



Jeux d'accueil

Pour les 11-14 ans

1er jeu : s'attacher aux autres

Objectifs

- apprendre le nom des autres
- Aider les jeunes à faire connaissance.

Durée: 15-30 minutes selon la taille du groupe

Taille du groupe: Indifférente

Matériel : pelote de ficelle ou fil

Déroulement

1. Placez les participants en cercle, debout ou assis
2. Commencez en leur disant votre nom et un fait qui vous concerne (par exemple « j'ai sept frères et sœurs », « je possède un iguane », « je rigole tout le temps », « j'ai habité en Russie » etc.)
3. tenez la pelote par le bout de la ficelle et lancez-là à une autre personne du cercle. Celle-ci doit à son tour dire son nom et un fait la concernant. En tenant la ficelle, elle doit ensuite lancer la pelote à quelqu'un d'autre et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les participants tiennent un bout de ficelle.
4. Rejouez en faisant rouler la pelote à la personne qui vous l'a lancée la première fois, mais avant de pouvoir le faire il vous faut dire son nom et le fait qui la concerne...

Conseils pour l'animation

Les caractéristiques citées ci-dessus ne sont que des exemples ; les participants sont libres de leur choix.

Si les caractéristiques tendent à être trop répétitives, incitez les jeunes à faire preuve d'imagination et à ne pas les choisir trop simples. Encouragez-les à énoncer des choses visibles (couleur des vêtements ou des cheveux), invisibles ou personnelles (hobbies, plat favori, chanson préférée sous la douche, etc.),...

Créer un cercle renforce le sentiment de groupe. Mais il est possible d'imaginer d'autres façons de jouer.

Les chefs peuvent se joindre au cercle et en profiter pour participer pleinement.

2^{ème} jeu : Moi

Objectifs

- Faire connaissance au sein du groupe.
- Affirmer les caractéristiques qui nous sont chères

Durée : 30 minutes

Taille du groupe: une quinzaine maximum (ou bien deux groupes)

Préparation

Un crayon et une feuille par joueur

Un tableau est conseillé

But du jeu

Les joueurs devinent ce que les dates et les mots écrits leur apprennent sur vous.

Exemple : vert, Turquie, Jean, septembre 2008... Les joueurs doivent deviner : « ma couleur préférée est le vert, je suis partie en vacances en Turquie, mon grand-père s'appelle Jean, je suis chez les scouts et guides depuis septembre 2008... »

L'objectif des jeux est de permettre aux enfants de faire connaissance entre eux, et aux nouveaux de s'intégrer rapidement dans le groupe. Ils doivent aussi favoriser la mise en équipe.

Voici 3 jeux pour se découvrir et apprendre à se connaître, et pour se mettre en équipage. A vous de jouer !



Déroulement

1. Demandez aux jeunes de s'asseoir et demandez à chacun de réfléchir à 5 caractéristiques personnelles.
2. écrire le mot principal de chaque caractéristique sur la feuille pour s'en souvenir (exemple : vert, Turquie, Jean..)
3. une personne du groupe se lève et va écrire les 5 mots au tableau. Le groupe donne toutes les réponses qui leur passent par la tête, jusqu'à ce que les 5 caractéristiques soient trouvées.
4. le joueur va s'asseoir et un autre joueur prend sa place, et ainsi de suite.

Conseils pour l'animation

Toutes les réponses sont acceptables, qu'elles soient réalistes, sérieuses ou non, l'objectif est également de laisser les joueurs s'exprimer, tout en respectant bien entendu le joueur au tableau.

Les animateurs peuvent également jouer le jeu.

Il est préférable que tous les joueurs puissent passer un par un, mais certains joueurs ne veulent pas passer ou que le temps est compté, l'animateur arrête le jeu quand il le souhaite.

3ème jeu : Mise en équipage en citation

Durée : 15 minutes

Taille du groupe : Indifférente

Préparation

Des feuilles.

Déroulement

Prendre le livre « vivre l'aventure » version 1 pages 228-229 pour récupérer des types de code.

1. L'animateur écrit autant de citations codées qu'il souhaite d'équipage (exemple : trois citations pour trois équipage), et divise en autant de partie chaque citation qu'il souhaite de personne dans chaque équipage. (exemple : une citation divisé en cinq partie pour un équipage de 5 personnes).
2. l'animateur donne un morceau de papier à chaque joueur, chaque joueur a donc une partie de citation.
3. les joueurs échangent entre eux pour reconstituer la citation. Si l'animateur sent que les joueurs n'avancent pas, il peut donner des indices (donner le nombre de citation, le nombre de partie dans une citation etc.)
4. Une fois les joueurs rassemblés autour d'une citation, les équipages sont formés.

Exemple : citations de Baden Powell :

«L'optimiste est une forme de courage qui donne confiance aux autres et mène au succès.»

« La meilleure manière d'atteindre le bonheur est de le donner aux autres. »

«Une difficulté n'en est plus une, à partir du moment où vous en souriez, où vous l'affrontez.»

«La bonne humeur est aussi contagieuse que la rougeole.»

«Ne te contente pas du "qu'est-ce que c'est", mais essaie de savoir le "pourquoi" et le "comment".»

« Essayez de quitter ce monde en le laissant un peu meilleur que vous ne l'avez trouvé.»

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, ...)