



10 JEUX RAPIDES À ORGANISER DURANT UNE COLONIE DE VACANCES, UN CAMP, UN SÉJOUR ENFANTS OU ADOS...

Ces jeux présentés sur cette fiche permettent d'occuper facilement de courts moments, lors d'un temps d'attente, ou entre deux activités. Ils permettent ainsi au groupe de rester fédéré, sans s'éloigner des animateurs.

Ces jeux ne nécessitent en général pas de matériel, ou un matériel élémentaire : ficelle, craie, foulard...

Le gardien de l'arbre

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de discrétion.
- Anticiper et économiser ses mouvements.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	6 ou plus
Durée du jeu	5 - 10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	1 bandeau ou foulard

Déroulement et règles du jeu.

Ce jeu est une variante du traditionnel « 1, 2, 3, soleil ». Le but du jeu est d'atteindre un arbre sans se faire remarquer par son gardien aveugle.

Un joueur est choisi pour être le gardien de l'arbre. L'animateur lui bande les yeux et le place à 2 mètres de l'arbre. Les autres joueurs se positionnent dans un rayon de 10 ou 15 mètres autour de l'arbre. L'animateur reste à côté du gardien.

Au signal, les joueurs doivent avancer vers l'arbre jusqu'à le toucher, sans courir et sans se faire entendre du gardien. Si celui-ci perçoit un bruit, il en indique la direction, et l'animateur crie « Halte ! ». Tous les joueurs s'immobilisent alors. Si la direction indiquée par le gardien correspond effectivement à un joueur, celui-ci est éliminé. L'animateur relance le jeu en criant « En jeu ! ».

Le gardien n'a le droit de signaler un bruit suspect que 3 fois maximum le nombre de joueurs participant au jeu. Le premier joueur qui réussit à toucher l'arbre a gagné. Le gardien gagne s'il réussit à détecter tous les joueurs.

Variantes.

Pour accélérer le jeu, une variante consiste à déterminer un temps maximum, 5 minutes par exemple. Si durant ce temps, aucun joueur n'a réussi à atteindre l'arbre, le gardien est déclaré vainqueur.

Conseils.

Ce jeu nécessite le silence. Seul l'animateur a le droit de parler durant la partie. Si l'un des joueurs, ou le gardien, parle, il est éliminé.



Le cercle canibale (ou poissons-pêcheurs)

Objectifs du jeu.

- Se présenter au groupe.
- Connaître les autres membres du groupe.

Age	5 ans et +
Nb de joueurs	8 à 30
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	10 minutes
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Le cercle cannibale (que l'on appelle aussi poissons-pêcheurs) met en scène des poissons qui doivent éviter de se faire manger... sous peine de devenir à leur tour cannibale.

La moitié des participants – les cannibales – forment un cercle en se donnant la main. Les autres joueurs – les poissons – restent en dehors du cercle, et au début du jeu, doivent être tenus hors de portée de voix des cannibales.

Les cannibales conviennent d'un nombre, entre 1 et 12, puis mettent les bras en l'air et commencent à compter. Durant ce temps les poissons entrent et ressortent du cercle formé par les cannibales en passant entre eux.

Lorsque le nombre convenu est prononcé, les cannibales abaissent subitement les bras, faisant prisonniers les poissons qui se trouvent dans le cercle. Les prisonniers agrandissent le cercle des cannibales, qui conviennent d'un autre chiffre... et on recommence jusqu'à ce que tous les joueurs aient été faits prisonniers.

La partie s'arrête au bout du temps imparti, ou lorsque tous les poissons ont été faits prisonniers.

Le lancer de tomate mure

Objectifs du jeu.

- Se présenter au groupe.
- Faire preuve d'imagination.
- Connaître les autres membres du groupe.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 ou plus
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Le but du jeu est de se protéger d'une tomate mure et bien juteuse, même si elle est fictive...

Les joueurs sont en cercle, écartés de 1,5 ou 2 mètres les uns des autres. L'animateur désigne un premier lanceur de tomate. Avec les deux mains, celui-ci doit envoyer une tomate fictive à un autre joueur, en le regardant bien en face. Le joueur à qui est destinée cette tomate fictive doit se protéger en plaçant les deux mains sur son visage. En même temps son voisin de droite doit protéger sa joue gauche avec sa main gauche, tandis que son voisin de gauche protège sa joue droite avec sa main droite.

