

Animation de camp

Idées - Suggestions - Références



**Service de l'éducation physique
et du sport**

1014 Lausanne

OFES No 51004.00

Animation de camp

Introduction

Service EPS - 1991

0.1



Les objectifs d'un camp ne se limitent pas à la pratique sportive. Le camp est avant tout l'occasion de la rencontre, du partage. Rire de bon cœur, supprimer toutes barrières pendant quelques minutes ou quelques heures pour s'amuser, exercer ses talents cachés, offrir aux autres un peu de bonne humeur, de spontanéité, se découvrir, se situer ... JOUER !

Point n'est besoin d'insister sur l'importance de ces moments où le maître, en collaboration avec ses élèves, anime une soirée, un jour de pluie.

Que chacun trouve, au travers de ces quelques fiches, des idées, des suggestions ou des références qui facilitent son action d'éducateur !



*" Le jeu devrait être considéré comme
l'activité la plus sérieuse des enfants "*

Montaigne

Organisation du fichier



0. Introduction - recommandations - bibliographie

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1. Jeux de groupes | 5. Trucs et combines |
| 2. Grands jeux - rallye | 6. Jeux de table |
| 3. Spectacle - expression | 7. Bricolage |
| 4. Jeux musicaux - chant - danse | 8. Divers |

Aucune indication n'est donnée quant aux âges, aux effectifs, à la durée, aux circonstances. Chacun expérimentera, modifiera, s'adaptera !

Le fichier est "ouvert". Chacun le complètera à sa guise pour en faire un outil utile.

Merci de nous faire part de vos expériences, de vos idées de jeux ; votre collaboration nous permettra de compléter au mieux ce dossier.



Service de l'éducation physique et du sport
Ch. de Maillefer 35, 1014 Lausanne, 021- 316.39.39

Recommandations



- Une animation se prépare. Déjà avant le camp, il est souhaitable d'impliquer les participants (élèves, maîtres, moniteurs) dans la préparation de ces activités (idées, matériel, responsabilités).
- La participation active des moniteurs, accompagnants, cuisiniers, maîtres et de l'ensemble des élèves est souvent un gage de réussite.
- Faire preuve, dans le choix des activités et des " acteurs ", de finesse et de psychologie. Les élèves devraient participer à l'animation et non pas la subir. On évitera les jeux qui prennent pour cible un seul élève ; les rires et les sarcasmes peuvent parfois faire très mal !
- Eviter les effets lourds et faciles : tartes à la crème, seaux d'eau, yogourts, farine ...
- Organiser parfois des concours de classes, de groupes de ski ou de groupes spontanés et, éventuellement, prévoir de petits prix.

Recommandations

- Soigner la présentation. Donner, dans le calme, des explications brèves et précises ; s'assurer que l'on est vu et compris de tout le monde.
- Donner du rythme à l'animation. Alternier divers types de jeux, ménager des temps forts, soigner les transitions. Prévoir diverses formes d'organisation.
- Veiller à la durée des activités. Un jeu court et bien enlevé est un bon jeu ; ne pas hésiter à interrompre un jeu avant qu'il ne devienne lassant, ennuyeux.
- Relancer l'attention par de petits trucs et combines (tours de magie, énigme, jeu "casse-tête").
- Lorsque l'on ne connaît pas un jeu, il est souvent préférable de l'essayer avant, de le jouer avec un groupe réduit, de le tester.



Un camp peut fort bien être perturbé dans son déroulement par des journées de mauvais temps voire par manque de neige! De l'animation de ces moments peut dépendre ou non la réussite du camp, alors ... mieux vaut s'attendre au prévisible que d'être surpris par l'inattendu.

Idées en vrac :

Sortir : promenade - rallye - chasse au renard ou aux trésors - visites diverses (musée, artisan, ferme, exposition) - jeux de neige (construction d'un bonhomme, d'une forteresse, d'un igloo, d'une statue, lancer de boules de neige - précision, longueur).

Présentation d'une "théorie" se rapportant à la branche sportive, informations diverses, travaux de groupe, exposés.

- Entretien du matériel : réparation, fartage, travaux pratiques
- Connaissance de la nature (la forêt, les avalanches, les animaux)
- Connaissance de la région (les gens, les métiers, les traditions ...)



Réalisation d'un journal de camp (rédactions, enquêtes, dessins, photos)

Autres activités sportives : patinage, luge, piscine, gymnastique, course d'orientation.

Idées (suite)

Bricolage (prévoir des activités simples demandant peu de matériel et outils).

Préparation du programme de la soirée (productions diverses, chants, apprentissage d'une danse, etc.).

Débat, discussions concernant un thème d'actualité présenté par les médias.

Audio-visuel : présentation d'un film ou d'un montage de diapositives, réalisation d'une séquence vidéo.

Correspondance avec une autre classe.

Réalisation d'une BD présentant le camp. Concours de dessins.

Cuisine : confection de gâteaux, caramels à la crème (concours par groupes !).

Premiers secours : conseils théoriques et travaux pratiques.

Jeux de plein-air : consulter le manuel No 9 de la série Education physique à l'école ; il contient beaucoup d'idées originales !



Remarques : - les livres signalés par un Δ sont disponibles à la bibliothèque du service EPS.
- les livres signalés par un □ peuvent être achetés auprès du " CEMEA - Service Livres ", I. Martin et R. Scelso, Caroline 40, 1227 Carouge (GE).

Titres	Auteurs	Editions	
01. Fichier de jeux	Collectif	FFC	□
02. Fichier de jeux de tradition enf.	Collectif	FFC	□
03. Fichier de jeux sportifs	Collectif	FFC	□
04. Jeux du monde	UNICEF	Lied	□ Δ
05. Le Boustrophédon	Collectif CEMEA	Scarabée	□ Δ
06. Animation par le jeu (intérieur)	F. Mouchet	Sponte	□ Δ
07. Animation par le jeu (extérieur)	F. Mouchet	Sponte	□ Δ
08. Jeux d'intérieur	Chicandard	Gautier-Languerau	□
09. Jeux d'extérieur	Mouvier, Neuville	Manupresse	□
10. A quoi on joue ?		SAEP	□ Δ
11. Fichier de jeux de billes	Collectif	FFC	□ Δ
12. Jeux de notre enfance, jeux de nos enfants	Collectif	Monographic SA, Sierre	Δ
13. New-Games 85	Collectif	UCJG	□

Titres	Auteurs	Editions
14. 90 Tours de magie	P. Eldin	G.P. Paris - Fr. Loisirs
15. Magirama des Castors juniors	Walt Disney	Hachette
16. Illusionnisme et prestidigitation	P. Page	De Vecchi
17. Y'a un truc !	G. Majax - A. Jammot	F. Nathan
18. L'animation	P. Romano	Hornecker, Strasbourg Δ
19. 100 jeux de papier	C. Gourlat	Marabout
20. Jeux, gags et trucs (1 + 2)	Simon le magicien	Hornecker, Strasbourg Δ
21. Jeux d'intérieur	Collectif	Fleurus Δ
22. Veillées d'aujourd'hui (1964)	P. Aubret - R. Baguet	Ile de France Δ
23. Dictionnaire des jeux	Dir. R. Alleau	Tchou
24. Les petits fabriquent leurs jeux	J. Monnier	Fleurus
25. Jeux à construire	A. Thiébault	Ile de France
26. Le grand livre des jeux	E. Bompiani	Casterman
27. Aux 4 coins des jeux	Collectif	Scarabée
28. Jeux audio-visuels	E. Limbos	Fleurus
29. Jouez avec les mots	Boulangier - Maison	Fleurus
30. Problèmes et devinettes	Collectif	Fleurus
31. En avant la musique	Daladier - Riquier	Gallimard

Jeux de groupes**Les ambassadeurs**

Service EPS - 1991

1.1

Préparatifs :	Etablir une liste de mots-idées (10-20 mots plus ou moins faciles à trouver selon l'âge des joueurs). Exemple : ski, mouchoir, lumière, eau, tristesse, joie, train, chaleur, etc.
Descriptif :	Plusieurs groupes (par exemple les classes de ski avec leur moniteur) sont répartis dans la salle. Au début du jeu, un ambassadeur par groupe se rend auprès du meneur de jeu. Celui-ci dit (doucement...) le premier mot de la liste. L'ambassadeur retourne dans son groupe et mime le mot-idée. Celui qui a trouvé devient ambassadeur et va vers le meneur de jeu pour lui citer le mot trouvé (quittance). Il reçoit alors le deuxième mot de la liste et va le mimer à ses camarades ... et ainsi de suite. Quel groupe aura-t-il fini la liste en premier ?
Variantes :	Au lieu de mimer le mot à trouver, les joueurs pourront le dessiner, le faire découvrir par une charade ; la liste peut comprendre des métiers, des personnages historiques, des sportifs.
Remarques :	Tout le monde participe, jeu idéal pour amorcer une soirée, faire connaissance. Attention, parler doucement ...

