



FICHE D'ANIMATION

AVENTURE ET VIE DANS LA NATURE

JEUX D'ACCUEIL

Pour les 8-11 ans

En 3 mots ...

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.

« Chez les Scouts et Guides, on est en équipe et tout le monde peut avoir la parole dans la sizaine ! »

1er jeu : Vite, retrouve un voisin !

Objectif : Apprendre les prénoms des membres du groupe.

But du jeu : Retrouver un nouveau voisin pour occuper l'espace laissé vide par un précédent joueur.

Au départ, tout le monde est assis en cercle avec une place inoccupée.

Tout le monde se nomme une fois.

Le joueur qui a une place vide à sa gauche appelle un autre joueur qui vient se placer sur la place libre.

Un nouveau joueur se retrouve alors sans voisin à sa gauche, il appelle à son tour un autre joueur. Un joueur est éliminé s'il appelle un joueur qui s'est déjà déplacé ou s'il met plus de 5 secondes à proposer un prénom. Les joueurs éliminés restent dans le cercle mais croisent les bras sur leur poitrine. On ne peut plus les appeler et ils ne « comptent plus » dans le cercle.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été appelés ou éliminés.

Variante : on peut recommencer avec la place vide à droite, ou en « sautant » un joueur, etc.

2^{ème} jeu : les détectives

Objectif : Faire connaissance avec un autre joueur.

But du jeu : Retrouver le propriétaire d'une « carte d'identité ».

Chaque joueur remplit une « carte d'identité » :

Couleur des yeux :
Couleur des cheveux :
Loisirs :
Plat préféré :

Les chefs et cheftaines ramassent les cartes, les mélangent et les redistribuent : chacun doit alors retrouver le propriétaire de la carte. Il interroge ses « suspects ». Au bout de 5 mn, tous les joueurs se rassemblent et chacun lit à haute voix son papier et dit qui il pense avoir reconnu. Il peut y avoir des surprises !



FICHE D'ANIMATION

3ème jeu : affinités électives

Objectif : Constituer des équipes.

Règle : Chaque participant tire un papier sur lequel est écrit un mot et doit retrouver dans le groupe les personnes possédant une inscription en rapport avec la sienne.

Exemple : famille des agrumes (pamplemousse, citron, orange, clémentine, citron vert,...), famille des légumes (haricot vert, carotte, navet, courgette, potiron, poireau...), famille des fleurs (tulipe, rose, jonquille, muguet, lilas, capucine, marguerite...), famille des insectes (abeilles, fourmis, papillons, libellule, scarabée, coccinelle ...), etc...

A la fin des jeux, on complète le tableau des services préparé à l'avance en rajoutant le nom des sizaines.

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 en confiance et surtout permettre qu'il 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, ...)