



FICHE D'ANIMATION

AVENTURE ET VIE DANS LA NATURE

JEUX D'ACCUEIL

Pour les 11-14 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.

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

1er jeu : Dominos

Objectifs

- Encourager les contacts.
- Aider les jeunes à faire connaissance.
- Faire prendre conscience aux jeunes que, au sein d'un groupe, il y a des différences et des points communs entre les individus.

Durée: 10 minutes

Taille du groupe: Indifférente

Préparation

- Pas de matériel particulier
- Une liste de caractéristiques à suggérer aux participants s'ils n'ont pas d'idée
- Un espace suffisamment important

Déroulement

1. Demandez aux jeunes de réfléchir à deux éléments qui les caractérisent (détails visibles ou invisibles, famille, activités, goûts...). Un jeune commence le jeu en les énonçant de la sorte : «A ma gauche 'je suis une fille', à ma droite' j'ai deux frères».
2. Demandez à un autre membre du groupe partageant une de ces caractéristiques de venir prendre la main droite ou gauche du précédent (selon la caractéristique en commun), puis d'ajouter une caractéristique du côté de sa main libre. Par exemple : «A ma droite 'je suis une fille', à ma gauche' j'ai les yeux marrons'».
3. Demandez à chacun de venir prendre place, jusqu'à ce que soit constitué un cercle (si possible fermé).
4. Si une caractéristique énoncée n'est partagée par personne du groupe et que l'on ne puisse assortir les dominos, demandez aux joueurs de négocier une autre caractéristique de manière à continuer la chaîne et à fermer le cercle

Conseils pour l'animation

Les caractéristiques citées ci-dessus ne sont que des exemples ; les participants sont libres de leur choix et peuvent même opter pour des caractéristiques «invisibles».

Il est important que les membres du groupe établissent des contacts physiques, car cela renforce le sentiment de groupe. Les contacts peuvent se faire en se touchant la tête, en se tenant bras dessus-



FICHE D'ANIMATION

dessous, en mettant les pieds les uns contre les autres, etc. Les joueurs peuvent se tenir debout ou s'allonger.

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.),...

Ce jeu doit se jouer rapidement, afin que les personnes attendant de pouvoir venir s'insérer dans le cercle ne s'ennuient pas.

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 aussi !

Objectifs

- Faire connaissance au sein du groupe.
- Montrer que nous sommes tous différents.
- Montrer que nous sommes aussi tous égaux.

Durée : 30 minutes

Taille du groupe: 10-12

Préparation

Des chaises, en nombre égal à celui des participants

Déroulement

1. Demandez aux jeunes de s'asseoir en cercle sur les chaises.
2. Demandez à chacun de réfléchir à une caractéristique personnelle qu'il pense être unique et ne partager avec personne d'autre du groupe.
3. Choisissez une personne pour commencer et présenter une caractéristique personnelle, par exemple : «J'ai visité la Turquie trois fois».
4. Si personne du groupe ne partage cette caractéristique, alors le participant suivant présente la sienne.
5. Par contre, si une personne partage la caractéristique citée, alors elle doit sauter de sa chaise en criant «Moi aussi !», puis venir s'asseoir sur les genoux du participant avec qui elle partage cette caractéristique. Si plusieurs personnes partagent la caractéristique en question, elles doivent venir s'asseoir les unes sur les autres sur les genoux du participant concerné. Puis, tout le monde retourne à sa place, et le joueur doit à nouveau donner une caractéristique qu'il juge unique. Lorsqu'il y parvient, alors c'est au tour du participant suivant de s'exprimer.
6. La première phase se termine lorsque tous les participants ont présenté une caractéristique qui les différencie des autres.
7. A présent, commencez la deuxième phase. Expliquez que cette phase consiste à trouver des caractéristiques partagées par tous les autres membres du groupe.
8. Supprimez une chaise et demandez à la personne qui s'exprime de se placer au centre du cercle. Elle doit alors réfléchir à une caractéristique partagée par le reste du groupe, puis l'énoncer. Par exemple : «J'aime la musique».
9. Tous les membres qui aiment aussi la musique doivent se lever et changer de chaise, tout en criant «Moi aussi». Le joueur au centre doit alors en profiter pour essayer de s'asseoir, de manière à laisser la place au centre à quelqu'un d'autre.

Conseils pour l'animation

Cette activité doit se jouer rapidement. Vous pouvez décider que les participants ne disposent que de 10 secondes pour réfléchir. Dans l'intérêt du jeu, il est important que le nombre de participants ne dépasse pas



FICHE D'ANIMATION

10 ou 12. Si vous travaillez avec des groupes plus grands, il sera préférable de constituer deux ou trois sous-groupes.

Pendant la deuxième phase, il se peut que des affirmations simples, du type «J'ai des bras» ou «J'ai des jambes», soient proposées plusieurs fois. Vous pouvez alors décider de demander aux joueurs de réfléchir à d'autres caractéristiques, ou de les laisser jouer et d'aborder cette question lors de l'évaluation.

Cette activité peut aussi fonctionner sans chaise, les joueurs devant s'asseoir par terre, mais cela sera moins confortable.

3ème jeu : Mise en équipage

Durée : 10 minutes

Taille du groupe : Indifférente

Préparation

Des pastilles de couleur autocollantes. Par exemple, pour un groupe de 16 personnes, vous aurez besoin de 4 pastilles bleues, 4 rouges, 4 jaunes et 4 vertes.

Déroulement

1. Collez une pastille sur le front de chaque jeune, sans qu'il ne puisse voir ou savoir sa couleur. La couleur est donnée au hasard.
2. Dites aux jeunes de former des groupes avec ceux dont la pastille est de la même couleur.
3. **Personne ne doit parler : la communication ne doit pas être verbale.**
4. Ces groupes forment alors les équipages. Il faut donc que le nombre de couleurs corresponde au nombre d'équipages.
5. On peut ajouter une étape en demandant ensuite aux jeunes de former des groupes en faisant en sorte qu'au sein de chaque équipage aucun jeune ne porte une pastille de la même couleur, afin d'obtenir des groupes «multicolores». Dans ce cas, le nombre de couleur correspond au nombre de jeunes par équipage.

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.

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, ...)