt par les autres joueurs qui le regardent discrètement.

Le volontaire est appelé et vient au milieu de ce cercle. Il observe et doit découvrir grâce aux changements de gestes qui est le chef d'orchestre. On lui accorde plusieurs essais. Le chef d'orchestre sort à son tour quand on l'a désigné et l'on nomme alors un nouveau chef d'orchestre.

Intérêt : ce jeu peut aussi bien se jouer en intérieur qu'en extérieur.

Le gardien de la tour

Matériel : un ballon de quoi délimiter un cercle

Règle : Au centre d'un cercle se trouve une quille (la tour), un joueur en est le gardien. Le gardien empêche les autres de faire tomber la tour au moyen d'un ballon. Celui qui y parvient devient le gardien.

Intérêt : rapidité - adresse

Le jeu du détail

Résumé : observez ce qui a changé

Matériel : aucun

Règle : Un joueur sort de la pièce après que les autres l'aient observé un instant. Il change un détail sur lui (ouvre ou ferme un bouton, retourne une chaissette, délie un lacet,... par exemple). Lorsqu'il revient au milieu du cercle, les autres doivent déterminer le détail qui a changé

Intérêt : Développement de la concentration, de l'observation et de la mémoire tout en gardant un esprit de compétition et d'entraide à la fois.

Le roi du silence

Résumé : le vrai jeu, pas celui qu'utilisent les parents

Matériel : clés - un foulard

Règle : . Tous les joueurs sont en ligne, le roi est à 5 mètres d'eux, les yeux bandés. Un joueur va chercher les clés, il a gagné s'il arrive à les ramener à sa place. Il prend alors la place du roi. S'il est repéré par le roi, il a perdu et retourne à sa place, le roi reste sur son trône.

Intérêt : Adresse, concentration, écoute, discrétion

Le serpent qui chante

Résumé : Jeu dansé proposé par Célia

Matériel : Aucun

Règle : . La tête du serpent chante (1 enfant) les autres dansent. A chaque fois que le serpent arrête de chanter un morceau de la queue (1 autre enfant) doit se glisser entre les jambes du chanteur et s'accrocher derrière lui. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun enfant.

Le train africain

Résumé : c'est bien connu : les trains africains sont bondés !

Matériel : Autant de chaises que de participants

Règle : Il s'agit de trouver une place dans un train "bondé".

Les joueurs sont assis en rond (les chaises doivent se toucher pour plus de sécurité).

Un joueur quitte sa place et vient se placer au milieu. Il doit essayer de se rasseoir, sur n'importe quelle chaise non-occupée. Les autres joueurs doivent l'en empêcher, en se décalant le plus vite possible sur la chaise qui se libère, dans le sens des aiguilles d'une montre.

La personne qui laisse le joueur du milieu s'asseoir doit se mettre au milieu et à son tour, essaie de trouver une place.

Intérêt :

Demande du réflexe

Le trou de souris

Résumé : une variante de l'épervier, proposé par Adrien

Matériel : 5 plots ou sac à dos...

Règle : Des souris touchent un gruyère et retrouvent dans leur trou sans que le chat ne les attrape. Mettre 2 plots pour en faire un passage.

Plus loin mettre un plot qui sera le gruyère et plus loin mettre 2 plots de la même manière que les 2 premiers .

Choisir un Chat (anim) qui attrapera les souris.

Les autres attendent derrière les 2 plots et partent quand ils le veulent. Le chat qui est éloigné ne peut attaquer les souris que lorsqu'elles touchent le gruyère . La zone de chasse est en fait entre le gruyère et le 2nd trou ...

Toute souris touchée devient chat . les souris doivent impérativement rejoindre ces autres amis en passant entre les 2 plots ...

Intérêt : Variante de l'épervier ou chat glassé...Dépense physique ...Histoire de combler un temps mort

Le tueur

Règle : Tous les joueurs sont disposés en cercle. Le détective (un joueur) sort du cercle et se place de telle manière qu'il ne voit ni n'entende le groupe. Le reste des joueurs peut alors désigner un tueur et un signe (généralement, le clin d'oeil...). Le détective peut alors revenir, et se placer au milieu du cercle. Le tueur entre alors en action en tuant (par le signe convenu) les autres joueurs. Un joueur mort doit se coucher. Le détective a le droit de faire 3 propositions sur l'identité du tueur, et il doit les faire avant que tous les joueurs ne soient morts.

Intérêt : observation, détente

Le voleur de bague dague

Résumé : Une variante du jeu du courant

Matériel : Une ficelle de 4 à 5 mètres (laine ou ficelle de cuisine) Une bague

Règle : Un joueur doit localiser une bague qui se promène de main en main sur une ficelle.

Un des joueurs sort de la pièce : c'est l'inspecteur. Les autres personnes forment un cercle assis et placent leurs mains derrière le dos.

La bague est alors enfilée dans la ficelle qui est tendue autour du cercle et qui passe dans chaque main.

L'inspecteur revient en jeu.

Les joueurs doivent faire circuler la bague sur la ficelle sans se faire repérer de l'inspecteur.

Intérêt : sens de l'observation - ruse - tactique -

Les couleurs

Règle : le loup doit attraper les couleurs il faut un loup et les autres sont les couleurs.

Le loup s'écarte du groupe des couleurs le temps que les enfants choisissent une couleur.

les couleurs se mettent en ligne et appelle le loup qui doit dire une couleur. Si cette couleur a été choisie par un enfant, celui-ci se met à courir et le loup doit l'attraper. si le loup y parvient, c'est la couleur qui devient loup.

L'ancien loup intègre les couleurs, choisit une couleur et le jeu continue.

Intérêt :

Plusieurs enfants peuvent choisir la même couleur.

Si la couleur que le loup a dit n'a pas été choisie, les couleurs disent: "couleur envolée!!!"

Les fruits et légumes

Résumé : pomme, pomme, pomme,.....pomme : trop tard

Matériel : rien

Règle : principe : ne pas se faire éliminer.. pour cela, il faut être attentif et rapide ! Chaque enfant se choisit un nom de fruit ou un nom de légume..

L'anim' connaît le fruit ou le légume choisi par chaque enfant. L'anim commence pas être le meneur du jeu..

Pour éliminer un enfant, il doit prononcer 3 fois le nom du fruit ou du légume.. mais pour que l'enfant ne soit pas éliminé, celui-ci devra prononcer le nom de son fruit ou de son légume avant que le meneur n'ait fini de prononcer 3 fois le mot..si l'enfant dit son nom de fruit ou de légume trop tard.. il est éliminé..

Par contre, s'il réussit à dire son 'nom' avant que le meneur ne l'ait dit 3 fois, alors il prend la place du meneur et c'est à lui d'essayer d'éliminer les autres.. et ainsi de suite...

Intérêt : c'est un petit jeu.. il permet de passer le temps lorsque le car est en retard pour aller à la piscine ou à table, etc...

Les pots de couleur

Matériel : aucun

Règle : Un acheteur doit attraper son pot de peinture après avoir trouvé sa couleur auprès du vendeur. Un enfant (l'acheteur) doit s'isoler tandis que l'animateur (le vendeur) demande aux autres enfants de choisir une couleur (un peu comme le bérêt où l'on choisit un numéro).

On rappelle l'enfant qui s'était isolé et il doit taper dans la main du vendeur en citant des couleurs.

Quand il trouve une bonne couleur, le pot de peinture doit courir le plus vite possible près d'un point fixé (un arbre, un cercle,...) et l'acheteur doit l'attraper.

Chaque enfant, à tour de rôle, devient acheteur et à la fin on comptabilise celui qui a eu le plus de pots (enfants).

Variante : changer les couleurs pour un autre thème en fonction du contexte (poissons, ...)

Intérêt :

rapidité, réflexe (réagir dès qu'un enfant part).

Les ptits animaux

Résumé : une variante des chaises musicales, sans élimination

Matériel : des chaises ou des cerceaux si en extérieur

Règle : variante des chaises musicales L'anim fait le chasseur et au départ l'animal il fait un bruit (d'animal) que les enfants doivent mimer (ex serpent sssss ils rampent ...)

Lorsque le chasseur arrive (l'anim tape dans ses mains) et les enfants doivent retourner le plus rapidement SOUS la chaise celui qui n'y arrive pas fait l'animal et ainsi de suite comme ça pas d'élimination les enfants participent toujours!!!

Minuit dans la bergerie

Résumé : un loup dans la bergerie

Matériel : Foulards pour délimiter le camps des moutons ainsi que le terrain global.

Règle : Une personne fait le loup et les autres les moutons. Le loup peut être désigné par l'animateur. Les moutons se promènent hors de leur camps. Ils interrogent l'animateur sur l'heure qu'il est. Lorsque celui-ci dit minuit, le loup doit attraper le plus de moutons possible. La partie est terminée lorsqu'il ne reste qu'un seul mouton. Celui-ci devient alors le loup pour la partie suivante.

Intérêt : Développement de la motricité et du réflexe.

Pan lapin

Résumé : une variante du chef d'orchestre proposée par Audrey

Matériel : aucun

Règle : découvrir qui est le chasseur Les enfants forment un cercle et s'assoient par terre. Un enfant sort du cercle : c'est le lapin et pendant ce temps, le meneur de jeu désigne un chasseur dans le cercle. Le Lapin revient. Dès que le lapin est au milieu du cercle, le chasseur peut commencer à tuer tous les autres membres du cercle en faisant le traditionnel geste du "pan", mais sans parler. Lorsqu'un joueur voit qu'il est touché, il s'allonge. Mais le lapin doit deviner qui est le chasseur et ce dernier doit donc tuer ses proies dans la plus grande discrétion.....

Intérêt : Jeu assez intéressant, car il offre une variante du traditionnel chef d'orchestre..

Trap-ballon

Résumé : faire connaissance avec un ballon

Matériel : 1 ballon de foot

Règle : mettre tous les joueurs en "prison" Au départ sélectionner 1 gardien de ballon, les autres vont se cacher dans un espace délimité par l'animateur. Dès que le gardien aperçoit quelqu'un il l'appelle par son prénom et doit revenir au ballon (qui ne bouge pas de place). Le joueur découvert est obligé de se rendre au ballon. Il y a possibilité de délivrer les prisonniers en tapant dans le ballon avant que celui-ci ait le temps de revenir pour les "emprisonner".

Intérêt : Développement de la mémoire.

3 équipes ou plus rivales

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Autres	<u>Bataille navale à 3</u> 	bataille navale géante, proposé par Isa	0	10 ans		X
Jeu de présentation	<u>Bêêêê !! meeuuuuhh !!</u> 	Colin mayard à la ferme	15	6 ans	X	X
Autres	<u>Cavaliers en selle</u> 	.	20	6 ans	X	
Autres	<u>Chasse aux trésor</u> 	.	0	6 ans	X	
Jeux d'approche	<u>Chenille</u> 	sous les couvertures, proposé par Chocogrenouille	0	8 ans		X
Jeu d'attention	<u>Chiffres dans le dos</u> 	des maths à plusieurs	20	4 ans		X
Autres	<u>Codage - décodage</u> 	.	60	8 ans	X	
Jeux d'expression	<u>Démicharé</u> 	DEssin MIme CHArade REbus : à découvrir vite	20	6 ans		X
Jeu sportif	<u>Foorby</u> 	Fusion entre foot et rugby	14	8 ans		
Jeu sportif	<u>Homme poisson moustique</u> 	une variante du poule - renard - vipère	15	10 ans	X	
Jeu de mots	<u>Info ou intox</u> 	un petit jeu radiophonique	10	10 ans		X
Jeu de relais	<u>Jeu des légumes</u> 	.	20	8 ans	X	
Jeux d'expression	<u>L'ambassadeur</u> 	un jeu de formes à découper	10	6 ans		X
Autres	<u>L'arnaque du siècle</u> 	le rallye patate	20	4 ans	X	
Jeu de relais	<u>L'ivrogne</u> 	un petit jeu de relais proposé par Serge Landreau	8	6 ans	X	
Jeu de relais	<u>La calculette</u> 	Un relais qui demande de l'attention	20	8 ans	X	X
Autres	<u>La chasse aux bruits</u> 	un rallye sons et lumières	10	8 ans	X	
Autres	<u>La chasse aux malades</u> 	proposé par Rémi	32	8 ans	X	
Autres	<u>La grande pagaille</u> 	un jeu de 7 familles dans la pagaille !	12	6 ans		X
Jeu d'adresse	<u>La pêche fructueuse</u> 	un petit jeu d'adresse proposé par Sébastien	5	6 ans	X	
Autres	<u>La planète crôls</u> 	.	0	4 ans		X
Jeu de réflexe	<u>La ronde "Assis-</u>	une variante de la diligence,	0	8 ans	X	

	<u>Debout"</u> 	proposée par Fanny				
Autres	<u>La tour infernale</u> 	un jeu calme avec des allumettes	8	8 ans		X
Autres	<u>Labyrinthe</u> 	.	0	8 ans		X
Jeu de relais	<u>Le crocodile</u> 	un relais avec ballon proposé par Audrey	20	8 ans		X

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Jeu de relais	<u>Le relais locomotive</u> 	histoires de trains	4	8 ans	X	
Autres	<u>Les boîtes aux lettres</u> 	la tournée des facteurs, proposé par le savoyard	20	6 ans	X	
Jeu de relais	<u>Les puces savantes</u> 	.	6	8 ans	X	X
Jeu sportif	<u>Poule-renard-vipère</u> 	un classique, proposé par Michaël	15	6 ans	X	
Autres	<u>Rally country cup trophy camel race...</u> 	une course de pneus, proposée par Minous57	50	6 ans	X	
Autres	<u>Royal rumbble</u> 	un jeu un peu violent à partir de prises de vie, proposé par Caméléon	0	12 ans	X	
Autres	<u>Tepakap</u> 	une chasse aux trésors, proposé par Anne-Sophie	0	6 ans	X	
Autres	<u>Une chasse aux trésors</u> 	proposée par Catherine	30	6 ans	X	
Autres	<u>Veillée radio crochet</u> 	jeux radiphoniques, proposé par gégé	35	12 ans		X
Autres	<u>Veillée traits et gestes</u> 	une variante du "Dessinez c'est gagné" proposé par Nastic	20	8 ans		X
Autres	<u>Vente aux enchères</u> 	la succession sera rude, proposé par Laure de Phalempin	25	10 ans		X
Jeu d'attention	<u>Zap'contes</u> 	Une manière originale de raconter des histoires	10	4 ans	X	X

Bataille navale à 3

Résumé : bataille navale géante, proposé par Isa

Matériel : Des feuilles et des crayons suffisent

Règle : Il s'agit d'une bataille navale classique, mais où vont s'affronter 3 équipes. Il s'agit donc de faire des alliances sans toutefois trop épargner son allié du moment et également de bien gérer ses armes qui ont des Préparation : l'animateur doit avoir dessiné 3 plans (en général, c'est plus sympa de dessiner le plan de la colo : chambres, toilettes, salle à manger ...). Il doit avoir également prévu 1 feuille par équipe où il pourra marquer le nombre de personnes touchées et le nombre et le type d'armes utilisées. Il doit enfin avoir décidé du nombre de vies qu'a chaque équipe, ainsi que le nombre d'armes (j'en prends 3 différentes) et leur puissance (1, 3 ou 5 victimes par tir par exemple)

Déroulement : Faire 3 équipes. Chaque équipe dispose d'un certains nombres de vies à répartir dans les lieux marqués sur le plan. L'animateur note la répartition et c'est lui qui tient les comptes. Ensuite, les équipes jouent chacune les 1 après les autres (attaque l'équipe X avec telle arme dans telle pièce). L'anim annonce le nombre de personnes touchées.

Attention, si on envoie une arme de puissance 1 dans une pièce où il y a 3 personnes, cela ne fera qu'un blessé. De même, envoyer une arme de puissance 5 dans une pièce où il n'y a que 3 personnes blessera seulement les 3 personnes.

L'équipe gagnante est celle qui aura le moins de blessés à l'arrivée.

Intérêt :

C'est un jeu très prenant, mais qui demande un animateur par table pour les plus jeunes. Les ados adorent, et ne cessent de réfléchir à de nouvelles techniques.

Cela les force donc à une certaine dose d'abstraction, de réflexion, et de tactique.

Bêêêê !! meeuuuuh !!

Résumé : Colin mayard à la ferme

Matériel : Autant de foulards que d'enfants

Règle : Le but du jeu est de retrouver son équipe. Constituer plusieurs équipes (plus il y a d'équipes plus c'est dur) Attribuer à chaque équipe un bruit d'animal. (Les enfants ne doivent en aucun cas parler, juste faire le bruit de l'animal) On bande les yeux de chaque enfant et on les place sur tout un terrain (faire très attention que personne ne se blesse en sortant du terrain !!!) Au top tous les enfants peuvent marcher en faisant leur bruit d'animal pour retrouver les membres de leur équipe qui font le même bruit. L'équipe gagnante est celle où il y a le plus de membres à la fin de jeu où l'équipe qui s'est reconstituée le plus rapidement.

Intérêt : Bien faire attention à la sécurité des enfants.

Développement de l'écoute.

Très drôle

Cavaliers en selle

Matériel : autant de foulards (ou autre) que de participants - 1.

Règle : Un jeu collectif où chacun pourra se défouler et s'amuser, chacun incarnant tour à tour le cavalier et le cheval Les joueurs forment un cercle puis un joueur sur deux passe devant l'autre. Des équipes de 2 sont ainsi formées. Le meneur de jeu place les foulards au milieu du cercle et crie fort: 'cavaliers en selle'

l'enfant qui fait le cavalier monte sur le dos de l'autre, et attention à ne pas mettre le pied par terre !, le meneur, quand il le souhaite crie alors: 'cavaliers partez'. Les cavaliers descendent de leur monture, courent autour du cercle dans un sens défini à l'avance, reviennent vers leur cheval, passent entre ses jambes (ou pates!) et se précipitent au milieu du cercle récupérer un des foulards.

Le cavalier qui arrive trop tard et se retrouve sans foulard élimine son équipe.

Le jeu se poursuit, en principe jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une équipe mais il vaut mieux n'éliminer l'équipe que pour un tour, et la réintégrer le tour suivant.

Intérêt : C'est un jeu collectif facile à mettre en place en grand ou en petit groupe. Le rire est garanti !

Tirés de PlanetAnim

Octobre 2009

Chasse aux

Matériel : bâtons de 'popsicle'(bcp) crayons de couleurs

Règle : L'animateur cache des bâtons de popsicles à travers un espace prédéfini (assez grand selon le nombre d'enfants) Ensuite les enfants se doivent d'aller en chercher le plus possible dans un laps de temps proportionnel au nombre d'enfants. Les bâtons sont coloriés avec différentes couleurs soit rouge, vert, bleu, jaune et noir. Les bâtons valent respectivement 20, 15, 10, 5 et -5 pts. L'équipe qui a le plus de pts selon les bâtons ramassés gagne.

Intérêt : Sens de l'observation

Exercice physique

Chenille

Résumé : sous les couvertures, proposé par Chocogrenouille

Matériel : Une grande feuille de papier pour la grille, des couvertures, du papier, des crayons

Règle : Les enfants doivent reconstituer une grille tout en ne se faisant pas reconnaître par les féroces anims qui la gardent!! Une grille remplie avec différents dessins est placée sur le mur! Pour y accéder on peut réaliser une sorte de labyrinthe avec des chaises et des tables recouverts de couvertures.

Les enfants sont répartis en équipes, chaque équipe dispose d'une couverture. Les enfants doivent s'approcher de la grille en restant sous leur couverture (ils peuvent être plusieurs à la fois sous la couverture!) et observer la grille pour pouvoir la reconstituer sans que les anims qui la gardent ne les reconnaissent.

