



Activités autour de l'itinérance



Sommaire

- Petit matériel : page 2
- Jeux coopératifs...pour se rencontrer, s'entraider : page 3
- Jeux de veillée...ou pas : page 4
- Jeux en rando...pour agrémenter la marche : page 8
- Petits jeux... pour passer le temps : page 10
- Grands jeux...pour se défouler : page 12
- Une petite chanson... pour le plaisir : page 15

2

Petit matos péda...

LES INDISPENSABLES	AU CAS OU
<ul style="list-style-type: none">- feuilles A4 (couleurs, N et B)- feutres, marqueurs- crayons à papier- gommes- rubalises- bandeaux/queues- pochettes plastiques- boussoles- carte IGN	<ul style="list-style-type: none">- morceaux de crépon- support d'écriture rigide (calendrier)- boîtes loupe- mini tableau Véléda + feutres- quelques clés de détermination- jumelles- livres naturalistes- petits jeux : cartes, dés...



JEUX COOPERATIFS ...

Pour se rencontrer, s'entraider

LES SOURIS AMOUREUSES

Nombre : min 8

Age : 6-12

Objectif : favoriser le contact corporel

But : le chat doit attraper les souris

Matériel : autant de foulards que de souris

DEROULEMENT : un chat se désigne, l'anim engage un foulard dans la ceinture de chaque souris. Pour échapper au chat, les souris se jettent dans les bras l'une de l'autre. Chaque couple ainsi formé devient invulnérable. Si le chat arrive à attraper la queue d'une souris, celle-ci devient chat. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de souris.

Variante : la souris attrapée prend la place du chat qui devient alors souris.

CHAT-COUCPE

Nombre : min 5

Age : 6-12

Objectif : favoriser l'esprit de solidarité

But : le chat doit attraper les souris

Matériel : autant de foulards que de souris

DEROULEMENT : un chat se désigne et l'animateur engage un foulard dans la ceinture de chaque souris. Les souris se dispersent sur l'aire de jeu. Le chat prend en chasse une souris et tente de lui retirer son foulard. Mais pour sauver leur congénère, les autres souris peuvent tenter de passer entre le chat et celle-ci, de « couper ». Si l'une d'entre elles y parvient, le chat doit abandonner la 1^{ère} souris pour se lancer à la poursuite de la 2^e. Si le chat attrape le foulard d'une souris, celle-ci devient chat. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de souris.

Variante : la souris attrapée prend la place du chat qui devient alors souris.

CHENILLE « STONED »

Nombre : min 5 - max 20

Age : 10-12(+)

Objectif : favoriser l'écoute

But : des chenilles humaines effectuent un parcours d'obstacles

Matériel : foulards et obstacles

DEROULEMENT : l'animateur choisit un parcours d'obstacles et forme des groupes de 5 ou 6 enfants alignés de façon à constituer des chenilles humaines. Le silence est imposé et chaque enfant met ses mains sur les épaules de celui qui le précède. L'enfant qui est en queue de la chenille a le rôle de diriger celle-ci et est le seul à ne pas avoir les yeux bandés. Il transmet ses ordres par pression de la main sur l'épaule (en avant, en arrière, à gauche, à droite). Une fois le parcours effectué, on peut changer de guide.

COMME DANS UN FAUTEUIL :

Nombre : max 8

Age : 6-12 (+)

Objectif : favoriser le contact et l'écoute

But : s'asseoir sans chaise à la recherche de son propre équilibre

Matériel : aucun

DEROULEMENT : les enfants et l'animateur forment un cercle assez étroit face au centre. Puis chacun pivote d'1/4 de tour. Chaque joueur pose les mains sur la taille ou les épaules de son voisin de devant et garde les jambes bien serrées. L'animateur invite chacun à s'asseoir sur les genoux de son voisin de derrière. Puis à se déplacer : en avant, en arrière, sur le côté, en courant, en marchant, en sautillant...
Remarques : l'anim peut désigner la place de chacun en intercalant petits et grands

LE VAMPIRE

Nombre : min 10

Age : 10-16

Objectif : se déplacer sans la vue

But : vampiriser !

Matériel : un foulard par participant

DEROULEMENT : les enfants ont les yeux bandés. L'anim désigne les vampires (1 pour 5) en leur passant la main dans le cou, et ce à l'insu des autres. Au signal, les enfants se répartissent dans la salle.

