

Fiche animateurs

Nombre de pages : 8

## 10 JEUX À FAIRE EN PETIT GROUPE À L'ÉCOLE, EN COLONIE DE VACANCES, EN MINI-CAMP OU CAMP D'ADOS,...

Cette fiche est destinée aux directeurs et animateurs de colonies ou centres de vacances, mini-camps, camps d'ados, etc... Elle présente 10 jeux à organiser avec de petits effectifs (4 à 10 participants), en intérieur ou extérieur.

Keezam met à votre disposition une gamme de fiches pratiques "Jeux et activités", qui sont en accès libre sur le site [www.keezam.fr](http://www.keezam.fr)

N'hésitez pas à les utiliser.

### LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM...

Les **Fiches animateurs** proposées par Keezam sont destinées à tous les organisateurs de séjours et voyages avec des mineurs, hors du cadre scolaire : colonies et centres de vacances, déplacements sportifs, séjours à thème, groupes scouts, CE,...

Pratiques, elles facilitent le travail des responsables, organisateurs comme accompagnateurs, et aident à la réussite des voyages.

Toutes les **Fiches animateurs** sont accessibles sur le site [www.keezam.fr](http://www.keezam.fr)



### Durant vos séjours, vous disposez d'une boîte vocale et d'un blog pour rassurer les parents.

Keezam met **gratuitement** à la disposition des responsables de colonies de vacances, voyages scolaires, camps d'ados, séjours sportifs,...

- **Une boîte vocale**, pour donner facilement des nouvelles aux parents,
- **Un blog**, pour leur montrer les photos du séjour.

Au retour, **l'album photo du séjour vous est offert.**

Pour en profiter : <http://www.keezam.fr>

## 10 JEUX À ORGANISER EN PETIT EFFECTIF DURANT UNE COLO, UN CAMP, UN CENTRE DE VACANCES,...

Les jeux présentés sur cette fiche peuvent être organisés pour de petits groupes d'enfants ou d'ados, à partir de 4 participants.

Ils ne nécessitent en général aucun matériel, ou un matériel élémentaire de base.

\*\*\*



### Le ballon rasé

#### Objectifs du jeu.

- Faire preuve d'adresse et de rapidité.

#### Déroulement et règles du jeu.

Il s'agit dans ce jeu de raser le plus vite possible un ballon de baudruche, en évitant évidemment de le faire éclater.

L'animateur aura auparavant gonflé une série de ballons de baudruche, en veillant à ce qu'ils soient tous gonflés de la même façon.

Les joueurs sont répartis par équipes de deux. Puis les ballons sont recouverts de crème à raser. Au top départ donné par l'animateur, un équipier de chaque équipe tient le ballon d'une seule main, par le nœud, pendant que son coéquipier essaye de le raser sans le faire éclater.

Il est interdit d'utiliser un autre instrument que le rasoir – la lame de celui-ci devant être contre le ballon – pour le raser. La première équipe qui réussit à enlever toute la mousse sans faire éclater son ballon a gagné.

#### Variantes.

Une fois les ballons gonflés, et avant de les recouvrir de mousse à raser, chaque équipe s'isole et dessine sur un ballon le bonhomme le plus original, ou amusant, ou effrayant... Les ballons sont ensuite recouverts de mousse, puis échangés, de telle façon que le rasage permette à chaque équipe de « découvrir » un bonhomme.

#### Conseils.

Ce jeu nécessitant l'usage de rasoirs à main, privilégier les petits groupes, et veiller à l'usage qu'en font les joueurs.

Si le jeu se déroule à l'intérieur... prévoir aussi un peu de ménage après !

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	4 ou plus
Durée du jeu	5 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	- Ballons de baudruche - Mousse à raser - Rasoirs manuels

## La course entravée

### Objectifs du jeu.

- Travailler l'équilibre et la vitesse.
- Être solidaire et collaborer.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	4 ou plus
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	Ficelle ou cordelette

### Déroulement et règles du jeu.

... ou comment gagner une course lorsqu'on est attachés les uns aux autres.