La première équipe qui reconstitue la grille a gagné!

Intérêt : Fait travailler leur mémoire.

Ils s'éclatent sous leur couverture!!!

Attention cependant que ce ne soient pas toujours les mêmes qui viennent et qu'ils n'aient pas embarqué de papier avec eux

Chiffres dans le dos

Règle : savoir décoder Faire plusieurs équipes suivant le nombre d'enfants et les faire asseoir par terre en ligne l'un derrière l'autre.

L'anim dit un nombre dans l'oreille de l'enfant qui se trouve à la fin puis l'enfant doit faire passer le chiffre sans le dire par ex: 321, il tape 3 fois sur l'épaule gauche, 2 fois sur la tête et 1 fois sur l'épaule droite. Arrivé à la fin, le premier de la ligne dit le chiffre tout haut. si c'est le même alors l'équipe gagne

Intérêt : apprendre à se concentrer

Codage - décodage

Matériel : -Espace de jeu (vaste) - stylos, carton, ciseaux, punaises. - Matériel d'animation: jeux, sono...

Règle : Comparaison des codes et les déchiffrer pour découvrir le message qui vous amènera au trésor.

Répartition en petits groupes de 10, qui vont copier les codes affichés dans toute la zone du jeu, puis partir aux stands d'animation là où les animateurs leur donneront la signification exacte de chaque code après avoir leur demander de présenter, répondre, ou faire quelques choses.

Les animateurs des stands disposent des tables des codes et leurs significations avec faux codes qui ressemblent les vrais.

Disposer d'un animateur pivot pour orienter les groupes en cas de difficulté en vue d'assurer la continuité du jeu. après avoir ramassé toutes les informations le groupe n'a qu'à s'orienter vers le trésor en suivant le message.

Le jeu s'arrête quand le 1er groupe arrive à découvrir le trésor et le cède au responsable du jeu.

Intérêt : Intérêts: évoluer l'esprit du groupe, le sens de l'orientation, aménagement du temps et la précision en copiant les codes et en les comparant avec les vrais

Démicharé

Résumé : DEssin MIme CHArade REbus : à découvrir vite

Matériel : 3 feuilles blanches + crayons par équipe, et c'est tout !!!

Règle : Le titre correspond aux premières syllabes: DEssin, MIme, CHArade, REbus !! 4 moyens pour faire deviner une personne célèbre ...

On fait plusieurs équipes (nombre variable). Chaque équipe choisit discrètement une personne célèbre.

Ensuite chaque équipe a 30 min pour faire un dessin rappelant cette personne, préparer un mime, faire une charade et un rébus sur le nom de la personne célèbre.

Ensuite, ils devront présenter successivement leurs chefs-d'œuvre aux autres dans l'ordre désiré.

ATTENTION !! La difficulté de ce jeu réside dans le fait qu'il faut faire deviner le nom choisi aux autres équipes MAIS le plus tard possible. L'idéal étant donc que les autres trouvent lors de la présentation du 4^e élément !!

C'est pourquoi les éléments ne doivent pas être trop simples à trouver !!

Déroulement:

Au premier tour, un enfant de chaque équipe fait le tour des autres équipes avec sa feuille, il reste 1 min devant chaque table (je rappelle qu'il ne faut pas que ce soit facile !!). A la fin de ce premier tour, on voit si certains ont déjà trouvés les personnes célèbres des autres équipes. Si oui, l'équipe qui a trouvé ne gagne pas; c'est l'équipe qui faisait deviner qui perd !!

Ensuite, second tour, les équipes présentent l'élément qu'elles veulent parmi les 3 restants.

Et ainsi de suite jusqu'à la dernière présentation.

Les gagnants sont ceux qui ont fait deviner leur personne célèbre en dernier, c'est à dire souvent lors de la 4^e présentation !!

Le mime peut être présenté par toute l'équipe ou une partie !!

Je rappelle que les équipes doivent ABSOLUMENT faire deviner leur mot mais au dernier moment !!

Si le mot n'est jamais trouvé, l'équipe a perdu !!!!

Intérêt :

Ce jeu est particulièrement intéressant car il a un fonctionnement inverse des jeux classiques. En effet, pour une fois il ne faut pas être le premier à faire deviner, mais le dernier.

Foorby

Résumé : Fusion entre foot et rugby

Matériel : Ballon mousse genre Rygby, Petit but

Règle : 1- Faite deux équipes égales (et de même niveau).

2- Aménager un terrain d'une taille type terrain de volley ball.

3- Annoncer les règles de jeu clairement et le plus succinctement possible.

4- Enoncer: chaque une des équipes ayant le ballon dans son camp devra jouer avec les mains, une fois le centre du terrain dépassé cette même équipe devra jouer et marquer au pied.

Règle: - Si le joueur prend le ballon en main alors qu'il devait le jouer au pied il donne la balle à l'autre équipe.

- Si il joue au pied dans son camp il doit rejouer le centre.

- Si le joueur marque un but de la main il donne un tir au bout à l'équipe voisine.

Pointage: -but normal 1 point

-but de la tête 3 points

Variante: tu peux imaginer un vrai jeu de rugby avec ces mêmes règles.

Inserer le jeu dans la passe à dix et très intéressant.

Intérêt : Apprendre autre chose que le foot aux enfants.lol

Développer l'esprit d'équipe par la passe.

Homme poisson moustique

Résumé : une variante du poule - renard - vipère

Matériel : dossards pour chaque équipe.

Règle : les hommes doivent attraper les poissons, les poissons attrapent les moustiques et ceux-ci attrapent les hommes. On divise le groupe en trois équipes. Les hommes, les poissons et les moustiques. chaque équipe doit posséder une base. au signal, le jeu commence. les hommes doivent attraper les poissons, les poissons attrapent les moustiques et ceux-ci attrapent les hommes. Les joueurs qui se font attrapper se rendent à la base de l'équipe qui les a attrappé. ils peuvent se faire délivrer par un membre de l'autre équipe. (ex. le poisson se fait attrapper par les hommes et se va à la base des hommes. un autre poisson peut venir le délivrer en lui donnant une tape dans la main. s'il y a plusieurs joueurs qui sont prisonniers, ils peuvent se donner la main et faire une chaîne qui part de la base d'une équipe jusqu'au dernier de la chaîne. ainsi, la personne de la même équipe a juste à toucher le dernier de la chaîne et ils sont tous délivrés.

Intérêt : Développe l'esprit d'équipe et la stratégie

Info ou intox

Résumé : un petit jeu radiophonique

Matériel : rien à part qq anim's assis sur une chaise face aux jeunes

Règle : Un anim' raconte une histoire incroyable qui lui est arrivée, maintenant le but est de savoir si c'est vrai ou faux.. 5 anim's racontent 2 histoires (1 vrai et une fausse) Chacun leur tour, les joueurs (par équipe) doivent poser des questions pour ensuite dire si c'est une info ou de l'intox...

Intérêt : Permet aux jeunes de créer des liens avec les animateurs et travailler leur sens de la perpicacité

Jeu des légumes

Matériel : un plot

Règle : relais par équipe 4 équipes de 10 enfants se placent en colonne côte à côte. Chacun laissera un espace entre lui et son voisin de devant. Le meneur nommera chaque ligne des 4 colonnes par des noms de légume. A l'annonce du meneur d'un nom de légume chaque enfant des 4 colonnes devra le plus vite possible aller jusqu'au plot et revenir se replacer dans son équipe par l'arrière de celle-ci en slalomant entre ces partenaires. Le vainqueur est l'équipe qui totalise le plus de points.

Variante:

en arrivant au plot l'enfant crie à son équipe 'coucher vous' et en revenant passe par dessus ses coéquipiers. Une fois arrivé au bout de la colonne correspondant à son équipe (plot placé en bout) l'enfant crie 'levez vous' et il revient en slalomant.

Intérêt :

Jeu d'attention et d'organisation, développe la motricité,

L'ambassadeur

Résumé : un jeu de formes à découper

Matériel : feuilles blanches A4 Ciseaux

Règle : Deux équipes et un meneur de jeu. Un représentant de chaque équipe, appelé 'l'ambassadeur', doit faire deviner à son équipe un objet en le découpant. Le meneur de jeu appelle un représentant de chaque équipe et leur souffle à l'oreille un objet ou un personnage ; chaque représentant retourne vers son équipe et doit faire deviner l'objet ou le personnage en question en le découpant sur une feuille de papier. La première équipe qui trouve a gagné. Attention l'ambassadeur n'a pas le droit de parler ni de faire des gestes !

Intérêt : Ce jeu peut s'adapter à tous les groupes d'âges, il suffit de compliquer ou de simplifier les objets à deviner. Une variante consiste à faire deviner l'objet en le dessinant.

L'arnaque du siecle

Résumé : le rallye patate

Matériel : Deux sortes de fruits ou de legumes. Carotte et pomme de terre par exemple

Règle : Deux équipes, deux sortes de legumes 1 par équipe les participant doivent aller à l'encontre des commerçants de leur ville et leur échanger le legume contre un article du commerçant. L'équipe qui rapporte le plus d'articles a gagné!!!

L'ivrogne

Résumé : un petit jeu de relais proposé par Serge Landreau

Matériel : un bâton par équipe

Règle : course en relais Les équipes forment deux queues, un bâton est posé au bout de la piste de chaque équipe (15 mètres). Quand le départ est donné, les premiers joueurs de chaque queue courent jusqu'au bâton, le prennent en s'en servant comme une canne et tournent autour 10 fois, après, ils reposent le bâton et courent taper dans la main de la personne suivante qui part à son tour...

Intérêt : Plus le bâton est petit, plus c'est difficile.

La calculette

Résumé : Un relais qui demande de l'attention

Matériel : aucun

Règle : On divise les participants en 3 équipes.

Chaque équipe se place en colonne. L'animateur donne un nombre de trois chiffres (le même) à la dernière personne de chaque colonne. Cette personne doit, sans parler, faire deviner ce chiffre à la personne devant elle. Pour cela elle doit taper sur l'épaule gauche autant de fois que le nombre des centaines, sur la tête autant de fois que le nombre des dizaines, sur l'épaule droite autant de fois que le nombre des unités. Et ainsi de suite jusqu'au 1er joueur à l'avant de la colonne qui doit dire le nombre obtenu à l'oreille de l'animateur. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le bon nombre

Intérêt : demande de la concentration, de la réflexion, et les profs de maths nous en seront reconnaissants!

La chasse aux bruits

Résumé : un rallye sons et lumières

Matériel : des lampes de poche sur lesquelles on a collé du papier crépon de différentes couleurs, des instruments

Règle : attraper les bruits

jeu qui se fait le soir en veillée Une sorte de chasse à l'homme by night !

Les animateurs ont chacun une lampe de poche et un instrument de musique, ils partent se cacher dans les bois et les enfants doivent les attraper. Les animateurs doivent alterner le son de l'instrument et la lampe de poche, ils doivent toujours utiliser l'un des deux.

but : les enfants doivent ramener tous les animateurs à la colo

Intérêt :

Bien délimiter le terrain

Une bonne veillée pour des enfants qui ont besoin de se dépenser !

Penser à un bon retour au calme

La chasse aux malades

Règle : Attraper toute une ribambelle de malades en faisant attention à leur handicap. Préparer des fiches de routes pour 4 équipes de sorte que chaque équipe rencontre un animateur à un moment différent. Les animateurs se cachent dans un bois : ils incarnent des malades. Il peut y avoir un lépreux, un sourd, un aveugle, un unijambiste, un fou, etc... Le but pour les équipes est de ramener ces malades un à un à un point de contrôle où un animateur signera leur feuille de route, mais il doivent tenir compte du handicap de l'animateur : il faut tenir fermement le fou, guider l'aveugle, ne pas toucher le lépreux, ...

Il est essentiel pour la sécurité et l'équité du jeu que les équipes restent groupées : l'animateur chargé du contrôle ne pourra signer que si l'équipe se présente complète à lui.

La grande pagaille

Résumé : un jeu de 7 familles dans la pagaille !

Matériel : 3 grandes enveloppes kraft marron 2 ou 3 jeux de 7 familles

Règle : un grand jeu de 7 familles Les enfants sont répartis par équipes aux coins de chaque pièce (l'idéal est que chaque équipe ait son petit coin à elle).

Le meneur de jeu donne à chaque équipe une enveloppe dans laquelle se trouvent les cartes.

Les enfants trient leurs cartes et ont le droit de choisir entre changer 1, ou bien 2 ou bien 3 cartes à la fois.

La petite astuce du jeu : si une équipe veut changer une seule carte, un des joueurs de l'équipe doit mettre la carte dans l'enveloppe et venir voir le meneur de jeu à cloche pied et en criant très fort " une, une une!!!".

Si c'est 2 cartes, 2 joueurs partent voir le meneur de jeu en criant " 2, 2 , 2 !!!" l'un à cheval sur l'autre.

Si c'est 3, 3 joueurs partent voir le meneur de jeu en criant " 3, 3, 3 ,!!!", l'un à cheval sur l'autre et un autre joueur faisant la brouette ! Le petit hic, c'est que les équipes ne peuvent échanger leur enveloppe que si elles désirent échanger le même nombre de cartes, sinon on doit attendre qu'une équipe change d'avis. L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de familles .

Intérêt :

Idéal pour une veillée speed: les enfants s'éclatent et crient. Prévoir un bon retour au calme. Le meneur de jeu (un anim) doit avoir la patate pour donner de la pêche aux enfants

La pêche fructueuse

Résumé : un petit jeu d'adresse proposé par Sébastien

Matériel : pour chaque joueur : * 1 Manche à balai * 1 ficelle * Un clou long et lourd * 1 bouteille plastique

Règle : Le but de ce jeu est de rentrer le clou, qui se trouve au bout du fil, dans dans une bouteille en plastique . Pendant un temps réglementé auparavant, les joueurs devront rentrer leur clou dans la bouteille à l'aide uniquement de leur canne à pêche ! Ce jeu se réalise en plusieurs manches de 3 joueurs. Le gagnant étant celui qui aura battu tous les autres par élimination.

Intérêt : éclats de rires garantis !!!

Ce jeu est aussi bien adapté à l'intérieur qu'à l'extérieur !

La planète crôls

Matériel : Bois, feuilles, journal, carton, terre, glaise...

Règle : Vous êtes des explorateurs revenus de la planète Crôls, vous devez créer un personnage venu de cette planète afin de faire découvrir, à la population humaine, les Crôls. 1) chercher matériel naturel,

2) construire l'animal ou personnage,

3) créer une salle d'exposition (avec buffet, jumelles construites avec des rouleaux de PQ braquées sur le Crôl, panneaux d'identité du Crôl...)

4) annoncer l'expo...

Intérêt : Faire une soirée rencontre avec les parents et autres enfants du centre.

La ronde "Assis-Debout"

Résumé : une variante de la diligence, proposée par Fanny

Matériel : aucun

Règle : Très amusant

Se joue aussi bien dehors que dedans (c'est même mieux d'y jouer dans l'herbe ça fait moins mal aux fesses !!)
L'animateur fait des équipes équitables avec tous les enfants.

Il donne à chaque équipe trois mots (différents pour chaque équipe). Ensuite les enfants se placent en ronde mais ils sont mélangés, ils ne sont pas par équipe. Ils se tiennent bras dessus-bras dessous.

L'animateur raconte une histoire en utilisant tout les mots qu'il a donné aux enfants. A chaque fois qu'un mot clef est prononcé, tous les enfants qui ont ce mot doivent essayer de s'asseoir mais les autres doivent essayer de les en empêcher en les retenant.

Attention : l'enfant qui s'assoit n'a pas le droit de lâcher ses camarades et les camarades qui essayent de retenir celui qui s'assoit n'ont pas le droit de se servir de leur bras.

Intérêt :

Fait un peu mal aux fesses mais très drôle

Développe l'attention et le réflexe

Un petit truc très marrant : donner un mot en commun à toutes les équipes et le dire en dernier comme ça à la fin, tous les enfants se dépêchent de s'asseoir !!!

La tour infernale

Résumé : un jeu calme avec des allumettes

Matériel : 40 allumettes et une bouteille avec son bouchon

Règle : 4 équipes, elles ont chacune le même nombre d'allumettes (10). Chacune son tour, une équipe pose une allumette sur le bouchon. Celle qui fait tomber la tour ramasse les allumettes. L'équipe qui n'a plus d'allumettes a gagné.

Intérêt : Dextérité, calme

Labyrinthe

Matériel : lampe poche, papier , crayon, objet faisant du bruit

Règle : se déplacer au milieu d'un labyrinthe semé de pièges pour y découvrir un trésor On répartit tous les joueurs en équipes de 4.

Chaque équipe dispose d'un plan du labyrinthe (quadrillage comme à la bataille navale). L'anim dispose lui du même plan mais avec les pièges.

L'intérêt est de jouer dans un pièce sombre pour une ambiance plus sympathique. L'anim fait se déplacer les équipes l'une après l'autre dans les dédales du labyrinthe. Pour une case sans piège lumière verte (d'où l'intérêt d'être dans un pièce sombre). Lumière rouge pour un mur, clochette pour une oubliette, briquet pour dragon....

Après l'anim est libre d'inventer ces pièges

Intérêt :

écoute des autres pour ne pas tomber dans les pièges, relation entre les joueurs, réflexion commune

Le crocodile

Résumé : un relais avec ballon proposé par Audrey

Matériel : Ballons 2 Dossars selon le nombre de joueurs.

Règle : Faire passer un ballon à l'arrière.

Les enfants sont en ligne. On fait deux équipes. Le ballon doit passer entre les jambes et revenir à l'avant. La règle est simple. Les faire aller le plus vite possible.

Intérêt : Il existe des variantes avec les enfants qui bougent pour aller à l'avant ou à l'arrière selon les avis des animateurs.

Le relais locomotive

Résumé : histoires de trains

Matériel : aucun

Règle : La locomotive cherche à compléter son train en ajoutant des wagons. Chaque équipe (maxi 8 joueurs par équipe) se met en file indienne. La première personne de la file (la locomotive), part en marche avant jusqu'à un certain point (défini à l'avance), et retourne en marche arrière jusqu'à son point de départ. En arrivant, elle percute (doucelement) la personne qui était derrière elle dans la file. Elle a alors accroché son premier wagon. Les 2 personnes accrochées refont le même parcours, et reviennent accrocher le troisième wagon, et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui a reconstitué le train la première.

Intérêt : -motricité, esprit d'équipe

-attention à ce que les enfants ne reculent pas trop vite, parce que la marche arrière est 'instable'...jeux à faire dans l'herbe

Les boîtes aux lettres

Résumé : la tournée des facteurs, proposé par le savoyard

Matériel : préparer 9 boîtes aux lettres (carton) de couleur différentes, avec une fente au dessus, coller un des

Règle : Retrouvez les différentes boîtes aux lettres cachées sur le terrain et mettre le petit papier dans la boîte aux lettres représentée par le même petit papier, donné aux enfants, le plus rapidement. Être la première équipe à avoir fini sa distribution de courrier dans chaque boîte aux lettres. Les animateurs distribuent un papier à la fois pour l'équipe. Changer le porteur du papier à chaque retour. L'équipe doit revenir entière après sa distribution pour avoir le papier suivant.

Intérêt : Très physique, participation des animateurs.