Les vampires ont le pouvoir d'immobiliser momentanément les autres en leur passant la main dans le cou. Les « vampirisés » poussent un cri d'horreur et deviennent à leur tour des vampires. Si 2 vampires se rencontrent, ils perdent leur pouvoir et poussent un cri de soulagement.

Remarques : attention aux éventuelles angoisses (obscurités, mains dans le cou, cri d'horreur)

4

JEUX DE VEILLEES ...ou pas

CONTACT

Nombre : min 5

Age : 10-16

Objectif : favoriser la dynamique de groupe par la connivence

But : deviner le mot du contacteur

Matériel : aucun

DEROULEMENT : le contacteur choisit un mot dans sa tête (par ex LAPIN), il donne la 1^{ère} lettre de son mot au groupe. Chaque personne peut alors proposer un mot commençant par cette lettre (L). Si le mot n'a pas été trouvé dans cette 1^{ère} phase de jeu, ça joue ! Il faut maintenant créer des contacts pour gagner la 2^{de} lettre du mot.

Comment faire un contact ? Une personne pense à un mot qui commence par L (ex : lunette), elle va dire « binocle » ou « lentilles »... si quelqu'un pense que le mot à deviner est lunette, il dit « contact ! ». Ensuite, les 2 personnes concernées font le compte à rebours (10-9-8...-0) et disent en même temps le mot. Si elles ont dit lunette en même temps, le groupe gagne la 2^{ème} lettre du contacteur si elles n'avaient pas le même mot, ça recommence, et quelqu'un va reproposer un contact.

Attention : le contacteur peut couper ces contacts en disant le mot (lunette) auquel pensait la personne qui a lancé le contact (binocle).

A chaque lettre gagnée, il y a un tour de proposition de mot, la personne qui trouve le mot devient alors le contacteur.

REMARQUES : on peut lancer plusieurs contacts en même temps, mais le contacteur doit les avoir entendus pour qu'ils comptent.

BIXIT

Nombre : min 8

Age : 10-16

Objectif : favoriser la dynamique de groupe

But : créer et respecter des règles

Matériel : papier-crayon

DEROULEMENT : chacun a devant lui un papier et un crayon où il notera un bâton chaque fois qu'il se trompera dans le respect des règles. En cercle, on compte à tour de rôle selon certaines règles.

Règle n°1 : on remplace le 7 par bixit

Règle n°2 : on perd (1 bâton) quand on dit 21 mais on invente une nouvelle règle.

Ex de règle : remplacer 15 par « je suis fan de Winnie l'ourson », remplacer 2 par un saut, le 7 se dit 12, à 22 on se roule par terre ...

Celui qui se trompe prend un bâton et recommence à 1.

5

JE ME SOUVIENS

Nombre : min 8

Age : 10-16

Objectif : favoriser l'échange et les liens dans le groupe

But : raconter une histoire

Matériel : aucun

DEROULEMENT : demander à chacun de réfléchir à une histoire qui lui est arrivée (un truc drôle, un truc où il a eu honte, une gamelle...). Quelqu'un commence à raconter son histoire (l'étoffer, donner du contexte...) et l'animateur l'interrompt (laisser du suspens) ensuite le suivant enchaîne avec son histoire. On fait plusieurs tours jusqu'à avoir raconté toutes les histoires (prévenir quand c'est le dernier tour où tout le monde doit finir son histoire).

VARIANTE 1 : chacun note en quelques mots : puis chacun présente rapidement des 5 souvenirs et le groupe en choisit 1 chacun à raconter.

- Je me souviens de quelque chose que j'ai vécu pendant le séjour :
- Pendant le séjour, je me suis souvenu de :
- Je me souviens, il y a 1 mois
- Je me souviens il y a 1 an
- Je me souviens il y a longtemps

VARIANTE 2 : choisir un souvenir et le raconter à une personne, puis retransmission par présentation croisée (raconter le souvenir de l'autre).

VARIANTE 3 : mimer un souvenir de la semaine. Celui qui a une idée part sur la scène, prend des acolytes s'il a besoin et mime une scénette qui s'est déroulée durant le séjour.

