

# KEEZAM

Simplifie l'organisation des séjours enfants et ados.

[www.keezam.fr](http://www.keezam.fr)

Fiche animateurs

Nombre de pages : 8

## 10 JEUX À FAIRE À L'INTÉRIEUR EN COLONIE, SÉJOUR DE VACANCES, CAMP, MINI-CAMP,...

Cette fiche est destinée aux directeurs et animateurs de colonies ou centres de vacances, mini-camps, camps d'ados, etc... Elle présente 10 jeux faciles à organiser, en intérieur, et ne nécessitant aucun matériel ou un matériel de base.

Keezam met à votre disposition une gamme de fiches pratiques "Jeux et activités", qui sont en accès libre sur le site [www.keezam.fr](http://www.keezam.fr)

N'hésitez pas à les utiliser.

### LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM...

Les **Fiches Animateurs** proposées par Keezam sont destinées à tous les organisateurs de séjours et voyages avec des mineurs, hors du cadre scolaire : colonies et centres de vacances, déplacements sportifs, séjours à thème, groupes scouts, CE,...

Pratiques, elles facilitent le travail des responsables, organisateurs comme accompagnateurs, et aident à la réussite des voyages.

Toutes les **Fiches Animateurs** sont accessibles sur le site [www.keezam.fr](http://www.keezam.fr)



**En colo, en camp, en séjour enfants ou ados, il est facile de donner des nouvelles aux familles.**

Avant de partir en séjour avec des enfants ou ados, activez la boîte vocale que Keezam'tel met **gratuitement** à votre disposition. Vous pourrez ainsi à tout moment donner des nouvelles aux familles en enregistrant des messages à leur intention. Les parents seront rassurés... et ne vous dérangeront pas ! La messagerie Keezam'tel est totalement gratuite pour les accompagnateurs.

Pour en profiter : <http://www.keezam.fr/messagerie-telephonique/>

## 10 JEUX OU ACTIVITÉS À FAIRE À L'INTÉRIEUR DURANT UNE COLONIE OU UN CENTRE DE VACANCES, UN CAMP,...

Les jeux présentés sur cette fiche peuvent facilement être organisés en intérieur, sans matériel ou avec un matériel de base (papier, crayons, bandeaux, chaises,...).

Ils permettent d'animer les temps pluvieux, ou les fin de journées lorsqu'il est nécessaire de mettre en place des activités calmes.

\*\*\*



### Le psychiatre (ou les psychopathes)

#### Objectifs du jeu.

- Développer la réactivité.
- Fédérer le groupe.
- Mieux connaître les membres du groupe.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 ou plus
Durée du jeu	10 à 20 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	Aucun

#### Déroulement et règles du jeu.

Un virus inconnu s'est abattu récemment sur le groupe (le camp, la colonie de vacances,...), et depuis on observe chez certains un comportement très étrange. Un psychiatre est donc appelé en urgence pour étudier cette maladie.

Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'entre eux est désigné pour être psychiatre, et sort de la pièce. Durant ce temps l'animateur explique les règles aux autres joueurs : à chaque question que leur posera le psychiatre, ils doivent répondre comme leur voisin de droite répondrait si c'était à lui que la question était posée.

Le joueur qui a été désigné psychiatre revient dans la pièce. Il a le droit d'interroger qui il veut, en s'adressant à chaque fois un et un seul participant. Il peut poser toutes les questions qu'il souhaite, sauf demander le prénom du patient. Son objectif est de découvrir le plus rapidement possible la façon dont agit le virus..

#### Variantes.

Pour prolonger le jeu, on peut en début de partie, faire sortir plusieurs joueurs qui seront autant de psychiatres successifs. Le premier dispose alors d'un temps limité (3 à 5 minutes) pour interroger les joueurs. Au bout de ce temps, s'il n'a pas trouvé, un second psychiatre est appelé en renfort, et ainsi de suite.

En le prévoyant dès le début, il est aussi possible de modifier la façon d'agir du virus à chaque changement de psychiatre. Les participants répondent « ce que répondrait leur voisin(e) de droite » au premier psychiatre, puis « ce que répondrait leur voisin(e) de gauche » au second, puis « ce que répondrait leur deuxième voisin(e) de droite » au troisième, etc...

### Conseils.

Ce jeu nécessite que les participants se connaissent déjà bien. Il est donc à proscrire en début de séjour. Les réponses, souvent incongrues voire totalement absurdes, garantissent les fous rires.

### Le dessinateur aveugle

#### Objectifs du jeu.

- Apprendre à coopérer en équipe.
- Développer la rapidité et la précision.

#### Déroulement et règles du jeu.

##### Comment reproduire un dessin que l'on ne voit pas ?

Pour préparer ce jeu, l'animateur aura au préalable réalisé autant de dessins, plus ou moins complexes selon l'âge des joueurs, qu'il y a d'équipes.