Jeux de groupes**Le dictionnaire**

Service EPS - 1991

1.2

Préparatifs :	Etablir une liste de quelques mots "étonnants" tirés du dictionnaire et noter leur définition. Ex.: pipistrelle - tarpon - magnanarelle - forficule - shrapnel - pholiote ...
Descriptif :	Des équipes de 5 à 6 joueurs sont réparties dans la salle, avec de quoi écrire. L'animateur propose un mot de sa liste; chaque groupe invente, pour ce mot, une définition la plus crédible possible et la note. Après quelques minutes, le meneur rassemble les définitions inventées et les lit, avec sérieux, en y ajoutant la bonne définition issue du dictionnaire. Chaque groupe vote pour la définition qu'il estime être la bonne.
Remarques :	- Ce jeu intéresse surtout les grands élèves. - L'animateur peut tenir un décompte des réponses justes avant de proposer d'autres mots. - La réussite de ce jeu tient avant tout à la prestation réalisée par l'animateur ... et à son self-contrôle !
Autres mots :	Clovisse - maubèche - stéarine - nilotique - cartier - ailloli - brugnon - phytéléphas - pageot - cacochyme - nilotique - nellae ...

Eléphant - Palmier -
Singe ...



En cercle, avec une personne au milieu qui s'adresse à un participant en disant : "Eléphant" - la personne indiquée mime la trompe de l'éléphant et ses deux voisins font les oreilles. Ou : "Palmier" - la personne indiquée et ses deux voisins lèvent les bras et les agitent pour faire le vent dans les branches. Ou : "Singe" - la personne indiquée se bouche les yeux, le voisin de gauche se bouche la bouche (mais oui !) et le voisin de droite se bouche les oreilles. Celui qui se trompe ... va au milieu.

Chasseur et lapins



En cercle : les lapins ; au centre : le chasseur.
Lorsque le chasseur vise un lapin (bras tendu avec vigueur !), l'animal doit aussitôt mettre ses 2 mains sur la tête ; son voisin de gauche place sa main droite à hauteur d'oreille droite, en position d'écoute ... Le voisin de droite en fait de même avec la main gauche.
Les joueurs qui se trompent sont éliminés mais restent à leur place en mettant leurs mains dans le dos. Ainsi, les lapins seront attentifs à leurs nouveaux voisins qui ne sont plus directement à leurs côtés.
Le gagnant est le dernier en place.

Jacques a dit ...

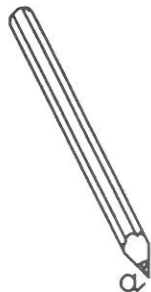
Variante classique : un ordre est exécuté lorsque le meneur du jeu précède de "Jacques a dit". Il n'y a pas de réaction dans le cas contraire.

Idée :

Il s'agit là, non pas d'un jeu, mais d'un concours de pronostics basé sur plusieurs jeux d'une soirée. Chacun dispose d'une "grille" ad hoc.

Descriptif :

L'assemblée est répartie en 2 équipes A et B. Chaque jeu de la soirée, tels que ceux décrits sur les fiches suivantes, permet à quelques joueurs de l'équipe A de rencontrer quelques joueurs de l'équipe B.



Avant le déroulement d'un jeu, tout le monde est invité à faire ses pronostics en faveur d'une équipe ou de l'autre.

Dans l'exemple ci-contre, on voit que, lors de chaque jeu, l'élève a cinq possibilités d'effectuer un pronostic en faveur de l'équipe A et/ou de l'équipe B.

Jeux	Pronostics				
1	a	a	b	a	b
2					
3					
4					
...					

Après un jeu, chacun encercle ses pronostics justes. Le gagnant est celui qui, à la fin de tous les jeux, a le plus de colonnes verticales justement pronostiquées ou presque ...

Jeux de groupes

2 équipes

Service EPS - 1991

1.5**Les bougies**

2 équipes A et B. Au sol, derrière chaque joueur, se trouve une bougie allumée (fixée dans une assiette). Une ficelle terminée par un bouchon est accrochée à la taille de chaque participant. Le bouchon est éloigné d'environ 15 à 20 cm du sol.

Au signal, chacun cherche, par d'astucieuses contorsions, à éteindre la bougie en positionnant le bouchon sur la flamme. L'équipe gagnante est celle qui, la première, aura éteint toutes ses bougies.

Formule 1

Matériel : un fil dont on aura fixé à l'une de ses extrémités une petite voiture, à l'autre un morceau de bois (crayon). Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

2 équipes A et B. Course de voitures : chaque joueur enroule le fil en manipulant le bout de bois et ramène la voiture le plus rapidement possible à la ligne d'arrivée.

Les oranges

2 équipes A et B - 2 rangs. Se passer une orange, tenue sous le menton, sans l'aide des mains. Course de vitesse.

Nez à nez

2 équipes A et B - 2 rangs. Se passer le couvercle d'une boîte d'allumettes de nez à nez. Course de vitesse.

Jeux de groupes

2 équipes

Service EPS - 1991

1.6**Alpha-chrono**

2 équipes A et B. Au signal, chacune des équipes forme au plus vite une colonne d'après l'ordre alphabétique des prénoms. Lors d'une deuxième manche, dans l'ordre alphabétique des communes d'origine . . .

Variante : couleur des yeux, âge, date de naissance, nom de famille.

Le pont

Matériel : 4 ficelles de 1 m chacune, 2 balles de ping-pong.

2 équipes A et B. Relais. Dans chaque équipe, les joueurs partent 2 par 2. Les 2 premiers se mettent face à face en tenant dans chaque main le bout d'une ficelle qu'ils tendent entre eux de façon à former un petit pont sur lequel une balle est posée. Ils effectuent un parcours déterminé, puis transmettent le tout aux 2 joueurs suivants. Et ainsi de suite.

Le gué

Matériel : 3 feuilles de papier par équipe.

2 équipes A et B. Relais. Sur la ligne de départ, le premier joueur de chaque équipe a sous chaque pied une feuille de papier et tient la troisième à la main. Au signal, les joueurs posent la troisième feuille, mettent un pied dessus et avancent la feuille devenue libre. Ils doivent ainsi progresser en ayant toujours une feuille sous chaque pied.

Variante : Les feuilles de papier peuvent être remplacées par des boîtes de conserve.

Matériel : 9 chaises disposées sur 3 rangs de 3, formant un carré.

Descriptif : 2 équipes bien différenciées (sautoir ou bonnet ou T-shirt de la même couleur ...) de 3 joueurs numérotés de 1 à 3.
Le premier joueur est tiré au sort et va s'asseoir sur l'une des chaises, le second joueur en fera ensuite autant, et ainsi de suite. Lorsque tous sont assis, les joueurs se déplacent, à tour de rôle, toujours en alternant les équipes. Le but du jeu est d'aligner trois joueurs de la même équipe sur une ligne ou une colonne. Chaque joueur doit, bien entendu, tenter d'empêcher l'autre joueur de s'aligner.

Variantes :

- ce sont les "spectateurs" qui positionnent les joueurs sur les chaises.
- pour plus de participation, augmenter le nombre de surfaces de jeu.
- une variante du jeu permet également d'aligner les joueurs sur les diagonales.

X		O
X	X	
O		O

Préparatifs : Prévoir pour chaque équipe quelques journaux et revues, ciseaux, colle, feuilles de papier.

Descriptif : Chaque équipe (3 ou 4 élèves) s'installe autour d'une table, avec son matériel.
Le meneur du jeu énonce un mot ou une phrase. Chaque équipe cherche et découpe, dans les titres des journaux, les lettres (voire les mots) qui composent l'expression demandée. Ces lettres sont collées sur une feuille de papier et l'équipe qui termine la première, sans faute, gagne un point. La meilleure équipe est celle qui, après plusieurs parties, a atteint le nombre de points convenu au départ.



Variante : On peut également demander aux "imprimeurs" de composer une histoire avec une suite d'images ou de réaliser un collage qui illustre un proverbe, une chanson ...

Remarque : Avec cette activité, on cherchera à développer, chez les joueurs, le sens de la collaboration, de l'organisation (chercheur, découpeur, colleur, etc).

Préparatifs :

Le meneur du jeu donne un thème : camarades - maîtres - sportifs - écrivains - acteurs - héros de films, BD ou romans - politiciens - chanteurs ... Chaque joueur choisit un personnage dont il inscrit le nom sur un papier.

Descriptif :

Les joueurs, par deux, se font face. Chacun à son tour posera une question à son adversaire afin de découvrir le personnage mystérieux qu'il représente. "Oui" ou "Non" sont les seules réponses possibles. Gagnera celui qui aura trouvé le nom recherché en posant le moins de questions.



Ex.: Est-ce un homme ? Est-il mort ? Vit-il en France ?

Variantes :

- par équipes
- en complétant les réponses par quelques informations
- autres thèmes : animal - lieu - plante - fait historique - objet ...

