

ATELIERS BLEUS (Extérieur)

Jeux 3 et 26 : Couple de garçons de café

Matériel

-

Un plateau

- Deux verres pleins

- Un chronomètre

- Une dizaine de foulards ou autre bouts de tissu

Règles du Jeu

L'animateur prépare un petit parcours avec quelques obstacles à franchir.

Les membres de l'équipe se mettent en couple et attachent la main droite de l'un avec la main gauche de l'autre.

L'animateur place alors le plateau sur les mains du premier couple qui doit effectuer le parcours le plus rapidement possible, sans faire chuter les verres, avant de passer le relais au second couple.

L'animateur note le temps sur la feuille de route de l'équipe.

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

Jeux 9 et 33 : Billard chinois

Matériel

- Des boules de pétanques

Règles du Jeu

L'animateur dessine dans la neige un grand rectangle (dimension d'une table de billard) puis six cercles à l'intérieur.

Les joueurs, placés face aux cercles disposent de 12 lancers pour placer les boules dans les cercles.

Chaque boule bien placée dans un cercle rapporte un demi point.

ATELIERS BLEUS (suite)

Jeux 15 et 39 : Problèmes

Matériel

- Une douzaine de feuilles comportant 3 problèmes à résoudre

- Un stylo

Règles du jeu

L'animateur donne une feuille à l'équipe.

Celle-ci doit trouver la solution de chacun des problèmes.

Au bout de dix minutes, l'animateur reprend le stylo et contrôle les réponses.

Chaque problème rapporte trois points.

Réponses

Problème 1 : 18 ans

Problème 2 : 12 heures

Problème 3 : 50 kgs

Jeux 21 et 45 : Passe moi la baudruche

Matériel

- Une vingtaine de baudruches

- Un chronomètre

Règles du jeu

L'animateur organise un petit parcours afin de pouvoir faire un relais.

6 personnes vont effectuer le parcours défini, avec une baudruche, gonflée à l'air, coincée entre les deux genoux.

L'animateur chronomètre le relais en entier et note le temps sur la feuille de route de l'équipe.

Les points seront comptabilisés à la fin du jeu en comparant les temps des différentes équipes.

ATELIERS GRIS (Extérieur)

Jeux 1 et 25 : Relais cuiller

Matériel

- Une dizaine de cuillers

- Des boules de neiges fabriquées par l'équipe

- Un chronomètre

Règles du jeu

L'animateur prépare un petit parcours avec quelques obstacles à franchir.

Le premier joueur de l'équipe place la cuiller, contenant une boule de neige dans sa bouche et effectue le parcours le plus rapidement possible.

Il revient alors au départ et passe le relais au joueur suivant.

L'animateur note le temps et le nombre de participants sur la feuille de route de l'équipe.

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

Jeux 7 et 31 : Poème d'amour

Matériel

- Une douzaine de feuilles de papier

- 3 ou 4 stylos

Règles du jeu

Chaque équipe doit créer un poème d'amour.

Si la longueur, l'existence ou non de rimes sont libres, chaque poème doit comporter un certain nombre de mots obligatoires, dont la liste est jointe.

L'attribution des points se fera à la fin du jeu par les anideps pionniers ou toute personne mandatée. Le meilleur poème fera rapporter à ses auteurs 6 points, le suivant 5 points, etc... Si toutes les équipes n'ont pas fait ce jeu, le comptage des points débutera à 6.

L'attribution des points se fera en fonction de l'originalité du poème, la qualité des vers, la présence ou non de rimes (intelligentes ou idiotes) et surtout, par comparaison aux autres prestations.

Mots obligatoires (les verbes peuvent être conjugués)

L'équipe a la faculté d'éliminer un des mots de la liste :

- Courgette

- Numéro

- Eclairage

- Concéder

- Palme

- Détartrage

- Corpulence

L'équipe a jusqu'à la fin du jeu pour écrire son poème.

(ATELIERS GRIS suite)

Jeux 13 et 37 : jeu du clou

Matériel

- Une planche de bois ou une bûche assez large.

- Un marteau

- Une trentaine de clous longs de 6 cm ou plus

Règles du jeu

L'animateur enfonce le clou de quelques millimètres, de sorte que ce dernier tienne debout...

Le jeu s'effectuera entre un équipier et l'animateur du jeu.

A tour de rôle, chaque joueur va frapper le clou avec le marteau, le but étant de l'enfoncer jusqu'au bout.

Le joueur qui fait en sorte que le clou soit enfoncé au maximum, sans possibilité de bouger, a gagné.

Il y aura 3 parties avec la possibilité de gagner 2 points à chaque fois, donc 6 points au maximum.