Celui qui oublie de se protéger, ou qui se protège mal, est éliminé.

Le joueur qui a reçu cette tomate fictive de face devient immédiatement lanceur.

Variante.

On peut aussi utiliser un ballon (souple) à la place de la tomate fictive. Dans ce cas là, celui à qui est destiné l'envoi doit attraper le ballon tandis que ses voisins de droite et de gauche doivent se protéger.



Le lapin aveugle et les tortues

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de calme et discrétion.
- Anticiper, et économiser ses mouvements.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 ou plus
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 bandeau ou foulard

Déroulement et règles du jeu.

Dans ce jeu, le lapin part à la poursuite des tortues. Mais il a un handicap : il est aveugle.

Un joueur est choisi pour être le lapin. Il est placé au milieu du terrain, et a les yeux bandés. Les autres joueurs sont des tortues. Sans faire de bruit, les tortues se répartissent sur l'ensemble du terrain, puis s'immobilisent.

Au signal donné par l'animateur, le lapin aveugle part à la chasse aux tortues. Pour l'éviter, les tortues peuvent bouger leur corps (se baisser, s'accroupir, s'allonger...), mais n'ont pas le droit de faire plus de 3 pas durant toute la partie. Elles doivent donc être extrêmement discrètes pour ne pas attirer l'attention du lapin, et très économes de leurs pas.

Dès qu'une tortue est touchée par le lapin, elle s'assoit par terre et est mise hors jeu.

Si une tortue fait un 4ème pas, elle est éliminée. Soulever un pied équivaut à un pas.

Le jeu s'arrête au bout du temps imparti, ou lorsque le lapin a trouvé toutes les tortues.

Variante.

Il existe une variante dans laquelle chaque tortue touchée devient lapin aveugle à son tour. L'animateur veillera alors, après avoir équipé le nouveau lapin d'un bandeau, à le replacer dans un endroit différent du terrain.

Conseil.

Pour surveiller le décompte des pas de chaque tortue, on peut leur demander d'indiquer en permanence le nombre de pas déjà effectués : 1 doigt levé = 1 pas effectué ; 2 doigts levés = 2 pas effectués...

Le lapin étant aveugle, veiller à ce que le terrain ne comporte aucun danger.

Gorilles et chimpanzés

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réactivité.
- Développer la coopération entre les joueurs.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	12 à 20
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	1 minute
Lieu	Extérieur
Matériel	1 craie

Déroulement et règles du jeu.

Un jeu où les gorilles et les chimpanzés du zoo font alliance aux dépens de leurs gardiens.

Le terrain de jeux est symbolisé par deux cercles concentriques de 3 et 5 mètres de diamètre, tracés à la craie. Une zone carrée située à quelque distance des deux cercles et servant de cage est aussi tracée.

Les joueurs – à l'exception de deux – sont répartis en deux équipes. Les chimpanzés forment une équipe, et sont placés à l'intérieur du plus petit cercle. Les chimpanzés se tiennent tous par la main et n'ont pas le droit de se lâcher. Ils forment une chaîne dont seuls les deux placés aux extrémités gardent une main libre.



L'autre équipe est composée des gorilles, qui sont placés à l'extérieur du plus grand cercle.

Les deux joueurs restants sont les gardiens du zoo. Ils évoluent dans le couloir circulaire situé entre les chimpanzés et les gorilles, et ne peuvent en sortir.

L'objectif des gorilles est de rejoindre les chimpanzés. Pour réussir, ils doivent soit poser les deux pieds dans la zone réservée aux chimpanzés (en sautant au dessus du couloir des gardiens), soit donner la main à un chimpanzé. Dès qu'un gorille rejoint les chimpanzés, il intègre la chaîne formée par les chimpanzés.

Les chimpanzés placés aux extrémités de la chaîne peuvent tendre la main à un gorille pour l'aider, mais ils ne doivent ni poser un pied hors de leur zone, ni lâcher leur autre main qui tient un chimpanzé.

Les gardiens cherchent à empêcher les gorilles de rejoindre les chimpanzés.

Un gorille touché par un gardien alors qu'il n'a pas rejoint la zone réservée aux chimpanzés est mis hors-jeu et placé dans la cage. Il en est de même pour tout gorille ou chimpanzé qui mettrait un pied dans le couloir réservé aux gardiens.