NB : Il est important que chaque joueur connaisse bien le personnage qu'il représente !

Le sifflet

Un sifflet est accroché par une courte ficelle ou un élastique au dos de l'animateur. 3 - 4 joueurs volontaires sortent de la salle. Les autres, mains derrière le dos, sont en cercle autour de l'animateur.



Le meneur de jeu explique au joueur qui rentre que ses camarades se passent un sifflet et que parfois l'un d'entre eux ... siffle. A lui de trouver qui a le sifflet.

Explication : en fait, tous font semblant de se passer un sifflet et c'est l'animateur qui, par sa position, permet parfois à l'un ou l'autre de siffler !

Qui dit vrai ?

Trois moniteurs préparent chacun une histoire. L'une de ces histoires est vraie (par exemple, un " fait divers " loufoque tiré d'un journal), les deux autres étant inventées mais ... vraisemblables.



L'un après l'autre, les moniteurs racontent leur anecdote. Après l'audition des trois versions, les équipes d'élèves choisissent l'histoire qui leur paraît vraie. Le choix de la bonne version permet de marquer un point. Le jeu se poursuit avec d'autres histoires.

Variante : Chaque groupe d'élèves prépare ses trois histoires et les présente aux autres équipes.

"Je ne sais pas !"

Les joueurs sont en cercle autour du meneur de jeu. Celui-ci pose des questions simples dont les réponses sont connues de tous.

Au départ, le premier joueur questionné répond : " Je ne sais pas ! "

Le second, à une nouvelle question, doit donner la réponse qu'exigeait la première. Une troisième question aura la réponse de la deuxième et ainsi de suite.



Ex.: Q : - Combien font 2 + 3 ?

R : - Je ne sais pas !

Q : - Quelle heure est-il ?

R : - Cinq

Q : - Quelle est la capitale de l'Italie ?

R : - 20 h 30

Q : - Citez le chef-lieu du canton de Vaud ?

R : - Rome

- Tout joueur hésitant ou fautif est éliminé pour un tour.
- Le succès de ce jeu : une animation dynamique ! Un conseil : rédiger à l'avance une liste de questions-réponses ...

Rack Mick

Les joueurs sont en cercle. Le premier dit "Un", le voisin annonce "Deux", le suivant "Trois" et ainsi de suite. Cependant, au lieu de dire "Cinq", il faudra dire "Rack" et, au lieu de "Sept", on annoncera "Mick". Ainsi 15 donnera "Dix-Rack" et 57 sera "Rack-Mick" ...

- Tout joueur hésitant ou fautif est éliminé pour un tour.

La moustache

Chaque joueur dispose d'un morceau de ficelle d'environ 20 centimètres. Les joueurs se placent sur deux rangs, face à face, espacés d'un mètre.



Au signal de l'animateur, chacun va tenir sa ficelle coincée entre son nez et sa lèvre supérieure et ... regarder son voisin de face dans le blanc des yeux.

Tout joueur qui rira ou laissera tomber sa " moustache " est un rigolard !

Les spectateurs, par leurs quolibets et leurs rires aideront à dérider les joueurs trop impassibles ...

Le grand Moghol

Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'entre eux, cherchera à faire rire un de ses camarades en se prosternant devant lui et en disant : " Grand Moghol, je t'adore... pour tout l'or et pour toi, pour toujours et sans rire ni pleurer ! "



Les grimaces, contorsions et autres simagrées sont recommandées. Le grand Moghol qui ose rire devient à son tour le serviteur dévoué.

Le pauvre minet

Idem ci-dessus. Le minet, à quatre pattes, l'air triste mais attendrissant, s'approche d'un joueur et le regarde dans les yeux...

Le joueur lui parle : " Pauvre minet, que veux-tu ? "

Le chat, en trois miaulements plaintifs et quelques calins tentera de faire rire son camarade.



Alpha-grille

Chaque équipe de 2 à 3 joueurs réalise une grille de jeu ad hoc.

ABC

ABC	Pays	Animal	Prénom	Ville	Fruit	TOTAL
R	Russie	---	Rita	Rome	---	3



L'animateur tire au sort une lettre de l'alphabet. Chaque équipe complète sa grille en trouvant le maximum de mots correspondant aux catégories données et commençant par la lettre tirée. Le temps est limité par le meneur de jeu ou par un signal du premier groupe ayant trouvé tous ses mots.

Un décompte peut être effectué. Chaque mot juste = 1 point. Un même mot trouvé par plusieurs équipes = 1/2 point. Un mot faux = - 1 point.

Le téléphone



Le premier joueur (ou l'animateur) chuchote une phrase "originale" à l'oreille de son voisin ... qui, à son tour, la transmet de la même façon au suivant. A la fin de la chaîne, la phrase initiale est comparée au message obtenu !

Grands jeux

La chasse aux "trésors"

Service EPS - 1991

2.1

Les "trésors" :	Ce sont en fait des objets, des choses que l'on rencontre dans un village, dans une région. Un moulin, une plaque commémorative, un arbre, une statue, un horaire, un menu de restaurant, une enseigne, une affiche, . . .
Matériel :	Questionnaire, plan, de quoi écrire.
Descriptif :	Chaque équipe, en possession d'un plan et d'un questionnaire, choisit son itinéraire afin de découvrir les "trésors" proposés et de répondre aux questions s'y rapportant. L'équipe qui, dans un temps donné, aura trouvé le plus de bonnes réponses aura gagné.
Exemples :	<ol style="list-style-type: none">1. A l'entrée nord du village, il y a un moulin ; à quoi servait-il ?2. Au Vieux Bazar , on peut voir une machine à filer ; quel est son nom ?3. Devant l'office du tourisme, il y a une carte ; à quelle échelle est-elle ?4. A la poste, se trouve un service météo ; quelles indications donne-t-il ?
Remarques :	Ce jeu doit être adapté au lieu du camp. Des consignes d'organisation précises éviteront bien des problèmes (zones interdites, circulation, temps limite, etc). Excellente activité pour un jour de mauvais temps (il faut sortir !) ou pour une fin de journée peu occupée.



Grands jeux

Jeu de l'oie

Service EPS - 1991

2.2

Matériel :	Un jeu de l'oie géant (éventuellement en position verticale avec utilisation de pièces aimantées ou de punaises colorées comme pions), pions, matériel pour les jeux.
Descriptif :	Chaque équipe participe à une dizaine de jeux. Les résultats obtenus à chaque jeu déterminent la progression de chaque équipe (nombre de cases sur le jeu de l'oie). Lors d'une arrivée sur une case "spéciale" , l'équipe doit participer à un jeu (gage) ; en fonction du résultat obtenu, elle avancera ou reculera son pion.
Remarques :	Pour que le jeu se déroule dans de bonnes conditions, sans temps mort, il est nécessaire que l'encadrement soit efficace (meneur de jeu, correcteur, afficheur, préparateur, etc).
Jeux :	Consulter l'ensemble des fiches, en particulier les fiches "Activités aux postes". Nombreux sont les jeux qui peuvent être adaptés au jeu de l'oie. Avec un peu d'imagination . . . Questionnaire, jeu des erreurs, rébus, jeu de dés, jeux de vocabulaire, etc.

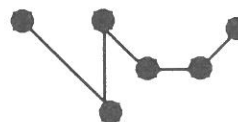


Rallye

Les joueurs, répartis en équipes, vont progresser d'étape en étape, de poste en poste où il leur sera demandé d'accomplir un jeu, une performance. Les résultats obtenus à chaque chantier seront relevés sur une carte de route ou sur un tableau général. Le rallye peut se dérouler à l'intérieur du chalet ou à l'extérieur, une carte topographique ou un plan peut guider les élèves d'un poste à l'autre.



Rallye en étoile avec retour après chaque poste sur un lieu central où sont notés les résultats.



Rallye linéaire ; peut également être conçu sous forme de boucle.

Remarques :

Dans certains types de rallye, le temps de déplacement peut être pris en compte.

Un grand tableau récapitulatif des résultats rend le jeu plus attrayant.

Un signal sonore peut annoncer, pour tous, le passage au poste suivant.

Activités aux postes :

Organiser les jeux afin qu'un maximum de participants soient concernés. Consulter, pour idées, les fiches "Activités aux postes".

Gymkana - miroir

Matériel : un miroir et des bouteilles, des plots, des quilles ou . . .
Chaque joueur doit parcourir à reculons un circuit, plus ou moins sinueux, jalonné de petits obstacles, en se guidant uniquement d'un miroir tenu au-dessus du visage. Tout contact avec un obstacle est une faute.

Jeu de Kim

Matériel : une vingtaine de petits objets divers.
Le meneur de jeu dévoile pendant 30 secondes les objets puis les cache à nouveau. Chaque joueur (ou l'équipe) essaie d'en dresser la liste, dans un temps donné.

