



Fiche animateurs

Nombre de pages : 9

10 PETITS JEUX POUR ANIMER LES SOIRÉES ET VEILLÉES EN COLO, CAMP D'ADOS, VOYAGE DE CLASSE,...

Cette fiche est destinée aux enseignants ainsi qu'aux directeurs et animateurs de colonies ou centres de vacances, mini-camps, camps d'ados, etc...

Elle présente 10 petits jeux permettant d'animer les soirées, à l'intérieur comme à l'extérieur... et préparer le coucher.

Keezam met à votre disposition une gamme de fiches pratiques "Jeux et activités", qui sont en accès libre sur le site www.keezam.fr

N'hésitez pas à les utiliser pour organiser vos séjours.

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



Rassurer les parents,
c'est facile !

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 PETITS JEUX POUR ANIMER LES VEILLÉES, EN COLONIE DE VACANCES, CAMP, VOYAGE SCOLAIRE,...

Cette fiche présente une série de petits jeux, faciles à organiser, et pratiques pour animer une soirée ou veillée avec des enfants ou adolescents.

Prévus pour des enfants et ados à partir de 6 ans, ils occupent entre 5 minutes et 1 heure, et peuvent être organisés les uns après les autres.



Chapi-Chapeau

Objectifs du jeu.

- Faire preuve d'imagination et d'esprit de déduction.
- Être rapide.

Déroulement et règles du jeu.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	10 à 30
Durée du jeu	15 à 60 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Papier et crayons • 1 chapeau ou sac • 1 montre

Comment faire deviner le plus de mots possibles à ses coéquipiers, en une minute chrono ?

Avant de commencer, chaque joueur inscrit – en silence et sans rien montrer à ses voisins – sur de petits bouts de papier 3 à 5 mots en lien avec un univers défini par l'animateur : le sport, la nature, le cinéma, la musique, la publicité, les héros, les romans, etc... Chaque papier doit comporter qu'un seul mot. Les papiers sont ensuite pliés en quatre, puis regroupés dans un chapeau (ou un sac ou n'importe quel contenant).

Les joueurs forment alors des équipes de 2 à 4 joueurs, selon l'effectif du groupe.

Une équipe est tirée au sort pour débiter le jeu. L'un des membres de l'équipe pioche un papier au hasard, et dispose d'une minute pour faire deviner à ses coéquipiers le mot inscrit, sans évidemment le prononcer. Si les coéquipiers trouvent le mot avant la fin du temps autorisé, un second papier est tiré au sort, et ainsi de suite tant que la minute n'est pas écoulée.

Chaque mot deviné fait gagner un point à l'équipe concernée. A la fin de la minute, un autre équipe prend le relais. Quand toutes les équipes ont joué, un nouveau tour commence avec des règles de plus en plus difficiles.

Au premier tour, le joueur qui tire au sort un papier peut prononcer autant de mots qu'il veut pour aider à ses coéquipiers. Il peut aussi utiliser le mime. Mais il lui est interdit d'épeler le mot, ou d'utiliser un synonyme ou un mot trop proche.

Au deuxième tour (une fois que toutes les équipes ont joué une première fois), le joueur qui tire le papier n'a le droit de prononcer que 1 mot pour aider ses coéquipiers. Ceux-ci peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.

Au troisième tour, le joueur qui tire le papier n'a plus droit à aucune parole. Seul le mime est autorisé. Les coéquipiers ont le droit de faire autant de propositions qu'ils le veulent.

A la fin du troisième tour, on comptabilise les points de chaque équipe.

Variantes.

En fonction de l'âge des joueurs, on peut adapter les règles :

- 1 – Au deuxième tour, le joueur qui tire au sort un papier a droit à 2 ou 3 mots pour guider ses coéquipiers, au lieu d'un seul.
- 2 – Les joueurs ont aussi le droit d'utiliser le dessin pour se faire comprendre. A ce moment là, le jeu se déroule en quatre tours. Le joueur qui tire au sort un papier a droit au mime ET au dessin au troisième tour, puis uniquement au mime au dernier tour.
- 3 – Pour accélérer le rythme, on peut réduire à 45 secondes le temps disponible pour deviner le mot, ou limiter le nombre de réponses autorisées à 10.
- 4 – Pour les plus jeunes joueurs, il est possible, avant de commencer à parler ou mimer, de remettre dans le chapeau un mot estimé trop difficile pour en tirer un second.