Les joueurs se répartissent en équipes de 2, 3 ou 4 selon le nombre de participants. Les membres de chaque équipe se mettent côte à côte, puis l'animateur leur lie les chevilles avec de la ficelle, de telle façon que seuls ceux situés aux extrémités conservent un pied libre.

Les équipes doivent effectuer le plus rapidement possible un parcours préparé à l'avance et comportant au besoin des obstacles : contourner un arbre, escalader un tronc, passer sous une branche basse, etc...

L'équipe qui boucle le parcours le plus rapidement a gagné.

### Variante.

Pour renforcer la solidarité entre les membres d'une même équipe, on établit que chaque chute d'une équipe, ou d'un de ses membres, pénalise celle-ci d'un temps défini au préalable – 5 ou 10 secondes – qui s'ajoutera au temps réalisé.

### Conseil.

Veiller à ce que le terrain ne comprenne pas de trous ou racines dangereuses.

## Les triplés

### Objectifs du jeu.

- Observer et mémoriser.
- Faire preuve de rapidité.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	4 ou plus
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	10 minutes
Lieu	Intérieur
Matériel	Séries d'objets divers

### Déroulement et règles du jeu.

« Les triplés » est un jeu de rapidité et d'observation.

En l'absence des joueurs, l'animateur dispose sur une table, une série de petits objets divers : couverts, cartes à jouer, dès, brosses à dents, cailloux, lunettes, ficelles, crayons, pièces de monnaie, etc... Tous les objets sont par paire, excepté un objet que l'on retrouve trois fois. Il faut qu'il y ait au moins 12 à 15 séries d'objets différents sur le plateau.

Un carton ou un tissu recouvre la table.

Les joueurs sont disposés autour de la table. L'animateur soulève le cache 10 secondes, puis le repose. Le joueur qui annonce en premier l'objet en triple a gagné.

### Variante.

Une variante consiste à cacher les objets sous un tissu opaque. A tour de rôle, les joueurs disposent de 20 secondes pour, en usant uniquement du toucher, déterminer l'objet en triple.

### Conseil.

Le jeu se complique avec des objets petits, ou des séries aux caractéristiques proches : séries de pièces de monnaie, de cartes à jouer, de vis, d'écrous,...

### La course à la valise

#### Objectifs du jeu.

- Faire preuve de rapidité et d'agilité.

#### Déroulement et règles du jeu.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	6 ou plus
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	10 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	- 1 valise ou 1 sac - de vieux vêtements

Un jeu où il s'agit de gagner une course par équipe, affublé d'un accoutrement grotesque et inattendu.

Les joueurs forment des équipes de 3 à 5 personnes. L'animateur remet à chaque équipe une valise ou un sac de voyage, fermé, et dans lequel il a mis des vêtements et accessoires que les participants devront revêtir pour courir. Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe ouvre la valise, s'habille avec tous les vêtements ou accessoires qu'il y trouve, accomplit le parcours déterminé (qui peut comporter quelques difficultés), remet les vêtements et accessoires dans la valise puis la transmet à son coéquipier, qui s'habille à son tour et part.

L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs auront effectué le parcours ainsi habillés en un minimum de temps.

### Conseils.

Les vêtements et accessoires choisis seront mis à rude épreuve et ne doivent rien craindre du tout. Pour éviter d'éventuelles contestations, mieux vaut tirer au sort la valise destinée à chaque équipe.

La course sera d'autant plus amusante que le contenu de chaque valise aura été choisi dans ce but : jupe ou vieux jupon, chaussures à talon ou chaussures de ski (voire même une de chaque), veste taille XXL, chapeau haut de forme, lunettes, bijoux, etc.

**Pour partager les photos  
du séjour avec les parents,  
déposez-les sur votre blog.**

Pour en profiter : <http://keezam.fr>

### La course des morceaux de coton

#### Objectifs du jeu.

- Être précis.
- Faire preuve de rapidité.

#### Déroulement et règles du jeu.

Une activité beaucoup plus calme et amusante qu'une course de Formule 1 !

Sur une table est dessiné (à la craie), ou symbolisé un parcours à l'aide de quelques objets

Chaque joueur est muni d'une paille. En gardant les mains dans le dos et en soufflant dans sa paille, il doit diriger un petit morceau de coton le plus rapidement possible le long du parcours, jusqu'à franchir la ligne d'arrivée.