Un très grand terrain

Préparation rapide

Les puces savantes

Matériel : série de questions adaptées à la tranche d'âge

Règle : Les équipes de puces doivent franchir une ligne d'arrivée en sautant, après avoir répondu correctement à une question. Les joueurs sont répartis en équipes de puces (3 à 5 participants par équipe). Chaque équipe se place en file indienne sur une ligne. Le but est de sauter jusqu'à la ligne d'arrivée. Pour pouvoir sauter, la première puce de chaque file doit aller rapporter la réponse à la question posée par le meneur de jeu. Si la réponse est correcte, la file peut avancer alors en faisant un saut collectif vers l'avant (c'est à dire que les participants se tiennent par la taille et sautent tous en même temps.). Ensuite, la puce qui a bien répondu à la question passe à la fin de la queue. La première file de puce à avoir franchi la ligne d'arrivée est déclarée vainqueur.

Intérêt : Développement de la coordination avec le reste de l'équipe. Développer la rapidité (réponse aux questions).

Poule-renard-vipère

Matériel : maquillages (pour distinguer les équipes)

Règle : Les Poules attrapent les vipères, les vipères attrapent les renards et les renards attrapent les poules. 3 camps.

-on touche pour attraper

-on raccompagne celui que l'on a attrapé

-si on a attrapé quelqu'un on est intouchable le temps que l'on raccompagne sa victime jusqu'à son camp.

-il est possible de libérer son équipe en allant toucher les prisonniers dans le camp adverse.

le but attraper toute une équipe sans se faire attraper.

Intérêt : -possibilité de coopération entre équipe adverse contre une troisième.

-gagner ou perdre techniquement impossible

Tirés de PlanetAnim

Octobre 2009

Rally country cup trophy camel race...

Résumé : une course de pneus, proposée par Minous57

Matériel : Peinture pneu ficelle papier craft botte de paille animateurs!!...(Gaffe aux pneu que la tresse méta

Règle : C'est une course de pneu que les enfants pousse à la main! En gros c'est une course qui se déroule sur la journée. La veille au soir quand les enfants sont couchés une bande d'animateurs sans scrupules va délimiter un circuit dans le centre avec ficelle et botte de paille, plus des tables disséminés sur le parcours (Ce sont les stands). Le matin, création des équipes, (faites les vous même pour qu'elles soient équilibrées!). Distribution des stands, nom d'équipes, chant de ralliement, décoration du pneu, des stands des enfants! L'après-midi, présentation des équipes et de tout leur boulot!! Puis départ du Rally par deux ils poussent le pneu et se relaient à chaque tour! Pour le rest vous pouvez inventer car vos talent d'animateur sont à rudes épreuve!!

Intérêt : Dév psychomoteur Dév de l'esprit d'équipe Dév Artistique Dév ...

Tout ce que vous voulez de toute façon y a tout dedans et en plus ils s'ammmmmusent!

Royal rumbble

Résumé : un jeu un peu violent à partir de prises de vie, proposé par Caméléon

Matériel : Il faut une corde d'environ 30 mètres. Chaque participant doit avoir un foulard ou une petite cord

Règle : Dans ce jeux d'équipe, il faut éliminer ses adversaires en les faisant sortir du cercle ou en leur arrachant leur queue (foulard ou corde) qu'ils auront à l'arrière du pantalon. Le dernier restant fait gagner son équipe&p L'aire de jeu est un cercle d'environ 5m. de diamètre. L'idéal c'est d'avoir 4 équipes d'environ 6 joueurs. Les équipes se mettent en colonne aux quatre 'coins' du cercle.

Dès que l'on donne un coup de sifflet, le premier de chaque colonne entre dans l'arène. s'ensuit alors un combat avec les 3 autres adversaires. Le but, pour les faire sortir du cercle, c'est de soit leur arracher leur queue (celle de l'arrière), soit de les jeter hors du cercle.

Un coup de sifflet est donné toutes les 10 secondes ce qui fait entrer une nouvelle série de joueurs.

Très vite, on va se retrouver avec un sacré nombre de combattants dans le cercle ce qui crée une belle pagaille.

Le dernier 'survivant' à rester dans le cercle fait gagner son équipe.

Intérêt : Ce jeux est certes un peu violent, c'est pour cela qu'il faut éviter d'y jouer avec des trop petits.

Il a comme avantage de défouler et de renforcer l'esprit d'équipe. C'est aussi un jeux très tactique et stratégique c'est pour cela qu'on lui porte aut

Tepakap

Résumé : une chasse aux trésors, proposé par Anne-Sophie

Matériel : aucun

Règle : aller trouver les mêmes objets que l'équipe adverse le plus vite possible Faire plusieurs équipes en fonction du nombre d'enfants. Chaque équipe devra aller chercher les mêmes objets en essayant d'aller plus vite que les adversaires.

Intérêt : les enfants se défoulent

Une chasse aux trésors

Matériel : une boîte pour mettre le trésors, un trésors, un crayon et du papier pour noter les indices

Règle : Cacher un trésors et installer des indices dont il faudra se souvenir pour trouver le trésor. Le but c'est de trouver le trésors avant toutes les autres équipes. Ne pas courrir et s'arranger pour ne pas que tout le monde aille à la même place. Il faut séparer le groupe en équipes égales. Ses équipes devons écrire les indices sur une feuille de papier.

À la fin, il faudra trouver un point en commun et celui-ci dira où est le trésors..

Les équipes ne devons pas déplacer les indices.

Veillée radio crochet

Résumé : jeux radiphoniques, proposé par gégé

Matériel : 1 poste ,cd cassette,feuille crayon

Règle : Jeu en plusieurs étape

1-au bout de 5 seconde reconnaitre un artiste et le titre de la chanson

2-l'anim passe de la musique et stop le son les équipes doivent trouver le mot manquant

3-l'anim passe de la musique et coupe le son équipe 1 jeu - 4 point si tout juste sinon 2 artiste et 2 titre

2 jeu - 2 point par mots

3 jeu - 6 point si bon ton sinon 3 si parole juste

A l'anim d'adapter bon jeu

Intérêt : développe le sens de l'écoute et du jeu de groupe

Veillée traits et gestes

Résumé : une variante du "Dessinez c'est gagné" proposé par Nastic

Matériel : 1 tableau ou paper board... des fiches de 6 mots 1 feutre 1 dé

Règle : Faire deviner à son équipe un mot soit en le dessinant soit en le mimant. On répartit les enfants par équipes de 5 environ que l'on va placer en cercle (comprenant aussi le tableau et l'anim).

Chaque équipe jette le dé. Celle qui commence est celle qui a fait le plus grand chiffre.

Alors, un joueur de l'équipe jette le dé et il fait un chiffre qui correspond à un mot.

Il jette à nouveau le dé : s'il fait un chiffre pair il doit mimer le mot, il doit le dessiner si c'est un chiffre impair.

Si il fait le même qu'au premier lancer il fait ce qu'il veut.

Il a ensuite une minute 30 pour faire trouver le mot à son équipe. S'il trouve ils marquent un point et envoient un autre joueur... Une équipe ne peut pas jouer trois fois de suite.

Si elle ne trouve pas, l'équipe suivante peut donner la réponse (30 secondes de bonus lors de leur passage si bon).

C'est au tour de l'équipe suivante de jouer... ainsi de suite

On fixe une limite de temps ou de points ou autre

Intérêt : prendre des mots adaptés à l'âge des enfants.

Attention il faut faire en sorte que tous les enfants participent.

Testé avec un groupe de 50 pre-ados = ils ont aimé.

Vente aux enchères

Résumé : la succession sera rude, proposé par Laure de Phalempin

Matériel :- Un animateur qui jouera le rôle de vendeur - papier, stylo

Règle : Inventer une histoire (décès d'une personne très riche qui a caché un trésor dans sa maison, et les pièces de la maison sont en ventes afin de trouver le trésor). - Constituer des petites équipes (5 pers max par équipe), cela constituera une famille

- Demander aux enfants de choisir le père de la famille

- distribuer de l'argent égal à chaque famille

- montrer le plan de la maison

- commencer la vente en expliquant ce que faisait monsieur X dans cette pièce, si il aimait ou non cet endroit (bien sur en mettant des pièges)

- faire grimper les enchères

Intérêt : Avoir l'esprit d'équipe

savoir gérer l'argent

Zap'contes

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

Chacun pour soi

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Jeu de présentation	<u>Aimes tu ton voisin ?</u> 	changez de voisin facilement !	10	4 ans	X	X
Jeu de réflexe	<u>Air! terre! mer!</u> 	proposé par Rachel	0	6 ans		X
Jeu de réflexe	<u>Chomolo</u> 	.	4	8 ans		X
Jeu d'attention	<u>Ciel-Terre-Mer</u> 	.	8	4 ans	X	X
Jeu de présentation	<u>D'où viens tu ?</u> 	visualiser l'origine géographique de chacun	0	15 ans		
Jeu d'attention	<u>Dans la mare; sur le bord</u> 	.	0	6 ans		X
Jeu d'observation	<u>Dessine moi un chalet!</u> 	.	8	6 ans		X
Jeu d'observation	<u>Dessine moi une lune</u> 	.	0	4 ans		X
Jeu de réflexe	<u>Fais moi rire !</u> 	rires et réflexes, proposé par Stéphanie Cognet	0	4 ans		X
Jeu d'observation	<u>Je dessine...</u> 	apprendre la politesse en s'amusant, proposé par mag	0	4 ans		X
Jeu d'attention	<u>Jeu du sifflet</u> 	.	20	6 ans		X
Autres	<u>L'ange gardien</u> 	une variante de la cacahuette, proposé par Céline	0	6 ans		X
Autres	<u>L'euro</u> 	à faire cet été	20	6 ans		X
Autres	<u>L'homme en noir</u> 	l'homme en noir n'aime pas les couleurs ! un jeu proposé par Héloïse	10	6 ans	X	
Jeu de présentation	<u>La boule de neige</u> 	pour apprendre les prénoms, proposé par Karine	0	4 ans		X
Jeux d'approche	<u>La gamelle</u> 	un jeu appelé aussi karoum	15	8 ans	X	
Jeu de mots	<u>La maison du p'tit bonhomme</u> 	proposé par Rachel	8	8 ans		X
Autres	<u>La pyramide</u> 	Défis	10	6 ans		X
Jeu d'attention	<u>La reine padipado</u> 	la reine n'accepte pas tous les cadeaux, proposé par Virginie	15	6 ans		X
Jeux de	<u>La ronde des</u>	Un vrai sac de noeud	15	8 ans		X

coopération	<u>noeuds</u> pop					
Jeu de présentation	<u>La ronde des noms - 2 -</u> pop	proposé par Rachel	0	6 ans		X
Jeu sportif	<u>La sardine</u> pop	Cache-cache à l'envers proposé par Fatbala	10	8 ans	X	
Autres	<u>La tomate</u> pop	Toujours facile à organiser	0	6 ans	X	
Autres	<u>Le casino</u> pop	plutôt une veillée	20	8 ans		X
Jeu d'observation	<u>Le jeu de kim</u> pop	kim vue, proposé par Rachel	10	6 ans		X
Jeu d'attention	<u>Le jeu musical</u> pop	chant communautaire	0	8 ans		X
Jeu de présentation	<u>Les ballons</u> pop	pour faire connaissance avec des ballons de baudruche - proposé par Amandine	0	6 ans		X
Autres	<u>Les manchots</u> pop	proposé par Rachel	2	8 ans	X	
Jeu d'adresse	<u>Les pots cassés</u> pop	qui va payer ? - proposé par Sébastien	0	6 ans	X	
Jeux d'expression	<u>Méli mélo d'histoires</u> pop	pour développer l'imagination	5	6 ans		X
Jeu d'attention	<u>Mic mac moc muc</u> pop	tous en rythme	5	8 ans		X
Autres	<u>Micro société</u> pop	jeu ou réalité, proposé par Quicky	150	6 ans		X
Jeux de coopération	<u>Mikado géant</u> pop	.	0	6 ans		X
Jeu d'adresse	<u>Mikado-chaise</u> pop	jouez au mikado géant avec des chaises	0	4 ans		X
Jeu d'attention	<u>Piperlet</u> pop	.	10	4 ans		X
Jeux de coopération	<u>Poker assis</u> pop	et on pige	0	6 ans		X
Autres	<u>Pyramide</u> pop	un grand jeu de défi	16	8 ans		X
Jeu de mots	<u>Qui suis-je?</u> pop	une variante du jeu des petits papiers, proposé par Rachel	0	6 ans		X
Autres	<u>Rallye chocolat</u> pop	Le jeu du chocolat, proposé par Adeline	6	6 ans		X
Jeu d'attention	<u>Sur la plage, dans la mer</u> pop	Ludique et éducatif	10	6 ans	X	

Jeu de réflexe	<u>Tempête en mer</u> 	proposé par Camille	20	6 ans		X
Jeu de réflexe	<u>Toucher couleurs</u> 	jeu de connaissance et de perception proposé par Dominique Vittier	0	4 ans	X	X
Jeu de présentation	<u>Zip-zap</u> 	Zip et zap sont sur un bateau. Zip tombe à l'eau qui c'est qui	10	8 ans	X	X

Aimes tu ton voisin ?

Résumé : changez de voisin facilement !

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : Les joueurs sont assis par terre en cercle. Une personne debout au milieu, le meneur, demande à l'une des personnes assise : "aimes tu ton voisin ? "

Il répond oui ou non.

Si il répond non, le meneur lui demande : "Qui aimerais-tu avoir à coté de toi ?" Les deux voisins de droite et de gauche de la personne nommée se lèvent et doivent essayer de prendre la place de la personne désignée et ainsi de suite.

Il reste une personne debout à chaque fois.

Intérêt : Jeu réalisable en veillée pour le premier soir d'un séjour, permet de connaître les prénoms

Air! terre! mer!

Matériel : une balle

Règle : Un joueur lance la balle en disant 'Air', 'Terre' ou 'Mer' Celui qui la reçoit doit trouver un nom d'animal qui vit dans le milieu demandé. On est en ronde assis et un joueur lance la balle à qui il veut en disant 'air, terre ou mer' Celui qui recoit la balle doit trouver un nom d'animal qui vit ds le milieu demandé par le lanceur; s'il trouve c'est à son tour de lancer la balle; Si celui qui recoit la balle ne trouve pas de nom correspondant au milieu au bout de 15 secondes, il se met au milieu de la ronde assis. Pour se délivrer, il devra essayer d'attraper la balle lorsqu'elle sera lancée et devra trouver immédiatement un nom d'animal correspondant au milieu demandé.

Intérêt : Travailler la mémoire et la rapidité et découvrir des noms d'animaux.

Chomolo

Matériel : une bouteille en plastique vide

Règle : répondre rapidement quand le meneur prononce le mot que l'on a choisi Le meneur tient la bouteille en plastique. Les enfants sont en rond. Le meneur demande à chacun de choisir un mot de trois syllabes (ex: chocolat, abricot, papillon...). Lorsque le meneur désigne un participant avec la bouteille en lui disant 'chomolo', le joueur doit répondre par le mot qu'il a choisi au début. Lorsque le meneur prononce le mot choisi par un participant, c'est celui dont le mot est nommé qui doit répondre par 'chomolo'. Quand un joueur se trompe, le meneur lui donne un petit coup de bouteille sur la tête (ça ne fait pas mal!).

Intérêt : un petit jeu pour prolonger la pause goûter en rigolant. c'est un jeu qui doit se jouer rapidement.

Ciel-Terre-Mer

Matériel : Brassards ou cerceaux pour délimiter les éléments

Règle : . L'animateur donne un nom d'animal. Les enfants doivent alors se positionner sur le lieu représentant l'élément dans lequel l'animal évolue. On peut mettre en place un système d'élimination.

Intérêt : Rapidité, connaissance des animaux, repérage, écoute

D'où viens tu ?

Résumé : visualiser l'origine géographique de chacun

Matériel : Aucun

Règle : Dans l'espace délimité par le jeu, les participants vont devoir se positionner comme si ils étaient sur une grande carte de France.

L'objectif est de voir où habite chaque personne. Les personnes se positionnent donc les unes par rapport aux autres en essayant de respecter l'échelle des distances qui les sépare.

On peut faire le même exercice avec le lieu de naissance. Puis les faire aller doucement de leur lieu de naissance à leur lieu d'habitation actuel.

Intérêt : Faire connaissance

Situer géographiquement les participants

Dans la mare; sur le bord

Matériel : un bord de trottoir ou une ligne blanche

Règle : répondre, par le mouvement à une consigne simple les joueurs sont alignés face à l'anim. derrière la bande blanche. L'animateur demande aux enfants de se mettre tour à tour 'sur le bord' ou 'dans la marre'(ils sautent alors par dessus la limite puis reculent en sautant). L'animateur procède ensuite aux éliminations en jouant avec le vocabulaire: 'sur la marre', 'dans le bord'; Les enf ayant répondu à ces deux ordres sont éliminés. Le gagnant est à son tour 'donneur d'ordre'.

Intérêt : Développe l'attention, le respect d'une consigne, permet de jouer avec les enfants de tous âges avec peu de moyens, d'intérieur comme d'extérieur. Peu devenir très comique!

Fais moi rire !

Résumé : rires et réflexes, proposé par Stéphanie Cognet

Matériel : un ballon

Règle : jeu de détente qui peut se faire en intérieur ou en extérieur Un meneur de jeu tient un ballon ; au top, tous les autres joueurs doivent se mettre à rire (tous les types de rire sont autorisés!) mais dès que le meneur lance le ballon et que ce dernier touche le sol, tout le monde doit se taire, celui ou ceux qui continuent à rire sont bien évidemment éliminés.

Intérêt : ce jeu permet de détendre l'atmosphère et de dynamiser un groupe sans léser personne car ce jeu est accessible à tous. Mais attention à savoir l'arrêter à temps pour éviter que ça dégénère car ce jeu est en fait assez excitant et certains enfants ne

Je dessine...

Matériel : un objet "magique" (stylo, balle, baguette...)

Règle : en ronde les enfants doivent dessiner quelque chose avec un objet "magique " en ronde, assis, le meneur commence à dessiner quelque chose (lune pomme banane...) insiste sur le fait que son dessin est joli puis passe l'objet magique à son voisin pour qu'il en fasse autant. Soit son dessin est réussi, soit il est beau. continuer à faire passer l'objet jusqu'à ce que le truc soit découvert

le truc:si l'enfant dit merci quand on lui donne l'objet pour qu'il dessine alors son dessin est réussi!!

Jeu du sifflet

Matériel : un sifflet

Règle : L'animateur en possession du sifflet siffle 1 2 ou 3 fois.Les enfants se serrent par petits groupes en fonction des coups de sifflet. Au final il reste un couple gagnant.

Intérêt : C'est un jeu très marrant quand on a un peu de temps libre.

L'ange gardien

Résumé : une variante de la cacahuette, proposé par Céline

Matériel : feuille, crayon

Règle : faire le maximum de gentillesse sans être vu Même principe que le killier mais au lieu de tuer la personne on doit lui rendre un maximum de services sans qu'elle s'en rende compte: faire son lit,...

L'euro

Résumé : à faire cet été

Matériel : déguisements, tables, chaises,

Règle : Apprendre à se servir de l'euro Chaque animateur est responsable d'un commerce, banque, marchande, bar, magasin de bijoux etc

Chaque animateur embauchera des enfants et fera tourner son commerce cela en euro on achète, on vend, on consomme au bar des boissons le goûter que l'on achètera en euro on fera préalablement les billets avec les enfants ainsi que tout le village

L'homme en noir

Résumé : l'homme en noir n'aime pas les couleurs ! un jeu proposé par Héloïse

Matériel : du papier et 5 feutres, dont un noir

Règle : Chaque enfant a un morceau de papier sur lequel 4 couleurs sont inscrites. Les enfants ont tous les mêmes couleurs, mais pas dans le même ordre..