Jeux 19 et 43 : jeu de carrés

Matériel

- Un jeu de « boules » carrées

- Un cochonnet

Règles du jeu

L'animateur lance le cochonnet et trace un trait au sol.

L'équipe tentera de se rapprocher au maximum du cochonnet avec les carrés qui ne roulent pas...

Elle obtiendra autant de points qu'il y a de carrés autour (assez près) du cochonnet.

ATELIERS JAUNES (Extérieur)

Jeux 2 et 26 : Sculpture sur neige

Matériel

- Un chronomètre

Règles du Jeu

L'équipe dispose de 15 minutes au maximum pour sculpter dans la neige un membre du corps humain.

L'animateur note sur la feuille de route le membre choisi.

Les points seront attribués à la fin du jeu par comparaison entre toutes les sculptures.

Jeux 8 et 32 : Parcours du combattant

Matériel

- Un chronomètre

Règles du jeu

L'animateur prépare un parcours avec des obstacles à franchir.

Le premier joueur de l'équipe effectue le parcours le plus rapidement possible.

Il revient alors au départ et passe le relais au joueur suivant.

L'animateur note le temps et le nombre de participants sur la feuille de route de l'équipe.

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

Jeux 14 et 38 : Suite logique

Matériel

- Une douzaine de feuilles comportant 12 suites logiques à compléter

- Un stylo

Règles du jeu

L'animateur donne une feuille à l'équipe.

Celle-ci doit compléter chacune des suites logiques.

Au bout de cinq minutes, l'animateur reprend le stylo et contrôle les réponses.

Chaque suite correcte rapporte un demi point.

Réponses

Suite 1 : 13 (car +5-3) Suite 4 : 5 (le total des paires fait 10)

Suite 2 : M (car MAI) Suite 5 : U (progression de 2, puis 3, puis 4... entre chaque lettres)

Suite 3 : 5 (nombre de lettres) Suite 6 : 46 (4 voyelles et 6 consonnes)

(ATELIERS JAUNES suite)

Jeux 20 et 44 : Des pieds et des mains

Règles du jeu

L'animateur va proposer 4 situations dans lesquelles il impose à l'équipe de garder au sol un certain nombre de pieds et de mains.

L'équipe doit trouver une situation permettant de respecter les quotas fixés.

Il est interdit de s'aider d'arbres, murs ou autre. Il est interdit de poser un autre élément du corps au sol tels que ventre, fesses...

Les situations sont prévues pour des équipes de 6 personnes.

Situation 1 : 5 pieds et 4 mains

Situation 2 : 4 pieds et 8 mains

Situation 3 : 3 pieds et 9 mains

Situation 4 : 3 pieds et 12 mains

ATELIERS ROUGES (Extérieur)

Jeux 4 et 28 : Parcours chenille

Matériel

- Une dizaine de foulards ou autre bouts de tissu

- Un chronomètre

-

Règles du jeu

L'animateur prépare un parcours avec de petits obstacles à franchir.

L'équipe se place en file indienne. Chacun attache son pied droit avec le pied gauche de la personne de devant.

Une fois la chenille prête, celle-ci doit effectuer le parcours le plus rapidement possible.

L'animateur note le temps sur la feuille de route de l'équipe.

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

Jeux 10 et 34 : Jeu de boulettes

Matériel

- Des boules de neige fabriquées par l'équipe

- Une cible tracée au sol par l'animateur

Règles du jeu

L'animateur trace au sol une cible, avec différents paliers à viser (comme le jeu de fléchettes mais grandeur nature).

Chaque équipe fabrique des boules de neige (2 par personnes) et vise la cible.

La cible sera composée de 6 paliers (Palier 1 = 6 points, Palier 2 = 5 points ...)

Attention le palier 1 doit être très petit.

Jeux 16 et 40 : Pyramide humaine

Règles du jeu

L'équipe à 5 minutes pour imaginer la plus belle pyramide humaine. Tous les joueurs de l'équipe doivent participer.

L'animateur donne une note entre 0 et 6 en tenant compte de l'originalité, de la difficulté, de l'implication de chacun, de la résistance de l'édifice.

(ATELIERS ROUGES suite)

Jeux 22 et 46 : Chamboule tout

Matériel

- Quatre balles de tennis (ou autre balles en mousse)
- Soit Boîtes de conserves (Base 6)
- Soit 15 Boîtes de conserves (Base 5)
- Soit 10 Boîtes de conserves (Base 4)
- 1 Banc pour installer les boîtes

Règles du jeu

4 personnes de l'équipe vont tirer une fois.