Conseils.

Mieux vaut prévoir un nombre important de mots en début de partie, et les éliminer au fur et à mesure qu'ils sont devinés. A chaque partie, changer radicalement d'univers, pour éviter que les mêmes mots reviennent, de plus en plus faciles à deviner.

Le marché de Padi-Pado

Objectifs du jeu.

- Observer, déduire et trouver la règle du jeu.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	12 à 30
Durée du jeu	5 à 15 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Au marché de Padi-Pado, on trouve des bananes et des pâtes, mais ni riz ni oranges. Pourquoi ?

Les joueurs sont regroupés en cercle autour du ou des animateurs, qui sont les vendeurs du marché de Padi-Pado. A tour de rôle, les joueurs s'adressent aux vendeurs : « *Au marché de Padi-Pado, je voudrais acheter...* ». Si l'article recherché contient un « i » ou un « o », le vendeur n'en a pas. Si par contre il ne contient ni « i », ni « o », on en trouve facilement au marché de Padi-Pado.

Le jeu consiste à trouver le plus rapidement possible pourquoi on peut acheter des bananes ou des amandes, mais ni abricots ni saucisson.

Variante.

Il existe de nombreuses variantes de ce jeu, dont notamment La valise. Un animateur est au centre des joueurs, une valise ouverte à ses pieds. A tour de rôle, chaque joueur fait une proposition « *Je pars en voyage, et dans ma valise je mets...* ». Selon la règle établie par l'animateur, celui-ci accepte ou pas l'objet proposé.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la règle, il lève la main, et l'énonce.

Conseil.

Il convient d'adapter la règle à l'âge des joueurs. Par exemple :

- Sont absents du marché de Padi-Pado tous les articles dans lesquels on entend les sons « o » ou « i » – rôti, chapeau, agneau, vélo,... – quelle que soit son orthographe.
- Ou sont absents uniquement les articles dont le nom contient les lettres « i » ou « o », associés à la sonorité « i » ou « o ». On ne trouve ni rôti, ni vélo, mais on y trouvera de l'agneau et des chapeaux.
- Ou sont absents les articles qui contiennent la lettre « i » ou « o », que l'on entende ou pas les sons « i » ou « o ». Le rôti est absent, mais les œufs et le lait aussi.

La bataille des chants

Objectifs du jeu.

- Chanter.
- Faire preuve de réactivité.

Age	12 ans et +
Nb de joueurs	8 et plus
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Ce jeu est à réserver à des enfants ou ados qui possèdent un répertoire de chants assez riche.

On organise les joueurs en équipes de 3 à 6.

L'animateur propose un thème, ou plusieurs thèmes dont l'un sera tiré au sort. Les équipes disposent de 3 minutes pour se préparer, chacune dans son coin. Au la fin de ce temps, elles doivent s'affronter en chantant des chansons se rapportant au thème. Une équipe débute, la suivante la coupe en débutant un autre chant, la troisième équipe enchaîne, etc...

Dès qu'une équipe n'a plus d'idées, elle sort de la partie. L'équipe qui dure le plus longtemps gagne un point, puis on recommence en prenant un autre thème.

Quelques idées de thèmes : le sport, l'amour, l'aventure, la boisson, les voyages, les filles, le cinéma, l'amitié, la galère, les génériques d'émission, les berceuses,...

Conseils.

Avant de commencer, établir clairement les règles du jeu – la chanson doit-elle parler du thème choisi ? ou juste avoir un rapport ? peut-on chanter en anglais ? les musiques seules sont-elles admises, etc... – pour éviter les contestations ultérieures.

**Utilisez votre blog
pour montrer aux parents
les photos du séjour.**

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

Radio crochet

Objectifs du jeu.

- Chanter.
- Faire preuve de réactivité.