Château d'allumettes


Matériel : allumettes, bouteilles (une par joueur).
Chaque joueur empile le plus possible d'allumettes sur le goulot de sa bouteille, dans un temps donné.

Vedettes

Matériel : on colle sur un panneau 10 photographies de vedettes, personnages célèbres, etc. dont on aura camouflé une partie du visage. L'équipe a deux minutes pour reconnaître les personnages en question.



Noce à Thomas	Matériel : 6 boîtes de conserve vides ou 6 briques de lait vides ou ... disposées en pyramide, quelques balles mousses. Chaque joueur, à une distance d'environ 4 m, cherche à renverser un maximum de boîtes à l'aide d'une ou deux balles.
Photos d'enfance	Matériel : quelques photographies représentant des camarades ou des maîtres à l'âge de quelques mois. Les joueurs de l'équipe cherchent à reconnaître ces gens ... qu'ils connaissent si bien !
Géographie	Matériel : une carte de géographie sur laquelle sont noircis des noms de villes ou de pays ou de ... L'équipe doit reconnaître le plus de noms cachés possible. Variante : découper dans du papier fort le contour de quelques cantons ou pays que l'équipe devra identifier.
Estimations	Matériel : selon descriptifs ci-dessous. L'équipe doit évaluer la longueur d'une ficelle placée dans une bouteille. L'équipe doit estimer le poids d'un objet (pierre, salami, ...) L'équipe doit évaluer une distance entre deux lieux visibles, etc.

Le sac	Matériel : un sac en tissu dans lequel on aura placé une dizaine d'objets tels que crayon, gomme, éponge, stylo, pièce de monnaie, oignon, ... Les joueurs d'une équipe essaient d'identifier au toucher le plus d'objets possible.
La course surprise	Matériel : cf descriptifs. Parcours divers sous forme de relais. Quelques exemples d'activités : - Parcours en tricycle ou trottinette avec slalom - Parcours du garçon de café avec plateau et verres peu fragiles ... - Parcours du hockeyeur avec canne, balle (slalom + obstacles), etc.
La dactylographie	Matériel : une machine à écrire, du papier. Chaque membre de l'équipe doit taper une partie de texte sans fautes, dans un temps limité.
Les questions	Matériel : cf descriptifs. Chaque équipe reçoit une opération arithmétique à effectuer (ex. 34.632×87.654) ou un "mots-croisés", un rébus, une charade. Ces activités permettent d'échelonner le départ des équipes lors d'un rallye ou grand jeu.
	Pour d'autres activités : les fiches d'une autre rubrique + de l'imagination !



Puzzles



Matériel : 2 ou 3 mini-puzzles

Chaque équipe reconstitue les puzzles dans le meilleur temps possible.

Musiques



Matériel : enregistreur à cassette, extraits musicaux d'environ 10 sec. (classique, variété, folklore, bruitage, etc).

L'équipe dispose de 10 à 15 secondes pour reconnaître l'extrait musical, le compositeur, l'interprète, le bruit, . . .

Questions



Matériel : une liste d'une dizaine de questions, éventuellement de la documentation qui facilite la recherche des réponses (journaux, livres). L'équipe dispose d'un temps limité pour répondre correctement à un maximum de questions.

Variante : pour répondre à certaines questions, il est parfois nécessaire d'interroger une personne, de se rendre sur un lieu précis.

Odeurs



Matériel : préparer quelques gobelets ou flacons contenant quelques gouttes de différents liquides, herbes aromatiques, etc.

Les joueurs de l'équipe essaient de reconnaître les diverses odeurs. Ex.: vinaigre, kirsch, alcool à brûler, essence de citron, ail, thym, . . .

Grands jeux

La chasse aux renards

Matériel :

Bande (ruban) de marquage ou fils de laine ou sciure ou ... craie

Descriptif :

Quelques renards (4 - 5 élèves) se déplacent sur un itinéraire de leur choix et marquent le trajet avec les "banderoles" prévues.

10 à 15 minutes plus tard, les chasseurs (une ou plusieurs équipes) partent à la recherche des renards en suivant leurs traces.

Après un temps imparti (ou une distance donnée), les renards vont se cacher après avoir indiqué d'une manière claire la zone de leur cachette.



Dessin à la craie indiquant la zone de recherche de la cache :



Remarques :

Il est judicieux de placer dans chaque groupe un moniteur afin d'éviter tout problème (élèves égarés, dégâts aux cultures ...)

A la fin d'une partie de chasse, les rôles pourront être inversés.


Ce jeu est idéal pour parcourir une région . Très apprécié, il relance l'intérêt d'une excursion ... même à skis de fond !



Spectacle**Jeu des diapositives**

Service EPS - 1991


3.1

Matériel :	1 projecteur à diapos, écran (drap), rallonge électrique ... + de quoi écrire.
Préparatifs :	L'animateur aura préparé 15 à 20 diapositives de divers sujets : portrait d'un personnage connu (écrivain, actrice, peintre, sportif, chanteuse, homme politique, etc), paysage, peinture, bande dessinée, objet insolite, drapeau, métier, lieu géographique, animal, plante, etc.
 Descriptif :	Les joueurs sont répartis en petits groupes dans la salle et cherchent à reconnaître le sujet de chaque diapo présenté. Ils notent leur réponse.
Variantes :	Avant chaque diapo, l'animateur donne un petit descriptif permettant de définir avec précision la question et de faciliter le travail de reconnaissance. Ex. : Un fleuve a sculpté ce décor grandiose. Comment se nomme-t-il ? Le même jeu peut être envisagé avec un montage de courtes séquences vidéos présentant un personnage, une activité sportive, un extrait de film, un fait historique, un spectacle de variétés, etc.
Remarques :	Attention à ne pas faire durer trop longtemps cette activité (fatigue) et à prévoir des sujets et descriptifs intéressants et adaptés aux joueurs.

Spectacle**Vidéo**

Service EPS - 1991

3.2

Matériel :	Magnétoscope, caméra, TV, accessoires (+ cassettes . . .)
Descriptif :	De spectateurs-consommateurs, les participants deviendront acteurs-réalisateurs-techniciens. L'objectif : réaliser une courte émission TV.
Organisation :	On formera des équipes chargées du travail de production (scénario, mise en scène, décors, costumes, maquillage). Elles seront assistées par un groupe de techniciens (film, prise de son, réalisation des titres, montage des séquences). Cette activité peut être préparée déjà avant le camp. Les réalisations vidéos pourront faire l'objet d'un concours (meilleur acteur ...)
Sujets :	Publicité - Téléjournal - Variétés - Reportage - Interview - Cuisine . . .
Remarques :	 La réussite de cette activité tient beaucoup à la précision des consignes données aux participants. L'encadrement et le suivi des différentes étapes sont essentiels. L'humour aussi . . .

Matériel :	Draps blancs et lampes.
Ombres chinoises	Les joueurs sont répartis en deux équipes de part et d'autre d'un drap tendu au milieu de la pièce. Les joueurs d'une équipe, à tour de rôle, passent entre la lampe et le drap ; ils peuvent "travailler" leur silhouette. L'autre équipe cherche à les identifier. Quand tous les joueurs d'une équipe ont défilé, inverser les rôles.
Théâtre d'ombres	Même organisation que ci-dessus. Réalisation d'un petit spectacle de théâtre (courtes scènes de la vie quotidienne, situations tirées de la vie du camp, illustration d'un proverbe, représentation d'une activité sportive, d'un métier, etc.). Les spectateurs essaient de découvrir le sujet de la scène.
Remarques :	Plus les acteurs évoluent près du drap, plus les ombres sont précises. On peut utiliser également des personnages découpés dans du carton et fixés sur des baguettes pour animer une scène.



Maquillage	Matériel : boîtes de maquillage de carnaval, peinture pour visage, démaquillant, ouate, linges, miroirs. Un thème est donné aux groupes de 3 élèves (le cirque, les fleurs, les animaux, etc). Dans un temps donné, 2 élèves maquillent leur camarade. Un défilé et un vote (le maquillage le plus beau, le plus réaliste, le plus drôle, le plus ...) complètent ce spectacle haut en couleur. Variantes : Chaque élève est maquillé - des costumes réalisés en papier crêpe complètent le maquillage.
Jeux de mime	Un groupe ou un seul acteur mime une courte scène quotidienne. Les spectateurs doivent deviner le sujet de la représentation. Sujets : les proverbes, les métiers, les sports, la littérature, le cinéma, la chanson, les charades, les animaux, etc.
Histoire mimée	Le meneur de jeu raconte avec passion l'histoire du cirque "Genou" et les enfants miment le dompteur attentif, le clown mélancolique, la troupe chinoise et son poisson volant, Teddy le lanceur d'éponges, les jongleurs hindous, la dompteuse de puces et aussi le directeur ruiné, le vendeur de programmes, les spectateurs, la présentatrice gracieuse et l'orchestre du cirque !