Chamboule tout du premier coup = 6 points

Chamboule tout du deuxième coup = 5 points

Chamboule tout du troisième coup = 3 points

Chamboule tout du quatrième coup = 1 point

Chamboule rien = 0 point

ATELIERS VERTS (Intérieur)

Jeux 5 et 29 : Concours p'tit LU

Matériel

- Des biscuits « petit Lu ». Environ 15 par équipe
- Un chronomètre

Règles du jeu

L'animateur lance un défi à l'équipe : « Je vous parie qu'il est impossible de manger trois biscuits en moins d'une minute. »

Tous les membres de l'équipe doivent essayer de relever le défi.

Chacune leur tour ils doivent tenter d'avaler totalement les 3 biscuits le plus rapidement possible, l'animateur chronomètre.

L'animateur additionne ensuite les temps de chacun puis le note sur la feuille de route.

Jeux 11 et 35 : Trouve ton point sur la carte

Matériel

- Une carte IGN TOP 25
- Une liste de 6 lieux autour du centre (rayon de 15-20 cm). La liste est la même pour toutes les équipes.

Règles du jeu

L'équipe dispose d'un temps déterminé pour retrouver sur la carte IGN les 6 lieux. A chaque lieu trouvé, l'équipe gagne un point.

Déterminer le temps en fonction de la difficulté à trouver les lieux.

Jeux 17 et 41 : KIM objets

Matériel

- 15 objets divers (faire un tour dans la cuisine ou de regarder au fond de son sac ou dans sa boîte à gants)
- Une couverture, un grand sac en plastique ou un carton
- Un chronomètre

Règles du jeu

L'animateur dispose les 15 objets par terre sous le cache (carton, couverture...).

Dès le départ du jeu, il permet à l'ensemble de l'équipe de regarder les objets pendant 10 secondes. C'est court, mais suffisant car tous les équipiers jouent.
L'animateur enlève alors 6 objets du tas et mélange les autres objets.
L'équipe a 30 secondes pour retrouver les objets manquants. Elle touche 1 point par objet trouvé.
Le minimum est de 1 point, le maximum de 6 points.
(ATELIERS VERTS suite)

Jeux 23 et 47 : Ecrase moi si tu peux

Matériel

- Un tube en plastique assez long
- Une petite planche de bois
- Un socle
- Des Pois chiche
- 1 Maillet
-

Règles du jeu

L'animateur met un pois chiche dans le tube.
Une personne de l'équipe prend le maillet et à la sortie du « petit parcours » ou du tube en plastique, elle essaie d'écraser le pois chiche.
Attention il faut être très rapide !!
Un pois chiche écrasé = 1 point
12 essais au maximum !

ATELIERS VIOLETS (Intérieur)

Jeux 6 et 30 : Château de cartes

Matériel

- 2 jeux de 54 cartes

Règles du jeu

L'équipe dispose de 10 minutes pour réaliser le plus grand château de cartes. Ils ont à disposition 1 jeu de 54 cartes.
Au bout du temps imparti, l'animateur compte le nombre de cartes formant le château.
Chaque paquet de 9 cartes apporte 1 point. Les cartes supplémentaires ne rapportent rien.

Jeux 12 et 36 : Jeu des allumettes

Matériel

- Une boîte d'allumettes

Règles du jeu

L'animateur étale les 17 allumettes côte à côte. Le jeu s'effectue entre un équipier et l'animateur du jeu.
Chaque joueur va retirer 1, 2 ou 3 allumettes, tour à tour.
Celui qui retire la dernière a gagné un point.
Il y aura 6 parties, avec 6 personnes différentes de l'équipe, permettant de gagner entre 0 et 6 points.

Jeux 18 et 42 : Jeu de fléchettes sur anideps

Matériel

- La bouille de quelques Anideps en photo sur papier A 4, comportant une cible, dont les points vont de 2 à 0.
- Un support pouvant recevoir les fléchettes, derrière la cible.
- 3 fléchettes.

Règles du jeu

Chaque équipe dispose de 3 lancers. L'équipe peut donc gagner de 0 à 6 points, le maximum à chaque lancer étant de 2.
Si la fléchette n'atteint pas la cible, aucun point n'est acquis, ni retiré.
Les 3 lancers doivent être effectués par trois personnes différentes !

Jeux 24 et 48 : Memo quizz

Matériel

- Une liste de 10 questions

Règles du jeu

Pour ce jeu il est conseillé de choisir la personne de l'équipe qui a le plus de mémoire.
L'animateur pose 10 questions à une personne de l'équipe. La personne doit retenir les 10

réponses et les donner à l'animateur dans l'ordre.

Si la personne réussie à donner les 10 réponses dans l'ordre l'équipe obtient 6 points.

Sinon, l'animateur attribuera 1 point pour deux réponses, 2 points pour 4 réponses, 3 points pour 5 réponses, 4 points pour 7 réponses, 5 points pour 9 réponses.