Chaque anim' est caché dans la forêt avec un feutre de couleur. Les enfants doivent aller retrouver chaque anim' pour reconstituer le plus de lignes possibles avec les couleurs dans le bon ordre.

Mais attention à l'homme en noir qui doit attraper les enfants pour leur barrer leur ligne incomplète !! (une fois qu'une ligne est complète il n'a plus le droit de la barrer)...

Le gagnant est celui qui a le plus de ligne à la fin !

Intérêt : Les anim' ont le droit d'échanger leurs feutres au cours du jeu

La boule de neige

Résumé : pour apprendre les prénoms, proposé par Karine

Matériel : rien

Règle : Très pratique pour apprendre les prénoms. Les enfants se mettent en ronde, le premier commence en disant son prénom, le deuxième dit le prénom du premier puis le sien, le troisième doit répéter les deux autres prénoms et le sien. Ainsi de suite jusqu'à la fin de la ronde.

La gamelle

Résumé : un jeu appelé aussi karoum

Matériel : Ballon

Règle : . Un joueur donne un coup de pied dans le ballon. Pendant que le loup va le chercher pour le remettre à sa place, les autres joueurs vont se cacher. Une fois le ballon en place, le loup doit repérer les autres joueurs et taper sur le ballon dès qu'il voit quelqu'un. Le loup doit préciser le prénom du joueur ainsi que sa cachette. Le joueur est fait prisonnier, il s'assoie près du ballon. Pour délivrer les prisonniers, un joueur doit réussir à donner un coup de pied dans le ballon avant que le loup ne le prenne.

ATTENTION : le loup doit s'écarter du ballon (5 pas) afin de permettre aux autres joueurs de tenter leur chance.

Intérêt : Rapidité, connaissance des prénoms, mémorisation, stratégie

La maison du p'tit bonhomme

Matériel : Aucun

Règle : Chaque joueur rajoute un mot à la phrase de départ: il doit donc la prolonger tout en se rappelant ce qu'ont dit les joueurs précédents. 1er joueur, «Je vous vends le p'tit bonhomme»; 2e joueur, «Je vous vends la maison du p'tit bonhomme»; 3e joueur, «Je vous vends le rat qui a rongé la porte de la maison du p'tit bonhomme»; «Je vous vends les poils du rat qui a rongé la porte de la maison du p'tit bonhomme»; «Je vous vends le bonnet que l'on a fait avec les poils du rat qui a rongé la porte de la maison du p'tit bonhomme»; «Je vous vends la tête qui portera le bonnet que l'on a fait avec les poils du rat qui a rongé la porte de la maison du p'tit bonhomme», etc.»

La pyramide

Résumé : Défis

Matériel : une gde feuille ou un tableau véléda pour dessiner la pyramide, des allumettes, des dés, un jeu de cart

Règle : Il s'agit d'accéder au plus haut de la pyramide en gagnant des petits jeux 'défis' ('je te tiens, tu me tiens par la barbichette', 'combat de pouce, combat de coq, mot le plus long, .. Inscrire tous les enfants dans la pyramide. Des ateliers défis sont installés dans une assez grande pièce. Les enfants se défient entre eux pour tels ou tels petits jeux, sachant qu'ils doivent défier un enfant qui se trouve juste au dessus d'eux ds la pyramide (il a 2 choix). L'enfant qui gagne prend la place de celui qui perd.

Intérêt : Il est plus ludique que les animateurs créent une histoire autour du jeu.

Petit pb : les enfants qui se trouvent sur le bord de la pyramide n'ont qu'1 enfant à défier, et sur la même ligne!! Jeu dynamique si bien mené.

Il faut un maître du jeu qui effec

La reine padipado

Résumé : la reine n'accepte pas tous les cadeaux, proposé par Virginie

Règle : on propose des cadeaux à une reine. Un animateur (ou autre) est installé sur une chaise et les enfants viennent lui proposer des cadeaux qu'il refuse ou accepte.

Cela dépend si le mot contient un 'i' ou un 'o' elle refuse sinon elle accepte. La reine padipado sous entendu pas d' 'i' pas d' 'o' dirige le jeu.

Intérêt : jeu très amusant pour les plus petits.

La ronde des noeuds

Résumé : Un vrai sac de noeud

Règle : Le but du jeu est de défaire les noeuds de la ronde.

Un joueur sort de la pièce. Les autres font une ronde. Ils doivent ensuite se mélanger en passant les uns aux dessus des autres tout en faisant attention à ne pas se lacher les mains.

Le joueur qui était sorti doit défaire les noeuds de la ronde.

Intérêt : Fou rire garanti

La ronde des noms - 2 –

Résumé : proposé par Rachel

Règle : Les enfants doivent se classer le plus vite possible selon un ordre donné.

Les enfants sont rassemblés. Le meneur du jeu leur indique de se classer selon un ordre bien précis: par ordre alphabétique des prénoms, par couleur, par village, etc.

Intérêt : - Apprendre à connaître les autres

- Développer une stratégie

La sardine

Résumé : Cache-cache à l'envers proposé par Fatbala

Matériel : aucun

Règle : Un cache-cache particulier où une seule personne va se cacher et tous les autres cherchent. Les chercheurs se cachent les yeux et le caché va dans une cachette. Après le compte à rebours les chercheurs se balladent en cherchant le caché.

Quand une personne trouve le premier caché, elle ne le dénonce pas mais se cache avec elle.

Au fur et à mesure le nombre de cachés augmentent mais pas la place dans la cachette. Si un enfant est caché derrière un banc tous les autres enfants qui vont le trouver au fur et à mesure se cachent derrière le banc avec lui : une bonne cachette devient au fur et à mesure de moins en moins discrète!

La tomate

Matériel : un ballon

Règle : Tous les joueurs se mettent en cercle, les jambes écartées de telle manière que les pieds se touchent. La balle est lancée dans le cercle, les joueurs ont les deux mains jointes, ils doivent empêcher le ballon de passer entre leurs jambes, et le faire passer entre les jambes des autres. Celui qui se fait avoir continue, mais avec une seule main, puis à l'envers avec les deux mains, puis une seule et enfin, il est éliminé.

Le casino

Résumé : plutôt une veillée

Matériel : Matériel à réutiliser ou à créer : Faux billet roulette+ tapis de jeu dé jeux de cartes objet

Règle : Ce jeu est un aboutissement pour un retour à l'intérieur après un jeu autour du thème de l'Amérique, cow-boy, indiens. Les enfants vont pouvoir jouer à différents jeux comme au casino. Les enfants doivent plonger dans l'ambiance d'un casino ; le mieux est de l'adapter en fonction du jeu d'avant.

À l'entrée du casino, animateur distribue la monnaie en billets avec une somme égale pour tous.

Les enfants peuvent évoluer librement dans les jeux, chacun selon leur intérêt : les plus avides tenteront les jeux où les bénéfices sont plus probables en faisant la course à l'argent avec les copains, les autres privilégieront des jeux d'astuce, de concentration ou boire un verre de sirop au bar pour un billet (somme à définir), se prêteront de l'argent.

Exemple de jeu: BLACK JACK, ROULETTE, POKER, Dés, jeu des couleurs, ... Les stands sont tenus par des animateurs qui peuvent gérer plusieurs jeux en fermant ou re-ouvrant certains jeux.

Un horaire de fermeture du casino est prévu. Aucune transaction ou jeu ne pourra continuer. Les enfants auront spéculé ou non, dépensé, prêté ou tout perdu. Dans ce cas là, valoriser la prise de risque de miser son argent.

Soit les jeux sont payants puis ils empochent un gain en cas de réussite, soit ils misent.

Intérêt : c'est un jeu qui fonctionne très bien avec des 8-10 ans.

Le jeu de kim

Résumé : kim vue, proposé par Rachel

Matériel : Des objets divers dans une pièce.

Règle : Les joueurs doivent repérer l'objet manquant ou déplacé dans une pièce qu'ils ont préalablement eu le temps d'observer. On donne aux joueurs un certain temps pour observer la pièce où ils se trouvent puis on les fait sortir. En leur absence, on déplace un certain nombre d'objets (chaise, tableau, etc.), on tire les rideaux, on allume la lumière, etc. Revenus dans la pièce, les joueurs ont 5 min. Pour découvrir les changements effectués, et en prendre note. Les listes sont examinées, et on accorde 2 points pour chaque changement observé, mais on enlève un point pour chaque remarque erronée.

Intérêt : - Développer le sens de l'observation

Le jeu musical

Résumé : chant communautaire

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : Chanter une chanson connu syllabe par syllabe. Chaque personne doit chanter syllabe par syllabe une chanson connu. Celui ou celle qui se trompe est éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Intérêt : Exemple : Avec la chanson "Frère Jacques" : frè-re-ja-cques-frè-re-jac-ques-dor-mez-vous-

Les manchots

Matériel : Aucun

Règle : Essayer de renverser, avec une seule jambe, l'autre joueur, qui se tient lui aussi debout sur une jambe. Les joueurs se tiennent debout sur une jambe et cherchent à renverser l'autre en le bousculant de la jambe libre.

Intérêt : Attention aux débordements et aux excès!!

Jeu à pratiquer sur l'herbe ou dans l'eau, en tout cas pas sur un terrain dur!

Les pots cassés

Résumé : qui va payer ? - proposé par Sébastien

Matériel : 1 corde de 2m50 du journal des gobelets en plastique 1 grand baton

Règle : Fracasser les pots suspendus pour récupérer des surprises !

(comme les fêtes chinoises) Préparation : fixer, telle une corde à linge, la corde sur deux poteaux (poteau de volley feront l'affaire), faire les 'pots' : il suffit de prendre un gobelet, mettre des bonbons dedans, l'entourer de journal, le fermer avec une ficelle et accrochez le tout sur la corde préparée auparavant. (Faire de même pour chaque pot bien sûr !) surtout, laissez bien 50 cm entre chaque pot !

JEU :

Il faut mettre les enfants en rang d'oignons, puis chacun à leur tour, devons mériter leur surprise en frappant, à l'aide du baton, l'un des pots. Il est essentiel que le joueur ait un bandeau sur les yeux sinon le jeu n'aurait aucune difficulté !

Il est important aussi de tourner l'enfant sur lui-même pour le désorienter car il pourra repérer un paquet plus gros et tricher !

Intérêt : Ce jeu se pratique uniquement à l'extérieur.

Rien ne vous empêche de mettre des gobelets remplis d'eau à la place des surprises cela rend le jeu plus amusant.

NOTA : Qui dit jeux d'eaux, dit beau temps et maillot de bain .

Méli mélo d'histoires

Résumé : pour développer l'imagination

Matériel : des feuilles, des feutres

Règle : raconter une histoire en se débarrassant des cartes que l'on a entre les mains . Chacun a 4 à 5 petits papiers carrés sur lesquels il dessine un objet, un animal, etc : au bout de 5-10 minutes, tous les dessins sont mis au milieu, cachés, et chacun pioche 4 à 5 dessins. L'un d'eux commence à raconter une histoire en utilisant un de ces dessins et un autre peut prendre le relais et ainsi de suite.

Le but est de raconter une histoire cohérente et de ne plus avoir de dessins entre les mains.

Intérêt : imagination, improvisation, réflexion

fous rires assurés

jeu sympathique entre animateurs aussi !

Mic mac moc muc

Résumé : tous en rythme

Matériel : aucun

Règle : jeu de rythme MIC: on frappe avec la paume

MAC: on frappe avec le poing

MOC: avec le coude

MUC: avec l'index

Les joueurs sont assis à table, une main ouverte, l'autre prête à agir. Le meneur de jeu leur donne les ordres, dont le sens est connu et répété

Intérêt : attention, memoire. rem: le mouvement ne doit jamais cesser

Micro société

Résumé : jeu ou réalité, proposé par Quicky

Matériel : tout ce qui tombe sous la main

Règle : on reconstitue une petite société dans la colo Les animateurs définissent le thème du jeu (chevalier,schtroumf,...). on donne au enfant une somme de base . Au début se sont les animateurs qui tiennent les stands. on doit trouver des stands où les enfants peuvent acheter un costume ou autre chose(pour perdre des sous), et d'autres stands où ils travaillent pour gagner des sous). au fur et à mesure ce sont les enfants qui s'occupent de tout. il faut penser à l'ANPE, la poste, le bar,...

Intérêt : responsabiliser l'enfant

Mikado géant

Matériel : aucun

Règle : le premier joueur qui bouge ou qui parle à perdu Tous les joueurs se rapprochent et se collent les uns les autres. Dès que le meneur de jeu lance le signal, les joueurs s'écroulent par terre. il ne faut pas bouger ni parler sinon, on est éliminé.

Intérêt : suscite la concentration de l'enfant.

Mikado-chaise

Résumé : jouez au mikado géant avec des chaises

Matériel : des chaises

Règle : principe du mikado L'animateur dispose au hasard des chaises dans tous les sens et chacun leur tour les enfants doivent essayer d'enlever une chaise sans faire de bruit

Intérêt : attention de la part de tous les joueurs , jeu calme , adressé particulièrement aux petits

Piperlet

Matériel : du dynamisme et un bon sens de l'observation

Règle : Les enfants doivent imiter l'animatrice qui a associé des gestes à des mots mais qui ne fait pas toujours ce qu'elle dit Les enfants sont assis en tailleur. L'anim explique que lorsqu'il dit 'poing' les enfants doivent poser les poings sur les cuisses; Lorsqu'il dit 'plat' les enfants posent les paumes des mains sur les cuisses; Lorsqu'il dit 'pamof' les enfants doivent mettre les mains en l'air, paume vers le ciel au niveau des épaules; Et enfin le fameux 'piperlet' où l'enfant doit agiter ses index de bas en haut au niveau des épaules... L'anim surveille et élimine ceux qui se trompent de gestes.

Intérêt : *Pensez à arrêter le jeu lorsque les plus grands ont compris qu'il suffit de ne pas regarder l'anim pour ne pas se tromper. *Excellent jeu pour les petits afin de développer la motricité et super marrant pour les plus grands .

Poker assis

Matériel : 1 jeu de cartes ordinaires 1 chaise par joueur...peux aussi se jouer au sol

Règle : Jeu de contact et de hasard.. Les joueurs s'assoient en cercle . Chaque joueur recoit une carte. Celle-ci détermine si il est pique, coeur, carreau ou trèfle. Le meneur récupère les cartes, les mêle et annonce la première carte, par ex:coeur . Tous les joueurs coeur doivent se déplacer d'une chaise vers la droite... Si il y a déjà quelqu'un dessus ! Tant pis on s'assoit sur cette personne. Le meneur pige une seconde carte ex: trèfle. Tous les trèfles se déplacent d'une chaise vers la droite. Si tu es trèfle et qu'un coeur est assis sur toi alors tu ne peux bouger tu dois attendre que le meneur pige coeur pour être libéré. attention tu peux te retrouver avec plusieurs joueurs sur les genoux. La partie se termine au besoin !!

Intérêt : Peut se jouer aussi à l'extérieur assis sur le sol (moins lourd pour le joueur du dessous

Ce jeux à été nommé "sport national" trois été consécutif lors de nos camps de jours urbains

Idéal lorsque on attend le bus ou l'ouverture de la piscine

Rempli

Pyramide

Résumé : un grand jeu de défi

Matériel : materiel necessaire aux petits défis (ex: mini mikado(qq mikados),mini bataille(qq cartes) affichet

Règle : petits defis a la pelle....chaque joueur defi un autre joueur dans le but de monter dans la pyramide

Attention : il faut avoir un nombre pair (insérer un anim' si besoin)

*Dessine une pyramide et insere autant de cases qu'il y a de joueurs

, dans chaque case mets le nom d'un joueur.

La salle doit etre bien agencée de manière à ce que ça ne parte pas dans tous les sens!!

*fais une liste de petits défis faciles : ex:'je te tiens par la barbichette','mini bataile','puissance 4'...il faut des petits jeux courts que les enfants connaissent pr la plupart et qui soient diversifiés(des jeux de lancer de balle comme le 'chamboultout'et des jeux plus calmes comme le 'morpion')

*Le but,c'est que chacun essaie de prendre la place de celui qui est juste au dessus de lui ds la pyramide.On ne peut defier que les personnes qui touchent notre propre case.

*un anim' est meneur(mettre deux anim' si les enfants st nombreux) : il dirige les enfants vers qui ils peuvent defier.

Si un enfant remporte un défi, il prend la place de celui qu'il a défié (celui qui touche sa case) et grimpe donc dans la pyramide.

S'il ne gagne pas,les 2 joueurs conservent leur place initiale.Le defi peut alors etre relancé,avec un autre jeu.

Le temps est limité par les anim' eux memes:c'est un jeu qui peut durer autant de temps qu'on le souhaite.

L'ideal, c'est qu'un anim soit a la pyramide et d'autres virvoltent entre les differents defis pr expliquer les regles ou faire office d'arbitre.

Un anim' en plus a la repartition des jeux est indispensable...marquer sur des affichettes chaque jeu et les donner au hasard aux joueurs.

Faire la distinction entre le défié(celui qui est ds la case du dessus) et le defiant(celui de la case du dessous)....ca facilite la gestion de la pyramide.

IL faut bien entendu choisir les defis selon l'age des enfants et faire preuve d'un peu d'imagination...

Intérêt :

L'interet : chaque enfant est acteur du jeu et va a l'encontre et a la rencontre de ses camarades.

Bien mettre en valeur que le but n'est pas de gagner (puisque ce jeu est interminable!) mais de participer.

Idéal pour une veillée speed.

Qui suis-je?

Résumé : une variante du jeu des petits papiers, proposé par Rachel

Matériel : Petits papiers, scotch, stylos

Règle : chaque enfant, une étiquette collée sur le dos, doit deviner qui il est en posant des questions aux autres enfants. L'anim colle un petit bout de papier sur le dos de chaque enfant; il aura préalablement préparé ces papiers, en inscrivant sur chaque le nom d'un animal, d'un personnage, etc. Chaque enfant, qui ne sait pas quel étiquette est collée sur son dos, doit deviner ce qui y est écrit en posant des questions à ses camarades, lesquels ne peuvent répondre que par OUI ou par NON.

Rallye chocolat

Matériel : 1 gros dé (de pref en mousse) 1 déguisement complet 1 paire de gants Mappa ou de ski xxl tablettes

Règle : idéal pour une veillée gourmande... Faire assoir tout le monde en rond autour de la table avec le couvert et 1 tablette de chocolat, le déguisement et les gants. Chacun lance le dé jusqu'à ce qu'un 6 soit fait; celui-ci va le plus vite possible mettre le déguisement et commence à manger le choco en le coupant parfaitement. Pendant ce temps le dé tourne toujours et chaque fois qu'un 6 est fait celui du centre doit laisser sa place et enlever le déguisement...même s'il n'a pas eu le tps de manger ou de s'habiller. Et l'on change ainsi à chaque fois qu'il y a un 6

Intérêt : Tout réside dans le rythme : il ne faut pas attendre pour lancer le dé ou quitter la place du milieu

Sur la plage, dans la mer

Résumé : Ludique et éducatif

Matériel : un grand cercle matérialisé sur le sol (craie, marque sur le sable,...)

