

Camps Voc'2013

**"FULL" CAMP
AVEC MOÏSE**



QUELQUES IDÉES D'ANIMATION ET DE JEUX

INTRODUCTION

CONTENU

La partie « Jeux » du dossier pédagogique est amenée à être complétée d'année en année. Elle comporte des idées de jeux déjà testés par des Camps Voc' durant les années précédentes ainsi que des idées d'animation présentes dans les dossiers pédagogiques des années précédentes (jusqu'au dossier 2012).

ÂGE

Dans l'explication des différentes activités, l'équipe de rédaction n'a volontairement pas mis en évidence les âges indicatifs. Ceux-ci figurent dans le descriptif de l'animation, mais il est évident qu'une activité peut être utilisée pour des âges variés, en fonctions des adaptations faites. Comme vous connaissez mieux que nous les spécificités des âges des jeunes de vos camps, nous vous laissons le soin d'effectuer les adaptations nécessaires...

Par ailleurs, nous nous sommes contentés d'indiquer les âges correspondants à nos camps, à savoir de 8 à 22 ans.

RESSOURCES - INTERNET

Vous trouverez également ci-dessous des adresses de sites internet qui proposent des jeux ou des idées d'animation. N'hésitez surtout pas à vous en servir et tenez-nous au courant... :

<http://www.cbov.ch/assets/files/2009/Animation%20en%20Jeux.pdf>

Ce document a été édité par la fédération de la jeunesse catholique et protestante de Suisse romande. Il contient – entre autres – une partie théorique sur l'animation de groupe et un choix de 59 jeux.

<http://www.idees-cate.com/>

Ce site présente des idées pour le caté, des chants, des prières, des images des bricolages, des célébrations, etc. Il est fait et pensé essentiellement pour de jeunes enfants.

<http://unjourunjeu.wordpress.com/>

Ce blog contient des idées d'animations et de créations à faire avec des enfants de 3 à 17 ans : jeux d'intérieur, jeux d'extérieur, jeux d'improvisation, jeux de rôle, jeux de création, jeux de carte, jeux d'eau, jeux coopératifs, etc. A noter que ce blog n'a aucun lien avec la foi.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
CONTENU	2
ÂGE	2
RESSOURCES - INTERNET	2
TABLE DES MATIÈRES	4
JEUX DE CONNAISSANCE	6
SPEED DATING	7
JEU DES PRÉNOMS - MOÏSE	8
CARTE D'IDENTITÉ	9
PEINTURE À DOIGTS	10
LOTO-BINGO	11
PRÉSENTATION DU THÈME ET FIL ROUGE	13
JEUX DE COHÉSION	16
COURSE RELAIS – UNE CHAÎNE	17
LES CHAUSSURES	18

JEUX EN LIEN AVEC LE THÈME DU CAMP	19
TAGS SUR DRAPS	20
LES PLAIES D'ÉGYPTE	21
LES DIFFÉRENCES	23
JEU DE L'OIE	24
QUI CHERCHE TROUVE	28
PARTANT DE MOÏSE	29
HISTOIRE DE MOÏSE EN IMAGES	30
QUIZ – MOÏSE EN 40 QUESTIONS	36
JEUX DE RÔLE	42
CLUEDO DES SAINTS	43
JEU DES NUMÉROS	47
BRICOLAGES	49
LES TONGS	50
DIVERS	54
JEU DE L'EMPEREUR	55
DES JEUX DE COURAGE ET DE CONFIANCE	56
MOT DE PASSE	59

JEUX DE CONNAISSANCE

SPEED DATING

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp-Voc' Montagne 2012 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Étiquettes autocollantes avec les noms des couples.

DÉROULEMENT

Chaque joueur reçoit une identité, collée dans son dos. Il doit alors trouver l'autre membre de son couple célèbre. Pour cela, il devra communiquer avec les autres joueurs, mais personne n'est autorisé à dévoiler l'identité d'un personnage en la lui lisant.

