



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 10 ans**

THÈME  
**Jouer**

# Grands jeux sans matériel en séjour itinérant

**En itinérance, on emporte rarement des tonnes de matériel pédagogique, surtout dans le sac à dos ! On n'en oublie pas pour autant les grands jeux qui pimentent le séjour.**

## Les grands jeux

• Ce sont souvent les meilleurs souvenirs des jeunes : une journée à thème, une après-midi plage en forme de défis, une soirée en forêt... La colo permet toutes ses activités bien spécifiques et marquantes d'un séjour. Mais en camp itinérant, la logistique peut vite devenir compliquée et freiner les animateurs dans leurs envies et leur motivation. Voici donc quelques idées de grands jeux à faire sans matériel ou avec le minimum (papier, crayon, ballon...). Comme pour toute activité, et notamment en pleine nature, l'animateur sera vigilant à la sécurité du groupe, au choix du ou des terrains de jeu et s'assurera d'avoir l'autorisation d'utilisation de l'espace public.

## Jeux de plage

- Se mettre en mode farniente sur la plage, c'est sympa. Ça permet de se reposer, de profiter du soleil et de ralentir le rythme du séjour. Mais si la plage n'évoque pour le groupe qu'un étalement de serviettes au bord de l'eau, c'est bien dommage. Utiliser le sable et l'eau comme terrain de jeu rend les séances à la plage beaucoup plus amusantes.
- Par exemple, on peut organiser des Olympiades (ou Eaux-lympiades !) : lancer des défis par équipe, marquer des points et se rafraî-



© Carine Chauvet

chir de temps en temps dans l'eau. Parmi les épreuves, on peut sélectionner des relais : sur terre, dans l'eau et mixtes. Certains jeux, un peu dangereux sur des sols moins adaptés retrouveront sur la sable leurs lettres de noblesse : cavaliers en selle par exemple. Les jeunes sont en duo et forment deux cercles : sur le cercle interne, les « chevaux » debout ou à genoux (pour le démarrage, ils se lèvent dès le départ de leur « cavalier ») ; sur le cercle externe, les « cavaliers ». Au premier signal, les « cavaliers » montent sur le dos de leur cheval respectif ; au deuxième signal, les cavaliers redescendent, courent autour du cercle de « chevaux » pour un, deux ou trois tours (déterminés par l'animateur), puis passent sous les jambes de leur « cheval » respectif pour attraper, au centre du cercle, un foulard.

• Si ce jeu présente des risques sur un terrain dur, il devient franchement amusant sur du sable fin, pour autant que l'animateur ait donné les bonnes consignes de sécurité (on tourne tous dans le même sens...). Les ados sont très friands de ce genre de challenge. La finale peut se dérouler dans l'eau avec plongeon final sous l'eau et objets flottants à attraper. Avoir de l'eau jusqu'à la taille est idéal.

## Jeux en forêt

• Certains grands classiques évoquent chez les ados, notamment chez les habitués des ACM depuis leur plus jeune âge, de bons souvenirs qu'ils sont heureux de revivre. Là encore, les règles de jeu et de sécurité se doivent d'être clairement énoncées. Certains ados sont prêts à tout pour gagner et débordent d'imagination pour trouver la faille ; soyez précis et aussi inventifs qu'eux ! Une gamelle, un cache-cache nocturne, bien balisés, sur terrain repéré au préalable, peuvent être de fantastiques expériences. Un bon Poules-Renards-Vipères ou Douaniers-Contrebandiers dans les bois et les ados retrouvent leur instinct joueur.

• Comme ils sont grands et épris de liberté, il est nécessaire de leur donner un terrain de jeu approprié, plus vaste que pour les enfants, avec des cachettes fun, des possibilités de parcours variés : il faut qu'ils puissent se faire plaisir !

