



Jeux d'accueil

Pour les 8-11 ans

Objectifs : faire connaissance, permettre aux nouveaux de s'intégrer dans le groupe, favoriser la mise en équipe.

Jeu pour apprendre les prénoms :

1^{er} temps (10 minutes) :

Les enfants ont 10 minutes pour trouver, dans leur environnement proche, un élément naturel le plus original, bizarre, étrange, beau, étonnant... possible. (un morceau de bois qui a une forme particulière, un caillou d'une jolie couleur, une coquille d'escargot, ...)

Les participants s'installent en cercle après avoir remis de façon secrète leur objet insolite à un membre de la maîtrise. Les objets sont rassemblés dans un grand panier.

2^{ème} temps (5-10 minutes) :

Les enfants, à tour de rôle, donnent leur prénom et un indice sur leur objet après avoir répété le prénom et l'indice de leur voisin (exemple : « L'objet de Léa est rond. Je m'appelle Théo et mon objet sent bon. » « L'objet de Théo sent bon. Je m'appelle Mathis et mon objet est jaune. » etc.)

3^{ème} temps (15 minutes) :

Une fois le tour fini, le premier joueur pioche un objet et essaie de deviner qui l'a déposé. S'il répond juste, il conserve l'objet et c'est à celui qui l'a déposé de piocher à son tour un objet. S'il se trompe, il repose l'objet et c'est à la personne nommée (à tort) de jouer.

Remarque : s'il a déjà joué à plusieurs reprises, il pourra donner son tour à quelqu'un qui n'a jamais joué. Le jeu s'arrête quand le panier est vide.

Idées plus :

- *On peut modifier la première partie du jeu en faisant répéter les caractéristiques des objets de tous les enfants qui ont déjà parlé (si le groupe n'est pas trop nombreux)*
 - *Je m'appelle Léa et mon objet est rond.*
 - *L'objet de Léa est rond. Je m'appelle Théo et mon objet sent bon.*
 - *L'objet de Léa est rond. L'objet de Théo sent bon. Je m'appelle Mathis et mon objet est jaune.*
 - *L'objet de Léa est rond, l'objet de Théo sent bon, l'objet de Mathis est jaune. Je m'appelle...*
- *On peut utiliser les objets récoltés pour proposer aux enfants une activité dans laquelle ils utiliseraient pour créer leur « avatar ».*
- *Si le jeu dure trop longtemps, on peut demander de l'aide à tout le groupe pour trouver à qui appartient l'objet.*



Jeu pour la mise en équipe :

Préparation en amont :

On photographie (avec un téléphone portable, cela peut faire l'affaire) sous un angle insolite des éléments de l'environnement du camp (exemple : le détail d'un nœud sur le tronc d'un arbre, un buisson en contre-plongée, un tas de cailloux...) : un par équipe à constituer. On l'imprime en grand format et on le découpe en fonction du nombre de personnes que l'on souhaite avoir dans une équipe (pour créer 4 équipes de 6, on coupe les 4 photos en 6 morceaux chacune).

Jeu :

On mélange les différents morceaux de photos et on les distribue aux enfants (soit de façon aléatoire, soit de façon plus contrôlée si l'on souhaite équilibrer les équipes).

Le but du jeu est de retrouver les membres de son équipe et de reconstituer le puzzle de la photo, puis de retrouver l'élément photographié et l'endroit d'où a été prise la photo. L'équipe gagnante est celle qui, la première, se retrouve complète, à l'endroit d'où a été prise la photo.

Idée plus : Sur place, elle peut trouver de quoi créer un nom d'équipe, une affiche présentant l'équipe ou un cri/chant d'équipe, etc.

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, ...)