Sketches



Avant le camp, les participants se regroupent par 3 - 4 et préparent un sketch d'une durée de 5 à 10 minutes. Les sujets seront libres ou imposés. Scénarios et mise en scène peuvent être " travaillés " en classe.

Un spectacle sera ainsi monté pour une soirée de camp. On complètera le programme avec des poèmes, des chants, des imitations, des tours de prestidigitation, etc.

Psychodrame



Chaque joueur tire une carte sur laquelle est indiqué un trait de caractère (autoritaire, exubérant, optimiste, râleur, etc).

Un thème de discussion " original " est donné par l'animateur. Par exemple :

- Des traces de pas dans ma boîte aux lettres ...
- Pour avoir de l'argent devant soi, il faut mettre de l'argent de côté ...
- Cinq gars pour Singapour ...

Chacun, avec beaucoup d'imagination, participera à la discussion en démontrant au mieux le trait de caractère qui lui a été attribué.

Suite à la discussion, on cherchera à identifier les divers tempéraments exprimés.

L'aventure



Les joueurs sont répartis en groupes de 2 à 4 et disposent de 10 à 20 minutes pour se préparer. Chaque groupe choisit un lieu + un événement et invente une histoire qu'il présentera aux autres. A partir d'une trame de base et d'une éventuelle répartition des rôles, chaque élève du groupe improvisera ... Spontanéité, humour : succès garanti !

L'histoire-billet



Il s'agit d'une variante de l'activité précédente. L'animateur a préparé une série de petits billets comportant chacun un lieu, un verbe, un adjectif, un sentiment ou un objet (une quinzaine de billets par catégorie). Chaque groupe vient tirer au sort un billet de chaque catégorie. Autour de ces mots, les joueurs créent et racontent une passionnante histoire.

Impro - clap



Les joueurs sont répartis par paires. Le premier bouge, remue librement ... et au "clap" de l'animateur se fige. Dans cette position, il imagine une action et un dialogue. Le second joueur se met alors dans la position qu'il pense complémentaire et s'immobilise à son tour. Dès lors, l'improvisation est lancée et chaque joueur développe l'action en cours et dialogue avec son partenaire.

Remarque :

Lorsque les joueurs prennent confiance, que le geste et la parole deviennent plus faciles, on organisera de petits concours d'improvisation, le public évaluant la prestation de chaque groupe.

Tableaux vivants

Chaque groupe de 5 à 6 joueurs reçoit un thème et cherchera, en quelques minutes, à créer un tableau vivant, réaliste et ... fixe.

Un jury peut évaluer la qualité des tableaux présentés (variante : un groupe se présente aux autres joueurs qui doivent reconnaître le thème donné).



Quelques thèmes possibles :

La salle d'attente chez le dentiste - une exposition de statues dans un musée - une famille devant son poste de TV - un groupe de débutants à ski - un groupe de frimeurs à ski - votre équipe de football préférée vient d'encaisser (de marquer) un but décisif à 10 secondes de la fin du match.

**Fresque**

Matériel : une grande feuille de papier fort ou du bristol, feutres, craies, crayons, peintures, etc.

Par équipe, réaliser une fresque (ou une partie de l'oeuvre collective) avec ou sans thème donné (Ex.: Une journée de camp).

Variantes : organiser un concours par équipe - réaliser une BD - prolonger l'activité sur plusieurs moments de la semaine.



Matériel :	Enregistreur + cassette préparée (par l'animateur ou par les élèves) avant le camp et contenant des extraits musicaux d'env. 10 sec. chacun. Papier, crayons.
Descriptif :	Les joueurs, répartis en équipes dans la salle, cherchent à reconnaître l'extrait musical, le titre d'une chanson, le nom du chanteur, le compositeur, ... Chaque équipe dispose d'environ 1 minute pour réfléchir et noter sa ou ses réponses. Puis l'on passe à la séquence musicale suivante. A la fin du jeu : correction et attribution des points.
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - musique de variétés, musique classique - musique folklorique : reconnaître le pays - musique de films, de dessins animés - bande son d'un film, d'une pièce de théâtre - interview : reconnaître une personnalité - bruitages divers - cris d'animaux
Remarques :	Tout le monde participe. L'animateur dispose d'un moment de répit !



Matériel :	Inscrire séparément sur de petits papiers des mots s'associant par paire, ou des parties de phrase, de dessin. Par exemple : Paris - Tour Eiffel ; Londres - Big Ben ; Roméo - Juliette ; Obélix - menhir ; Pierre qui roule - n'amasse pas mousse ; Riche en - vitamine C ; ...
Descriptif :	Distribution des billets. Les garçons, la partie A ; les filles, la partie B. Fond musical. En se promenant dans la salle et en posant des questions, chacun essaie de trouver son ou sa partenaire. C'est l'amorce d'une danse, d'une soirée maquillage, d'un jeu par couple.
Remarques :	Faire preuve d'humour en réalisant les billets ! En prévoir pour tous.
Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - au lieu des billets, distribuer des cartes (dame de pique avec dame de trèfle, 7 de coeur avec 7 de carreau). - donner des billets avec des noms d'animaux. Chacun imite le cri de son animal pour attirer son ou sa partenaire ... ou alors mime la bête ... Ex.: Le serpent siffle et rampe - Le hibou hulule et cligne des yeux ... - donner des titres de chansons : chacun cherche en chantant !



Le chapeau



Une dizaine de joueurs sont assis en cercle, dos au centre, autour du meneur de jeu. Celui-ci place un chapeau sur la tête d'un participant qui aussitôt commence à chanter une chanson connue. Quelques secondes plus tard, l'animateur place le chapeau sur une autre tête ...

Est éliminé celui qui ne chante pas (plus d'idées !) ou celui qui chante une mélodie déjà utilisée. Le dernier chanteur en lice a gagné.

La composition

Sur une mélodie ou chanson connue, chaque équipe compose un texte en rapport avec le camp. Une fois apprise, la chanson est présentée à une soirée de camp ou à un concours !

L'orchestre

Fabriquer, avec les " moyens du bord " quelques instruments et créer un orchestre de camp.



- Remplir d'eau quelques bouteilles et les suspendre à l'aide de ficelles. Le niveau d'eau détermine le son et l'ensemble peut même être accordé ! Pour jouer de cet " aquaphone ", une simple baguette de bois suffit.
- Remplir gobelets, bouteilles en plastique ou boîtes de conserve avec du sable, du gravier, etc. Ce sont les " maracas ".
- Faire chanter des verres vides en frottant d'un doigt humide leur bord.
- Créer, avec un peu d'imagination et du matériel de récupération divers instruments à cordes, à percussion, à vent ...

Le furet



Il court, il court, le furet ...

Un anneau, le furet, est passé dans une longue ficelle dont les extrémités sont nouées entre elles. Les joueurs, en cercle, tiennent la ficelle des deux mains, se passent, en évitant de le laisser apparaître, le furet et chantent " Il court, il court, le furet ... ". Un chasseur se tient au centre du cercle, observe le mouvement des mains, cherche le furet. Aux mots " Qui est-ce qui l'a ? ", toutes les mains s'immobilisent et le chasseur doit découvrir qui détient le furet. S'il le trouve, il prend la place du joueur découvert ; s'il se trompe, il reste chasseur.

MARCHE

ARRÊT

Variante : Les joueurs se passent un petit objet (noisette, petite balle,...) tant que l'on entend de la musique. Personne ne peut refuser l'objet qu'on lui tend. Lorsque la musique est "coupée", celui qui détient l'objet est éliminé ou ... sélectionné pour une autre activité.

Le magnétophone



- Réaliser, par petits groupes, des reportages sonores et les présenter aux autres (interviews, enquêtes, etc).
- Rechercher des sons divers, étranges, les enregistrer et les faire découvrir aux camarades.
- Enregistrer une discussion, des chansons, des histoires drôles, un reportage sur la vie du camp, des salutations personnelles et envoyer la cassette à une autre classe, au camarade séjournant à l'hôpital ...

La pièce de 5 francs

Comment faire tenir en équilibre sur le bord d'un verre une pièce de cinq francs ?

Matériel à disposition : 1 verre, 2 fourchettes, 1 pièce de 5 francs.



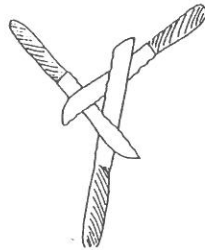
Solution :

Mettre les dents des fourchettes les unes derrière les autres ; disposer entre ces dents la pièce de 5 Fr.- et la poser sur le bord du verre comme sur le dessin . A essayer avant de présenter ...

Les trois couteaux

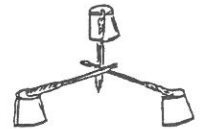
Comment réaliser avec les couteaux une "plate-forme", sans contact avec la table, capable de supporter un objet même lourd (bouteille par ex.) ?

Matériel à disposition : 3 couteaux, 3 verres placés en triangle de telle façon que la distance entre les verres est plus grande que la longueur des couteaux.