TOUCHE-PLOUF PRENOMS

Nombre : min 12

Age : 8-16

Objectif : EC de transformer sa voix, EC d'être à l'écoute

But : Couler l'équipe adverse

Matériel : une couverture (ou une bâche...), papiers, crayons

DEROULEMENT : faire 2 équipes et les placer de chaque côté de la couverture sur une grille imaginaire.

Distribuer une grille papier (1 chacun, 1 pour 2) :

Il est possible de laisser des trous dans la grille.

A tour de rôle chaque équipe va faire une proposition, ex : A2 Yohan. Pour faire cette proposition, la personne (volontaire) va évidemment transformer

A1	A2	A3	...
B1	B2	B3	...

sa voix pour garder l'anonymat (pour qu'on ne découvre pas sa position).

La personne en A2 va alors répondre (en transformant aussi sa voix) : « touché » si c'est Yohan, et « plouf » si c'est Emilie.

La 1^{ère} équipe qui a découvert les positions de l'autre équipe a gagnée.

MENTEUR

Nombre : min 8

Age : 8-16

Objectif : s'accorder pour prendre une décision/acquérir des connaissances (patrimoine...)/s'immerger dans la toponymie locale

But : Couler l'équipe adverse

Matériel : aucun

DEROULEMENT : les animateurs vont proposer chacun leur tour la définition d'un mot et les enfants, par petits groupes, vont voter pour l'animateur qui dit la vérité.

Utiliser des mots « patrimoine » + ou – compliqué selon l'âge (ex : drac) ou des histoires (ex : légende de ste énimie)

6

POST-IT

Nombre : min 6

Age : 10-16

Objectif : produire une succession de questions logiques

But : deviner qui on est

Matériel : papier, scotch, crayon

DEROULEMENT : chacun écrit sur un bout de papier un nom de personnage célèbre, on les mélange et on les distribue. Chacun se retrouve avec un bout de papier scotché sur son front. A tour de rôle, on pose une question (réponse oui ou non) pour deviner quel est le nom du personnage sur notre front.

TIME'S UP

Nombre : min 6

Age : 10-16

Objectif : développer ses capacités d'expression, sa culture générale

But : faire deviner les personnages ou objets décrits, mimés

Matériel : papier, crayon

DEROULEMENT : faire 2 équipes et distribuer 3 petits papiers à chacun, ils vont devoir écrire le nom de 2 personnages célèbres (vivant ou pas, réel ou pas...) que tout le monde (ou presque) peut connaître.

On peut passer une fois par tour. Un tour = 30s.

1^{er} tour : on peut expliquer, parler pour décrire l'objet ou le personnage mais on ne montre pas et on ne mime pas.

2^{ème} tour : on a le droit qu'à un mot par objet ou personnage à faire deviner.

3^{ème} tour : plus de parole, juste des mimes. (Variante : ne pas mimer l'action de l'objet mais être l'objet : beaucoup plus dur et plus drôle)

AMBASSADEUR

Nombre : 5-20

Age : 6-16

Objectif : développer ses capacités expressives

But : faire deviner le maximum de mots

Matériel : brouillon, crayon, feuille

DEROULEMENT : préparer plusieurs listes mots en amont. Le jeu comporte 4 manches (expliquer, dessiner, mimer, déchirer). Former 2 équipes (ou +). Un représentant de chaque équipe vient voir l'animateur qui lui dit le mot à l'oreille et retourne faire deviner à son équipe, celui qui trouve la réponse part chercher un autre mot auprès de l'animateur. Pause entre chaque manche pour compter les points. NB : attention si les 2 équipes devinent la même liste à ce qu'elles soient assez loin, pour ne pas se copier (ou mélanger l'ordre des listes)

7

MEMO-BOUGIE

Nombre : min 6

Age : 12-16

Objectif : développer ses capacités de mémorisation, être attentif, retour au calme

But : se souvenir des mots-dits

Matériel : bougie

DEROULEMENT : former un cercle assis (proche). L'animateur dit un mot (en rapport avec le séjour ou pas) et fait passer la bougie à son voisin qui doit dire un mot (en rebondissant sur le 1^{er}) etc... après plusieurs tours (selon niveau), on revient en arrière en retrouver tous les mots-dits. Rajouter de la difficulté : limiter le temps et éliminer, ou se rappeler du mot du voisin...