Les singes remportent la partie face aux gardiens si la moitié des gorilles arrivent à rejoindre les chimpanzés durant le temps imparti.

Conseil.

Plus le nombre de joueurs est important, et plus le diamètre des zones circulaires doit l'être. La largeur du couloir réservé aux gardiens, 1 à 1,5 mètres, est à définir selon l'âge des joueurs.

Le chat et l'oiseau

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réactivité.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 minimum
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 bandeau ou foulard

Déroutement et règles du jeu.

Un jeu où l'on peut se retrouver dans le rôle de l'oiseau poursuivi par le chat au moment où l'on s'y attend le moins...

Tous les joueurs, sauf deux, forment un cercle. Ils se tiennent deux par deux, bras dessus – bras dessous, puis chaque binôme ainsi constitué recule de 4 ou 5 pas de façon à élargir le cercle.

Un des deux joueurs restants est désigné (ou tiré au sort) pour être le chat ; l'autre pour être l'oiseau. Ils sont disposés à l'extérieur du cercle formé par les binômes, de part et d'autre de celui-ci.

Au signal donné par l'animateur, le chat part à la poursuite de l'oiseau.

A tout moment, l'oiseau peut se réfugier dans une cage en s'accrochant au bras resté libre de l'un des joueurs formant le cercle. Le joueur accroché à l'autre bras du même joueur est alors éjecté de la cage et devient à son tour l'oiseau poursuivi. Dès que le chat réussit à toucher un oiseau, il a gagné.

Variante.

En fonction du nombre de joueurs, on peut désigner un ou deux chats, un ou deux oiseaux, etc...

On peut contraindre oiseaux et chats à rester à l'extérieur du cercle formé par les binômes, sans jamais y pénétrer. Mais on peut aussi tracer à la craie une petite zone au milieu du cercle. Si l'oiseau réussit à atteindre cette zone, il se transforme immédiatement en chat... et les rôles sont subitement inversés.



Le chasseur et les hérons

Objectifs du jeu.

- Travailler l'équilibre.
- Observer et réagir.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	6 minimum
Durée du jeu	5 à 10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Le but du jeu est de conserver le plus longtemps possible la position immobile du héron qui le rend invisible aux yeux du chasseur.

Un joueur est désigné – ou tiré au sort – pour être le chasseur. Tous les autres sont des hérons.

Les hérons sont dispersés sur l'aire de jeu, et n'ont pas le droit de bouger de leur place. Ils prennent la position du héron, par exemple : immobile sur une jambe, le pied gauche dans la main droite et la main gauche pinçant le nez. Tant qu'ils gardent cette position, ils demeurent invisibles pour le chasseur.

Un héron qui bouge devient visible pour le chasseur. Si celui-ci le touche, le héron se transforme en chasseur. Le dernier héron restant est déclaré vainqueur.

Variante.

Selon l'âge des joueurs, on peut simplifier ou compliquer la position des hérons.

Pour que le chasseur ne puisse pas avoir les hérons « à l'usure », l'animateur peut lui imposer de ne pas rester à côté d'un même héron plus de 15 secondes de suite.

La course des éléphants fous

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réactivité.
- Savoir anticiper.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	8 minimum
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 bandeau ou 1 foulard par paire • 1 ficelle ou ceinture par paire

Déroulement et règles du jeu.

Gagner une course d'éléphants n'est pas simple. Mais si en plus les éléphants sont devenus fous et ne comprennent plus les ordres donnés...

Les joueurs sont répartis deux par deux. Chaque binôme comporte un éléphant et son cornac. L'éléphant a les yeux bandés, et un bout de ficelle (ou une ceinture) le relie à son cornac.

Les éléphants sont alignés sur la ligne de départ. Chaque éléphant est guidé à la voix par son cornac qui lui donne des ordres simples : stop, en avant, en arrière, à droite, à gauche. Les éléphants doivent effectuer le plus rapidement possible un parcours « slalomé », symbolisé par des éléments au sol : branches, feuilles, craie, etc... Si un éléphant rate une « porte », il doit revenir en arrière et la repasser.

Le problème est que les éléphants sont devenus fous et ne réagissent plus normalement aux ordres.

- Si on leur dit « Stop », ils avancent.
- Si on leur dit « En avant », ils reculent.
- Si on leur dit « En arrière », ils avancent.
- Si on leur dit « A droite », ils vont à gauche.
- Si on leur dit « A gauche », ils vont à droite.