Solution :

Entrecroiser les lames comme sur le dessin et placer les manches sur les verres.



Une animation magique ...

Matériel :

3 boîtes d'allumettes identiques et vides, 1 boîte d'allumettes contenant quelques allumettes, 1 élastique.

Préparatifs :

La boîte contenant quelques allumettes sera fixée au poignet droit, à l'aide de l'élastique, sous la manche du pullover.

Descriptif :

Présenter, l'une après l'autre, les 3 boîtes vides. Les 2 premières en les secouant avec la main gauche (aucun bruit, elles sont vides !), la 3ème en la secouant avec la main droite (bruit d'allumettes, elle est pleine ...). Après avoir manipulé délicatement ces boîtes devant soi, demander au public où se trouve la boîte pleine. Jouer avec les réponses, agiter les boîtes de la main gauche ou de la main droite ... Recommencer plusieurs fois.



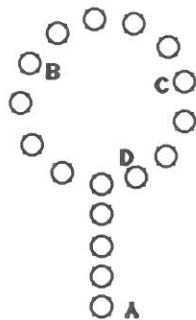
Une animation magique ...

Préparatifs :

17 cartes à jouer, n'importe lesquelles, formant une fleur (cf dessin).

Descriptif :

Ayant trouvé un volontaire, invitez-le à penser à un nombre supérieur à 5. Ensuite, tandis que vous tournez le dos, demandez-lui de compter autant de cartes que le nombre auquel il a pensé, en partant de la première carte située tout en bas (A) et en obliquant vers la gauche une fois parvenu à la corolle. S'il a choisi le chiffre 9, il arrivera en B. Demandez-lui de repartir en arrière et de compter de nouveau un nombre de cartes égal au nombre auquel il a pensé sans, cette fois, descendre le long de la tige. Priez-le maintenant de bien regarder cette carte (C) - tandis que vous avez toujours le dos tourné - et de la remettre soigneusement à sa place.



Une fois que vous en aurez reçu l'autorisation, retournez-vous et ... retournez ... avec beaucoup d'hésitation ... la carte choisie par le joueur !

Quel que soit le nombre qu'il ait choisi, il aboutira toujours à la carte C ! En effet, s'il a bien exécuté vos instructions, vous retrouverez sa carte en comptant vers la droite autant de cartes à partir de D qu'il y en a dans la queue de la fleur. EXTRAORDINAIRE !

Objet-poids

Faire passer dans l'assemblée un objet quelconque (pierre, savon, bougie, etc). Qui en estime le plus justement le poids ?



Remarques : Cette activité peut servir d'intermède entre deux jeux.

L'escargot

Un escargot se trouve au pied d'un mur de 10 m. Dans la journée, il gravit 2 m et dans la nuit en descend un. Combien de temps lui faudra-t-il pour atteindre le sommet du mur ?



L'escargot ne monte en fait qu'un mètre par jour, mais il ne mettra pas pour autant dix jours car, au soir du neuvième jour, il aura atteint les 10 m.

Le clochard

Un clochard fumeur fabrique une cigarette avec trois mégots. Il en ramasse 9 dans sa journée, combien pourra-t-il fumer de cigarettes ?



Avec 9 mégots, le clochard peut confectionner 3 cigarettes, mais une fois fumées, ces cigarettes lui fourniront à nouveau 3 mégots dont il pourra faire une nouvelle cigarette. Il gardera le dernier mégot pour le lendemain.

L'invitation ...

Je vous attends lorsqu'après-demain sera devenu hier, sachant qu'aujourd'hui nous sommes le même jour par rapport à samedi dernier qu'avant-hier par rapport à après-demain. Pour quel jour l'invitation ?



L'invitation est pour samedi et nous sommes aujourd'hui mercredi.

La série

Considérez cette suite de nombres : 1.1.2.3.5.8.13. Quel nombre doit-on placer après 13 pour respecter la règle de formation de la série ?

Il faut placer le nombre 21. En effet, chaque nombre de la série (sauf le premier 1) est la somme des deux précédents (suite de Fibonacci).

Le message

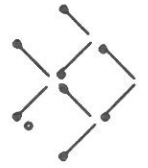
Dans ce cryptogramme, barrez les lettres inutiles et vous trouverez la réponse : L I A N R U T E P I O L N E S S E

Le piège : barrez les lettres INUTILES et vous trouverez LA REPONSE ...

Les allumettes



<- Ces huit allumettes dessinent un poisson qui nage de droite à gauche. Pouvez-vous le faire aller de gauche à droite en ne déplaçant que trois allumettes ?



Les nénuphars

Un nénuphar double de volume tous les jours et met 15 jours pour couvrir toute la surface de l'étang. Combien de jours faudrait-il à deux nénuphars ?

Le 14e jour, il aura atteint la moitié puisqu'il est sensé, le lendemain, le couvrir complètement. S'il y en avait 2, le 2ème aurait fait un travail identique ; c'est donc le 14ème jour qu' ils couvriront la totalité de l'étang.

Matériel :

Selon jeu : papier, crayon, dés à jouer.

Quel âge as-tu ?

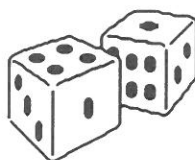
Déterminez un âge en posant quelques questions :

- Mémorise le chiffre de ton mois de naissance (ex. : avril = 4)
- Multiplie-le par 2 - Ajoute 5 - multiplie le résultat par 50 (constante)
- Additionne à ce résultat ton âge (ex. : 12 ans)
- Donne-moi ton résultat (ex. : $4 \times 2 + 5 \times 50 + 12 = 662$)

Calcul à faire dans sa tête pour trouver le mois et l'âge :

$662 - 250$ (constante) = 412 ... soit : 4ème mois, 12 ans.

Les dés stupéfiants



Demandez à quelqu'un de jeter deux dés - sans que vous assistiez à l'opération - et de noter le nombre le plus élevé qu'il a obtenu (s'il a fait 4 et 3, il notera 4). Demandez-lui ensuite de multiplier ce nombre par 2 et d'ajouter 1 ($4 \times 2 = 8 + 1 = 9$). Faites-lui multiplier ce total par 5 ($9 \times 5 = 45$). Demandez-lui d'ajouter les points du second dé à ce nombre ($45 + 3 = 48$) et de vous annoncer le total. A vous de jouer !

Soustrayez 5 du total annoncé et vous obtenez le nombre de points indiqués pour chaque dé, soit : $48 - 5 = 43$... soit : 4 et 3.

9 chiffres = 100

Calcul composé à faire trouver : $(8 \times 9) + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 100$

Des animations magiques ... à bien exercer !

Le noeud disparu



Matériel : une cordelette et un couvercle de boîte d'allumettes.

La corde est sur la table devant vous, de gauche à droite. Vous posez le couvercle dessus, à peu près au milieu, et le côté ouvert vers vous. Faites un noeud, sur le couvercle, qui entoure les deux frottoirs. Glissez une extrémité de la corde dans le couvercle puis poussez-y doucement le noeud. Tirez un petit coup sur les deux bouts de la corde : le noeud disparaît et le couvercle de la boîte est enfilé dans la corde.

L'éponge voyageuse



Matériel : 3 petits morceaux d'éponges identiques et ... magiques

Cachez la première éponge dans le creux de votre main droite, et posez les deux autres sur la table. Demandez à un spectateur de choisir une de ces 2 éponges. Prenez de la main droite l'éponge désignée et mettez-la lui - en même temps que celle que vous aviez déjà en main - dans la main, qu'il gardera fermée jusqu'à la fin du tour. Le spectateur croit n'avoir qu'une seule éponge ; en réalité, il en a deux. Prenez maintenant de la main gauche l'éponge qui est restée sur la table et faites semblant de la mettre dans votre main droite. Ouvrez maintenant votre main droite : elle est vide. Le spectateur ouvre la main : il a 2 éponges !

Le club :

Club très fermé réunissant les meilleurs logiciens ou intuitifs du pays.

Le matériel :

Une table, cinq dés à jouer (dont 2 de couleur blanche) et un excellent meneur de jeu qui lance les dés, donne la solution et relance les dés ...

L'histoire :

Vous êtes en avion. Il est 16 h 35. Le temps est superbe et il y a peu de vent. Assis dans la rangée de droite, à côté d'un hublot, vous admirez la banquise. Difficile de voir les ours blancs sur cette étendue ! Et pourtant ... vous savez : les ours vivent en couple et pêchent en découpant des trous dans la glace. C'est généralement le mâle qui, avec patience et méthode, creuse le trou. La femelle (la grande ourse), d'un coup de patte précis, attrape un, voire deux poissons. Et ils vivent là, heureux, autour des trous ! Si vous êtes attentifs, de l'avion, on voit les poissons au fond des trous ... et les chasseurs encore loin des ours ... et les braconniers qui se cachent ... Dommage, l'avion vole vite !



