



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, 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 : pour faire connaissance : le Bingo !

Principe :

Aller à la rencontre d'un autre enfant du groupe avec une grille à remplir. Dans cette grille, on trouve des cases pré-remplies par la maîtrise, dans lesquelles apparaissent des caractéristiques ou des compétences particulières (voir exemple ci-dessous)

Le but du jeu est de trouver des enfants dans le groupe qui disent remplir le critère mentionné dans l'une des cases. Lorsque deux enfants se rencontrent, ils se montrent la grille et regardent si l'un des critères leur correspond. Si oui, il signe dans la case. Gagne celui ou celle qui a complété une ligne, une colonne,... (Selon les critères définis au début, à chaque maîtrise de décider) sans avoir deux fois la même signature. Le gagnant crie alors BINGO !

Variante : Pour améliorer le but du jeu (faire connaissance), on peut demander aux enfants d'aller vers les camarades dont ils n'ont pas encore la signature et leur demander à quel endroit chacun peut signer et vice versa. C'est un second Bingo : qui aura le premier la signature de chaque camarade de l'unité? Le jeu est fini quand TOUS ont la signature de chacun.

Exemple de grille à remplir :

- Je sais jouer d'un instrument de musique
- J'ai une petite sœur
- J'ai déjà fait un gâteau tout seul
- Je pratique un sport régulièrement
- Je peux fermer l'œil droit seulement, puis l'œil gauche sans l'aide de mes mains
- Le bleu est ma couleur préférée
- Hier ou avant-hier, j'ai mangé des frites
- J'ai déjà pris l'avion
- J'ai au moins un poster affiché dans ma chambre
- Je collectionne quelque chose (timbres, figurines, pierres,...)
- J'ai un chien
- Je peux jongler avec 3 balles.
- Etc...

La liste est à constituer en fonction de la connaissance que vous avez des enfants de votre groupe.

Préparation

- constituer la grille
- photocopier la grille pour chaque enfant



FICHE D'ANIMATION

2ème Jeu : mise en équipe

Principe :

Un chef ou une cheftaine tourne le dos aux enfants qui se tiennent en groupe derrière lui. Il possède autant de ballons que d'enfants. Le chef ou la cheftaine lance ensuite les ballons un par un derrière lui, comme le fait une mariée qui lance son bouquet. L'enfant qui a attrapé un ballon sort du groupe. Tous les enfants qui ont attrapé des ballons de même couleur sont dans la même équipe.

Préparation

Gonfler les ballons. (5-6 ballons d'autant de couleurs différentes que l'on veut d'équipes ex. 3 équipes : 5-6 ballons de chacune des 3 couleurs; 4 équipes : 5-6 ballons de chacune des 4 couleurs.)

On pourra ensuite demander aux enfants de trouver un nom d'équipe pendant le goûter (cela peut être long !!)

Quand les équipes sont constituées on remet à chacun, invité et invitant, jeune et adulte, le foulard du week-end tout en expliquant le sens que cela a.

3ème jeu : Colin Maillard de la Mer !

Matériel : Autant de foulards que d'enfants

Règle : Le but du jeu est de retrouver son équipe.

Quand les équipes sont constituées, (plus il y a d'équipes plus c'est dur) attribuer à chaque équipe un nom d'animal marin. Les enfants se concertent pour se mettre d'accord sur le cri de l'animal. Les enfants ne doivent en aucun cas parler, juste faire le bruit de l'animal. On bande les yeux de chaque enfant et on les place sur tout le terrain (faire très attention que personne ne se blesse en sortant du terrain !!!)

Au top tous les enfants peuvent marcher en faisant leur bruit d'animal pour retrouver les membres de leur équipe qui poussent le même cri.

L'équipe gagnante est celle où il y a le plus de membres à la fin de jeu ou l'équipe qui s'est reconstituée le plus rapidement.

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

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'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 que vais-je voir, ...)

Tu peux trouver d'autres idées de « brise-glace » en cherchant sur internet !