- pour connaître son identité, le joueur doit poser des questions à d'autres joueurs ;
- les autres joueurs ne peuvent répondre que par « oui » ou par « non » ;
- personne n'est autorisé à poser deux questions successives au même joueur...

Lorsqu'un couple est formé, les joueurs font connaissance.

Une fois tous les couples formés, les membres du couple doivent présenter au reste du camp la personne réelle du membre de son couple...

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

15 minutes et plus, suivant le nombre de joueurs

REMARQUES

Les couples utilisés par le camp étaient les suivants (non sans un certain humour !) :

- Riri, Fifi et Loulou
- L'âne et le bœuf
- Nathalie et Yves (couple du camp)
- Roméo et Juliette
- Barbie et Ken
- Astérix et Obélix
- Adam et Ève
- Tintin et Milou
- Brad Pitt et Angelina Jolie
- Marie et Joseph

JEU DES PRÉNOMS - MOÏSE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp-Voc' Montagne 2012 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Une balle ou un ballon
- Des étiquettes autocollantes
- Un feutre épais

DÉROULEMENT

Tout le monde colle sur ses vêtements une étiquette autocollante vierge.

Tout le monde se tient en tas autour de celui qui a la balle. Celui-ci la jette en l'air en criant le prénom d'un autre joueur pendant que tout le monde se disperse.

Quand le joueur désigné attrape la balle, il crie le prénom de celui qui a lancé la balle. A ce moment-là, tout le monde doit s'arrêter immédiatement et rester là où il se trouve.

Celui qui a la balle la jette sur un autre joueur en criant son prénom.

- s'il le touche : le joueur touché reçoit la lettre M, sur son étiquette autocollante ; il prend alors la balle et doit toucher quelqu'un. Et ainsi de suite.
- s'il ne le touche pas : le lanceur reçoit la lettre M, sur son étiquette autocollante ; tout le monde se rassemble alors autour de celui qui a la balle et le jeu recommence.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 14 – 22 ans

DURÉE

15 minutes et plus, suivant le nombre de joueurs

REMARQUES

Si un joueur a déjà reçu la lettre M, il reçoit alors la lettre O ; puis la lettre I, puis S puis enfin la lettre E. Le jeu se termine lorsque plusieurs joueurs ont reçu toutes les lettres.

CARTE D'IDENTITÉ

JEUX PROPOSÉ PAR

Dossier pédagogique 2007 – testé par le Camp Voc' Montagne 2007 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Des cartes d'identité (sur papier cartonné) prêtes à être complétées.
- De quoi écrire.
- Éventuellement : photo passeport de tous les membres du camp.
- “Photo” passeport de Moïse

DÉROULEMENT

Se présenter de manière originale : partage en petit groupe.

Remplir la carte d'identité de Moïse, puis dans un deuxième temps remplir la sienne.

Voici quelques idées pour compléter la carte d'identité dans les camps de grands :

- 3 adjectifs qui me caractérisent
- 2 valeurs importantes dans ma vie
- un rêve

Les animateurs participent et remplissent également les cartes.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

25 minutes et plus

REMARQUES

Les cartes peuvent être ensuite affichées à un endroit de la colonie, afin de se rappeler les prénoms et de découvrir ce que chacun a dit sur Moïse (éventuellement faire déjà une petite synthèse de ce que les participants ont écrit).

On peut éventuellement prévoir également une carte d'identité de Moïse dans un format plus grand pour faire une synthèse de ce qui a été écrit et l'afficher dans le coin prière.

PEINTURE À DOIGTS

JEUX PROPOSÉ PAR

Dossier pédagogique 2008 – testé par le Camp Voc' Montagne 2009 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Peinture à doigts de plusieurs couleurs.
- Papier absorbant.
- Eau et savon (pour se laver les mains).

DÉROULEMENT

Des couples de deux personnes (participants et animateurs) sont formés, par tirage au sort (par exemple). Chaque couple a 10-15 minutes pour discuter et faire connaissance.