Ours blanc ...

Les détails :

Chacun doit savoir que la somme des côtés opposés d'un dé est égale à 7. Un dé a six faces. On ne bouge pas les dés après un lancer !

Le problème :

Combien voit-on d'ours, de poissons, de chasseurs ... à chaque lancer de dés ?

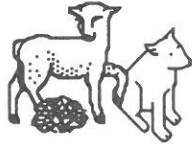
La solution :



3 trous - 6 ours - 12 poissons -
6 chasseurs et 8 braconniers !

En cas de très forte céphalée, se
mettre au lit et penser au problème ...

Le paysan



Sur un frêle esquif, le paysan doit faire passer un à un le chou, le mouton et le chien de l'autre côté de la rivière. Attention : en l'absence du paysan, le mouton mangera le chou et le chien s'attaquera au mouton ! Comment le paysan va-t-il faire ?

Le paysan traverse avec le mouton, revient seul, traverse avec le chou, revient avec le mouton, le dépose, traverse avec le chien, revient seul, traverse avec le mouton.

Qu'est-ce donc ?



Mexicain à vélo



Ver de terre grim pant sur une lame de rasoir



Echelle d'un peintre hospitalisé

Le docteur

Un docteur de Genève avait un frère avocat à Lausanne. Celui-ci, par contre, n'avait pas de frère docteur à Genève. Pourquoi ?

Le docteur était une femme ; elle était donc la soeur de l'avocat !

Que signifie cela ?

vent
à qui

vient
d'amour

pire
le coeur

vent
bien

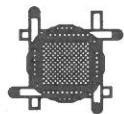
*A qui souvent d'amour souvient
Le coeur soupire bien souvent*

gA vitesse

J'ai traversé Paris à grande vitesse

Ga!

J'ai grand appétit !



4 allumettes, 1 pièce d'argent.

Disposition le tout de façon que ni la pièce, ni les têtes des allumettes ne touchent la table.



8 allumettes. Former 2 carrés et 8 triangles.

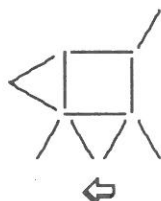


6 allumettes.

Former 4 triangles équilatéraux.

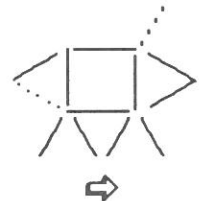


7 allumettes. En déplaçant 1 allumette, on obtient une formule correcte.



11 allumettes. En déplaçant 2 allumettes, la bête ira dans l'autre sens...

Attention : rien, dans l'énoncé du problème, ne demande que la bête continue d'avoir la queue en l'air !



8	1	6
3	5	7
4	9	2

D'un jeu de 52 cartes, on garde l'as (= 1) et les valeurs 2 à 9, soit 9 cartes. Chaque joueur cherche à réaliser un "carré magique" en disposant les cartes de telle façon qu'en additionnant les valeurs des 3 cartes d'une même rangée, diagonale ou colonne, on obtienne toujours 15.

8	3	4
1	5	9
6	7	2

Les 4 colonnes magiques :

1 1 1 1
 2 2 2 2
 3 3 3 3
 4 4 4 4

1 2 3 4
 1 2 3 4
 1 2 3 4
 1 2 3 4



- Disposer 16 cartes en 4 colonnes de 4. Demander à quelqu'un de choisir "mentalement" une carte et d'indiquer dans quelle colonne elle se trouve. Ramasser toutes les cartes en mettant les 4 cartes de la colonne désignée sur le dessus.
- Disposer à nouveau les cartes, cette fois-ci en formant les colonnes à partir d'un placement en ligne. Demander dans quelle nouvelle colonne se trouve la carte choisie. A ce moment, on connaît la carte choisie. Elle se trouve au haut de la colonne désignée...
- Pour faire plus magique... ramasser à nouveau les cartes sans perdre de vue la bonne carte et former 4 tas. Demander que l'on vous montre 2 tas et les enlever s'ils ne contiennent pas la bonne carte (ou enlever les 2 autres si...). Même procédure pour éliminer 1 tas, puis 2 cartes, puis 1 carte.
- Faire retourner la dernière carte, c'est la bonne !

Quelques classiques : Jeux de cartes - Loto - Cluéo - Puzzle - Monopoly - Backgammon - Echecs - Trivial Pursuit - Jeux de dés - Uno - Jeux de société tels que jeu de l'oie, hâte-toi lentement, jeu de dames, jeu du moulin, domino, jeu de l'échelle - carambole - jeux d'aventures - jeux de stratégie - jeux de "papier" - jeux de Kim - jeux de casse-tête (problèmes avec allumettes, pièces de monnaie, énigmes) - jeux de lettres tels que jeu des chiffres et des lettres, le mot le plus long, jeu du pendu, Scrabble - Puissance 4 - Dix de chute, etc.

Un conseil : Consulter le livre "Jeux du monde - leur histoire - comment les construire - comment y jouer" publié par l'UNICEF aux Editions LIED.

Des idées : Organiser des tournois de jeux : Matches aux cartes, tournoi de scrabble, de carambole ... individuel ou, mieux, par équipes. Faire gérer ces rencontres par les élèves eux-mêmes (organisation - saisie des résultats - règles - fair-play).




Par équipe ou individuellement, jouer avec quelques particularités de la langue française. Questions - réponses - rédaction - concours - imagination ...

1. Le lipogramme Ecrit dans lequel on s'astreint à ne pas faire entrer une ou plusieurs lettres de l'alphabet. Exemple de lipogramme en E :

Durant six jours, on chassa un dahu, amusant animal s'appariant au faon, mais qui, vivant aux flancs du mont, a un corps si guingois qu'il suffit, pour l'avoir, d'offrir à son audition un son irritant. Surpris, furibard, mais surtout distrait, l'insouciant dahu fait un soudain mi-tour, lors paumant son aplomb, choit au fond du vallon où l'on va sans mal l'ahurir ... (d'après G. Perec)

2. Le rébus Mot ou phrase exprimés à l'aide de signes ou de dessins dont le nom donne le sens par analogie de sons. Exemple de rébus :

OOOOOOOOO
 = J'ai couché sous les oranges !

3. La charade Recherche d'un mot composé de plusieurs syllabes dont chacune constitue elle-même un mot. Exemple de charade :

" Mon premier marche, mon second nage, mon tout vole " (hanneton)

4. L'anagramme Recherche de mots obtenus par la transposition des lettres d'un autre mot. L'animateur donnera aux participants des mots "jouables" !
Marie = aimer. Epars = râpes = parés = âpres. Simon = Minos.
Bison ravi = Boris Vian. Alcofribas Nasier = François Rabelais.
Un veto corse la finira = Révolution française.

Variante plus facile : Former le plus grand nombre possible de mots avec les lettres d'un mot, mais sans les utiliser toutes obligatoirement.
5. Bouillon de lettres Rechercher des mots dont on a mélangé les lettres : C L H C A A = chacal.
6. Le calembour Substituer à un mot un autre mot de même sonorité, mais de sens différent. On cherchera des noms-calembours : l'abbé Casse, Tony Truand et Sir A. Kashtey ... ou encore des calembours-devinettes : Pourquoi La Fontaine était-il si apprécié de ses amis ? Parce qu'il était un homme à fables ! Comment se chauffer en hiver avec une simple statue ? Cassez le bras d'un premier Consul en plâtre et vous aurez un Bonaparte manchot !
7. Les abréviations Créer des textes originaux et amusants sur des abréviations données.
CAT = Choeur des anges tristes ; KLM = Kiosque à lectures maléfiques.

Alpha-code Chaque joueur dispose d'une feuille de papier et d'un crayon. Le code secret est affiché :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
N	O	P	Q	R	S	T	U	Y	W	X	Y	Z
18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4



Le meneur du jeu dicte (ou affiche) un (ou plusieurs) message(s) secret(s). Le joueur qui a déchiffré le (ou les) message(s) crie "stop". Les autres joueurs s'arrêtent. Les réponses sont contrôlées. Chaque bon message donne 1 point. Un bonus peut être accordé au joueur qui a fait stopper le jeu. Le jeu peut reprendre avec de nouveaux messages.

16,9,23 - 9,18,10,5,18,24,23 - 23,19,18,24 - 8,9,23 - 20,9,24,13,24,23 - 17,5,16,13,18,23.

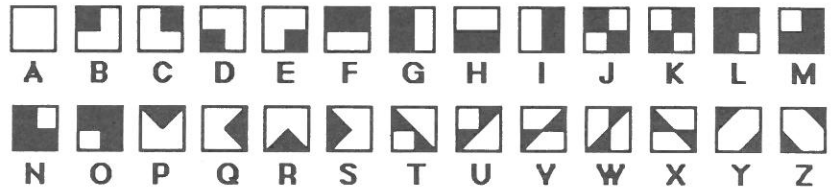
Variantes

Alphabet chiffré : A = 1, B = 2, C = 3 ...