Règle : Faire la différence entre "sur la plage" et "dans la mer". Les participants se tiennent debout autour du cercle tracé sur le sol. L'intérieur du cercle représente la mer. L'extérieur (l'endroit où ils se tiennent) représente la plage. A chaque fois que le meneur va prononcer les mots "Dans la mer", les joueurs devront sauter à pied joint par dessus la ligne pour atterrir à l'intérieur du cercle. Quand le meneur dit "Sur la plage", il faut sauter en arrière pour sortir du cercle. Si le meneur dit autre chose (par exemple "sur la mer" ou "dans la plage"), il ne faut pas bouger. De même si le meneur dit "Sur la plage" alors que les joueurs sont déjà sur la plage.

Le joueur qui se trompe est éliminé. Les termes "Dans la mer" ou "Sur la plage" peuvent être intégrés dans une histoire que raconte le meneur.

Intérêt : attention - différence entre "dans" et "sur"

Tempête en mer

Matériel : Des chaises ou des coussins disposés en cercle ou en ovale

Règle : jeu drôle, permettant de mieux connaître chacun, Il y a une chaise de moins que le nombre de participants. Le joueur resté au centre du cercle de chaise doit dire 'tempête en mer à tous ceux qui(là il faut donner une caractéristique physique ou vestimentaire, par exemple, tous ceux qui ont des baskets blanches et des cheveux noirs)' et toutes les personnes concernées doivent changer de place. Celui qui reste au milieu doit alors créer une nouvelle 'tempête en mer' etc ...etc... Variante : avant de déclencher la tempête en mer, on peut regrouper au milieu plusieurs personnes avec des caractéristiques différentes

Toucher couleurs

Résumé : jeu de connaissance et de perception proposé par Dominique Vittier

Règle : l'animateur dit une couleur, les enfants doivent toucher cette couleur sur les vêtements de leurs camarades en un temps record. Remarque

Jeux d'approche

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
3 équipes ou plus rivales	Chenille 	sous les couvertures, proposé par Chocogrenouille	0	8 ans		X
Chacun pour soi	La gamelle 	un jeu appelé aussi karoum	15	8 ans	X	
1 joueur contre tous	La sardine 	un cache-cache inversé, proposé par Claire	0	8 ans	X	
1 joueur contre tous	Le roi du silence 	le vrai jeu, pas celui qu'utilisent les parents	0	6 ans		X
1 joueur contre tous	Trap-ballon 	faire connaissance avec un ballon	10	8 ans	X	

Chenille

Résumé : sous les couvertures, proposé par Chocogrenouille

Matériel : Une grande feuille de papier pour la grille, des couvertures, du papier, des crayons

Règle : Les enfants doivent reconstituer une grille tout en ne se faisant pas reconnaître par les féroces anims qui la gardent!! Une grille remplie avec différents dessins est placée sur le mur! Pour y accéder on peut réaliser une sorte de labyrinthe avec des chaises et des tables recouverts de couvertures.

Les enfants sont répartis en équipes, chaque équipe dispose d'une couverture. Les enfants doivent s'approcher de la grille en restant sous leur couverture (ils peuvent être plusieurs à la fois sous la couverture!) et observer la grille pour pouvoir la reconstituer sans que les anims qui la gardent ne les reconnaissent.

La première équipe qui reconstitue la grille a gagné!

Intérêt : Fait travailler leur mémoire.

Ils s'éclatent sous leur couverture!!!

Attention cependant que ce ne soient pas toujours les mêmes qui viennent et qu'ils n'aient pas embarqué de papier avec eux!!

La gamelle

Résumé : un jeu appelé aussi karoum

Matériel : Ballon

Règle : . Un joueur donne un coup de pied dans le ballon. Pendant que le loup va le chercher pour le remettre à sa place, les autres joueurs vont se cacher. Une fois le ballon en place, le loup doit repérer les autres joueurs et taper sur le ballon dès qu'il voit quelqu'un. Le loup doit préciser le prénom du joueur ainsi que sa cachette. Le joueur est fait prisonnier, il s'assoie près du ballon. Pour délivrer les prisonniers, un joueur doit réussir à donner un coup de pied dans le ballon avant que le loup ne le prenne.

ATTENTION : le loup doit s'écarter du ballon (5 pas) afin de permettre aux autres joueurs de tenter leur chance.

Intérêt : Rapidité, connaissance des prénoms, mémorisation, stratégie

La sardine

Règle : Il s'agit du principe du cache-cache inversé.

Une personne va se cacher, ensuite toutes les autres se mettent à sa recherche. Celle qui l'a trouvé se cache avec lui. Le dernier à trouver tous les autres à perdu.

Intérêt : trouver un endroit propice à de grandes cachettes, en forêt et bien délimiter le terrain.

Le roi du silence

Résumé : le vrai jeu, pas celui qu'utilisent les parents

Matériel : clés - un foulard

Règle .: Tous les joueurs sont en ligne, le roi est à 5 mètres d'eux, les yeux bandés. Un joueur va chercher les clés, il a gagné s'il arrive à les ramener à sa place. Il prend alors la place du roi. S'il est repéré par le roi, il a perdu et retourne à sa place, le roi reste sur son trône.

Intérêt : Adresse, concentration, écoute, discrétion

Trap-ballon

Résumé : faire connaissance avec un ballon

Matériel : 1 ballon de foot

Règle : mettre tous les joueurs en "prison" Au départ sélectionner 1 gardien de ballon, les autres vont se cacher dans un espace délimité par l'animateur. Dès que le gardien aperçoit quelqu'un il l'appelle par son prénom et doit revenir au ballon (qui ne bouge pas de place). Le joueur découvert est obligé de se rendre au ballon. Il y a possibilité de délivrer les prisonniers en tapant dans le ballon avant que celui-ci ait le temps de revenir pour les "emprisonner".

Intérêt : Développement de la mémoire.

Jeu de poursuite

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Autres	<u>Accroche décroche</u> 	.	0	4 ans	X	
Duel dissymétriques	<u>Accroche-décroche</u> 	le chat et la souris, proposé par Marie	0	4 ans	X	
Duel dissymétriques	<u>Ballon diamant</u> 	.	10	6 ans	X	
Duel dissymétriques	<u>Bambou</u> 	t'était où bambou ?	0	6 ans	X	
Autres	<u>Bonjour monsieur bonjour madame</u> 	.	10	4 ans	X	
Duel symétrique	<u>Caracaca</u> 	une variante du béret, proposé par wiwi	10	8 ans	X	
Duel symétrique	<u>Chameaux-chamois</u> 	.	0	6 ans	X	
Duel dissymétriques	<u>Chasse à l'homme</u> 	.	20	8 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>Colin maillard</u> 	un classique, proposé par Rachel	10	6 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>Dauphin, dauphine !</u> 	.	0	4 ans	X	
Duel dissymétriques	<u>Hououou</u> 	à bout de souffle, proposé par Rachel	16	8 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>Ketchup hamburger</u> 	pour jouer dans les MacDo, proposé par Malou	0	4 ans	X	
Duel symétrique	<u>Le béret - hockey</u> 	une variante du béret avec une serpillère !	2	6 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Le chat blessé</u> 	une variante de Chat!, proposé par Rachel	10	4 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Le chat et les tortues</u> 	pour les chats qui n'aiment pas les souris	10	4 ans		X
Duel dissymétriques	<u>Le couloir canadien</u> 	proposé par violette	0	6 ans	X	
Duel dissymétriques	<u>Le loup et la brebis</u> 	.	0	6 ans		X
Duel dissymétriques	<u>Le poisson</u> 	une variante du chat glacé, proposé par vio	20	6 ans	X	

1 joueur contre tous	<u>Le train africain</u> 	c'est bien connu : les trains africains sont bondés !	0	10 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Le trou de souris</u> 	une variante de l'épervier, proposé par Adrien	0	8 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>Les couleurs</u> 	proposé par Yves	0	4 ans	X	
Autres	<u>Les petits paquets</u> 	une variante de l'accroche-décroche, proposé par Rachel	10	6 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Les pots de couleur</u> 	.	0	6 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>Minuit dans la bergerie</u> 	un loup dans la bergerie	10	4 ans	X	
Duel symétrique	<u>Oxford-cambridge</u> 	la célèbre course	20	8 ans	X	

Accroche décroche

Règle : Pour le chat attraper la souris.

Les joueurs se donnent le bras par couples et se dispersent sur l'aire de jeux (en cercle pour les plus petits). Leur main libre est placée sur la hanche. La souris court entre les couples, le chat la poursuit, elle peut s'accrocher à l'un des couples. Le joueur à l'autre extrémité devient souris. Lorsque le chat attrape la souris les rôles sont inversés.

Ballon diamant

Matériel : Un objet (ballon, soulier, n'importe quoi), et des cônes ou des lignes de gymnases pour délimiter le

Règle : Les joueurs se divisent en 2 équipes : une équipe de voleurs et une de policiers (plusieurs variantes possibles ex: Gaulois/Romains,etc). Les but pour les voleurs est d'aller chercher l'objet(ballon, etc) des policier Les deux équipes sont face à face à distance d'au moins 20m, une ligne délimitant leur territoire respectif. L'objet est placé à quelques mètres de la ligne des policiers. Quand les voleurs sont rendus proche du ballon, les policiers sortent de leur zone pour essayer de les attraper, mais il doivent impérativement toucher un voleur chaque au moins sinon ils sont éliminer. Les voleurs peuvent retourner se barricader dans leur zone.

Intérêt : Très apprécié, les jeunes embarquent vraiment.

Bambou

Résumé : t'était où bambou ?

Matériel : Une bague, un taille crayon, une pièce...

Règle : Faire passer le bambou dans l'autre camp

Il faut 2 équipes. L'équipe qui possède le bambou (la passeuse) a 2 camps l'un en face de l'autre et éloignés d'une certaine distance. La passeuse doit emmener le bambou dans son autre camp. Il doit être caché dans la main d'un passeur. L'autre équipe doit l'en empêcher en attrappant le maximum de passeurs. Si le bambou passe, la passeuse continue, sinon elle devient attrapeuse

Intérêt : Esprit d'équipe,la vivacité

Bonjour monsieur bonjour madame

Règle : Tout le monde forme une ronde.

L'animateur commence et court autour de la ronde. Il choisit un enfant et s'arrête derrière lui et lui dit "bonjour monsieur" et à ce moment l'animateur doit regagner la place de l'enfant en faisant le tour de la ronde. L'enfant doit toucher l'animateur, s'il le touche c'est l'animateur qui court après l'enfant et celui-ci doit regagner sa place, s'il ne le touche pas c'est l'enfant qui doit renouveler l'opération.

Intérêt : C'est un jeu qui se fait en attendant d'aller à une sortie, un jeu qui fait patienter.

Caracaca

Résumé : une variante du béret, proposé par wiwi

Matériel : des plots pour délimiter le terrain et un foulard

Règle : variante du beret Faire 2 équipes et donner un nom d'animal à chaque membre de l'équipe il faut qu'ils soient identiques pour les membres des deux équipes. Le meneur dit caracaca + le nom d'un animal qui existe dans les deux équipes et ils doivent prendre le foulard qui se trouve au milieu du terrain si le meneur dit 'caracaca Zoo' les deux équipes doivent prendre le foulard.

Intérêt : développer les réflexes

Chameaux-chamois

Matériel : des plots pour délimiter les bases de chaque équipe

Règle : chameaux-chamois est avant tout une histoire où les enfants sont les acteurs et incarnent un animal. Il y a 2 équipes (les chameaux puis les chamois), les 2 équipes sont dos à dos et le narrateur (l'enfant ou l'animateur) raconte une histoire. Quand celui-ci prononce le mot chamois ces derniers vont dans leur camp au plus vite et les chameaux doivent les attraper, ceux qui ont été attrapés rejoignent l'équipe des chameaux et réciproquement. L'équipe qui a gagné c'est celle qui a réussi à attraper tous les adversaires. il peut y avoir des variantes, au lieu de rejoindre son camp en courant on peut y aller à pieds joints, ...

Intérêt : -développement de l'entraide, de l'esprit d'équipe -la motricité
-développement de l'imaginaire -apport de plaisir

Chasse à l'homme

Matériel : foulards

Règle : 1 fuyard (mono) protégé de 4/5 gardes est poursuivi par des chasseurs. chaque chasseur a une vie (foulard à la ceinture). le garde doit arracher cette vie. chasseur sans vie doit en récupérer une autre à un seigneur (mono)(détenteur Terrain limité)

Chaque chasseur sans vie cad sans foulard doit récupérer une autre vie avant d'attraper le fuyard

Intérêt : activité physique (course poursuite)
compétition entre 2 équipes

Colin maillard

Résumé : un classique, proposé par Rachel

Matériel : Un foulard

Règle : Bander les yeux d'un joueur qui doit ensuite essayer de toucher les autres, lesquels doivent évidemment faire du bruit pour indiquer où ils sont. - Bander les yeux d'un joueur

- Il doit ensuite essayer de toucher les autres joueurs, qui font évidemment du bruit pour indiquer où ils sont.

- Quand le colin a touché ou attrapé (définir dès début s'il faut toucher ou attraper) un joueur, celui-ci devient le colin.

Dauphin, dauphine !

Matériel : Un ballon et un grand espace

Règle : être le dernier à ne pas être éliminé... et ce n'est pas facile ! Une première personne va lancer le ballon en l'air en criant le nom d'un des autres joueurs. Ce joueur devra rattraper la balle avant que le ballon ne touche le sol. Si il y arrive il lance à son tour le ballon en l'air et redis un autre prénom. Si il n'y arrive pas et que le ballon tombe sur le sol, le joueur doit alors récupérer le ballon et crier : 'personne ne bouge' tout les joueurs s'immobilisent alors et le joueur porteur de ballon va devoir toucher quelqu'un avec. Si l'autre joueur est touché il est alors éliminé et si le joueur n'est pas touché c'est le lanceur qui est éliminé. ET AINSI DE SUITE !!!

Fououou

Résumé : à bout de souffle, proposé par Rachel

Matériel : Aucun

Règle : Toucher le plus de joueurs possible en criant "Hououou" et revenir dans son camp pour prendre sa respiration. Les joueurs du camp adverse peuvent retenir leur ennemi pour l'empêcher d'aller reprendre sa respiration, mais ses alliés peuvent former une chaîne, dont l'extrémité devra rester dans son camp, pour aller aider le joueur en danger dans l'autre camp.

Intérêt : Superviser le déroulement du jeu: il ne s'agit pas de noyer ses copains!!

Ketchup hamburger

Résumé : pour jouer dans les MacDo, proposé par Malou

Matériel : aucun

Règle : Petit temps d'animation ' occupationnel ' les enfant se placent en ronde, l'un d'eux tourne en désignant les enfant par le mot Ketchup, lorsqu'il dit le mot 'hamburger', l'enfant désigné doit l'attraper avant que l'autre ne s'assoit a la place qu'il occupait.

Intérêt : pour attendre avant une activité ou lors d'un temps de flottement

Le béret - hockey

Résumé : une variante du béret avec une serpillère !

Matériel : un balai par équipe une serpillère 2cages (chaises, tables basses...)

Règle : Le principe est celui du béret, à la différence que l'objet n est pas récupéré par la main mais poussé par le biais d un balai vers la cage de son équipe On compose deux équipes, réparties de chaque longueur du terrain rectangulaire. Au milieu de chaque largeur une cage (une pour chaque équipe).

Au milieu du terrain se trouve deux balais (un pour chaque équipe) et une serpillière.

Tous les enfants de chaque équipe se donnent un numéro et se mélangent.

Un arbitre annonce un numéro. A leur appel les deux numéros se lancent vers leur balai et essayent de pousser la serpillière vers la cage adverse pour marquer un point.

Intérêt : consignes : faire remarquer que le manche du balai ne doit pas être au contact du torse : danger le balai ne doit pas reposer sur la serpillière, mais doit uniquement la pousser

Le chat blessé

Résumé : une variante de Chat!, proposé par Rachel

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : Le chat doit toucher un joueur n'importe où (si possible à la jambe!), lequel devient chat à son tour et doit se déplacer en gardant une main à l'endroit où il a été touché. Un joueur est le chat: il doit toucher un joueur n'importe où (sauf à la tête!). Le joueur touché devient chat à son tour et doit dès lors se déplacer en gardant une main à l'endroit où il a été touché. Et ainsi de suite...

Intérêt : - Respect des règles

Le chat et les tortues

Règle : On compte 1 chat et des tortues, ces dernières se déplacent à 4 pattes et quand le chat s'approche elles se mettent sur le dos, remuent des bras et des pattes ; dans ce cas le chat ne peut pas les toucher! But du jeu : à la fin du jeu il ne doit rester qu'une seule tortue. Chaque tortue attrapée devient chat.

Dans un autre jeu, elle pourrait être le chat.

Intérêt : Ce jeu allie ruse, vigilance et détermination. Il permet surtout aux enfants de se défouler un bon coup!

Le couloir canadien

Matériel : 1 foulard des plots 1 balle

Règle : obtenir le plus de points possibles

structure 2 équipes 1 équipe sur les cotés du couloir doit , après avoir attrapé la balle, toucher avec celle-ci les participants de l'autre équipes qui passent dans le couloir et qui doivent soit ramener le foulard dans leur camp , soit le ramener à sa place initiale .

Intérêt : un aller vaut 1 point

aller / retour vaut 2 points

Le loup et la brebis

Règle : Très apprécié des enfants! Vous verrez ils adoreront! Tous les enfants sont couchés au sol sauf 2 : le loup et la brebis.

Le loup doit courir après la brebis entre les enfants. Lorsque la brebis est fatiguée ou veut retourner au sol pour ne pas se faire toucher elle doit sauter par dessus un enfant qui est au sol. Cet enfant devient alors le loup (et le loup de tantot devient la brebis). Lorsque le loup touche une brebis, celle-ci est éliminée et doit nommer une personne (qui est au sol) et qui sera le nouveau loup!

Le poisson

Résumé : une variante du chat glacé, proposé par vio

Matériel : aucun

Règle : Chat glacé amélioré Plusieurs poissons (chats), variants selon le nombre de participants, et des souris.

Les participants se mettent par deux et doivent courir ensemble pour ne pas se faire attraper par les poissons.

Le jeu commence : les participants s'accrochent d'une façon ou d'une autre aux poissons (en tenant les doigts des mains ou en touchant leur vêtements) mais l'intérêt est d'avoir une prise qui permet de se dégager facilement. Les poissons récitent alors une petite histoire à leur guise, qu'ils doivent cesser au moment où ils prononcent le mot poisson. Tous se dégagent alors d'eux pour ne pas se faire avoir. Mais attention ! Si les souris se lâchent la main et que les poissons les voient, ils sont pris. On est pris lorsqu'un des poissons a touché le couple ; il est alors glacé et pour se faire libérer, il doit faire passer un autre couple en dessous de leur 'pont' (les mains attachées). Le jeu est très éprouvant physiquement, il s'arrête lorsqu'on est fatigué...

Intérêt : L'intérêt est d'avoir la tactique adaptée pour échapper aux poissons tout en restant attachés... pas évident !

Le train africain

Matériel : Autant de chaises que de participants

Règle : Il s'agit de trouver une place dans un train "bondé". Les joueurs sont assis en rond (les chaises doivent se toucher pour plus de sécurité). Un joueur quitte sa place et vient se placer au milieu. Il doit essayer de se rasseoir, sur n'importe quelle chaise non-occupée. Les autres joueurs doivent l'en empêcher, en se décalant le plus vite possible sur la chaise qui se libère, dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne qui laisse le joueur du milieu s'asseoir doit se mettre au milieu et à son tour, essaie de trouver une place.

Le trou de souris

Résumé : une variante de l'épervier, proposé par Adrien

Matériel : 5 plots ou sac à dos...

Règle : Des souris touchent un gruyère et retrouvent dans leur trou sans que le chat ne les attrape. Mettre 2 plots pour en faire un passage.