## À faire partout

• Dans des espaces pas trop fréquentés, on peut organiser des relais sur les installations urbaines : escaliers, trottoirs, bancs et autres mobiliers urbains... Bien sûr, on prendra soin de ne rien détériorer et ne pas déranger les habitants et les passants. C'est par ce type d'activité qu'on transmet aux jeunes l'appropriation des lieux dans le respect du matériel et des autres (membres du groupe et population...). On privilégiera des zones piétonnes, à des horaires hors des pics de fréquentation.

## Jeux de veillée

• Les veillées font aussi partie des temps préférés des ados en séjour. Si elles ne sont pas forcément systématiques en camp itinérant, il faut d'autant plus les soigner. Si on met facilement en place un Loups Garous avec des feuilles de papier ou une murder party sans matériel, on peut aussi créer un Time's up ! sans trimbaler le jeu pendant tout le séjour. Souvent les ados ne connaissent pas les personnages proposés dans les différentes éditions. On peut ainsi personnaliser le jeu pour le groupe. Pour un groupe de 20 participants, chacun écrit trois noms de personnalités connues de la société ou du groupe (par exemple l'animateur du camping de votre dernière étape qui a marqué le groupe ou le personnage d'un spectacle vu quelques jours auparavant par tous...) sur trois papiers différents. Il faut proposer aux jeunes de développer leur imagination afin de

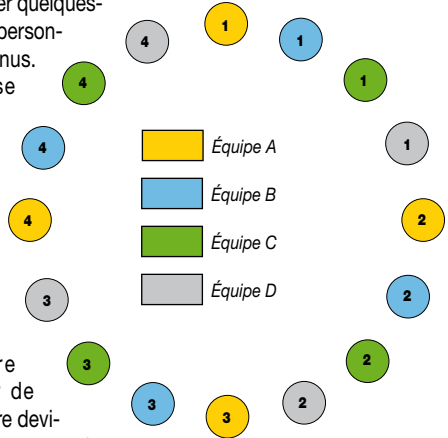
ne pas avoir tous les mêmes noms inscrits. L'animateur ramasse l'ensemble des papiers, les mélange soigneusement et en redistribue trois par personne. Chacun doit sélectionner deux papiers parmi les trois, les autres sont retirés du jeu. Toute cette étape se déroule dans le calme, sans échange entre les participants. Ainsi, on évite au maximum les doublons, même s'il peut en rester quelques-uns, mais surtout des personnages pas assez connus.

L'animateur ramasse une nouvelle fois les papiers qui restent en jeu et la partie peut commencer.

• On fait deux à quatre équipes. Les joueurs se placent selon le schéma ci-contre (pour quatre équipes de quatre joueurs). Un joueur de l'équipe A tente de faire deviner des personnages au reste de son équipe en utilisant tous les mots qu'il veut, sauf bien sûr, le nom et le prénom du personnage. Il prend les papiers un par un et fait deviner un maximum de personnages dans le temps imparti (par exemple deux minutes par passage). Puis, c'est au tour de l'équipe B, l'équipe C, puis l'équipe D et de nouveau l'équipe A, et ainsi de suite. Quand tous les personnages ont été découverts, on compte les points par équipe : le nombre de personnages trouvés. Puis on regroupe les papiers et on continue avec le joueur suivant, avec les mêmes papiers. Cette fois-ci, il faut faire deviner les personnages en ne donnant qu'un seul mot. Au troisième tour de jeu, on utilise le mime, toujours pour faire deviner les mêmes personnages. À la fin du jeu, l'équipe qui a remporté le plus de points gagne la partie.

## À vous de jouer

• De nombreux grands jeux peuvent être adaptés. Les animateurs pensent parfois que les ados ont passé l'âge, mais au contraire, ils prennent beaucoup de plaisir dans ce type d'activité, qui demande beaucoup de préparation, une rigueur dans la mise en place, et laisse de très bons souvenirs. Dans les campings, rien n'empêche d'inviter des voisins à participer !



Le placement des joueurs au Time's up !