Age	12 ans et +
Nb de joueurs	8 à 20
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Ce jeu est proche de « **La bataille des chants** », mais en individuel. Il est nécessaire que les participants disposent d'un répertoire de chants... et d'une aisance suffisante pour chanter en public !

Les joueurs sont disposés en cercle, autour de l'animateur.

L'animateur passe d'un joueur à l'autre. Quand il tape sur la tête d'un joueur, celui-ci doit immédiatement débiter une chanson. Lorsque l'animateur lui retape sur la tête, il s'arrête.

Un joueur qui met plus de 5 secondes pour trouver et débiter une chanson est éliminé. Un joueur qui chante une chanson qui a déjà été chantée est lui aussi éliminé.

Le vainqueur est celui qui réussit à tenir le plus longtemps.

Conseils.

L'animateur peut s'amuser à activer le même joueur plusieurs fois de suite. De la même façon, rien n'interdit de faire démarrer 2 ou 3 joueurs en même temps. A eux de réussir à chanter au milieu du brouhaha...

Le jeu des radios

Objectifs du jeu.

- Improviser.
- Faire preuve de réactivité et d'imagination

Age	12 ans et +
Nb de joueurs	4 à 10
Durée du jeu	5 à 10 minutes
Préparation	aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Comme « **Radio Crochet** » dont il est proche, ce jeu nécessite de ses participants une aisance suffisante pour improviser en public, et une bonne réactivité.

Les joueurs sont disposés face à l'animateur. Chacun représente une radio, chaque radio étant spécialisée : radio d'information, radio sportive, radio musicale, radio « jeunes », radio d'humour, radio rock, radio météo, radio culinaire, radio étrangère,...

L'animateur allume et éteint les différentes radios comme bon lui semble, soit en tournant un bouton imaginaire face à la radio choisie, soit en effectuant un geste convenu à l'avance (par exemple : Toucher l'épaule droite = allumer la radio ; toucher l'épaule gauche = éteindre la radio).

Dès qu'une radio ne fonctionne pas correctement, bafouille, se répète ou se trompe de programme, l'animateur l'éteint définitivement. Si une radio ne démarre pas dès le signal donné, elle est aussi éteinte. L'animateur peut allumer plusieurs radios en même temps.

Le vainqueur est la dernière radio en fonctionnement.

Bonjour Monsieur Dupond !

Objectifs du jeu.

- Être attentif, mémoriser et identifier les voix.

Déroulement et règles du jeu.

Ce jeu nécessite que les enfants se connaissent relativement bien. A éviter donc en tout début de séjour ou de colonie de vacances.

Les joueurs sont debout et forment un cercle. L'un d'eux est tiré au sort pour être Monsieur Durand. On lui donne un bâton (manche à balai, canne..), on lui bande les yeux, et on le place au milieu du cercle.

Les autres joueurs tournent lentement en rond, autour de Monsieur Durand.

Dès que Monsieur Durand tape le sol avec son bâton, les autres joueurs s'immobilisent. Monsieur Durand pointe alors son bâton dans une direction, en disant « *Bonjour, Monsieur Dupond !* ». Le joueur désigné par le bâton doit, sans modifier sa voix, répondre « *Bonjour, Monsieur Durand !* ».

Si Monsieur Dupond réussit à identifier Monsieur Durand (à donner son nom), il marque un point et le joueur identifié prend la place de M. Dupond.

Variante.

Il existe une variante de ce jeu, appelée « **Devine qui c'est** ». Les joueurs sont assis en cercle, excepté l'un à qui l'on bande les yeux. Un animateur le fait tourner 3 ou 4 fois sur lui-même, puis lui fait toucher un des joueurs assis, en disant « *Devine qui c'est* ». Le joueur touché répète 3 fois « *Devine qui c'est* ». (En déguisant ou pas sa voix, selon les règles établies). Si le joueur qui a les yeux bandés donne le bon nom, les deux joueurs échangent leurs rôles. Sinon, l'animateur lui fait toucher un autre joueur.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	• 1 foulard • 1 bâton ou canne

La princesse et le dragon

Objectifs du jeu.

- Être attentif.
- Se déplacer en silence.

Déroulement et règles du jeu.