Plus loin mettre un plot qui sera le gruyère et plus loin mettre 2 plots de la même manière que les 2 premiers . Choisir un Chat (anim) qui attrapera les souris.

Les autres attendent derrière les 2 plots et partent quand ils le veulent. Le chat qui est éloigné ne peut attaquer les souris que lorsqu'elles touchent le gruyère . La zone de chasse est en fait entre le gruyère et le 2nd trou ... Toute souris touchée devient chat . les souris doivent impérativement rejoindre ces autres amis en passant entre les 2 plots ...

Les couleurs

Règle : le loup doit attraper les couleurs il faut un loup et les autres sont les couleurs.

Le loup s'écarte du groupe des couleurs le temps que les enfants choisissent une couleur.

les couleurs se mettent en ligne et appelle le loup qui doit dire une couleur. Si cette couleur a été choisie par un enfant, celui-ci se met à courir et le loup doit l'attraper. si le loup y parvient, c'est la couleur qui devient loup.

L'ancien loup intègre les couleurs, choisit une couleur et le jeu continue.

Intérêt : Plusieurs enfants peuvent choisir la même couleur.

Si la couleur que le loup a dit n'a pas été choisie, les couleurs disent: "couleur envolée!!!"

Les petits paquets

Résumé : une variante de l'accorche-décroche, proposé par Rachel

Matériel : Aucun

Règle : Les joueurs doivent toujours être par paquets de 2, sous peine de se faire voler leur place! Les joueurs se placent les uns derrière les autres par paquets de 2 disposés en cercle. Autour du cercle extérieur, un joueur en poursuit un autre qui a toujours la ressource de se réfugier devant un paquet en disant: «2 c'est assez, 3 c'est trop!». Le joueur qui, dans ce paquet, appartient au cercle extérieur devient le poursuivi; il doit s'enfuir aussitôt et se placer devant un autre paquet avant d'être rattrapé; lorsqu'un joueur est pris, il devient le poursuivant.

Les pots de couleur

Règle : Un acheteur doit attraper son pot de peinture après avoir trouvé sa couleur auprès du vendeur. Un enfant (l'acheteur) doit s'isoler tandis que l'animateur (le vendeur) demande aux autres enfants de choisir une couleur (un peu comme le béret où l'on choisit un numéro).

On rappelle l'enfant qui s'était isolé et il doit taper dans la main du vendeur en citant des couleurs.

Quand il trouve une bonne couleur, le pot de peinture doit courir le plus vite possible près d'un point fixé (un arbre, un cercle,...) et l'acheteur doit l'attraper.

Chaque enfant, à tour de rôle, devient acheteur et à la fin on comptabilise celui qui a eu le plus de pots (enfants).

Variante : changer les couleurs pour un autre thème en fonction du contexte (poissons, ...)

Intérêt : rapidité, réflexe (réagir dès qu'un enfant part).

Minuit dans la bergerie

Matériel : Foulards pour délimiter le camp des moutons ainsi que le terrain global.

Règle : Une personne fait le loup et les autres les moutons. Le loup peut être désigné par l'animateur. Les moutons se promènent hors de leur camp. Ils interrogent l'animateur sur l'heure qu'il est. Lorsque celui-ci dit

minuit, le loup doit attraper le plus de moutons possible. La partie est terminée lorsqu'il ne reste qu'un seul mouton. Celui-ci devient alors le loup pour la partie suivante.

Intérêt : Développement de la motricité et du réflexe.

Oxford-cambridge

Résumé : la célèbre course

Matériel : Aucun

Règle : Un petit jeu bien défoulant simulant la fameuse course d'aviron entre Oxford et Cambridge On répartit les enfants en deux équipes.

Ils se mettent assis en croix cad qu'ils font 4 colonnes (en croix) assis en tailleur et se tenant par les épaules. Au centre les enfants de face se tiennent les mains. Pour commencer ils peuvent apprendre à ramer en avançant et reculant tout en gardant les mains sur les épaules de celui qui est devant.

L'une des équipes crient OX-FORD à chaque fois. L'autre... CAM-BRIDGE. L'équipe qui crie le plus fort peut gagner.

Là où cela commence à être marrant c'est quand on leur demande de se déplacer en disant par exemple: '1/4 tribord!'

Les enfants se déplacent donc tous d'un quart à droite et doivent garder la même position dans l'équipe.

La première équipe qui repart à ramer et qui crie le plus fort a gagné.

(on peut bien sûr faire plusieurs manches)

Intérêt :

Défoulement garanti!

Attention au retour au calme.

Pour les enfants en camp voile c'est super!

Ronde des voleurs et des gendarmes

Résumé : la pagaille chez les voleurs et les gendarmes, proposé par Cécilia

Matériel : aucun terrain: limité à 20m maximum du bord des cercles des jours(important)

Règle : Pour les voleurs, ne pas se faire toucher par les gendarmes. Pour les gendarmes, toucher les voleurs Les joueurs forment un cercle puis se mettent par 2 côte à côte, ce qui donne deux cercles concentriques :

le cercle extérieur: les voleurs

le cercle intérieur: les gendarmes.

Au départ, chaque voleur a donc son gendarme à côté de lui. Le meneur demande aux gendarmes de faire demi-tour: le cercle des gendarmes va tourner dans le sens opposé de celui des voleurs. Au signal du meneur, les 2 cercles se mettent à tourner chacun dans son sens, ce qui fait que le voleur et le gendarme ne sont + à côté. 1 moment le meneur crie 'stop', le gendarme doit attraper le voleur qui était à côté de lui au départ avant qu'il ne sorte de la limite(20m).

Le voleur attrapé a un gage de façon à ce qu'il revienne (à cloche pied par exemple) au centre du terrain.

On recommence en changeant les rôles ainsi de suite.

Intérêt :

Quand le cercle tourne, on peut trotiner, chanter, etc.

Jeu de relais

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Duel dissymétriques	<u>Ballon-chrono</u> 	je jeu de l'horloge	15	6 ans		X
Duel symétrique	<u>Bateau-express</u> 	une course de bateaux	20	6 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	<u>Jeu des légumes</u> 	.	20	8 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	<u>L'ivrogne</u> 	un petit jeu de relais proposé par Serge Landreau	8	6 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	<u>La calculette</u> 	Un relais qui demande de l'attention	20	8 ans	X	X
3 équipes ou plus rivales	<u>Le crocodile</u> 	un relais avec ballon proposé par Audrey	20	8 ans		X
Duel symétrique	<u>Le garçon de café</u> 	un relais de garçons de café, présenté par Sébastien	0	6 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	<u>Le relais locomotive</u> 	histoires de trains	4	8 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	<u>Les puces savantes</u> 	.	6	8 ans	X	X

Ballon-chrono

Résumé : je jeu de l'horloge

Matériel : 1 ballon

Règle : chronométrer une course grace à un ballon 2 equipes, une en rond, l'autre en rang.

l'équipe en rond prend le ballon et se le font passer le plus vite possible sans le tomber, il faut compter les tours que fait le ballon.(chrono)

l'autre équipe en rang tourne un après l'autre autour du rond et quand c'est fini recommencer en changeant le role des équipe.

Ceux qui courent le plus vite (meilleur chrono) ont gagné.

Intérêt : si le balon tombe , faut repartir à zéro.

dépense physique,esprit d'équipe

Bateau-express

Résumé : une course de bateaux

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : course

le bateau arrivé le 1er à destination a gagné On forme au moins 2 équipes: les bateaux

les enfants s'assoient par terre les uns derrière les autres, les jambes écartées, celui qui est à l'avant du bateau tape sur les jambes de son voisin de derrière qui fait passer le mouvement, quand le dernier reçoit la tape, il court se mettre à l'avant du bateau et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toute l'équipe (le bateau) soit arrivée derrière un point matérialisé par une ligne par exemple et qui est la destination du bateau.

Tirés de PlanetAnim

Octobre 2009

Jeu des légumes

Matériel : un plot

Règle : relais par équipe 4 équipes de 10 enfants se placent en colonne cote à cote. Chacun laissera un espace entre lui et son voisin de devant. Le meneur nommera chaque ligne des 4 colonnes par des noms de légume. A l'annonce du meneur d'un nom de légume chaque enfant des 4 colonnes devra le plus vite possible aller jusqu'au plot et revenir se replacer dans son équipe par l'arrière de celle ci en slalomant entre ces partenaires. Le vainqueur est l'équipe qui totalise le plus de points.

Variante:

en arrivant au plot l'enfant crie à son équipe 'coucher vous' et en revenant passe par dessus ses coéquipiers. Une fois arrivé au bout de la colonne correspondant à son équipe (plot placé en bout)l'enfant crie 'levez vous' et il revient en slalomant.

L'ivrogne

Résumé : un petit jeu de relais proposé par Serge Landreau

Matériel : un bâton par équipe

Règle : course en relais Les équipes forment deux queueleuleu, un bâton est posé au bout de la piste de chaque équipe (15 mètres). Quand le départ est donné, les premiers joueurs de chaque queue courent jusqu'au bâton, le prennent en s'en servant comme une canne et tournent autour 10 fois, après, ils reposent le bâton et courent taper dans la main de la personne suivante qui part à son tour...

Intérêt : Plus le bâton est petit, plus c'est difficile.

La calculette

Résumé : Un relais qui demande de l'attention

Matériel : aucun

Règle : On divise les participants en 3 équipes.

Chaque équipe se place en colonne. L'animateur donne un nombre de trois chiffres (le même) à la dernière personne de chaque colonne. Cette personne doit, sans parler, faire deviner ce chiffre à la personne devant elle. Pour cela elle doit taper sur l'épaule gauche autant de fois que le nombre des centaines, sur la tête autant de fois que le nombre des dizaines, sur l'épaule droite autant de fois que le nombre des unités. Et ainsi de suite jusqu'au 1er joueur à l'avant de la colonne qui doit dire le nombre obtenu à l'oreille de l'animateur. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le bon nombre

Le crocodile

Résumé : un relais avec ballon proposé par Audrey

Matériel : Ballons 2 Dossars selon le nombre de joueurs.

Règle : Faire passer un ballon à l'arrière. Les enfants sont en ligne. On fait deux équipes. Le ballon doit passer entre les jambes et revenir à l'avant. La règle est simple. Les faire aller le plus vite possible.

Intérêt : Il existe des variantes avec les enfants qui bougent pour aller à l'avant ou à l'arrière selon les avis des animateurs.

Le garçon de café

Résumé : un relais de garçons de café, présenté par Sébastien

Matériel : 2 plateaux, 8 gobelet, de l'eau, et des obstacles divers(chaises, etc ...)

Règle : C'est un relais plutôt marrant. On partage le groupe en 2. On dispose une série d'obstacles d'une difficulté égale pour chaque équipe. Et c'est un relais qui s'engage, le but étant de porter un plateau muni de verres plastiques pleins d'eau jusqu'au bout et de le passer au suivant. L'équipe gagnante sera celle qui aura terminé la première.

Le relais locomotive

Résumé : histoires de trains

Matériel : aucun

Règle : La locomotive cherche à compléter son train en ajoutant des wagons. Chaque équipe (maxi 8 joueurs par équipe) se met en file indienne. La première personne de la file (la locomotive), part en marche avant jusqu'à un certain point (défini à l'avance), et retourne en marche arrière jusqu'à son point de départ.

En arrivant, elle percute (doucelement) la personne qui était derrière elle dans la file.

Elle a alors accroché son premier wagon.

Les 2 personnes accrochées refont le même parcours, et reviennent accrocher le troisième wagon, et ainsi de suite.

L'équipe gagnante est celle qui a reconstitué le train la première.

Intérêt :

-motricité, esprit d'équipe

-attention à ce que les enfants ne reculent pas trop vite, parce que la marche arrière est 'instable'...jeux à faire dans l'herbe

Les puces savantes

Matériel : série de questions adaptées à la tranche d'âge

Règle : Les équipes de puces doivent franchir une ligne d'arrivée en sautant, après avoir répondu correctement à une question. Les joueurs sont répartis en équipes de puces (3 à 5 participants par équipe). Chaque équipe se place en file indienne sur une ligne. Le but est de sauter jusqu'à la ligne d'arrivée.

Pour pouvoir sauter, la première puce de chaque file doit aller rapporter la réponse à la question posée par le meneur de jeu. Si la réponse est correcte, la file peut avancer alors en faisant un saut collectif vers l'avant (c'est à dire que les participants se tiennent par la taille et sautent tous en même temps.).

Ensuite, la puce qui a bien répondu à la question passe à la fin de la queue.

La première file de puce à avoir franchi la ligne d'arrivée est déclarée vainqueur.

Intérêt :

Développement de la coordination avec le reste de l'équipe

Développer la rapidité (réponse aux questions)

Jeux d'observation

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Chacun pour soi	<u>Dessine moi un chalet!</u> 	.	8	6 ans		X
Chacun pour soi	<u>Dessine moi une lune</u> 	.	0	4 ans		X
Chacun pour soi	<u>Je dessine...</u> 	apprendre la politesse en s'amusant, proposé par mag	0	4 ans		X
1 joueur contre tous	<u>L 'inspecteur</u> 	Clin d'oeil meutrier - proposé par Clem	10	4 ans		X
1 joueur contre tous	<u>La machine à laver</u> 	Qui a cassé la machine ?	0	4 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Le chef d'orchestre</u> 	.	10	4 ans		X
Chacun pour soi	<u>Le jeu de kim</u> 	kim vue, proposé par Rachel	10	6 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Le jeu du détail</u> 	observez ce qui a changé	5	8 ans		
1 joueur contre tous	<u>Le tueur</u> 	.	0	8 ans	X	X
1 joueur contre tous	<u>Le voleur de bague dague</u> 	Une variante du jeu du courant	8	8 ans		X
1 joueur contre tous	<u>Pan lapin</u> 	une variante du chef d'orchestre proposée par Audrey	10	6 ans		X

Dessine moi une lune

Matériel : un stylo

Règle : Pour calmer les enfants après une veillée animée, et les envoyer se coucher un par un. On demande aux enfants de dessiner une lune dans l'air (et non sur papier) chacun leur tour. Si la lune est belle, l'enfant peut rester, si sa lune est moche, il va se coucher. Sa lune sera belle de toute façon si il remercie l'animateur au moment de prendre le stylo, si il ne le remercie pas, il ira se coucher.

Intérêt : Retour au calme en respectant la courbe de veillée. il est important le lendemain matin d'expliquer aux enfants qui n'ont pas compris pourquoi leur lune était moche.

Attention que l'élimination ne soit pas prise comme une punition (le fait d'aller au lit

L 'inspecteur

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : Un inspecteur doit trouver le tueur. Un inspecteur sort . Un autre joueur est désigné pour être le tueur et ne peut tuer ses victimes qu'avec un clin d'oeil . l'inspecteur revient et se place au centre du cercle pour trouver ce mystérieux tueur; l'inspecteur a trois chances .

Le tueur, une fois interpellé, devient l'inspecteur

Intérêt : connaissance des autres joueurs

La machine à laver

Règle : trouver la machine cassée parmi plusieurs autres en marche En cercle, un réparateur sort de la salle pendant qu'est choisie la machine cassée. Tous les enfants se tiennent prêts (main l'une au-dessus de l'autre au niveau du torse, on appuie sur le nez pour faire tourner les bras quand la machine marche) une fois le choix fait. Le réparateur entre et a 3 chances pour trouver la machine cassée.

Ensuite la machine cassée devient réparateur et.....

Intérêt : observation et attention

jeu calme

Le chef d'orchestre

Règle : Les joueurs sont assis en cercle. Un volontaire sort de la pièce. Les autres choisissent un chef d'orchestre qui reste à sa place Le chef d'orchestre mime successivement différents instruments de musique et ses gestes sont imités aussitôt par les autres joueurs qui le regardent discrètement.

Le volontaire est appelé et vient au milieu de ce cercle. Il observe et doit découvrir grâce aux changements de gestes qui est le chef d'orchestre. On lui accorde plusieurs essais. Le chef d'orchestre sort à son tour quand on l'a désigné et l'on nomme alors un nouveau chef d'orchestre.

Intérêt : ce jeu peut aussi bien se jouer en intérieur qu'en extérieur.

Le jeu de kim

Résumé : kim vue, proposé par Rachel

Matériel : Des objets divers dans une pièce.

Règle : Les joueurs doivent repérer l'objet manquant ou déplacé dans une pièce qu'ils ont préalablement eu le temps d'observer On donne aux joueurs un certain temps pour observer la pièce où ils se trouvent puis on les fait sortir. En leur absence, on déplace un certain nombre d'objets (chaise, tableau, etc.), on tire les rideaux, on allume la lumière, etc. Revenus dans la pièce, les joueurs ont 5 min. Pour découvrir les changements effectués, et en prendre note. Les listes sont examinées, et on accorde 2 points pour chaque changement observé, mais on enlève un point pour chaque remarque erronée.

Intérêt : - Développer le sens de l'observation

Le jeu du détail

Résumé : observez ce qui a changé

Matériel : aucun

Règle : Un joueur sort de la pièce après que les autres l'aient observé un instant. Il change un détail sur lui (ouvre ou ferme un bouton, retourne une chaissette, délie un lacet,... par exemple). Lorsqu'il revient au milieu du cercle, les autres doivent déterminer le détail qui a changé

Intérêt : Développement de la concentration, de l'observation et de la mémoire tout en gardant un esprit de compétition et d'entraide à la fois.

Le tueur

Règle : Tous les joueurs sont disposés en cercle. Le détective (un joueur) sort du cercle et se place de telle manière qu'il ne voit ni n'entende le groupe. Le reste des joueurs peut alors désigner un tueur et un signe (généralement, le clin d'oeil...). Le détective peut alors revenir, et se placer au milieu du cercle. Le tueur entre alors en action en tuant (par le signe convenu) les autres joueurs. Un joueur mort doit se coucher. Le détective a le droit de faire 3 propositions sur l'identité du tueur, et il doit les faire avant que tout les joueurs ne soient morts.

Intérêt : observation, détente

Le voleur de bague dague

Résumé : Une variante du jeu du courant

Matériel : Une ficelle de 4 à 5 mètres (laine ou ficelle de cuisine) Une bague

Règle : Un joueur doit localiser une bague qui se promène de main en main sur une ficelle.

Un des joueurs sort de la pièce : c'est l'inspecteur. Les autres personnes forment un cercle assis et placent leurs mains derrière le dos.

La bague est alors enfilée dans la ficelle qui est tendue autour du cercle et qui passe dans chaque main.

L'inspecteur revient en jeu.

Les joueurs doivent faire circuler la bague sur la ficelle sans se faire repérer de l'inspecteur.

Jeu sportif

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Duel symétrique	Baby-foot géant 	un foot où chacun peut jouer quelque soit son niveau - proposé par Isabelle	14	6 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	Foorby 	Fusion entre foot et rugby	14	8 ans		
3 équipes ou plus rivales	Homme poisson moustique 	une variante du poule - renard - vipère	15	10 ans	X	
1 joueur contre tous	La balle au chasseur 	un jeu sportif classique, proposé par joussain	5	4 ans	X	
Chacun pour soi	La sardine 	Cache-cache à l'envers proposé par Fatbala	10	8 ans	X	
Duel symétrique	La sioule 	un jeu de "rugby" libre proposé par Adrien	30	12 ans	X	
3 équipes ou plus rivales	Poule-renard-vipère 	un classique, proposé par Michaël	15	6 ans	X	

Baby-foot géant

Résumé : un foot où chacun peut jouer quelque soit son niveau - proposé par Isabelle

Matériel : 5 cordes minimum (7 permettent de délimiter les limites extérieures des zones des gardiens.) 1 ball

Règle : Il s'agit d'un jeu basé sur le foot.

