



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 12 ans**

THÈME
Jouer

Les jeux de société incontournables en séjour itinérant

En colo en général, et plus particulièrement en séjour itinérant, les jeux de société sont un passage obligé. Encore faut-il bien les sélectionner.

Les grands classiques des séjours ados

- Les **Loups-Garous** (Lui-Même) sont devenus une référence pour les ados, les animateurs et tout groupe qui a envie de passer un bon moment. Quelques cartes qui se glissent dans la poche, la possibilité de jouer jusqu'à dix-huit en version classique (et davantage en extension), du bluff, une ambiance... Tous les ingrédients sont réunis pour quelques heures de jeu endiablées.

- **Jungle Speed** (Asmodee) a, lui, son sac de transport et a été conçu pour l'itinérance. Facile à expliquer, même quand la barrière de la langue s'impose au groupe, utile pour s'ouvrir vers l'extérieur : c'est très visuel et on comprend vite.



- **Dobble** (Asmodee) a rapidement trouvé sa place parmi les best-sellers des petits jeux sympas et pratiques. Cinq jeux en un, qui dit mieux ? On peut jouer absolument partout ; le seul obstacle peut être le bruit que l'on fait. Attention donc à ne pas importuner la quiétude des voisins.



- **Perudo** (Asmodee) a l'air plus difficile d'approche. Et pourtant, quand les ados accrochent, on ne les arrête plus. Encore une fois, le bluff remporte un réel succès. On peut aussi jouer à peu près partout : par terre, sur un banc... Pas vraiment d'obstacles. Certains gardent le souvenir de

Le choix des jeux à emporter

- En séjour itinérant, quel que soit le moyen de locomotion : en car, en minibus, en avion, en bateau, en train, en vélo, à pied ou une combinaison de plusieurs de ces modes de transport, le principal est d'avoir l'essentiel sans se surcharger. Tout bon animateur a une petite panoplie d'incontournables toujours sous la main.

- Voici quelques propositions de jeux faciles à transporter, simples à utiliser et qui peuvent même, dans certains cas, favoriser la rencontre avec les autres jeunes du coin, en France ou ailleurs.



© Laurence Fagnol

parties endiablées dans les gares du Nord de l'Europe en attendant les trains. Beaucoup de passants s'intéressaient de près ou de loin à leurs éclats de rire !

• Avec **Time's Up !** (Asmodee), c'est encore plus simple. Comme avec les Loups-Garous, il n'y a pas forcément besoin d'emporter le jeu. Le fabriquer en cours de route est encore plus drôle. Les personnages à découvrir sont choisis par chaque membre.

On se retrouve ainsi avec un jeu sur mesure, souvent révélateur de l'ambiance du groupe, de son histoire, de son vécu au rythme des différentes aventures du séjour.

À faire en fin de séjour pour plus de fun. Décrire ou imiter les personnages, les situations, dans un contexte où tout le monde se comprend à demi-mots par son parcours commun, peut devenir un moment d'anthologie !

Les petits nouveaux qui marchent bien

• Après les grands classiques, pour ceux qui ont déjà tout testé et qui veulent varier les plaisirs ou pour les vrais aventuriers, voici quelques nouveautés qui vont faire leur chemin, c'est sûr.



• **Color Addict** (France Cartes) est un jeu de cartes avec des couleurs : jusque-là, c'est simple. Les couleurs sont écrites (jaune, bleu, vert, rose ou brun)

avec des lettres colorées. Pour se débarrasser de ses cartes, il faut empiler du jaune sur du jaune, du bleu sur du bleu et ainsi de suite.

Là où ça se corse un peu, c'est que la couleur à prendre en compte peut être écrite ou représentée. Au bout d'un moment, on ne connaît même plus ses couleurs et c'est drôle.

Les couleurs étant écrites en français, favoriser les échanges avec des francophones : pour les autres, ça va être compliqué !

• **Bazar Bizarre** (Gigamic) : des formes et des couleurs, mais, contrairement à ce que l'on pourrait croire, pas si basique que ça.

Sur chaque carte, des éléments et des couleurs. Objectif : retrouver l'objet de la bonne couleur ou tout le contraire. Ce n'est pas gagné pour tout le monde et les plus rapides ne sont pas forcément toujours ceux que l'on croit.

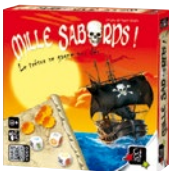


À tester aussi en versions 2.0 et Ultimate.

• **Ouga Bouga** (Cocktail Games), un jeu qui semble idiot à première vue, mais tellement bon ! C'est d'une simplicité déconcertante : il faut répéter la suite de cartes empilée, mais plus on va vite, plus on s'emmêle. La concentration est de mise, mais les onomatopées proposées inspirent davantage le sourire que le grand calme. Bienvenue au pays des Homo sapiens !



• Enfin, pour les pirates, il y a **Mille Sabords** (Gigamic). Des pièces d'or, des diamants, des têtes de mort, des épées : tout l'univers du parfait pirate se trouve condensé dans ce petit jeu de hasard. On joue tant qu'on veut (ou presque), on essaie de gagner toujours plus... au risque de tout perdre. Des défis, des cadeaux – parfois empoisonnés –, et même quand c'est à l'adversaire de jouer, il peut nous arriver des bricoles. Alors, à l'abordage !



À consommer sans modération

• Tous ces jeux ont un point commun. Ils sont faciles à transporter et se mettent vite en place. À utiliser dans tous les temps du séjour : attente de train en gare, à l'aéroport (c'est souvent très long en salle d'embarquement), en temps calme dans un parc à l'ombre d'un arbre centenaire, une soirée au camping, un long trajet en bateau, etc.

• Les séjours itinérants sont riches en temps d'attente, souvent incompressibles, qu'il faut savoir mettre à profit. Libre à vous de lancer un tournoi de Mille Sabords sur trois jours, un Loups-Garous sur le pont d'un bateau ou un Ouga Bouga sur la plage.

• Présentés par l'équipe d'animation, ces jeux (et plein d'autres) sont vite adoptés par les jeunes qui deviennent rapidement autonomes sur leur utilisation. ▶



Bonus

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