CHARADE AMERIQUEAINE

Nombre : min 15

Age : 8-16

Objectif : développer ses capacités d'expression

But : faire deviner le nom d'une œuvre

Matériel : aucun

DEROULEMENT : se mettre d'accord sur les signes à utiliser pour dire (c'est un film, un livre, une chanson, une BD, un dessin animé). Définir un signe pour demander au public de donner des déterminants.

1. Genre de l'œuvre
2. Nombre de mots : doigts de la main ouverts
3. Numéro du mot : même chose
4. Mime du mot (si le mot semble trop dur au mimeur, il peut découper le mot en syllabes) :
1/nombre de syllabes du mot (nombre de doigts posés sur l'avant bras), 2/numéro de la syllabe (même chose), 3/ mime de la syllabe

Une fois le mot trouvé ou la syllabe, on passe à un autre sans oublier de donner son numéro. Une fois le nom de l'œuvre trouvé, on change de mimeur et d'œuvre.

JEUX EN RANDO...pour agrémenter la marche

ANIMER LE PAYSAGE

Nombre : min 6

Age : 8-16

Objectif : développer son expression corporelle son sens de l'observation

But : se cacher dans le paysage

Matériel : aucun

DEROULEMENT : à faire sur une piste ou un sentier pas trop difficile

Un anim part devant avec 2 ou 3 enfants pour se cacher dans le paysage. Repérer un virage, courir pour aller se poser et s'installer le long du sentier. Se placer de manière à être vu, garder la position. On peut être immobile ou avoir un geste répétitif, on peut avoir un son associé à ce geste. Il est important d'attendre que tout le monde soit passé avant de quitter sa position (ne pas se laisser perturber !). Et on repart avec d'autres motivés ou les mêmes.

8

KALEIDOSCOPE

Nombre : min 6

Age : 10-16

Objectif : développer l'observation, comprendre le paysage

But : trouver le maximum de mots dans le paysage

Matériel : un sac de lettres à piocher, crayon, feuille

DEROULEMENT : s'installer en cours de rando au niveau d'un panorama, faire des équipes de 3-4 maxi, piocher une lettre. Ils ont 1mn pour trouver dans le paysage des éléments correspondants à la lettre piochée.

Variante : donner des contraintes (ex : une couleur, élément naturel ou humain...)

DESSIN PAYSAGE

Nombre : min 6

Age : 10-16

Objectif : favoriser la coopération, développer l'observation et l'écoute

But : dessiner un paysage qu'on nous décrit

Matériel : carton, papier, crayon

DEROULEMENT : faire des binômes. Ils s'installent assis dos à dos, l'un va dessiner, l'autre lui décrire le morceau de paysage qu'il a choisit.

CONTE MERVEILLEUX

Nombre : min 6

Age : 8-16

Objectif : ouvrir les yeux sur ce qui nous entoure/développer l'imaginaire

But : créer un conte merveilleux

Matériel : crayon, papier éventuellement

DEROULEMENT : faire des équipes de 3 ou 4. Avoir prévu quelques points d'arrêt sympathiques (des sites avec des particularités à exploiter).

1^{ère} étape : PERSONNAGE (qui?) et QUETE (pourquoi il part ?) → 2^{ème} étape : AIDE :

objet/personnage/conseil dont il aura besoin → 3^{ème} étape : RENCONTRE MALEFIQUE → 4^{ème} étape :

OBSTACLE ou REBONDISSEMENT → 5^{ème} étape : DENOUEMENT : fin de la quête

CACHE CACHE CONTE

Nombre : min 6

Age : 6-16

Objectif : développer la réactivité

But : se cacher

Matériel : aucun

DEROULEMENT : l'anim raconte une histoire, à chaque fois que le groupe entend le mot défendu, chaque individu doit se cacher au risque de se faire ensorceler.

CONTE DE RANDONNEE

Nombre : min 6

Age : 8-16

Objectif : développer l'imaginaire

But : créer un conte énumératif en calquant le canevas donné

Matériel : aucun

DEROULEMENT : commencer par raconter un conte de randonnée, lequel met en situation une succession d'objets ou de personnages jusqu'au nœud dramatique : l'événement qui fait basculer l'histoire et repartir le conteur dans un parcours inverse qui revisite chaque élément (ex : la fourmi qui va à Jérusalem). Faire des groupes puis restitution.