Les enfants sont répartis dans des zones délimitées par des cordes qu'ils n'ont pas le droit de franchir.

Ils doivent marquer des buts dans les camps adverses.

Les enfants sont répartis dans les zones.

La partie se passe comme une partie de foot normale.

Les enfants se font des passes, d'une zone à une autre, et essaient de marquer dans la zone adverse.

Les enfants ne doivent pas sortir de leur zone et donc de leur rôle.

Si les enfants sont plus nombreux, on peut faire un championnat, des pom-pom-girls, des supporters...

Intérêt : Ce jeu permet à l'enfant de développer son esprit d'équipe.

Tout le monde joue, même ceux qui sont moins bon dans ce sport. Le ballon ne reste pas dans les pieds des deux mêmes joueurs pendant toute la partie.

Foorby

Résumé : Fusion entre foot et rugby

Matériel : Ballon mousse genre Rygby, Petit but

Règle :

- 1- Faite deux équipes egales (et de même niveau).
- 2- Aménager un terrain d une taille type terrain de volley ball.
- 3- Annoncer les regles de jeux clairement et le plus succinctement possible.
- 4- Ennoncer:chaqu'une des equipes ayant le ballon dans son camp devra jouer avec les mains, une fois le centre du terrain dépassé cette même équipe devra jouer et marquer au pied.

Regle: - Si le joueur prend le ballon en main alors qu'il devait le jouer au pied il donne la balle a l'autre equipe.

- Si il joue au pied dans son camp il doit rejouer le centre.

- Si le joueur marque un but de la main il donne un tir au bout a l'equipe voisine.

Pointage: -but normal 1 point

-but de la tete 3 points

Variante: tu peut imaginer un vrai jeu de rugby avec ces meme regles.

Inserer le jeu dans la passe a dix et tres interessant.

Intérêt :

Apprendre autre chose que le foot au enfants.lol

Développr l'espris d'equie par la passe.

Homme poisson moustique

Résumé : une variante du poule - renard - vipère

Matériel : dossards pour chaque équipe.

Règle : les hommes doivent attraper les poissons, les poissons attrappent les moustiques et ceux-ci attrappent les hommes.

On divise le groupe en trois équipes. Les hommes, les poissons et les moustiques. chaque équipe doit posséder une base. au signal, le jeu commence. les hommes doivent attraper les poissons, les poissons attrappent les moustiques et ceux-ci attrappent les hommes. Les joueurs qui se font attrapper se rendent à la base de l'équipe qui les a attrappé. ils peuvent se faire délivrer par un membre de l'autre équipe. (ex. le poisson se fait attrapper par les hommes et se à la base des hommes. un autre poisson peut venir le délivrer en lui donnant une tape dans la main. s'il y a plusieurs joueurs qui sont prisonniers, ils peuvent se donner la main et faire une chaîne qui part de la base d'une équipe jusqu'au dernier de la chaîne. ainsi, la personne de la même équipe a juste à toucher le dernier de la chaîne et ils sont tous délivrés.

Intérêt : Développe l'esprit d'équipe et la stratégie

La balle au chasseur

Résumé : un jeu sportif classique, proposé par joussain

Matériel : Ballon

Règle : Un chasseur est designe et doit toucher un de ses camarades qui deviendra alors le nouveau chasseur et devra toucher quelqu'un Pas de règles speciales.

Cette activité dure au maximum

30 minutes

Intérêt :

Développer les réflexes

Initier aux jeux collectifs

Développer un esprit de compétition

S'amuser en plein air

La sardine

Résumé : Cache-cache à l'envers proposé par Fatbala

Matériel : aucun

Règle : Un cache-cache particulier où une seule personne va se cacher et tous les autres cherchent. Les chercheurs se cachent les yeux et le caché va dans une cachette. Après le compte à rebours les chercheurs se balladent en cherchant le caché.

Quand une personne trouve le premier caché, elle ne le dénonce pas mais se cache avec elle.

Au fur et à mesure le nombre de cachés augmentent mais pas la place dans la cachette. Si un enfant est caché derrière un banc tous les autres enfants qui vont le trouver au fur et à mesure se cachent derrière le banc avec lui : une bonne cachette devient au fur et à mesure de moins en moins discrète!

Intérêt :

jeu qui intrigue les enfants car il change fondamentalement le concept du célèbre cache-cache. Il développe la motricité, l'imagination et la collaboration entre les enfants

La sioule

Résumé : un jeu de "rugby" libre proposé par Adrien

Matériel : un ballon et de quoi délimiter 2 embuts de 1 m² chacun

Règle : 2 équipes

le but est de marquer un essai comme au rugby. On pose la balle à égale distance des 2 équipes et on siffle ...

Aucune règle en plus : on peut la prendre aux pieds, à la main etc etc ..

Intérêt : On peut rajouter une infinité de règles ...

Intérêt: travail en équipe, fair-play car il peut ne pas y avoir d'arbitre, tiens compte des différences physiques de chacun...

Poule-renard-vipère

Résumé : un classique, proposé par Michaël

Matériel : maquillages (pour distinguer les équipes)

Règle : Les Poules attrapent les vipères, les vipères attrapent les renards et les renards attrapent les poules. 3 camps, 3 équipes

-on touche pour attraper

-on raccompagne celui que l'on a attrapé

-si on a attrapé quelqu'un on est intouchable le temps que l'on raccompagne sa victime jusqu'à son camp.

-il est possible de libérer son équipe en allant toucher les prisonniers dans le camp adverse.

le but attraper toute une équipe sans se faire attraper.

Intérêt : -possibilité de coopération entre équipe adverse contre une troisième.

- gagner ou perdre techniquement impossible

Jeu d'adresse

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Duel symétrique	Bataille de cotons de tiges géants 	joute proposé par cécile grasset	2	8 ans		X
Duel symétrique	Camp ruiné 	un jeu de ballon et d'adresse	0	6 ans	X	
Duel symétrique	Ferrer l'âne 	un classique, proposé par David	2	6 ans		X
3 équipes ou plus rivales	La pêche fructueuse 	un petit jeu d'adresse proposé par Sébastien	5	6 ans	X	
1 joueur contre tous	Le chat grue 	une variante du jeu du chat	15	6 ans		X
Autres	Le cube de glace 	vite, ça fond, proposé par belka	4	4 ans		X
1 joueur contre tous	Le gardien de la tour 	.	0	6 ans	X	
Chacun pour soi	Les pots cassés 	qui va payer ? - proposé par Sébastien	0	6 ans	X	
Chacun pour soi	Mikado chaise 	jouez au mikado géant avec des chaises	0	4 ans		X
Duel symétrique	Volley plume 	.	0	8 ans	X	

Bataille de cotons de tiges géants

Résumé : joute proposé par cécile grasset

Matériel : 2 balais 2 ou 4 oreillers pour mettre autour du balais aux extrémités 1 banc plusieurs tapis pour

Règle : bataille du style joute ou fort boyard

Deux enfants sont sur un banc et essayent de se faire tomber à coup de 'cotons de tiges géants' dans les jambes bien sûr!!!!!!!!!!!!!!

Intérêt : Excellent jeu pour des olympiades

Camp ruiné

Résumé : un jeu de ballon et d'adresse

Matériel : une balle de quoi délimiter un terrain

Règle : Faire passer son équipe dans le camp opposé le plus rapidement possible. Le groupe est partagé en deux équipes réparties chacune sur une moitié du terrain. On lance la balle d'une équipe à l'autre. Chaque joueur qui attrape la balle passe dans l'autre équipe. Gagne l'équipe passée entièrement dans l'autre camp.

Intérêt : rapidité - adresse

Ferrer l'âne

Résumé : un classique, proposé par David

Matériel : 2 chaises 2 foulards 8 chaussures

Règle : Mettre 4 chaussures sous les 4 pieds d'une chaise tout en ayant les yeux bandés Former un cercle d'enfants. Sélectionner 2 enfants

Leurs bander les yeux à l'aide des foulards

Disposer les chaises et les chaussures au centre du cercle

Les 2 enfants agenouiller doivent mettre les chaussures sous les pieds des chaises

Le premier qui a ferré son âne (la chaise) a gagné !

Intérêt : Attention, ce jeu énerve vite, il ne doit pas durer trop longtemps !

La pêche fructueuse

Résumé : un petit jeu d'adresse proposé par Sébastien

Matériel : pour chaque joueur : * 1 Manche à balai * 1 ficelle * Un clou long et lourd * 1 bouteille plasti

Règle : Le but de ce jeu est de rentrer le clou, qui se trouve au bout du fil, dans dans une bouteille en plastique .

Pendant un temps réglementé auparavant, les joueurs devront rentrer leur clou dans la bouteille à l'aide uniquement de leur canne à pêche !

Ce jeu se réalise en plusieurs manches de 3 joueurs. Le gagnant étant celui qui aura battu tous les autres par élimination.

Intérêt : éclats de rires garantis !!!

Ce jeu est aussi bien adapté à l'intérieur qu'à l'extérieur !

Le chat grue

Résumé : une variante du jeu du chat

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : variante du jeu chat On désigne un chat, les autres enfants sont les souris.

Pour ne pas se faire attraper, au lieu de faire pousse, ils doivent se mettre sur un pied, tirer la langue et faire des ailes sur leur tête avec leurs mains.

Intérêt : Fous rires garantis

Le cube de glace

Résumé : vite, ça fond, proposé par belka

Matériel : un verre - des pailles - de l'eau chaude - un glaçon

Règle : . une équipe de 4 joueurs se place autour d'un verre d'eau chaude avec un glaçon à l'intérieur. Chaque joueur a une paille à la main et avec l'aide de leurs amis ils doivent récupérer le glaçon.

Le gardien de la tour

Matériel : un ballon de quoi délimiter un cercle

Règle : Au centre d'un cercle se trouve une quille (la tour), un joueur en est le gardien. Le gardien empêche les autres de faire tomber la tour au moyen d'un ballon. Celui qui y parvient devient le gardien.

Intérêt : rapidité - adresse

Les pots cassés

Résumé : qui va payer ? - proposé par Sébastien

Matériel : 1 corde de 2m50 du journal des gobelets en plastique 1 grand baton

Règle : Fracasser les pots suspendus pour récupérer des surprises !

(comme les fêtes chinoises) Préparation : fixer, telle une corde à linge, la corde sur deux poteaux (poteau de volley feront l'affaire), faire les 'pots' : il suffit de prendre un gobelet, mettre des bonbons dedans, l'entourer de journal, le fermer avec une ficelle et accrochez le tout sur la corde préparée auparavant. (Faire de même pour chaque pot bien sûr !) surtout, laissez bien 50 cm entre chaque pot !

JEU :

Il faut mettre les enfants en rang d'oignons, puis chacun à leur tour, devons mériter leur surprise en frappant, à l'aide du baton, l'un des pots. Il est essentiel que le joueur ait un bandeau sur les yeux sinon le jeu n'aurait aucune difficulté !

Il est important aussi de tourner l'enfant sur lui-même pour le désorienter car il pourra repérer un paquet plus gros et tricher !

Intérêt :

Ce jeu se pratique uniquement à l'extérieur.

Rien ne vous empêche de mettre des gobelets remplis d'eau à la place des surprises cela rend le jeu plus amusant.

NOTA : Qui dit jeux d'eaux, dit beau temps et maillot de bain .

Mikado-chaise

Résumé : jouez au mikado géant avec des chaises

Matériel : des chaises

Règle : principe du mikado L'animateur dispose au hasard des chaises dans tous les sens et chacun leur tour les enfants doivent essayer d'enlever une chaise sans faire de bruit

Intérêt : attention de la part de tous les joueurs , jeu calme , adressé particulièrement aux petits

Volley plume

Matériel : 1 plume, ou paier léger 1 fil

Règle : variante du volley ball au moins 2 concurrents sont disposés face à face à genoux ; un fil est tendu entre eux à 1m50 environ de hauteur. L'animateur fait tomber au dessus du fil une plume (ou papier). les 2 équipes soufflent pour faire tomber la plume dans le camp adverse.

Jeux d'expression

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age mini.	Ext.	Int.
Autres	<u>Conversation téléphonique</u> pop	allo ?	6	8 ans		X
3 équipes ou plus rivales	<u>Démicharé</u> pop	DEssin MIme CHARade REbus : à découvrir vite	20	6 ans		X
Duel symétrique	<u>Duel magique</u> pop	le mime des sportifs	2	6 ans		
3 équipes ou plus rivales	<u>L'ambassadeur</u> pop	un jeu de formes à découper	10	6 ans		X
Duel dissymétriques	<u>La statue</u> pop	pour apprenti sculpteur	10	6 ans		X
Autres	<u>Le dessin musical</u> pop	créativité en musique	5	6 ans		X
Autres	<u>Les petites histoires</u> pop	Permet de concevoir une histoire	0	10 ans	X	X
Chacun pour soi	<u>Méli mélo d'histoires</u> pop	pour développer l'imagination	5	6 ans		X
Autres	<u>Sketch : le chewing-gum</u> pop	.	5	4 ans		X

Conversation téléphonique

Règle : Ecouter une conversation téléphonique et découvrir qui sont les personnages joués. 2 joueurs quittent la pièce et s'accordent sur le rôle qu'ils tiendront (acteurs, chanteurs, sportifs...), ainsi que sur l'objet de l'entretien téléphonique. Lorsqu'ils reviennent, ils simulent cette conversation. Les autres joueurs doivent deviner les personnages joués.

Intérêt : C'est un peu le jeu des métiers, mais ici on parle au lieu de mimer.

Démicharé

Résumé : DEssin MIme CHARade REbus : à découvrir vite

Matériel : 3 feuilles blanches + crayons par équipe, et c est tout !!!

Règle : Le titre correspond aux premières syllabes: DEssin, MIme, CHARade, REbus !! 4 moyens pour faire deviner une personne célèbre ...On fait plusieurs équipes (nbre variable). Chaque équipe choisit discrètement une personne célèbre.

Ensuite chaque équipe a 30 min pour faire un dessin rappelant cette personne, préparer un mime, faire une charade et un rébus sur le nom de la personne célèbre.

Ensuite, ils devront présenter successivement leurs chefs-d oeuvre aux autres dans l ordre désiré.

ATTENTION !! La difficulté de ce jeu réside dans le fait qu'il faut faire deviner le nom choisi aux autres équipes MAIS le plus tard possible. L' idéal étant donc que les autres trouvent lors de la présentation du 4° élément !! C'est pourquoi les éléments ne doivent pas être trop simples à trouver !!

Déroulement:

Au premier tour, un enfant de chaque équipe fait le tour des autres équipes avec sa feuille, il reste 1 min devant chaque table (je rappelle qu'il ne faut pas que ce soit facile !!). A la fin de ce premier tour, on voit si certains ont déjà trouvés les personnes célèbres des autres équipes. Si oui, l'équipe qui a trouvé ne gagne pas; c'est l'équipe qui faisait deviner qui perd !!

Ensuite, second tour, les équipes présentent l'élément qu'elles veulent parmi les 3 restants.

Et ainsi de suite jusqu'à la dernière présentation.

Les gagnants sont ceux qui ont fait deviner leur personne célèbre en dernier, c'est à dire souvent lors de la 4^e présentation !!

Le mime peut être présenté par toute l'équipe ou une partie !!

Je rappelle que les équipes doivent ABSOLUMENT faire deviner leur mot mais au dernier moment !!

Si le mot n'est jamais trouvé, l'équipe a perdu !!!!

Duel magique

Résumé : le mime des sportifs

Matériel : 2 feutres

Règle : Chaque joueur est placé de part et d'autre du terrain. Au milieu se trouvent 2 baguettes (une par joueur) que l'enfant doit se saisir, au signal du meneur, pour transformer son adversaire en objet, animal...etc... le perdant regagne sa place en effectuant le mime demandé.

Intérêt : Outre les réflexes, l'attention, l'imaginaire et l'esprit de compétition que permet de travailler ce jeu. Il est très apprécié des enfants.

L'ambassadeur

Résumé : un jeu de formes à découper

Matériel : feuilles blanches A4 Ciseaux

Règle : Deux équipes et un meneur de jeu.

Un représentant de chaque équipe, appelé 'l'ambassadeur', doit faire deviner à son équipe un objet en le découpant.

Le meneur de jeu appelle un représentant de chaque équipe et leur souffle à l'oreille un objet ou un personnage ; chaque représentant retourne vers son équipe et doit faire deviner l'objet ou le personnage en question en le découpant sur une feuille de papier. La première équipe qui trouve a gagné.

Attention l'ambassadeur n'a pas le droit de parler ni de faire des gestes !

Intérêt :

Ce jeu peut s'adapter à tous les groupes d'âges, il suffit de compliquer ou de simplifier les objets à deviner. Une variante consiste à faire deviner l'objet en le dessinant

La statue

Résumé : pour apprenti sculpteur

Matériel : aucun

Règle : L'apprenti doit refaire la statue comme le sculpteur. Le meneur désigne 3 personnes : un sculpteur, une statue et un apprenti sculpteur.

L'apprenti sculpteur va ailleurs pour ne pas voir ce que fait le sculpteur.

Pendant ce temps, le sculpteur 'sculpte la statue' (il lui donne une position particulière : par ex : allongé, le bras droit sous la tête, le pied gauche en haut...), sans parler pour ne pas que l'apprenti entende.

Quand il a fini, l'apprenti vient voir la statue, l'observe bien et repart. La statue se défait et l'apprenti revient pour essayer de la refaire comme elle était.

Intérêt :

Développer l'attention des enfants, contact entre eux
rire garanti

Le dessin musical

Résumé : créativité en musique

Matériel : grandes feuilles blanches canson peintures, pinceaux instruments de musique

Règle : Sur un thème précis, les enfants commencent à peindre (un personnage.....) sur une musique (cd ou bien l animateur joue un instrument) dès que la musique s arrête, les enfants changent de place et une fois la musique relancée, ils continuent à peindre le dessin du voisin, ainsi les dessins sont le fruit de tous les joueurs

Intérêt : les enfants doivent faire preuve d'imagination, d'écoute : sensibilisation à la musique et au dessi

Les petites histoires

Résumé : Permet de concevoir une histoire

Matériel : Petits papiers avec noms des personnages, lieux ou objets dessus

Règle : On dispose le groupe en cercle. Un enfant tire un papier, il doit raconter une histoire en tenant compte du mot inscrit sur le papier. L'histoire ne doit pas être trop longue, mais doit comporter une intro présentant les héros, une petite péripétie (aventure), et une fin. Si l'enfant bloque, les autres joueurs peuvent l'aider.

Pendant que l'enfant raconte son histoire, le joueur à sa gauche a tiré un papier et réfléchit à la sienne.

L'animateur doit donner un exemple au début, afin de montrer le principe aux enfants et il doit aider les enfants s'ils bloquent.

Variante : Les enfants peuvent ne concevoir que des bouts d'histoires qui doivent se suivre. On peut également varier le nombre de papier par enfant en fonction de l'âge.

Intérêt : Développement de l'imagination, mémorisation

Méli mélo d'histoires

Résumé : pour développer l'imagination

Matériel : des feuilles, des feutres

Règle : raconter une histoire en se débarrassant des cartes que l'on a entre les mains . Chacun a 4 à 5 petits papiers carrés sur lesquels il dessine un objet, un animal, etc : au bout de 5-10 minutes, tous les dessins sont mis au milieu, cachés, et chacun pioche 4 à 5 dessins. L'un d'eux commence à raconter une histoire en utilisant un de ces dessins et un autre peut prendre le relais et ainsi de suite.

