



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 12 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Les jeux de fil rouge en séjour itinérant

**Créer du lien entre les jeunes et les animateurs est une des clés de réussite d'un bon séjour. Ce type d'animation peut vous aider à échanger et à communiquer.**

- Il est essentiel de bien préparer le jeu, quel qu'il soit. Les règles doivent être clairement définies et énoncées.

### Le Killer

- Avec ou sans témoin – mais avec c'est encore plus drôle –, chaque membre du groupe a des défis à réaliser au quotidien. Chacun a une mission pour éliminer un autre membre. Les défis peuvent être très variés, mais on prendra soin de bien les choisir pour éviter toute forme de malaise, d'humiliation ou autre jeu de mauvais goût. La bienveillance doit toujours primer dans ce type de jeux ; et cela n'enlève rien au plaisir ludique.

- Le ou les témoins : selon les situations, avoir le maximum de témoins rend le défi plus difficile, mais beaucoup plus drôle aussi. L'objectif est de remplir la mission sans se faire repérer avant.

- Quand on élimine quelqu'un, on prend sa mission et son objectif. La règle peut définir la possibilité d'avoir un ou des complices, mais personne ne sait jamais qui est l'autre : ami ou ennemi.

- Afin d'éviter la paranoïa de certains, il conviendra de limiter cette expérience dans le temps et dans l'espace. Une attention particulière est à apporter à l'organisation : bien baliser les temps où l'on joue et les temps où l'on ne joue pas (repas, douches, sommeil, certaines activités...), ainsi que les lieux.

### La cacahuète et son gorille

- Pour faciliter le bien vivre ensemble, la mise en place d'un ange gardien qui veille sur chaque membre de groupe est très motivant.



© Laurence Fraignol

### Jouer tout au long du séjour

- Organiser des jeux sur un jour, deux jours, une semaine ou pourquoi pas tout le séjour, c'est développer la cohésion du groupe et se créer encore plus de bons souvenirs. Pour bien les choisir et les adapter correctement, il faut prendre un peu de temps pour apprendre à connaître le groupe avant de les lancer. En effet, certains pourront en effet très bien fonctionner avec un groupe et pas du tout avec un autre.

• Ici, l'ange gardien prend les traits d'un gorille, qui doit veiller sur une cacahuète. L'aspect ludique est indéniable, car il ne faut pas que le gorille se fasse repérer, mais qu'il ait des petites attentions pour sa cacahuète au quotidien. C'est l'art de jouer en veillant les uns sur les autres. C'est bon enfant et génère une ambiance conviviale.

• Chaque membre du groupe a la mission de veiller sur un autre membre sans être identifié. Les rôles sont donnés au hasard. Il devient donc techniquement possible que deux personnes soient toutes les deux gorilles ou cacahuètes l'une pour l'autre. On en arrive à des situations cocasses parfois. L'important est de montrer aux jeunes que veiller les uns sur les autres, dans un espace de vie bienveillant, est très sécurisant pour tout le monde.

• Lors de certaines expériences, des ados souhaitaient faire tout le séjour dans ce contexte, en changeant les rôles tous les trois ou quatre jours, et cela a favorisé une excellente ambiance au sein du groupe. Ça fait tellement de bien de prendre soin les uns des autres !

## Secret Story

• Émission à succès chez les ados depuis quelques années, le concept est assez facilement transposable à un séjour. Pour se dévoiler... un peu, chacun choisit un secret sur sa vie. Cela peut être quelque chose de très anodin ou de très sérieux, mais surtout un élément que les jeunes acceptent de partager avec les autres.

• Ces secrets sont gardés par un membre de l'équipe qui ne participe pas à leur recherche, et qui pourra valider ou non les réponses et réguler le jeu. En effet, les participants pourront venir lui soumettre leurs impressions et leurs réponses. Cela lui permet de canaliser les recherches, ou de distiller des indices s'il est nécessaire de les orienter sur une autre voie que celle sur laquelle ils s'engagent...

• On se donne quelques jours, puis on organise un temps de révélation. Ça permet de mieux se connaître et, surtout, d'apprendre à aller vers les autres. C'est important dans un groupe.

## Les dons des animateurs

• C'est bien connu, les animateurs ont des dons extraordinaires : magiciens, enquêteurs, globe-trotters, ils sont riches d'expériences à partager ! Enjoliver un peu ces expériences met du piquant dans les histoires racontées.

• Distiller des énigmes au gré du séjour permet aux jeunes de réfléchir, de se concentrer sur le groupe, de partager et de favoriser les échanges. Par exemple : la magie, pratiquée avec un complice animateur, les jeux de mots : « *marché de Padipado* », « *sentez cette fleur* », « *roi de Malikoko* » ou encore les jeux de fakir (sans dormir sur une planche à clous pour autant !) attisent le sens de l'observation et de déduction des jeunes.

• Certains de ces tours sont connus par les ados qui fréquentent beaucoup les colos, mais à vous, animateurs, d'être créatifs, inventifs.

• Laisser les jeunes chercher les astuces sur quelques heures ou quelques jours, selon l'ambiance, mais ne pas les laisser repartir en fin de séjour sans les réponses ; ce serait trop frustrant.

## Des temps de « rien »

• Le temps d'un séjour itinérant n'est pas le même qu'un séjour fixe. Il peut y avoir des temps d'attente long, des temps pris par un groupe pour faire les courses par exemple, et il faut bien occuper les autres. Toutes ces petites astuces permettent d'écourter les temps d'attente et de les utiliser à bon escient.

• S'il faut que les animateurs aient de la ressource, il faut aussi penser à laisser aux ados des temps de « rien ». Leur plaisir est aussi de se retrouver pour discuter, parler de tout et de rien, de ces petites choses qui nous font parfois sourire, mais qui leur paraissent si importantes. Laisser aux ados des temps de rien signifie que les moments d'activités prévus ou improvisés sont de qualité pour les entraîner dans notre univers, nos délires...

• Chaque groupe est unique. Ce qui fonctionne avec un groupe ne fonctionnera pas forcément avec un autre, même sur le même type de séjour, au même endroit et avec la même tranche d'âge.

• À vous de jouer, donc, pour arriver avec vos ressources et les enrichir au fil de vos expériences d'animation. ▶



## Bonus

Retrouvez deux autres fiches sur le jeu en séjour itinérant sur notre site [www.jdanimation.fr](http://www.jdanimation.fr), section Fiches gratuites (n° 159).