Le joueur peut faire avancer son bout de coton en soufflant, ou l'attirer en aspirant dans la paille. Mais il lui est interdit de le toucher, ou de le pousser en utilisant pour cela sa paille.

En cas de « sortie de route », le morceau de coton est replacé à l'endroit où il est sorti du circuit.

Le gagnant est celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier.

#### Variante.

En fonction du nombre de participants, on peut organiser des courses individuelles « contre la montre », ou des courses collectives. Si la course est collective, chaque bout de coton est alors marqué à la couleur de son pilote, et les joueurs jouent l'un après l'autre.

#### Conseils.

Sans le toucher ni toucher son véhicule, rien n'interdit de déconcentrer un pilote adverse en le faisant rire au bon moment...

### Mimes en chaîne

#### Objectifs du jeu.

- Observer et mémoriser.
- Reproduire en mimant.

#### Déroulement et règles du jeu.

Mimes en chaîne est une variante du traditionnel téléphone arabe, dans lequel le mime remplace la voix.

A l'abri des regards et des oreilles indiscretes, le premier participant (qui peut être un animateur) raconte une courte histoire au second participant. Celui-ci doit la raconter au 3eme en la mimant, toujours à l'abri des regards. Le 3eme doit la mimer au 4eme, et ainsi de suite...

Quand l'histoire est ainsi passée de mime en mime, le dernier raconte l'histoire (ou ce qu'il en a compris) au groupe, et l'on compare alors avec la version originale.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	4 ou plus
Durée du jeu	10 à 30 minutes
Préparation	2 minutes
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	- 1 table - des pailles - du coton

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	5 ou plus
Durée du jeu	10 à 20 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

### Conseils.

Il est préférable que l'inventeur de l'histoire soit un animateur, au moins pour débiter, et qu'il s'assure que celle-ci puisse être facilement être mimée.

A partir de 8 participants, il vaut mieux faire deux groupes distincts, ce qui n'empêche pas de réunir tout le monde en fin de jeu pour comparer les différentes versions d'histoires.

### Le mot passe partout

#### Objectifs du jeu.

- Être imaginatif.
- Faire preuve d'esprit de déduction.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	5 ou plus
Durée du jeu	10 à 20 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

#### Déroulement et règles du jeu.

Un joueur est désigné (ou tiré au sort) pour sortir de la pièce. Pendant son absence, les autres joueurs choisissent un mot homonyme (par exemple vers/vert/verre/ver) ainsi qu'un second mot pour le remplacer.

Lorsque le joueur qui était absent revient, les autres parlent, mais en utilisant à chaque fois le mot remplaçant à la place de l'homonyme :

- *J'ai vu un énorme gloups hier dans les plantes.*
- *De quelle couleur était-il ? Pas gloups j'espère !*
- *Gloups où allait-il ?*
- *Je ne l'ai pas suivi. J'avais soif, je suis allé boire un gloups.*

Lorsque le joueur qui était absent a deviné le mot homonyme, le dernier joueur a avoir parlé sort à son tour, et un nouvel homonyme est choisi...

Quand l'histoire est ainsi passée de mime en mime, le dernier raconte l'histoire (ou ce qu'il en a compris) au groupe, et l'on compare alors avec la version originale.

### Conseils.

Le mot remplaçant peut être gloups, mais aussi marteau, banane ou élastique... ou n'importe quel autre. Ce qui rend alors les dialogues plus absurdes et amusants.

Pour éviter les blancs, il est préférable que chaque participant prépare quelques répliques avant de faire rentrer le joueur désigné dans la pièce.

### Le mot maudit

#### Objectifs du jeu.

- Être imaginatif.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	4 ou plus
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	Aucun

#### Déroulement et règles du jeu.

Le but du jeu est d'essayer, dans un laps de temps donné, de faire dire à un participant un mot défini auparavant.

