

Quelques petits jeux d'animation



À faire en début d'année, en début de camp, pour souder un groupe... avec les parents, lors d'une journée communautaire...

▪ **Le verger**

Les participants s'asseyent dans un cercle de chaises, sauf l'animateur. Il y a quatre groupes (p.ex. des pommes, des poires, des cerises et des prunes) et chaque personne fait partie, de façon aléatoire, de l'un des quatre groupes. Pour cela, on peut tirer des papiers dans un chapeau ou préparer des papiers collés sous l'assise des chaises... Chacun doit bien mémoriser où il est assis au départ. Quand un groupe est appelé, chaque membre de ce groupe doit avancer d'une chaise dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la chaise est occupée, il faut s'asseoir sur les genoux de l'occupant. Ainsi, cette personne est bloquée jusqu'à ce que ses genoux soient libres. Un après l'autre, chaque groupe est appelé par l'animateur et la personne qui retourne sur sa chaise la première gagne le jeu.

▪ **Course de coussins**

Deux équipes A et B se placent en un cercle suivant un rythme A-B-A-B-A... On donne deux coussins de couleurs différentes à deux personnes (l'une A et l'autre B), situées à l'opposée l'une de l'autre. Les coussins doivent circuler autour du cercle, dans le même sens, le coussin A allant d'une personne A à la suivante, le

coussin B allant d'une personne B à la suivante dans le cercle, jusqu'à ce qu'un coussin rattrape l'autre. Il est interdit d'empêcher les coussins de passer. Le coussin qui a rattrapé l'autre fait gagner son équipe.

▪ **Le moniteur dit...**

Ce jeu est très agréable pour le moniteur qui l'anime ! Sur le principe de « Jacques a dit... », les enfants doivent faire ce qu'il dit, mais seulement sous condition qu'il dise auparavant « Le moniteur dit... » Exemple : « Le moniteur dit, que tous les enfants doivent sauter 5 fois ». Cela veut dire que les enfants doivent obéir. S'il dit seulement « Tous les enfants doivent sauter 5 fois » (sans « le moniteur dit »), ils ne doivent pas le faire.

▪ **La peur des langues**

On se retrouve dans un village où habitent beaucoup de vieilles personnes, qui, à cause de leur éducation sévère, s'évanouissent si quelqu'un tire la langue. Le groupe des vieux s'assied dans un cercle de chaises. Mais parmi eux il y a une personne qui aime tirer sa langue. C'est pourquoi on engage un détective qui doit la démasquer. Il est désigné et quitte le local pendant que le tireur de langue est nommé. Quand c'est fait, le détective peut rentrer et se met au milieu du cercle. En secret, le tireur de langue commence à tirer sa langue aux vieux dans le cercle, qui une fois « choqués », perdent connaissance, cela veut dire qu'ils s'assoient sur leur chaise. Le détective doit essayer de sauver le groupe de l'évanouissement en démasquant le tireur de langue. Le jeu est fini, si tout le monde s'est évanoui ou si le détective démasque le tireur de langue. C'est lui qui sera le détective au prochain tour.

▪ **La famille George**

La famille George se compose de ± 5 personnes : le père, la mère, la fille, le fils aîné, le fils cadet (on peut ajouter n'importe quel membre, oncle, tante, petit fils, etc. ou faire avec moins de joueurs) qui s'asseyent l'un derrière l'autre sur une ligne. Comme il y a plusieurs familles George, les différentes familles se mettent les unes à côté des autres à ± 2 mètres de distance. Devant chaque famille, il faut prévoir de la place pour un parcours de X mètres, avec éventuellement des obstacles. Le moniteur commence à raconter une histoire. Chaque fois qu'un

membre de la famille est mentionné dans cette histoire, p.ex. le père, tous les pères doivent faire le parcours le plus vite possible. Si « la famille George » est mentionnée tout le monde doit courir. Le moniteur note les résultats de chacun, la famille globalement la plus rapide gagne le jeu.

Crédit : Julius GUNTHER - Point KT