



# FICHE D'ANIMATION

**AVENTURE ET VIE DANS LA NATURE**

## JEUX D'ACCUEIL

**Pour les 11-14 ans**

**En 3 mots ...**

*Nous avons choisi de vous proposer 2 jeux pour faire connaissance et un jeu plus dynamique pour ... jouer ! Au cours de l'après-midi, vous serez amenés à faire les équipages. Il est important d'établir à l'avance les critères pour leur constitution.*

### **1<sup>er</sup> Jeu : la toile d'araignée**

Objectif du jeu : apprendre les prénoms.

**Matériel :** 1 pelote de laine

Règle du jeu : une toile se tisse entre les participants.

Les jeunes se mettent en cercle. Chacun dit son prénom à son tour. Ensuite, le 1<sup>er</sup> joueur tient une pelote de laine dans sa main. Il nomme une autre personne du cercle, lui donne la pelote tout en gardant l'extrémité de la laine. La personne qui reçoit la pelote fait de même.

On tisse ainsi une toile d'araignée.

### **2<sup>ème</sup> jeu : les portraits-robots**

Chacun rédige le « signalement » d'un autre membre de la Tribu. Puis les joueurs écrivent au bas de la fiche le nom du jeune décrit. Un chef ramasse toutes les cartes, les mélange, et en tire une au hasard. Il la lit très lentement.

Dès que quelqu'un croit avoir deviné l'identité du scout ou de la guide correspondant à la fiche, il l'annonce bien fort :

- si la réponse est exacte, il gagne 1 point,
- si la réponse est fausse, il perd 1 point,
- si la première réponse donnée est exacte, le rédacteur du portrait gagne lui aussi 1 point.

L'animateur tient le compte des points sur un carnet.

**Matériel :** un stylo et une carte par participant

Un indice physique	
Caractère	
Sport préféré	
Métier de tes rêves	
Mot préféré	
Talent caché	
...	

### **3<sup>ème</sup> jeu : La balle cavalière**

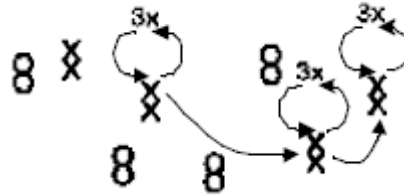


# FICHE D'ANIMATION

**Nombre de joueurs :** 16 à 24 joueurs répartis en 2 équipes (le nombre total de joueurs doit être divisible par 4).

**Matériel :** Un ballon.

**Disposition**



## Règles

- Les joueurs de chaque équipe se groupent par deux, l'un est sur le dos de l'autre (cavalier-cheval).

Par exemple, s'il y a 24 joueurs au total, il y aura 2 fois 6 couples de cavalier / cheval.

- La balle est donnée à un cavalier d'une équipe. Celui-ci doit essayer de faire 6 passes aux camarades de son équipe. Pour cela, il doit, avant de lancer la balle, la lancer trois fois en l'air et la rattraper chaque fois directement.

- Lorsque la balle tombe par terre lors d'un échange ou lors des trois passes, elle est remise à l'équipe adverse. L'équipe qui n'a pas la balle peut évidemment essayer d'attraper la balle pour interrompre un échange mais aucun participant ne peut ôter la balle des mains d'un adversaire.

Deux couples ne peuvent pas se lancer la balle deux fois de suite (si le joueur *A* lance la balle au joueur *B*, celui-ci ne peut plus la relancer au joueur *A*). Tous les contacts entre différents couples sont interdits.

- Au milieu du jeu, un couple peut décider de changer les rôles (porteur / porté), ceci à condition que le couple en question ne possède pas la balle.

- L'équipe gagnante est celle qui parvient à se faire 6 passes en continu.

A la fin du jeu on peut faire les équipages. Quand les équipages sont constitués, on remet à chacun, invité et invitant, jeune et adulte, le foulard du week-end. On complète le tableau des services.

## Quelques rappels :

Attention à ce que tous puissent physiquement jouer !

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 qui vais-je voir, ...)