Deux joueurs sont tirés au sort, dont l'un sort de la salle. Durant ce temps les autres joueurs choisissent un mot. Le joueur isolé est alors rappelé. Le second joueur tiré au sort dispose d'un temps

## LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM

limité (3 à 4 minutes), pour essayer de lui faire dire le mot maudit, mais sans jamais prononcer lui-même ce mot.

Si le joueur questionné prononce le mot maudit durant le temps imparti, son interviewer marque un point. Dans le cas contraire, ou si l'interviewer prononce le mot maudit, il sort à son tour de la salle et un autre interviewer est tiré au sort.

### Variante.

Selon le nombre de participants, on peut choisir deux interviewers qui travaillent alors en équipe.

### Conseils.

Plus les mots choisis sont incongrus ou inattendus, et plus le jeu devient amusant. S'assurer toutefois que les mots choisis sont connus par les joueurs.

## Les portraits découverts

### Objectifs du jeu.

- Observer et déduire.
- Faire preuve de réactivité.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	4 ou plus
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

### Déroulement et règles du jeu.

Dans ce jeu, il s'agit de deviner le plus rapidement possible à qui appartient un portrait... dont on ne voit qu'un morceau.

Avant le jeu, l'animateur prépare 3 ou 4 photos, au format A4, de personnalités connues de tous. Chaque photo est totalement recouverte de post-it de formats différents. Sur chaque post-it un numéro, compris entre 1 et 6 est inscrit. Chaque photo possède tous les chiffres, mais placés à des endroits différents et sur des post-it de formats différents.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le joueur qui lance le dé doit retirer (ou indiquer à l'animateur qui le retire) un post-it marqué du numéro indiqué sur le dé, sur l'un des portraits au choix.

Le but du jeu est de deviner qui se cache derrière les post-it le plus rapidement possible. Les joueurs n'ont le droit de proposer un nom, et un seul, qu'après avoir retiré un post-it.

### Variante.

Il est possible de comptabiliser les points obtenus par chacun de la façon suivante : les joueurs ont tous un crédit de 20 points en début de partie. Ils perdent un point à chaque post-it enlevé. Ils perdent 2 points lorsque le nom qu'ils proposent est faux. Ils gagnent 10 points lorsqu'ils donnent la bonne réponse.

### Conseil.

Plus les post-it recouvrant les portraits sont petits, et plus le jeu peut durer longtemps.

Les portraits à deviner doivent être connus de tous : acteurs, chanteurs, sportifs, animateurs télé, enfants ou animateurs du groupe, animaux, etc.

### Balle au vent

#### Objectifs du jeu.

- Collaborer en équipe.

#### Déroulement et règles du jeu.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	4 à 10
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	- 1 table - 1 balle de ping-pong

Comment jouer au ping-pong à plusieurs, sans raquettes, sans table, et sans aucun sérieux non plus ?

Les participants sont répartis en deux équipes (A et B) de 2 à 5 joueurs. Chaque équipe désigne un gardien de but qui se tient face à un des plus petits cotés de la table. Les autres joueurs se répartissent le long des deux grands cotés de la table, en alternant : équipe A, équipe B, équipe A.

L'objectif est de marquer des buts, en faisant sortir la balle par le petit côté défendu par l'équipe adverse. **Pour faire avancer la balle, les joueurs ne peuvent que souffler dessus.**

La balle est mise en jeu au centre de la table. Si elle tombe par un des grands cotés, elle est remise en jeu au centre. Si elle tombe par un des petits cotés, l'équipe adverse (à celle du gardien) marque un but.

Les joueurs n'ont le droit de toucher ni la table, ni la balle. La partie se joue en 11 points.

#### Variante.

En fonction du nombre de joueurs, et de la taille de la table, on restreint les mouvements des joueurs. Par exemple, ils doivent rester assis sur des chaises. Ou sont debout mais n'ont pas le droit de bouger les pieds et de se toucher.

#### Conseils.

Un des meilleurs moyens de faire progresser la balle est de jouer véritablement « en équipe », en se faisant des passes de part et d'autre de la table.

Un des meilleurs moyens de « couper le souffle » de l'équipe adverse est de les faire rire au bon moment... ce qui n'est en aucun cas interdit.

Ne pas tenter en extérieur par grand vent !