Ensuite, à l'aide de la peinture à doigts, l'un dessine sur le visage de l'autre une ou plusieurs caractéristiques ressorties lors de la discussion (hobby, qualité, etc.). Chacun se retrouve donc à porter sur son propre visage un ou plusieurs dessins qui le définissent.

Tout le camp (ou en plusieurs groupes si le nombre de personnes est trop élevé) se retrouve ensuite en cercle, et chacun décrit en quelques mots la personne avec laquelle il a discuté.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

25 minutes et plus (cela dépend du nombre de personnes).

REMARQUES

Les dessins peuvent être conservés jusqu'à la fin de la journée (pendant le souper, par exemple), ce qui permet à chacun de faire encore un peu plus connaissance avec d'autres, ou de mieux se souvenir de ce qui a été dit dans le cercle.

LOTO-BINGO

JEUX PROPOSÉ PAR

Dossier pédagogique 2008 – testé par le Camp Voc' Montagne 2010 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Une grille de loto par personne
- Des lots pour les vainqueurs

DÉROULEMENT

Ce jeu de connaissance se base sur un principe bien connu de chez nous : le LOTO. Chaque participant au jeu reçoit une grille telle que celle présentée ci-dessous. Le but pour chacun est de remplir la grille avec les prénoms des participants et des animateurs afin d'obtenir une quine (une ligne complètement remplie) ou un carton (une carte complètement remplie). Pour ce faire, il s'agit de questionner les autres participants afin de récolter un maximum d'informations.

Exemple de grille :

Je ne suis pas Valaisan(ne)	Je chante dans un chœur	J'aime faire la vaisselle	J'ai au moins un petit frère	Je joue d'un instrument de musique	J'aime cuisiner	J'ai les cheveux blonds	JOKER	J'ai déjà vu un bouquetin
Je sais siffler « Au clair de la lune »	Je pratique un autre sport que le football	J'habite dans un petit village	Je suis l'aîné(e)	JOKER	J'ai un chien ou un chat	Je suis déjà allé(e) à Zurich	Je suis très content(e) d'être au camp	J'aime les mangas
J'ai au moins trois frères et sœurs	J'ai les yeux bleus	Je fais mon lit tous les jours	Je sais chanter l'hymne national suisse	Je fais du ski	J'aime la choucroute	J'ai au moins une grande sœur	J'aime danser	JOKER

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

25 minutes et plus (cela dépend du nombre de personnes).

REMARQUES

La case JOKER permet de décider de l'en-tête de la case et de mettre un prénom adapté ou simplement de mettre un prénom au hasard.

Chacun peut recevoir la même grille : ça facilite l'organisation et ça ne nuit pas au bon déroulement du jeu.

Lorsque quelqu'un annonce un carton (ou une quine), il est possible de vérifier les informations figurant sur la carte (par exemple, en faisant siffler "Au clair de la lune" à la personne censée savoir le faire).

On peut compliquer le jeu en exigeant que dans une même ligne et/ou une même colonne ne figurent que des prénoms différents, ce qui va faciliter les échanges dans les grands groupes. Pour corser encore l'affaire, on peut aussi demander des prénoms différents sur toute la grille...

PRÉSENTATION DU THÈME ET FIL ROUGE

JEUX PROPOSÉ PAR

Dossier pédagogique 2008 – testé par le Camp Voc' Montagne 2005 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Cartes (ou briques) en nombre suffisant (une par personne)