Les participants sont organisés en équipe de 3 à 5 joueurs. Chaque équipe désigne un joueur à qui on bande les yeux et qui sera le dessinateur. Chaque équipe dispose d'une grande feuille de papier – sur table ou accrochée au mur – et d'un feutre.

L'animateur remet à chaque équipe un dessin. En un temps limité (5 à 10 minutes), le dessinateur de l'équipe doit reproduire le dessin, guidé uniquement à la voix par ses coéquipiers.

Au bout du temps imparti l'équipe dont le dessin est le plus proche de l'original gagne.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 30
Durée du jeu	15 à 45 minutes
Préparation	15 minutes
Lieu	Intérieur
Matériel	- Bandeaux - Papier - Crayons ou feutres

### L'âne à ferrer

#### Objectifs du jeu.

- Observer et écouter.
- Faire preuve d'habileté.

#### Déroulement et règles du jeu.

L'âne à ferrer est un grand classique de l'animation, que l'on peut adapter facilement selon la taille du groupe et l'âge des participants.

Les joueurs sont répartis en deux équipes ou plus, chaque équipe comptant de 3 à 6 joueurs. Chaque équipe désigne un joueur à qui on bande les yeux et qui est assis sur une chaise. Les chaussures (4 par équipe) sont alors disséminées dans la zone de jeu par l'animateur. Au top départ, les joueurs doivent, guidés uniquement par la voix de leurs coéquipiers, trouver les fers (chaussures) nécessaires pour ferrer leur âne (chaise).

Lorsqu'un joueur trouve une chaussure, il doit retrouver son âne et le ferrer en plaçant un des pieds de la chaise dans la chaussure. Il est interdit de transporter plusieurs chaussures en même temps. Il est interdit de prendre une chaussure dans les mains d'un autre joueur. Il n'est pas interdit de dérober les fers d'un autre âne, excepté lorsque son propriétaire est assis dessus.

L'équipe gagnante est celle dont l'âne est le premier ferré des 4 pieds.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	6 ou plus
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	1 chaise, 1 bandeau et 4 chaussures par équipe

### Avis de recherche (ou amnésia)

#### Objectifs du jeu.

- Collaborer en équipes.
- Faire preuve de rapidité et d'esprit de déduction.

#### Déroulement et règles du jeu.

Ce jeu est une version en équipes du traditionnel « *Qui suis-je ?* ».

Les participants sont organisés en équipe de 3 à 4 joueurs. Il peut y avoir entre 3 et 8 équipes. Les joueurs sont disposés en cercle, chaque équipe étant regroupée derrière une table.

Par tirage au sort, chaque équipe reçoit le nom d'un personnage célèbre, qu'elle doit deviner. L'équipe concernée ignore le nom du personnage qu'elle incarne. Pour cela, on colle sur le devant de la table le nom du personnage, de telle façon qu'il ne soit visible que par les autres joueurs.

Les équipes lancent le dé à tour de rôle.

Si le dé indique 1 ou 6, les joueurs des autres équipes proposent à voix basse à l'animateur un indice sur le personnage à trouver. Si l'animateur l'accepte, l'indice est alors donné à l'équipe qui a lancé le dé.

Si le dé indique 2, 3, 4 ou 5, l'équipe dispose de deux minutes pour poser des questions sur son personnage aux autres équipes. Les autres équipes ne peuvent répondre que par oui ou non.

Au bout des deux minutes de questions, ou après avoir reçu un indice, l'équipe que joue peut, si elle le souhaite, faire une proposition de personnage. Si la réponse est juste, elle marque un point, et un nouveau personnage lui est attribué. Si la réponse est fausse, l'équipe suivante lance le dé et joue. Une équipe ne peut faire que 3 propositions pour trouver son personnage. Au bout de 3 erreurs, on lui révèle qui est son personnage, et un nouveau nom lui est attribué.

A la fin du temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

#### Variantes.

On peut remplacer le dé par une pièce de monnaie. Si elle tombe sur pile, l'équipe a droit à un indice ; si elle tombe sur face, elle dispose de deux minutes pour poser des questions.

On peut aussi décider que si le dé tombe sur 2 (ou un autre chiffre), l'équipe qui joue pioche un personnage. Les autres joueurs disposent alors de 2 minutes pour poser des questions et trouver son nom. Si au bout des 2 minutes personne n'a donné la bonne réponse, l'équipe qui a tiré le dé marque un point. Si un joueur d'une autre équipe a trouvé son nom, son équipe marque un point.

#### Conseil.

Les personnages doivent être choisis en tenant compte de l'âge, et de la culture, des joueurs : sportifs, héros de bd ou dessins animés, chanteurs, animateurs télé, etc....