Le but est de raconter une histoire cohérente et de ne plus avoir de dessins entre les mains.

Intérêt : imagination, improvisation, réflexion

fous rires assurés

jeu sympathique entre animateurs aussi !

Sketch : le chewing-gum

Matériel : chaise ou banc

Règle : les péripéties d'un chewing-gum Un enfant passe sur la scène en mâchant son chwing-gum. Il le jette à terre. Un second, passe et marche dessus. Pour le décoller, il utilise la chaise. Un autre arrive et s'assoit dessus. Il le recolte sur le mur. Quelqu'un s'appuie sur le mur... pour finir, le chewing-gum se retrouve là où il avait été jeté par le premier acteur qui repasse et le reprend

Intérêt : Ce sketch fait rire tout le monde. Il peut être mis en place au cours d'une veillée.

Jeu de présentation

Catégorie	Titre	Résumé	Joueurs	Age	Ext.	Int.
Chacun pour soi	<u>Aimes tu ton voisin ?</u> 	changez de voisin facilement !	10	4 ans	X	X
3 équipes ou plus rivales	<u>Bêêêêê !! meeuuuuhh !!</u> 	Colin mayard à la ferme	15	6 ans	X	X
Chacun pour soi	<u>D'où viens tu ?</u> 	visualiser l'origine géographique de chacun	0	15 ans		
Duel symétrique	<u>Face à face, dos à dos</u> 	jeu de contact pour apprendre à se connaître	10	4 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>La balle au nom</u> 	pour faire connaissance avec une balle, proposé par Xa	15	6 ans	X	
1 joueur contre tous	<u>La boule de feu</u> 	attention de ne pas se bruler, proposé par Dan	10	8 ans	X	
Chacun pour soi	<u>La boule de neige</u> 	pour apprendre les prénoms, proposé par Karine	0	4 ans		X
Autres	<u>La ronde des noms - 1</u> 	Pour faire connaissance de manière originale - proposé par Sophie	0	8 ans	X	X
Chacun pour soi	<u>La ronde des noms - 2</u> 	proposé par Rachel	0	6 ans		X
Autres	<u>La toile d'araignée</u> 	tissez votre toile pour mieux connaître vos amis	10	10 ans		X
Autres	<u>Le cercle des questions</u> 	Se poser des questions en cercle, pour faire connaissance	10	8 ans	X	X
Duel symétrique	<u>Le jeu des papiers</u> 	favoriser le contact et faire connaissance. proposé par Amo	10	6 ans		X
Duel symétrique	<u>Le rideau</u> 	.	0	4 ans		X
Duel dissymétriques	<u>Le squatteur</u> 	faire connaissance en squattant chez les autres, proposé par Sébastien	15	4 ans	X	
Autres	<u>Le voisin de gauche</u> 	.	15	6 ans		X
Chacun pour soi	<u>Les ballons</u> 	pour faire connaissance avec des ballons de baudruche - proposé par Amandine	0	6 ans		X
Duel symétrique	<u>Les petits papiers</u> 	pour faire connaissance en s'amusant proposé par Claire Blanchard	10	8 ans	X	X
Duel symétrique	<u>Ombres</u>	pour faire connaissance en dessinant,	0	6		X

	personnelles 	proposé par mathieu		ans		
Chacun pour soi	Zip-zap 	Zip et zap sont sur un bateau. Zip tombe à l'eau qui c'est qui	10	8 ans	X	X

Aimes tu ton voisin ?

Matériel : aucun matériel particulier

Règle : Les joueurs sont assis par terre en cercle. Une personne debout au milieu, le meneur, demande à l'une des personnes assise : "aimes tu ton voisin ? "

Il répond oui ou non.

Si il répond non, le meneur lui demande : "Qui aimerais-tu avoir à coté de toi ?" Les deux voisins de droite et de gauche de la personne nommée se lèvent et doivent essayer de prendre la place de la personne désignée et ainsi de suite.

Il reste une personne debout à chaque fois.

Intérêt : Jeu réalisable en veillée pour le premier soir d'un séjour, permet de connaître les prénoms

Bêêêê !! meeuuuuhh !!

Résumé : Colin mayard à la ferme

Matériel : Autant de foulards que d'enfants

Règle : Le but du jeu est de retrouver son équipe.

Constituer plusieurs équipes (plus il y a d'équipes plus c'est dur)

Attribuer à chaque équipe un bruit d'animal. (Les enfants ne doivent en aucun cas parler, juste faire le bruit de l'animal)

On bande les yeux de chaque enfant et on les place sur tout un terrain (faire très attention que personne ne se blesse en sortant du terrain !!!)

Au top tous les enfants peuvent marcher en faisant leur bruit d'animal

pour retrouver les membres de leur équipe qui font le même bruit

L'équipe gagnante est celle où il y a le plus de membres à la fin de jeu où l'équipe qui s'est reconstituée le plus rapidement.

Intérêt : Bien faire attention à la sécurité des enfants.

Développement de l'écoute.

Très drôle

D'où viens tu ?

Résumé : visualiser l'origine géographique de chacun

Matériel : Aucun

Règle : Dans l'espace délimité par le jeu, les participants vont devoir se positionner comme si ils étaient sur une grande carte de France.

L'objectif est de voir où habite chaque personne. Les personnes se positionnent donc les unes par rapport aux autres en essayant de respecter l'échelle des distances qui les sépare.

On peut faire le même exercice avec le lieu de naissance. Puis les faire aller doucement de leur lieu de naissance à leur lieu d'habitation actuel.

Intérêt : Faire connaissance

Situer géographiquement les participants

Face à face, dos à dos

Résumé : jeu de contact pour apprendre à se connaître

Matériel : aucun

Règle : Faire un cercle et placez les joueurs face à face.

Une personne debout au milieu donne les ordres (nez à nez, main à mains, genoux à genoux, ...)

Le joueur du milieu commence toujours en disant face à face et termine toujours par dos à dos, après ce dernier ordre les joueurs doivent changer de place en passant obligatoirement par le milieu .

Les joueurs se replacent face à face et celui qui est resté seul donne à présent les ordres

Intérêt : Faire ce jeu avec des plus grands peut gêner certains (complexes ...)

Bon moyen pour aider les participants à surmonter sa timidité et apprendre à se connaître .

La balle au nom

Résumé : pour faire connaissance avec une balle, proposé par Xa

Matériel : Balle et de la voix

Règle : Jeu de connaissance avec une balle! On commence par un anim qui lance une balle en l'air à la verticale, il cri un nom 'george' et par en courant comme tout le monde sauf 'george qui va essayer de rattrapper la balle. Si il l'attrappe avant qu'elle touche le sol alors tout le monde se rapproche. Et george lance la balle comme précédemment. Il cri ' Jean Edouard' là tout le monde se sauve sauf 'jean Edouard qui court vers la balle sauf que la balle touche le sol avant qu'il l'attrappe (C'est Loanna qui c'est mise en string forcément il peut pas résister!!)

Quand Jean Ed attrappe la balle tout le monde stop Jean Ed aussi et il doit dire le prénom de la personne qu'il veut toucher en lançant la balle vers lui cette personne n'a pas le droit de bouger les pied si elle est touchée alors Jean Ed relance la balle a la verticale et la personne touchée est éliminée

La boule de feu

Résumé : attention de ne pas se bruler, proposé par Dan

Matériel : 1 balle

Règle : Apprendre plus facilement les prénoms de ses camarades Faire une ronde. Quelqu'un lance le ballon à quelqu'un en le désignant par son prénom ; à son tour , il le relance à quelqu'un. Mais attention , le balle et en feu donc il faut le lancer très vite !!! sinon tu es éliminé.

Cas d'élimination : - oublie d'un prénom

- à garder trop longtemps la boule de feu da,s ses mains.

Intérêt : Apprendre plus facilement les noms de ses camarades

La boule de neige

Résumé : pour apprendre les prénoms, proposé par Karine

Matériel : rien

Règle : Très pratique pour apprendre les prénoms. Les enfants se mettent en ronde, le premier commence en disant son prénom, le deuxième dit le prénom du premier puis le sien, le troisième doit répéter les deux autres prénoms et le sien. Ainsi de suite jusqu'à la fin de la ronde.

La ronde des noms - 1 –

Résumé : Pour faire connaissance de manière originale - proposé par Sophie

Règle : Les enfants doivent se classer par ordre alphabétique de leur nom ou de leur prénom.

Les participants forment une ronde en se tenant par la main.

Ils doivent retrouver l'ordre alphabétique mais ils ne peuvent lâcher qu'une seule main de leur partenaire (toujours tenir au moins une main).

Intérêt : découverte des prénoms: jeu d'accueil

La ronde des noms - 2 –

Règle :

Les enfants doivent se classer le plus vite possible selon un ordre donné.

Les enfants sont rassemblés. Le meneur du jeu leur indique de se classer selon un ordre bien précis: par ordre alphabétique des prénoms, par couleur, par village, etc.

Intérêt : - Apprendre à connaître les autres

- Développer une stratégie

La toile d'araignée

Résumé : tissez votre toile pour mieux connaître vos amis

Matériel : 1 pelote de laine

Règle : Une toile se tisse entre les participants Les joueurs forment un cercle. Le joueur qui commence tient une pelote de laine dans sa main. Il nomme une autre personne du cercle tout en gardant l'extrémité de la ficelle.

La personne qui reçoit la pelote fait de même : elle lance la pelote de laine en en gardant une partie.

On tisse ainsi une toile d'araignée. La dernière personne peut essayer de réenrouler la pelote mais généralement tout est emmelé.

Intérêt : Attention - adresse - connaissance des prénoms

Le cercle des questions

Résumé : Se poser des questions en cercle, pour faire connaissance

Matériel : aucun

Règle : Les participants forment un cercle. Le premier (l'animateur) pose une question, n'importe laquelle, en dehors des questions culturelle à la question pour un champion. Non, plutôt des question du genre "Quel est ton groupe préféré?". La personne suivante répond et pose une question à celle qui se trouve à la suite Et ainsi de suite....

Simple jeux de présentation pour les plus jeunes, on peut le faire partir dans tout les sens avec des plus vieux en posant des questions un peu différentes, n'ayant parfois aucun sens, le but étant de s'amuser.

Intérêt : Jeux de présentation, permet de faire parler tout le monde, et de découvrir, si ils arrivent à se lâcher, des personnalités qu'on ne soupçonne pas.

Le jeu des papiers

Résumé : favoriser le contact et faire connaissance. proposé par Amo

Matériel : Du papier sur lequel on inscrit des parties du corps: front, pied dos de la main, doigt, dos ,tibia,

Règle : Le meneur de jeu forme deux équipes. Au sein de chaque équipe le but du jeu est de placer entre les participants le plus de papiers où sont inscrits des parties du corps en utilisant le moins de joueurs possibles. -

Faire les équipes et les papiers

-Faire un feuille de marque avec pour chaque équipe une colonne 'Nombre de papiers' et une autre 'Nombre de personnes'

-Tirer un papier au sort et le placer entre les 2 participants ex: 'Epaule' à placer entre les 2 épaules des 2 premiers volontaires.

-Continuer de la sorte en ajoutant des papiers (le plus possible) et des participants (le moins possible)

-dès que un papier tombe, on sépare les joueurs et on fait les compte

-C'est le tour de l'équipe suivante....

Intérêt :

Jeu super pour favoriser le contact entre les enfants. Très bien pour leur faire prendre conscience de leur corps dans l'espace.

Ce jeu peut-être également très sympa entre anims.

Le rideau

Matériel : un rideau ou un drap

Règle : pour apprendre à se connaître, à retenir les prénoms On tend un drap opaque qui sépare 2 équipes.

Après que tout le monde se soit présenté, un enfant s'approche du drap de chaque côté.

On compte alors un point pour l'équipe dont le joueur aura su donner le prénom de celui qui est en face quand on baisse le drap, avant que celui-ci ait donné le sien.

Intérêt : apprend à connaître les prénoms de chacun.

Le squatteur

Résumé : faire connaissance en squattant chez les autres, proposé par Sébastien

Matériel : aucun

Règle : Squatter la maison de l'autre. Les enfants forment un grand cercle et s'assoient, sauf un qui est le squatteur.

Le squatteur doit aller voler la maison d'une personne (une maison représente l'endroit où l'enfant est assis).

Pour cela il doit toquer sur la tête de la personne qu'il a choisit et là, un dialogue commence entre le défiant et le défié:

- toc toc toc

-qui est là?

- c'est x (prénom de l'enfant)

-qu'est ce que tu veux?

- ta maison!

-c'est ce qu'on va voir!

A ce moment les 2 adversaires se mettent dos à dos et au signal les deux doivent faire le tour du cercle l'un dans un sens et l'un dans l'autre, au moment où ils se croisent ils doivent se serrer la main et repartir, le but de cette course est d'aller s'asseoir dans la place libre

Si c'est le squatteur qui perd, il doit trouver une autre maison(il a en tout 3 chances après cela il est éliminé),

Si c'est le propriétaire qui perd il devient squatteur.

Intérêt : jeux de connaissance (très intéressant quand on débute une session)

Le voisin de gauche

Matériel : chaises

Règle : en cercle, chacun présente son voisin de gauche en parlant à la première personne. voir le résumé

Intérêt : sympa avec des personnes timides.

Les petits papiers

Résumé : pour faire connaissance en s'amusant proposé par Claire Blanchard

Matériel : papier - crayon - scotch

Règle : Qui suis-je ? Le meneur prépare les petits papiers sur lesquels il inscrit des noms d'objets, de stars etc..

Puis il les accroche à l'aide d'une épingle ou du papier collant au dos de chaque joueur

but : chacun devra deviner le nom

inscrit sur le dos en posant des questions à ses voisins

les réponses ne peuvent se faire que par oui ou par non

Intérêt : Ce jeu est relativement calme mais il permet à l'enfant de s'exprimer en collectivité et ce jeu fait aussi appel à l'imagination

Ombres personnelles

Résumé : pour faire connaissance en dessinant,

Matériel :-> grandes des feuilles -> feutres de différentes couleurs

Règle : Les enfants se demandent ce qu'ils aiment ou pas et le dessinent. Les enfants se mettent par 2. Chacun trace le contour d'une partie du corps de l'autre (tête, bras, jambe...).

En suite, chacun son tour, ils se demandent ce qu'ils aiment (ils le dessinent alors à l'intérieur du contour) ou n'aiment pas (dessiné alors à l'extérieur du contour).

Intérêt : Permet de faire connaissance (début de séjour) mais également de décorer la colo ou le CLSH en affichant les dessins à la fin.

Zip-zap

Résumé : Zip et zap sont sur un bateau. Zip tombe à l'eau qui c'est qui

Matériel : aucun

Règle : Se souvenir des prénoms de ses voisins.

Les joueurs forment un cercle. Le meneur est au milieu et il interroge au hasard une personne du cercle en lui disant Zip, Zap ou Zip-Zap.

Si il dit Zip, la personne visée doit prononcer le prénom de son voisin de droite.

Si il dit Zap, la personne doit prononcer le prénom de son voisin de gauche.

Si le joueur se trompe, il vient au milieu du cercle et devient le meneur.

Quand le meneur dit Zip-Za^p, toutes les personnes changent de place dans le cercle.

Variante : on peut imaginer d'autres mots quand les participants se connaissent mieux.

Exemple : Zip-Zip : on doit nommer le second voisin de droite,

Zizou : on doit nommer le prénom du premier garçon, ..

Intérêt :

attention - connaissance des prénoms

Autres

Air terre mer

Matériel : Balle en mousse, nounours ou foulard

Règle : On est en ronde assis et un joueur lance la balle à qui il veut en disant 'air, terre ou mer' Celui qui recoit la balle doit trouver un nom d'animal qui vit ds le milieu demandé par le lanceur S'il trouve c'est à son Si celui qui recoit la balle ne trouve pas de nom correspondant au milieu au bout de 15 secondes, il se met au milieu de la ronde assis. Pr se délivrer, il devra essayer d'attraper la balle lorsqu'elle sera lancée et devra trouver immédiatement un nom d'animal correspondant au milieu demandé

Intérêt : Faire découvrir des noms d'animaux
Travailler la mémoire et la rapidité

L'indien mort

Résumé : pour calmer les enfants avant le coucher, proposé par chris

Matériel : Aucun

Règle : Les enfants sont allongés en silence et font les morts. Le but de l'animateur est d'observer les enfants et de voir qui bouge, qui a les yeux ouverts...Il envoie alors l'enfant au lit. L'animateur a le droit de déplacer les 'corps' afin d'obtenir une réaction.

Intérêt : Le but est simple : calmer les enfants après une veillée très animée (boom,casino) et les faire se coucher un par un. Il faut des animateurs dans les chambres pour accueillir les enfants après cette activité.

La corde serpent

Matériel : Une corde (à sauter)

Règle : Les joueurs sautent au-dessus d'une corde, agitée par 2 joueurs. 2 joueurs tiennent une corde à sauter en l'agitant régulièrement au ras du sol, de droite à gauche et de gauche à droite puis de haut en bas et de bas en haut; les autres joueurs, 1 par 1, essaient de passer par-dessus ce serpent mouvant sans le toucher.

La pagaille

Résumé : organisée...

Matériel : ballon, casquette, quille, cuillère etc.

Règle : se faire passer des objets toujours dans le meme sens Au départ les enfants sont en rond. Un meneur fait passer un ballon à un enfant en face de lui. Puis l'enfant fait de même et ainsi de suite jusqu'a ce que le ballon soit passé dans toutes les mains. En gardant toujours le même ordre le meneur lance alors un autre objet supplémentaire. A la fin plusieurs objet circulent en meme temps.

Intérêt : jeux d'attention, de réflexe, et d'agilité

Le facteur

Résumé : de la concurrence pour La Poste !

Matériel : Fabrication d'une boîte aux lettres, feuilles, stylos

Règle : Un bon moyen de communication en colo (C.V.L.) 1-fabriquer une boîte aux lettres par groupe
2- expliquer aux enfants que par celle-ci ils pourront communiquer en toute discrétion et de manière originale avec le copain, la copine, le frerot, la soeurette et ce qu'il soit ou non du même groupe

Le téléphone arabe

Résumé : un classique

Matériel : Aucun

Règle : principe du téléphone arabe. Les enfants sont en cercle.

Le meneur dit une phrase dans l'oreille de son voisin de droite.

Cet enfant doit repeter la meme phrase a son voisin et ainsi de suite jusqu'au dernier enfant.

Le dernier enfant doit pronnoncer la phrase tout haut.

Le principe est de voir si c'est la phrase d'origine ou si elle a été déformée.

Intérêt : Très marrant, facile à mettre en place.

Tournez manège

Résumé : comme à la télé, proposé par Céline

Matériel : 1 draps déguisements fiche de jeu Diplôme

Règle : Elire le couple du camps Pour un plateau :

Préparer 8 personnages (4 filles, 4garçons) : leur inventer un nom, une situation, une passion, une devise...

Les 8 joueurs tirent un nom au choix; ils devront alors jouer leurs personnages sans révéler leur identité aux autres. Les filles seront mises d'un coté du drap, les garçons de l'autre. Au premier tour chaque garçon pose une question à une fille, puis ils en choisissent deux qui restent. Ensuite c'est aux filles de poser les questions et de choisir deux gars. Etc jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un couple.

Le couple gagnant reçoit alors un diplome et la photo du couple

Intérêt : Ce jeu est particulièrement réussi si on y met une ambiance de spectacle et alors les gamins joue leur rôle à fond et c'est très drôle