+ Raconter des histoires, des blagues, des énigmes, faire un blind test, marcher pieds nus... Rando'nez

PETITS JEUX... pour passer le temps

DUEL COWBOY (remake de pierre-feuille-ciseaux)

Nombre : min 2

Age : 8-16

Objectif : développer sa coordination gestuelle

But : toucher l'adversaire

Matériel : aucun

DEROULEMENT : 2 par 2, face à face, définir de 3 gestes communs :

- Un pour se protéger (le tir est évité)
- Un pour recharger (on recharge entre chaque tir)
- Un pour tirer

Les 2 cowboys tapent 2 fois sur leurs genoux puis chacun a le droit de faire le geste qu'il désire (rythme « we're rock you »). Lorsqu'un joueur est mort, le duel est fini, on peut alors recommencer. Sinon on continue, on retape sur ses genoux et on fait un geste...

VARIANTE : duel dragon ball

2 par 2, face à face, debout

- Geste pour charger : les coudes en arrière
- Geste pour se protéger : bras croisés sur poitrine
- Geste pour tirer : une main en avant (ou les 2 si on recharge 2 fois)
- Geste pour s'envoler : sur un pied, les mains en l'air
- Geste pour redescendre : les 2 pieds au sol et les mains en bas

Pour tirer quand la personne s'est envolée, il faut viser vers le haut. Si la personne qui vole veut tirer, elle vise vers le bas (si l'adversaire est à terre, ou en face s'il vole aussi)

Entre chaque geste, faire un geste de pause : des ciseaux avec les mains (les bras se croisent devant)

Trouver un son pour chaque geste !

DEFI FEUTRE

Nombre : min 1

Age : 10-16

Objectif : développer sa compréhension corporelle

But : attraper le feutre

Matériel : 1 feutre

DEROULEMENT : chacun son tour, on tente de relever le défi. Un feutre est posé par terre et il faut l'attraper avec la bouche, en ne posant que les pieds au sol (aucune autre partie du corps ne doit être en contact avec le sol).

Le truc : soit être très souple ou alors malin (faire une fente et tenir ses chevilles avec les mains).

JEU DE MAIN, JEU DE MAINTIEN

Nombre : min 2

Age : 12-16

Objectif : affiner son sens de l'équilibre

But : déséquilibrer l'autre

Matériel : aucun

DEROULEMENT : 2 par 2, face à face et assez proche (50cm environ voire moins). Mettre ses mains paume à paume avec le partenaire, pousser les mains de l'autre pour le déséquilibrer.

JEU DES PETITS CAILLOUX

Nombre : min 3

Age : 8-14+

Objectif : développer son sens de l'observation

But : se débarrasser de ses cailloux

Matériel : 3 petits cailloux par participants

DEROULEMENT : chacun met ses mains dans le dos avec ses 3 cailloux et choisit d'en mettre 0,1,2 ou 3 dans une main qu'il présente poing fermé au groupe. A tour de rôle, il faut pronostiquer le nombre total de cailloux présents entre tous les poings fermés au centre du cercle. Si on est 3, il y aura maximum 9 cailloux. On ne peut pas dire un pronostique s'il a déjà été dit. Celui qui a trouvé juste, enlève un caillou de ses mains et sera le premier à parler au prochain tour. Si personne ne trouve, on recommence !

LE WIZZZ

Nombre : min 6

Age : 8-16

Objectif : développer ses capacités de mémorisation et de reflexes

But : se faire passer une balle (ou boule de feu) imaginaire

Matériel : aucun

DEROULEMENT : Main droite = passe (« wizz ») // Bras tendu, poing fermé = barrage // Bras au dessus de la tête = pont // Mains en coupelle = envoi à la personne en face // Attraper à 2 mains + prénom = envoi à la personne de son choix

Ajouter à chaque geste, un bruitage

Si erreur : rajouter un mot ou un bruitage comme gage que la personne devra prononcer après chaque bruit du geste

GRANDS JEUX... pour se défouler



12

PRVBS : Poule Renard Vipère Bérêt Sumo

Nombre : min 6

Age : 10-16

Objectif : faire preuve d'agilité et de rapidité/intégrer la triangulation

But : marquer des points

Matériel : une queue par participant

DEROULEMENT : faire 3 équipes, les poules, les renards et les vipères, ils se mangent en triangulaire.