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	9 ou plus
Durée du jeu	20 à 60 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur
Matériel	- Tables et chaises - Papier et crayons - Un dé

### Les mots à suivre (ou mots en cascade)

#### Objectifs du jeu.

- Utiliser et enrichir son vocabulaire.
- Faire preuve de rapidité.

#### Déroulement et règles du jeu.

Dans ce jeu, il faut composer, à plusieurs et le plus vite possible, une phrase cohérente à partir d'un mot imposé.

Les participants sont organisés en équipe de 4 à 8 joueurs. Les joueurs de chaque équipe se placent en file indienne. Ils tournent le dos au mur sur lequel est accroché une feuille de papier par équipe. Les joueurs ne voient donc ni la feuille de papier de leur équipe, ni celles des autres équipes.

L'animateur inscrit sur en haut de chaque feuille un mot, différent pour chaque équipe.

Au signal, le dernier joueur de chaque équipe se retourne, découvre le mot inscrit par l'animateur, en écrit un second puis passe le feutre au joueur placé devant lui qui se retourne à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres d'une équipe soient passés. Les joueurs n'ont pas le droit de parler entre eux. Quand un joueur a fini d'écrire un mot, il reprend sa place dans la file indienne.

L'équipe gagnante est celle qui réussit à former en premier une phrase cohérente.

#### Variantes.

Selon l'âge et le niveau des joueurs, on peut ajouter des contraintes supplémentaires : faire des phrases de X mots minimum ; imposer un thème précis ; jouer en anglais ; etc...

#### Conseil.

Il est impératif que les joueurs restent le dos tourné au mur, et qu'ils ne communiquent pas entre eux.

### La course des mots

#### Objectifs du jeu.

- Fédérer le groupe.

#### Déroulement et règles du jeu.

Il s'agit dans ce jeu de transmettre un mot d'un équipier à l'autre, en utilisant uniquement le toucher.

Les participants sont organisés en équipe de 4 à 6 joueurs, chaque équipe étant disposée en colonne.

L'animateur transmet – par oral ou par écrit, mais très discrètement – au dernier joueur de chaque équipe un mot. Au signal, celui-ci transmet le mot au joueur placé devant lui en dessinant les lettres sur son dos. Celui-ci fait de même avec le joueur placé devant, et ainsi de suite jusqu'au premier joueur de la colonne, qui doit annoncer le mot.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	8 ou plus
Durée du jeu	15 à 45 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	- Papier - Stylos ou feutres - Ruban adhésif

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	15 à 20 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	Aucun

La première équipe qui crie le bon mot marque un point. Les joueurs avancent alors d'un cran dans leur colonne, et le jeu recommence jusqu'à ce qu'une équipe obtienne 5 points.

### Variante.

On peut faire le même jeu en utilisant des nombres à la place des mots.

### Les ambassadeurs

#### Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réactivité.
- Travailler la logique.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 ou plus
Durée du jeu	15 à 45 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	Aucun

#### Déroulement et règles du jeu.

... où comment comprendre un ambassadeur qui ne sait dire que oui et non ?

Les joueurs sont séparés en deux équipes, qui se tiennent dans deux endroits opposés de la pièce. Chaque équipe désigne un ambassadeur qui rejoint l'animateur. Celui-ci leur fait tirer au sort un papier sur lequel est écrit un mot (désignant un objet, un personnage, un lieu,...) que les joueurs devront trouver en interrogeant l'ambassadeur.

L'ambassadeur de l'équipe A se rend auprès de l'équipe B, et inversement. Les membres d'une équipe interrogent l'un après l'autre l'ambassadeur qui leur est délégué. Celui-ci ne peut répondre que par oui ou non aux questions posées. L'équipe qui devine en premier le mot recherché marque un point. Dès qu'un mot est trouvé – ou au bout d'un temps déterminé si aucune des équipes ne trouve – on change d'ambassadeur et tire au sort de nouveaux mots.

La première équipe qui obtient 5 points a gagné.

### Variante.

L'équipe qui a trouvé en premier le bon mot récupère son ambassadeur, tandis que l'ambassadeur de l'équipe perdante est éliminé. L'équipe gagnante est alors la dernière équipe à avoir des joueurs, ou l'équipe qui possède le plus de joueur à la fin du temps imparti.

### Conseil.

Si il y a plus de 12 participants, on peut organiser le jeu en deux, trois ou quatre équipes.

### Le brainstorming (ou remue-méninges)

#### Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réflexion, de rapidité et d'imagination.
- Utiliser et enrichir son vocabulaire.
- Travailler en équipe.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	8 ou plus
Durée du jeu	10 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur
Matériel	Papier, crayons et stylos

#### Déroulement et règles du jeu.

*Le brainstorming (remue-méninges en français) est une technique venant du monde de la publicité et utilisée pour trouver des idées créatives.*

## LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM

Les joueurs forment des équipes de 3 à 5, donc chacune occupe un espace de la pièce. Chaque équipe dispose de feuilles de papier et de crayons ou stylos.