Le premier cornac à franchir la ligne d'arrivée avec son éléphant a gagné.

Variante.

On peut compliquer le jeu, en attribuant à chaque éléphant une « folie » personnalisée. En cachette de son cornac, l'animateur lui remet alors un papier qui récapitule la façon dont il doit réagir aux ordres. Par exemple « *En avant* » signifie tourner à gauche ; « *Stop* » signifie s'asseoir ; « *A droite* » signifie reculer ; etc. Chaque éléphant réagira ainsi de façon différente aux ordres de son cornac.

Conseil.

Veiller à ce que le parcours ne comporte aucun danger pour les éléphants aveugles...

Poules, renards, vipères

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de rapidité.
- Coopérer pour mettre place des stratégies communes.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	18 minimum
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 dossard ou foulard par joueur

Déroulement et règles du jeu.

« *Poules, renards, vipères* » est un grand classique de l'animation durant lequel chaque joueur est en même temps chasseur et chassé.

Les joueurs sont répartis en 3 équipes de 6 à 10 joueurs : les poules, les renards et les vipères. Chaque joueur est équipé d'un dossard ou d'un foulard de couleur qui identifie son équipe. Chaque équipe bénéficie d'un camp dans lequel ses membres sont à l'abri.

Les poules doivent attraper les vipères ; les vipères doivent piquer les renards ; les renards doivent croquer les poules.

Les prises sont faites en touchant l'adversaire, ou en décrochant le foulard pris dans sa ceinture. Un joueur est éliminé s'il est pris par son prédateur.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti, ou lorsque tous les membres d'une équipe ont été éliminés.

Variantes.

Il existe de nombreuses variantes permettant de pimenter ce jeu. Par exemple :

1 – Lorsqu'un joueur est pris, il est conduit dans le camp de son prédateur, où il est retenu prisonnier. Pour le libérer, un autre membre de son équipe doit venir le toucher. Lorsqu'un joueur conduit son prisonnier dans son camp, il ne peut lui-même être touché.

2 – Les prisonniers peuvent faire une chaîne, ce qui permet à certains d'évoluer hors du camp et de faciliter leur libération. Seul celui situé en bout de chaîne est contraint de ne pas sortir du camp.

Conseil.

Il est important que chacun puisse immédiatement identifier si un autre joueur est une proie ou un prédateur. Les signes distinctifs (vêtements ou dossards de couleur, foulards,...) doivent donc être très visibles.



La colonne (ou la torpille)

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de réactivité et d'anticipation.
- Faire confiance.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	8 minimum
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 bandeau ou foulard par joueur

Déroulement et règles du jeu.

Le but du jeu est de « conduire » sans parler une colonne de coéquipiers aveugles pour éliminer les autres équipes.

Les joueurs sont répartis en plusieurs équipes comportant 4 joueurs minimum chacune. Plus il y a de joueurs, plus on formera d'équipes et plus celles-ci pourront comporter de joueurs.

Chaque équipe forme une colonne, chaque joueur ayant les mains posées sur les épaules du coéquipier placé devant lui. Tous les joueurs ont les yeux bandés, excepté le dernier de chaque colonne. C'est à lui que revient la charge de guider sa colonne pour qu'elle aille détruire la ou les autres colonnes, mais sans jamais parler.

Pour transmettre les ordres, on utilise un code : une tape sur l'épaule droite de son coéquipier de devant indique qu'il faut tourner à droite ; une tape sur l'épaule gauche qu'il faut tourner à gauche ; une tape sur les deux épaules en même temps qu'il faut continuer tout droit. Les ordres sont ainsi transmis du dernier coéquipier de la colonne jusqu'au premier, en silence.

Aucun mot ne doit être prononcé pour ne pas donner d'indications aux adversaires.

Quand une colonne est touchée par une autre colonne, elle perd son joueur placé en tête.

Une colonne est éliminée lorsqu'elle n'a plus que son guide.

Variante.

Le même principe peut être appliqué pour organiser une course « slalomée ». On symbolisera alors le parcours par des éléments au sol (craie, branchages, feuilles,...), et l'équipe gagnante sera celle qui aura effectuée le parcours le plus rapidement possible, en empruntant toutes les portes.

Conseil.

Veiller à ce que le parcours ne comporte aucun danger pour les joueurs aveugles.