Manche1 : le bérêt = mettre un foulard au milieu du triangle (terrain pas trop grand mais plat et sans danger). Les équipes se sont réparties les numéros. A l'appel du numéro, un participant de chaque équipe va venir attraper le foulard et le ramener dans son camp, en faisant attention s'il est renard à ne pas se faire attraper par une vipère quand il a le foulard dans les mains et en essayant d'attraper la poule quand elle a le foulard dans les mains.

Manche2 : les queues = chaque participant s'accroche une queue au pantalon. Ils peuvent changer de numéro. A l'appel du numéro, le renard doit attraper la queue de la poule en faisant attention à ne pas se faire prendre la sienne par la vipère.

Manche3 : les sumos = chaque participant s'accroupi et à l'appel de son numéro, le renard se déplace en sautant accroupi pour mettre à terre la poule (accroupie aussi) en la poussant aux épaules en faisant attention à ce que la vipère ne le fasse pas tomber à terre.

ZAGAMORE

Nombre : min 15 et +++

Age : 10-16

Objectif : cacher quelqu'un dans un environnement naturel/se déplacer silencieusement, courir en terrain varié/s'organiser en équipe

But : découvrir le zagamore de l'autre équipe

Matériel : des points de vie (allumettes, bouts de tissus, haricot...), maquillage

DEROULEMENT : Constituer des équipes de 7 à 10 personnes.

- Un Zagamore : grand sorcier caché qui a le pouvoir de redonner des vies aux membres de sa tribu. 2 ou 3 lutins qui peuvent manger les lutins des autres tribus et qui sont les seuls à pouvoir capturer le Zagamore.
- 2 ou 3 elfes qui peuvent manger les lutins et les elfes des autres tribus.
- 2 ou 3 trolls qui peuvent manger tous les membres des autres tribus.

Chaque tribu cache son Zagamore dans un territoire donné. Il distribue un point de vie par personnage. Puis les lutins, elfes, trolls partent à la recherche de ceux des autres tribus. Si l'on croise un personnage que l'on peut attraper, on le pourchasse. Si les personnages sont de la même force (ex : lutin/lutin), on joue à pierre/feuille/ciseaux. Si on arrive à attraper une personne on lui prend son point de vie. Il doit alors aller en chercher un autre auprès de son Zagamore (et le plus vite que possible pour pas plomber le jeu).

VARIANTE :

naturaliste	Apn
Zag= campagnol	Pot de nutella
Lutin= renard	Spéléologue
Elfe= mouflon	Randonneur
Troll= sanglier	Canyonneur

S'il manque de joueurs, on peut remplacer le zagamore par un objet contenant les points de vie (attention à ne pas tricher).

LA DENT DE LA MARMOTTE

Nombre : min 15 et +++

Age : 8-14

Objectif : développer la stratégie et la rapidité/favoriser l'esprit coopératif

But : apporter la dent dans le village adverse le plus de fois.

Matériel : un terrain délimité, une dent de marmotte

DEROULEMENT : Constituer 2 équipes (chacune un village).

Une équipe doit porter la dent dans le village adverse (la dent va à l'autre équipe à chaque manche).

Un seul porteur de la dent par partie.

Les villageois (l'équipe) qui se déplacent et qui cachent la dent, ont tous les poings fermés, mais un seul a la dent et les villageois de l'autre équipe doivent trouver le porteur de la dent avant qu'il n'atteigne leur village. Un villageois ne peut attraper qu'une personne à la fois pour vérifier s'il est le porteur de la dent.

VARIANTE : Deux dents, varier le mode de déplacements...

SARDINE

Nombre : min 8

Age : 8-16

Objectif : favoriser l'esprit de découverte et d'exploration

But : trouver la sardine

Matériel : un terrain délimité

DEROULEMENT : une personne va se cacher (la sardine). Au signal, tout le groupe part à sa recherche.

Quand une personne trouve la sardine, elle se cache avec (sans bruit).