L'animateur donne à toutes les équipes en même temps un thème, par exemple : les sports de glisse, les instruments de musique, les voitures, la pâtisserie, le cinéma, etc...

Les joueurs disposent d'un temps limité (3 minutes maximum) pour écrire le maximum de mots se rapportant au thème imposé. A l'issue des 3 minutes, les stylos sont posés et chaque équipe énumère les mots trouvés. On compte les points de la façon suivante :

- un mot cité par deux équipes ou plus ne rapporte aucun point.
- un mot totalement hors contexte enlève un point.
- un mot cité par une seule équipe lui rapporte un point.

La partie s'arrête au bout du temps imparti ou lorsqu'une équipe a atteint le score visé (25 points).

### Variante.

Pour pimenter un peu les choses, l'animateur peut, avant le jeu ou en même temps que les joueurs, établir une liste de 5 mots se rapportant au thème. Si une équipe cite un mot choisi par l'animateur, elle gagne 3 points au lieu d'un. Si plusieurs équipes citent un mot choisi par l'animateur, elles perdent toutes un point.

### Le roi du silence

#### Objectifs du jeu.

- Être calme et silencieux.
- Faire preuve de discrétion.

#### Déroulement et règles du jeu.

Le roi du silence est un grand classique de l'animation... très utile pour calmer le groupe après une phase d'excitation ou en fin de journée.

Les participants sont assis, par terre, et forment un large cercle. On bande les yeux d'un joueur – le Roi du Silence – qui est assis sur une chaise au milieu du cercle. On dispose sous la chaise un objet quelconque : carte, dé, clef, ...

L'animateur désigne du doigt un joueur. Celui-ci doit s'approcher sans faire le moindre bruit jusqu'à récupérer l'objet placé sous la chaise. Si le Roi du Silence entend un bruit, il en indique la direction. Si celle-ci correspond au joueur qui approche (et si le bruit entendu est réel !), celui-ci retourne à sa place et un autre joueur est désigné.

Si un joueur arrive à saisir l'objet placé sous la chaise du Roi du Silence sans être repéré, il devient à son tour Roi du Silence.

### Variante.

Pour rendre le jeu plus difficile, une variante consiste à placer sous la chaise un objet susceptible de faire du bruit lorsqu'on le manipule : sachet de riz, bâton de pluie, etc... Le joueur doit alors prendre l'objet et le rapporter jusqu'à sa place sans se faire entendre.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	6 à 15
Durée du jeu	10 à 20 minutes
Préparation	Aucun
Lieu	Intérieur
Matériel	- 1 chaise - 1 bandeau - 1 objet au choix

### La balle au mot

#### Objectifs du jeu.

- Développer l'imagination.
- Faire preuve de réactivité et d'esprit de répartie.
- Exploiter son vocabulaire.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	6 à 15
Durée du jeu	15 à 45 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	1 balle

#### Déroulement et règles du jeu.

Le but du jeu est de former le plus rapidement possible un mot, à partir d'une syllabe proposée par un autre joueur.

Les joueurs sont assis par terre, en cercle. L'animateur se tient au centre du cercle, une balle à la main. Il lance la balle à un joueur en même temps qu'il dit, assez fort pour être entendu de tous, une syllabe, par exemple « *or...* ». Le joueur qui reçoit la balle doit immédiatement former un mot commençant par la syllabe proposée « *or...dinateur* ». Il lance alors la balle à un autre joueur en proposant une autre syllabe, et ainsi de suite.

Un joueur qui manque la balle ou ne complète pas rapidement un mot a un point de pénalité. Dès qu'un joueur a 3 points de pénalité, il doit accomplir un gage.

#### Variantes.

Il existe plusieurs variantes de ce jeu :

- 1 – Le joueur qui lance la balle pense à un mot précis. Si le joueur qui reçoit la balle énonce ce mot, il marque 2 points.
- 2 – Le joueur qui lance la balle dit un mot complet, par exemple « *cheval* ». Le joueur qui reçoit la balle doit former un mot débutant par la dernière syllabe du mot proposé, par exemple « *allée* », avant de lancer la balle à son tour.

#### Conseil.

Le temps autorisé pour trouver un mot dépend de l'âge des participants. Plus ils sont âgés, et plus on leur demandera d'être rapides.

*Le saviez-vous ?*

**Un seul appel (gratuit)  
suffit pour rassurer  
tous les parents d'un coup.**

<http://keezam.fr> rubrique Keezam'tel