3,15,13,13,5,14,20 - 3,1 - 22,1 ? Moi, très bien, merci.

Alphabet permuté : A = Z, B = Y, C = X ... > VG - ELFH - XZ EZ ?

Alpha - géométrie Selon jeu des messages secrets (cf fiche No 6.4) : code " géométrique "

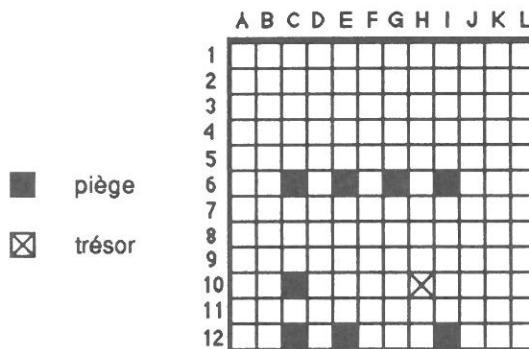


Chiffres codés Jeu de réflexion. Rechercher pour chaque signe son chiffre correspondant. Exemples :

$$\begin{array}{l}
 \text{🦅} \times \text{🦅} = 49 \qquad \text{🦅} + \text{🦅} = 13 \\
 \text{🦅} : 2 = \text{🌀} \qquad \text{🌀} - \text{❤️} = \text{🦅} - \text{🦅}
 \end{array}$$

Remarques : Les variantes de ces jeux sont nombreuses et attractives. On veillera :
 - à soigner la présentation (chasse aux trésors, messages secrets, enquête,...)
 - à faire participer l'ensemble des élèves
 - à organiser de petits concours individuels ou par équipes.

Le trésor Chaque joueur prépare une grille selon modèle (sans les cases noires et la X).

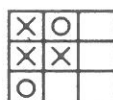


■ piège
 ☒ trésor

Le meneur du jeu détermine sur sa grille une case "trésor" et quelques "pièges" formant un carré.

Chacun à leur tour, les joueurs vont tenter de déterrer le trésor en proposant des positions : H8 ou C5 ou G2 ou ...
 Mais attention, si l'un des joueurs donne la position d'un piège, il "saute" un tour. C'est cependant une indication précieuse pour les autres joueurs.

Le morpion Organisation : 2 joueurs (X - O) ; une grille selon modèle ou du papier quadrillé. Le but du jeu est d'aligner trois de ses signes, horizontalement, verticalement ou en diagonale et ... d'empêcher son adversaire d'en faire autant !
 Variante : sur une grille plus grande, tenter d'aligner 5 signes. Si un joueur arrive à terminer un alignement, il réunit ses 5 signes par un trait et marque un point.



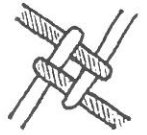
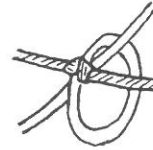
Le tressage d'un "scoubidou" (porte-clefs, porte-bonheur, pendentif, etc) demande quelque habileté, mais le plus difficile, c'est le descriptif ...

Matériel :

2 "cordes à lessive" en PVC, d'env. 50 cm chacune, que l'on aura évidées. Ici l'âme est inutile, seule la gaine est utilisée...

Descriptif :

- 1) Au milieu de la "corde" A, faire un noeud de pêcheur lâche ; ce sera la boucle du scoubidou.
- 2) Passer la "corde" B dans la boucle et faire un noeud de pêcheur serré. On observe ainsi 4 brins égaux se croisant à angle droit.
- 3) Entrelacer les 4 brins comme indiqué sur le dessin 3. C'est le moment le plus délicat. Persévérer ! Serrer fort le tressage en tirant sur les 4 brins.



Tressage à angle droit

- 4) Répéter l'opération d'entrelaçage jusqu'à la longueur de "scoubidou" voulue. Achever le travail en serrant très fort les 4 brins et en les coupant à ras.



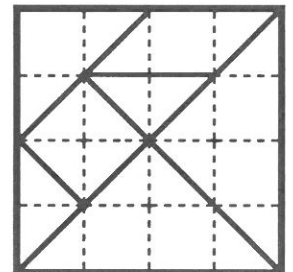
Le Tangram est un jeu de patience et d'imagination d'origine chinoise. A l'aide des 7 pièces du jeu, il s'agit d'inventer d'originaux motifs ou figures : formes humaines, silhouettes d'animaux, objets divers, etc. On peut aussi résoudre un problème donné (par exemple : reproduire une forme complexe dont on a seulement le contour).

Matériel :

Un morceau de carton épais ou une planchette de bois (contre-plaqué).

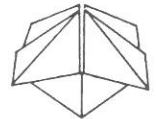
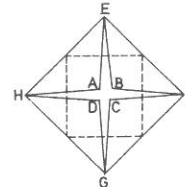
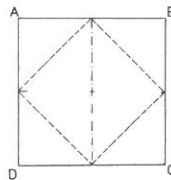
Construction :

Scier le bois ou découper le carton en un carré de 16 cm de côté. Dessiner avec précision les 16 carrés et les 7 formes du jeu. Découper ou scier soigneusement ces 7 pièces du Tangram. Les colorier, peindre ou vernir.



Le " coin-coin "

D'un carré de papier, plier les diagonales, ouvrir. Plier les 4 coins sur le milieu du carré et retourner le pliage. A nouveau, plier les 4 coins sur le milieu du carré. Retourner le travail et plier les 2 axes de symétrie, ouvrir. Ecarter les 4 pointes des 4 petits carrés formés et glisser les doigts dans les pyramides ainsi formées.



Comment jouer ?

Au milieu du " coin-coin " se trouvent 8 petits triangles ; chacun sera marqué d'un point de couleur tandis qu'un mot secret figurera à l'envers de chaque triangle (bise - freluquet - naïf - rejoue - pas de dessert ...).



- Combien veux-tu ?
- Cinq ! (5 manipulations du " coin-coin " : ouvert - fermé - ouvert ...)
- Quelle couleur veux-tu ?
- Bleue ! (le triangle bleu est soulevé et le mot secret lu)
- Tu es un freluquet !

Matériel :

Fil électrique fin, 1 pile 4,5 V, 2 fiches "bananes", 1 culot avec ampoule de lampe de poche, attaches parisiennes, carton.

Exemple :



- Espagne
- France
- Italie
- Suisse
- Angleterre

Sur un carton, dessiner la carte de l'Europe et fixer une attache parisienne au milieu de chaque pays ; dans un coin du carton, écrire les noms des pays et fixer une attache parisienne à côté de chaque nom.

Au verso du carton, connecter par un fil électrique les attaches correspondantes.

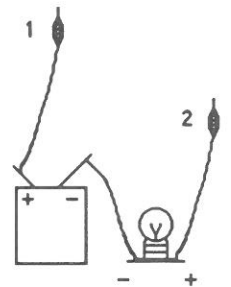


Fabriquer le " testeur " selon les indications du schéma ci-dessous.

Utilisation :

Lorsque la fiche 1 est placée sur la "borne" d'un pays et la fiche 2 sur la "borne" du nom correspondant, l'ampoule s'allume !

Il est intéressant, dans un groupe, de réaliser ces jeux sur des thèmes différents et de se les échanger. Toutes les associations sont possibles : cantons, pays, capitales, langues, montagnes, rivières, animaux, arbres, fleurs, personnages célèbres, etc.



Matériel :
Méthode :

Boules de papier, balles diverses, cerceaux, massues et autres objets !
Jouer avec une balle, lancer - recevoir , échanger 2 balles (fig.1) ,
essayer des variantes et découvrir la "cascade" à 3 balles (fig. 2).

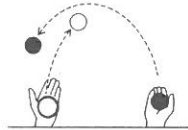


Fig. 1

Une balle dans chaque main. Lancer la balle de la main droite vers la main gauche. Quand cette 1ère balle commence à tomber, lancer la balle de la main gauche vers la main droite. Rattraper les 2 balles l'une après l'autre.

La " cascade " à 3 balles (c'est pas cher !)

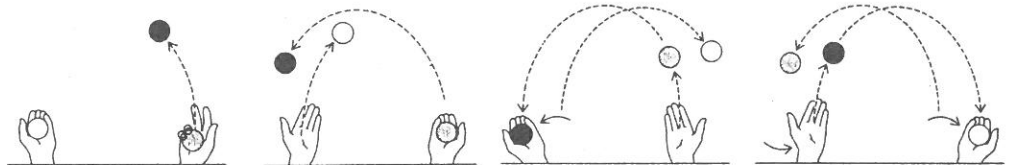


Fig. 2

2 balles dans la main droite et une dans la gauche. Lancer une balle de la main droite vers la main gauche. Quand cette 1ère balle commence à tomber, lancer la balle de la main gauche vers la main droite... et ainsi de suite comme indiqué sur les dessins. Rythme et persévérance sont les clefs du succès !