CACHE CACHE INDIEN

Nombre : min 8

Age : 8-14

Objectif : travailler la mémoire/progresser discrètement/se défouler

But : découvrir tous les signes de la tribu adverse

Matériel : maquillage (ou charbon et terre), papier, crayon

DEROULEMENT : Constituer 2 équipes composées chacune d'un sage et de guerriers. Le sage est équipé d'une feuille et d'un crayon, il reste dans son camp) les adversaires n'ont pas le droit d'y venir. Dans leur propre camp, loin du regard de la tribu adverse, chaque équipe dessine sur une joue de chaque guerrier un signe différent. Puis les guerriers évoluent dans la zone de jeu en essayant de voir le signe que portent leurs adversaires, ils communiquent ensuite ce signe à leur sage qui se charge de le noter sur le papier. Il est interdit de cacher sa joue avec sa main.

VARIANTE : 3 équipes

CACHE CACHE TOURNANT (1-2-3 soleil)

Nombre : min 8

Age : 8-14

Objectif : se déplacer avec discrétion

But : traverser une zone sans être vu par le garde

Matériel : une zone boisée

DEROULEMENT : chaque participant profite du moment où le garde fait sa sieste (10s) pour effectuer le plus long déplacement. Quand le garde observe fait sa ronde (il tourne sur place sans se déplacer) pour trouver des contrebandiers, ceux-ci doivent être très bien cachés au risque de repartir à leur point de départ.

L'ASSASSIN

Nombre : min 8

Age : 12-16

Objectif : développer le sens du camouflage et la rapidité dans le déplacement/ favoriser la coopération dans la poursuite

But : L'assassin assassine

Matériel : une zone boisée (cachettes), sac pioche, papier, crayon

DEROULEMENT : sur chaque papier, on est écrit « victime » sauf sur un « assassin ». Tout le monde pioche 1 papier et part se cacher. Quand tout le monde est caché, le jeu commence. Celui ayant tiré le mot assassin doit toucher les autres personnes. Une personne touchée devient assassin avec l'assassin.

LE CODE SECRET

Nombre : min 6

Age : 10-16

Objectif : développer le sens du camouflage et la rapidité dans le déplacement/ favoriser la coopération dans la stratégie

But : découvrir le code secret de l'autre tribu

Matériel : une zone boisée (cachettes), papier, crayon, 2 grilles de codes secrets + 2 grilles vierges (le nombre de cases varie avec l'âge et la durée du jeu), des queues

DEROULEMENT : chaque équipe reçoit sa grille de code secret et dispose d'un petit temps pour trouver une place à leur tribu et délimiter leur camp (la grille doit rester visible et non cachée). Au top départ, les équipes partent à la recherche du camp adverse. Lorsqu'il le trouve, ils peuvent rentrer dans le camp délimité et regarder la grille (2 équipiers ne peuvent pas être en même temps dans le camp adverse). Après avoir mémorisé les symboles, le joueur retourne le noter sur sa grille vierge dans son camp. Attention, s'il croise un adversaire, un duel s'engage ou une fuite, le but est de ne pas se faire prendre sa queue (ce qui nous oblige à retourner en chercher une au camp). L'équipe qui pense avoir complété sa grille en 1^{er} doit arriver la 1^{ère} au spot du maître du jeu, ce qui stoppe alors la partie. Ensuite comptage de points (bons symboles au bon endroit).

Ω	£	☀	♂	...
Ж	@	■	♥	...

UNE PETITE CHANSON...POUR LE PLAISIR

(non ce n'est pas herbert léonard)

Le vagabond, Yves Jacquet

*C'est la vie qui vient qui va, Je ne sais
pas où elle mène Et la route qui s'en
va
Je ne sais où m'emmènera.*

*A travers les plaines, A
travers les monts, Je vais le
coeur en fête, Je suis un
vagabond.*

*Ma vie n'est pas toujours drôle, Parfois il
pleut, parfois il neige, Mais quand le beau
temps revient Je suis joyeux et le montre bien
!*

Refrain

*Les gens me montrent du doigt Et leur
regard n'est pas amène, Mais je me
moque bien d'eux,
Car je sais qui est le plus heureux.*

Refrain

*Je ne suis pas malheureux, Quoiqu'on en
dise et quoiqu'on fasse
Si j'en ai pas de maison
J'ai dans mon cœur tant de chansons.*

Refrain



**Vous êtes autorisé·e à partager ce travail, sans
utilisation commerciale, en citant la source, en
intégrant un lien vers la licence Creative Commons.**