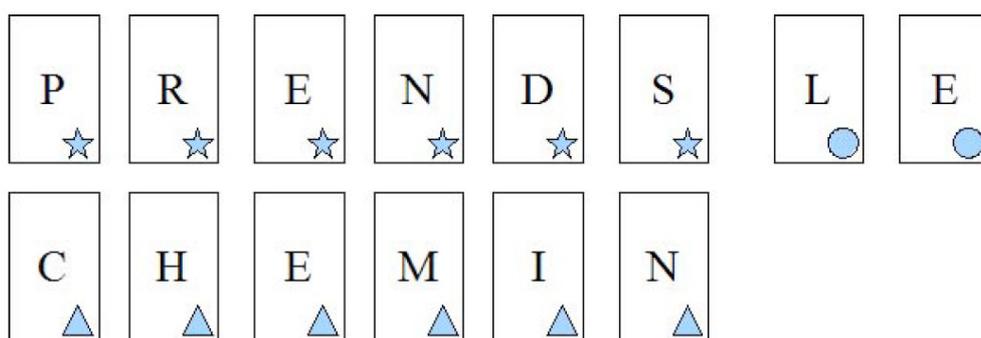
DÉROULEMENT

Ce jeu de connaissance débouche sur une présentation du thème du camp. Selon son utilisation, il peut même être utilisé comme « fil rouge » durant la semaine. L'explication est un peu « ardue » mais le jeu en vaut vraiment la peine alors accrochez-vous jusqu'au bout!

Préparatifs

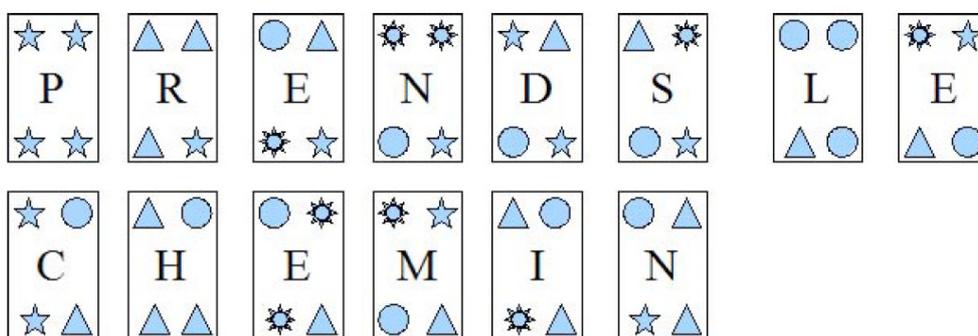
Une phrase représentative du thème de la semaine est choisie (par exemple, le thème: “Prends le chemin du Christ”). Chaque lettre de cette phrase est inscrite sur une carte.

Dans un coin de chaque carte (en bas à droite), un symbole permettant de reconnaître les lettres appartenant à un même mot est inscrit. Par exemple, les lettres P, R, E, N, D et S ont comme symbole une étoile, les lettres L et E ont comme symbole un rond, les lettres C, H, E, M, I et N ont comme symbole un triangle, etc.



Dans chaque autre coin, on inscrit également un symbole de sorte que chaque symbole soit représenté un nombre plus ou moins équivalent de fois. Le nombre de symboles choisis détermine le nombre de groupes que l'on forme pour la suite de l'activité. Le nombre de fois où le symbole est représenté par coin représente le nombre de personnes par groupe pour la suite. Dans l'exemple ci-dessous, il y a quatre groupes et ceci pour chaque coin (sauf celui en

bas à droite pour lequel le nombre de groupes correspond au nombre de mots): les triangles (4 personnes), les ronds (4 personnes), les étoiles (3 personnes) et les soleils (3 personnes).



Déroulement:

1ère étape: les cartes sont mélangées et une carte est distribuée par participant. Chacun garde sa carte jusqu'à la fin du jeu.

2ème étape: les personnes ayant des symboles identiques en haut à gauche de leur carte se retrouvent en petits groupes. Ainsi, on forme 4 groupes: celui des triangles, celui des ronds, celui des étoiles et celui des soleils. Au sein de chaque groupe, chacun se présente en décrivant sa famille.

3ème étape: les personnes ayant des symboles identiques en haut à droite de leur carte se retrouvent en petits groupes. A nouveau, 4 groupes sont formés. Au sein des groupes, chacun se présente en parlant de ses loisirs.

