



Jeux d'accueil

Pionniers Caravelles

La chaîne écologique

Nombre de joueurs : 10 à 25

Matériel : Aucun

Objectif : Développer l'imagination et la mémoire / Briser la glace

Description: Les participants s'assoient en cercle et déterminent entre eux où le cercle débute et où il se termine. La première personne au début du cercle joue le rôle d'une amibe (*petit être vivant constitués d'une seule cellule et qui est mobile*) et doit se présenter avec un geste (exemple: les bras qui se croisent) et faire un bruit quelconque (ex. : « woupe, woupe, woupe! »). La deuxième personne joue le rôle d'une fourmi et peut faire un bruit comme « cri, cri, cri » en plaçant ses mains en avant. Il faut que chaque personne joue le rôle d'un animal et émette un bruit. La dernière personne joue le rôle de l'animal le plus puissant de tous les temps, soit un dinosaure.

Après que tous les participants auront choisi un animal, ils pourront alors commencer à communiquer entre eux de la façon suivante : l'amibe débute en faisant son bruit et son geste, puis fait le bruit et le geste d'un autre animal. Ce dernier doit répondre en faisant son geste et son bruit, puis il interpelle un autre animal. Si un jeune se trompe, il doit aller se positionner à la place de l'amibe et tous les autres joueurs se déplacent d'un rang en direction du dinosaure. Donc, la personne qui jouait le rôle de l'amibe devient la fourmi. Celle qui jouait le rôle de la fourmi devient le moustique, etc. Le but du jeu est de se rendre à la position du dinosaure.

Les détectives de l'insolite

Matériel : un papier + crayon par participant

Déroulement base : chacun note sur un papier anonyme une caractéristique personnelle insolite liée au monde de la nature. (Ma plus folle histoire insolite qui m'est arrivée dans la nature) ...

Tous les papiers sont rassemblés puis redistribués au hasard. Quelqu'un qui reçoit son propre papier le remet en jeu. Chacun part alors enquêter pour trouver qui correspond à l'indice qu'il a en main. On n'a pas le droit de montrer son papier : il faut vraiment poser des questions ! Au bout d'un temps limité (5 à 10'), le groupe se rassemble. Chacun lit à haute voix son papier et dit qui il pense avoir reconnu. Il peut y avoir des surprises !

Je n'ai jamais ...

Durée : 15 minutes

Matériel : jetons – une dizaine pour chaque joueur

Objectifs : Provoquer des échanges entre les participants durant lesquels ils devront s'exprimer correctement.

Apprendre à se connaître

Le jeu se déroule en deux temps :

- Trouver une activité « ordinaire » que l'on n'a jamais faite.



Déroulement : Les participants sont assis. Ils ont chacun 10 jetons. L'un des joueurs, tiré au sort, commence en disant : « Je n'ai jamais... » Et il nomme une activité comme par exemple « Je n'ai jamais pris le métro » ou « Je n'ai jamais porté une jupe ». Tous ceux qui ont déjà fait l'activité en question doivent remettre un jeton au joueur qui a proclamé l'énoncé. Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons à la fin du temps alloué.

- Trouver une activité « insolite » que l'on a faite en lien avec la nature

Déroulement : Les participants sont assis. Ils ont chacun 10 jetons. L'un des joueurs, tiré au sort, commence en disant : « J'ai... » Et il nomme une activité comme par exemple « J'ai donné à manger à un crocodile » ...Tous ceux qui n'ont jamais fait l'activité en question doivent remettre un jeton au joueur qui a proclamé l'énoncé. Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons à la fin du temps alloué.

Le jeu des animaux et des plantes

Objectif : faire équipe

Préparation : trouver des animaux et des éléments de nature insolite

On choisit le nombre d'équipes que l'on souhaite et en fonction du choix les noms d'animaux insolites (un par équipe). On glisse ensuite à chacun des participants un de ses 6 noms d'animaux en répartissant pour avoir le même nombre de jeunes par équipe.

On bande ensuite les yeux de tous les participants et on les fait tourner sur place. Au Top, ils sont invités à imiter le bruit de leur animal insolite et à retrouver leurs coéquipiers pour former leur équipe.

Il peut aussi être choisi d'imiter des plantes insolites... Au lieu de faire ça les yeux bandés, les participants sont invités à représenter soit en forme humaine, soit sur papier comment il imagine cette plante insolite.

Tout se déroule en silence, les équipes se regroupant avec ceux qui pensent qu'ils ont la même plante.

Quelques rappels :

Un jeu réussi est un jeu où les règles (temps, surface, équipe gagnante, points attribués, ...) sont clairement annoncées. Il vous revient de les connaître sur le bout des doigts, pour ne pas perdre du temps à arbitrer les cas litigieux.

Ces jeux sont les premiers moments de rencontre entre vous et les non-scouts : accueil, convivialité, bonne humeur, présentation des adultes qui sont responsables, ... soyez particulièrement attentifs à ces aspects qui doivent mettre les enfants et les jeunes en confiance et surtout permettre qu'ils soient rassurés par rapport à des détails pratiques qui les tracassent (où vais-je dormir, où aller aux toilettes, si j'ai un problème qui vais-je voir, ...)
Attention, il s'agit d'un jeu qui ne doit pas se retourner contre l'acteur au point de l'humilier.