Il s'agit de délivrer la princesse... sans se faire attraper par le dragon.

Deux joueurs sont désignés ou tirés au sort, l'un pour être la princesse, l'autre pour être le dragon.

La princesse est assise sur une chaise, et attachée à celle-ci par des foulards ou morceaux de corde. Le dragon a les yeux bandés. Les autres joueurs sont disposés en cercle, à 4 ou 5 mètres de distance de la princesse.

Au signal, les joueurs essaient d'approcher de la princesse pour défaire les nœuds et la délivrer, sans être touchés par le dragon. Si un joueur est touché par le dragon, il est éliminé.

Le jeu se termine lorsque la princesse est délivrée, ou lorsque tous les joueurs ont été éliminés. Le dragon est alors vainqueur.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	8 à 15
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	• 1 chaise • Des foulards ou cordes

Conseils.

Pour approcher la princesse sans se faire remarquer, il faut progresser en silence. Mais rien n'interdit de faire diversion, et d'attirer l'attention du dragon pour l'éloigner de la princesse.

Si la princesse est un garçon, on parlera alors de « prince » à délivrer.

Le travail à la chaîne

Objectifs du jeu.

- Être attentif et réactif.
- Utiliser au mieux son vocabulaire.

Age	6 à 18 ans
Nb de joueurs	8 à 20
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	30 à 60 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Selon le nombre de participants, on organise une seule équipe – les joueurs jouent alors les uns contre les autres – ou plusieurs équipes – qui sont alors en compétition les unes contre les autres.

Le principe du jeu est simple : le premier joueur dit une phrase. Le second joueur doit immédiatement enchaîner sur une phrase débutant par le dernier mot prononcé par le premier joueur. Le troisième enchaîne avec une phrase débutant par le dernier mot prononcé par le second joueur. Et ainsi de suite, le plus rapidement possible.

Si tous les joueurs jouent ensemble, un joueur qui se trompe de mot, ou reste silencieux plus de 5 secondes est éliminé, et le joueur suivant redémarre avec une nouvelle phrase.

Le gagnant est le dernier joueur restant en course.

Si plusieurs équipes jouent l'une contre l'autre, chacune a alors un arbitre qui s'assure de la validité des enchaînements et élimine les joueurs qui se trompent ou restent silencieux plus de 5 secondes. Il est dans ce cas totalement interdit à un joueur d'aider un autre joueur de son équipe.

Variantes.

Pour les plus jeunes, on peut adapter ce jeu en jouant uniquement sur les finales des mots, à la façon de la chanson « *j'en ai marre, marabout, bout de ficelle, selle de cheval...* ». L'animateur lance alors le premier mot ou bout de phrase, et les joueurs doivent enchaîner en débutant à chaque fois par la sonorité qui terminait le mot précédent.

Pour les plus âgés, il est possible d'ajouter une difficulté supplémentaire en définissant un thème auquel chaque phrase doit correspondre (la musique, le cinéma, la cuisine, le sport,...), ou en imposant à chaque joueur un mot précis à placer au cours du jeu. Si un joueur sort du thème ou ne réussit pas à placer le mot qui lui est imposé, il est pénalisé.

Les joutes oratoires

Objectifs du jeu.

- Développer l'imagination et l'esprit de répartie.
- Défendre une opinion, une idée.
- Se produire en public.

Age	10 à 18 ans
Nb de joueurs	6 à 20
Durée du jeu	15 à 45 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Où comment apprendre à débattre... quitte à faire preuve de la plus pure mauvaise foi !

Selon le nombre de participants, on organise des joutes individuelles ou en équipe de 2 ou 3 joueurs.

Sur un thème donné, qui peut être tiré au sort, deux joueurs ou deux équipes s'affrontent. Ils doivent défendre des points de vue diamétralement opposés, et convaincre l'auditoire de la justesse de leur position. Tous les arguments sont bons, à partir du moment où ils emportent l'adhésion du public. Les thèmes choisis peuvent être sérieux, techniques, culturels, humoristiques ou même totalement absurdes.