Attention ce jeu nécessite le plus grand calme autour de la personne !

Le jeu

1. Combien font $(10 * 5) / 2 = 25$
2. Passe tu une bonne journée ? oui / non
3. Qui est président de la république ? Jacques Chirac
4. Connais-tu Baden Powel ? oui/non
5. Quelle est la couleur du cheval d'Henri IV ? Blanc
6. De quelle couleur est le lait ? Blanc
7. Quelle est la boisson préférée des cochons ? Eau
8. Dans quel siècle vivons-nous ? XXIème
9. En as-tu marre de ces questions à la con ? oui / non
10. Quelle heure est - il ?

SOLUTION DES JEUX BONUS

I II III IV V VI VII VIII IX X

1 C O N C I L I A N T

2 A R A I R E M U R

3 R A C E C R E M E

4 A N E C H E R I S

5 C L I M E S S S

6 T E L L U R I S M E

7 E V E I A N U A S

8 R I A B S E N T

9 E T U D E S N E C

10 S E L E C T A S E

Mot à trouver : **SALAIRE**

Enigme 1 : **3 oies (placées l'une derrière l'autre)**

Enigme 2 : **18 ans**

Enigme 3 : il y a plusieurs solutions

- **S I X = 6**

- **En mettant la feuille à l'envers : 9 = X-I**

- **etc**

Jeu de L'oie : règles du jeu

Ce jeu a été créé pour un rassemblement chef départemental en mars 2004.

Matériel

Tu as besoin de matériel pour les jeux (cf feuilles de jeux), d'un ordinateur et accessoirement d'un vidéo-projecteur (pour projeter le plateau de jeu informatique sur le mur).

Tu peux remplacer le vidéoprojecteur et l'ordinateur par un plateau que tu auras toi même dessiné.

Organisateurs

Il y a besoin d'une personne qui gère le plateau de jeu et **6 personnes** pour les stands de jeux (un par couleur). Cependant, pour certains stands, il peut être intéressant d'avoir 2 personnes (au cas où plusieurs équipes se présentent en même temps).

L'idéal étant d'avoir **une ou deux personnes « volantes »** qui peuvent gérer les jeux des stands où il y a plusieurs équipes.

Principe du jeu

Le plateau

Il y a 6 équipes qui vont se déplacer sur un plateau de jeu composé de 2 sortes de cases :

Cases avec un numéro : elles se rapportent à un jeu. Si la couleur est jaune, le joueur va voir l'organisateur des jeux jaunes.

Cases spéciales :

?? Avancer ou reculer (du nombre de cases indiqué en jaune)

?? Case prison ou neige (attendre 2 lancers de dés avant de rejouer)

?? Case cadeau : donner 3 points à l'équipe de son choix

?? Case lancer de dés (rejouer)

?? Case avion : se rendre à la case comportant une *

Afin de gérer au mieux le timing, le plateau de jeu ne sert qu'à gérer les équipes sur le terrain, et non à attribuer des points. Donc, mieux vaut se concentrer sur chaque jeu...

Attribution des points

A l'occasion de chaque jeu, il est attribué un nombre de points entre 0 et 6, que l'organisateur du jeu note sur la feuille de route (à l'intérieur). Si le calcul des points ne peut se faire qu'en comparaison avec les autres équipes, l'organisateur note la performance (exemple le temps d'un parcours). L'évaluation se fera à la fin du jeu, par comparaison.

Les jeux

Nous avons, pour notre jeu, créé 24 jeux, répartis en 6 ateliers (un par animateur), dont la liste est jointe. Cependant, il y a 48 cases, donc chaque jeu comporte 2 cases sur le plateau de jeu. Une équipe peut donc effectuer plusieurs fois le même jeu (les points s'ajoutent évidemment). Vous pouvez aussi créer 48 jeux, ou 12 (et attribuer à chaque jeu 4 cases).

Points bonus

La dernière page de la feuille de route comporte un mot croisé et des énigmes permettant à l'équipe de gagner des points bonus. Le nombre de points gagnés est marqué à côté de la feuille.

Utilisation du jeu

Récupérer le jeu

Tu peux télécharger tout le jeu sous forme d'un fichier zippé ou télécharger séparément les éléments sous forme PDF (et d'un .exe pour le plateau de jeu)

?? [Le jeu entier](#) (en .zip)

?? [Le plateau de jeu](#) (.exe)

?? [La feuille de route](#) (PDF)

?? [Les règles du jeu](#) (PDF)

?? [Les jeux des différents stands](#) (PDF)

Utiliser le plateau de jeu

Il suffit d'ouvrir l'[application](#) et de déplacer simplement les pions de case en case avec la souris.

La feuille de route

Imprimer sur recto verso [la feuille de route fournie](#) (PDF).