En début de partie, les participants disposent de 2 ou 3 minutes pour mettre au point leur argumentation. Les joutes ont une durée limitée (5 minutes), puis les spectateurs sont invités à voter pour désigner le vainqueur.

Quelques exemples de thèmes, à adapter à l'âge et au bagage culturel des participants :

- Mars ou twix ?
- Douche ou bain ?
- Théorème de Pythagore ou Théorème de Thalès ?
- A quelle température est l'eau tiède ?
- 32 ou 52 cartes ?
- Rue ou avenue ?
- Pour ou contre les vis à tête fraisées ?
- Faut-il abolir la purée ?
- etc...

Les sketches d'improvisation

Objectifs du jeu.

- Travailler l'imaginaire.
- Improviser et se produire en équipe.
- S'amuser !

Age	6 à 18 ans
Nb de joueurs	8 à 20
Durée du jeu	30 à 60 minutes
Préparation	15 minutes
Lieu	Intérieur
Matériel	Selon les besoins

Déroulement et règles du jeu.

Il s'agit d'organiser de petits matchs d'improvisation, à partir de thèmes imposés.

Avant la soirée, les animateurs inventent quelques petits scénarios (ou scenarii, au choix !), simples, dont ils écrivent la trame en quelques lignes. Les scénarios sont mis sous enveloppe.

Les joueurs sont organisés en équipes homogènes de 4 à 6 participants. Chaque équipe tire une enveloppe, puis s'isole dans une pièce (ou un coin de la pièce) durant 5 à 10 minutes pour distribuer les rôles et préparer un sketch sur la base du scénario tiré au sort. Il est important que tous les membres d'une équipe y tiennent un rôle.

A la fin de ce petit temps de préparation, un ordre de passage est tiré au sort, puis chaque équipe présente son sketch devant les animateurs et les autres équipes.

En fonction de l'âge et de l'aisance des participants, les scénarios peuvent être plus ou moins directifs. Pour les plus jeunes (6 – 8 ans), il est prudent d'intégrer un animateur à chaque équipe

qui joue alors le rôle de metteur en scène, peut aider pour les déguisements si besoin est, mais n'a pas le droit de monter sur scène.

Plus les participants sont âgés, et plus le scénario peut imposer de contraintes, amusantes ou absurdes. Par exemple :

- Tous les rôles féminins doivent être joués par des garçons, et inversement.
- Les dialogues doivent comporter les mots « brosse à dents » et « crêpe suzette », qui n'ont évidemment aucun rapport avec le thème.
- La pièce doit être jouée en vers.
- Il s'agit d'un film muet.
- Votre sketch doit comporter une partie chantée.
- L'un de vos personnages est aveugle.
- etc...

La prestation de chaque équipe est jugée à l'applaudimètre, ou notée par les spectateurs à la façon de l'école des fans (où de toute façon tout le monde gagne !).

Quelques exemples de scénarios :

- 1 – En arrivant sur Mars, le robot Curiosity tombe nez à nez sur E.T. Vous êtes une équipe de télévision en train de faire un reportage dans la salle de contrôle de la NASA et devez faire vivre aux téléspectateurs cet événement incroyable. Vos dialogues devront obligatoirement comporter l'expression « *Mais qui a mangé tout le pudding ?* ».
- 2 – Une équipe de cambrioleurs vient de dévaliser une banque. Ils s'enfuient en voiture avec leur butin, lorsqu'ils ont un accident avec un couple de vieux touristes anglais. Ceux-ci veulent faire un constat. Les cambrioleurs ne veulent pas. Faites nous vivre la scène.
- 3 – Vous êtes un groupe d'explorateurs perdus en pleine forêt équatoriale... Vous entendez soudain des cris horribles et découvrez des empreintes toutes fraîches de tyrannosaurus rex (charmant animal censé avoir disparu il y a 150 millions d'années).
- 4 – Vous êtes engagés pour jouer dans un film. L'histoire ? Au milieu d'une tempête, vous vous réfugiez dans un château. Petit problème : il est hanté ! Vous devez y rester une nuit entière. Jouez nous la scène... qui devra obligatoirement comporter la réplique « *Ciel, mon mari !* »

... à vous d'inventer la suite !

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

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