4ème étape: les personnes ayant des symboles identiques en bas à gauche de leur carte se retrouvent en petits groupes. Au sein du groupe, chacun se présente en parlant de son style de musique et/ou de film préféré.

5ème étape: les personnes ayant des symboles identiques en bas à droite de leur carte se retrouvent en petits groupes. Avec les lettres présentes sur chacune de leur carte, ils doivent essayer de reconstituer un mot.

6ème étape: avec les mots ainsi reconstitués, les participants reconstruisent la phrase représentative du thème de la semaine.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

25 minutes et plus (cela dépend du nombre de personnes).

REMARQUES

Possibilité d'extension pour un fil rouge:

A la place des cartes, utiliser des briques (berlingots emballés ou des « briques en bois »). Toutes les briques ensemble permettent de reconstituer le thème de la semaine (par exemple pour décorer le coin prière). Elles peuvent être utilisées pour construire un autel pour les eucharisties, un mur pour la célébration du pardon (mur symbole de notre « fermeture » à Dieu qui s'écroulerait une fois le sacrement du pardon reçu), etc. Les possibilités sont multiples: dans un camp, même un baptistère a été construit avec les briques. Chacun recevant une brique, les briques peuvent également être utilisées de manière individuelle par chaque participant:

- Sur chaque face de la brique il est possible d'écrire les « impressions » personnelles après chacune des journées de la semaine.
- La brique peut être utilisée comme une urne. Chacun peut y glisser ses prières jour après jour. On peut également proposer aux participants d'écrire des petits « mots doux » à mettre dans les urnes des autres participants (un contrôle du contenu par les animateurs est alors parfois nécessaire...).
- A la fin du camp, chaque participant peut emporter sa brique chez lui afin de se remémorer tout ce qu'il a pu vivre durant le camp.

Vous l'aurez compris, les possibilités d'animation autour de ces briques sont infinies alors laissez place à votre imagination!

Remarque:

Il n'est pas forcément aisé d'avoir une phrase dans laquelle le nombre de lettres corresponde au nombre de participants. Les animateurs peuvent donc prendre des cartes sans lettre (correspondant par exemple à des espaces) ou des cartes avec des signes de ponctuation. Ça laisse un peu plus de marge et simplifie la vie pour trouver une phrase de longueur adéquate.

JEUX DE COHÉSION

COURSE RELAIS – UNE CHAÎNE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Montagne 2012 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- De quoi faire 3 parcours d'obstacles identiques
- Les prénoms de tous les membres du camp sur de petits billets
- De la ficelle coupée (50 cm)
- Quelques billets à double

DÉROULEMENT

Trois participants sont choisis au hasard.

Ils débutent une course relais, en même temps. Arrivé à la moitié de la course, le concurrent tire un billet sur lequel est inscrit un nom.

Il termine son parcours s'attache la main à la main de la personne dont il a tiré le nom, puis le groupe refait un tour. Le dernier de la chaîne tire alors un billet sur lequel est inscrit un nom.

Et ainsi de suite...

- les équipes ne sont donc pas prévues à l'avance ;
- le responsable insère, dans chaque colonne, un nom qui se retrouve dans une autre colonne – ce qui va amener le camp à ne faire plus qu'une seule chaîne.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

15 minutes et plus, suivant le nombre de joueurs

REMARQUES

Le meneur de jeu doit veiller à insérer des billets à double qui vont permettre de faire une seule chaîne. Le but étant de créer une cohésion dans le camp !

LES CHAUSSURES

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Montagne 2012 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- De quoi faire 3 parcours d'obstacles identiques

DÉROULEMENT

Trois équipes se placent au même niveau, en colonne.

Chacun à son tour, les membres de l'équipe parcourent une course d'obstacle. Arrivé au milieu, ils se déchaussent complètement, puis poursuivent leur chemin, passe le relais à l'un des coéquipiers et se met à la fin de la file.

Un seul tas de chaussures est fait pour l'ensemble des équipes...

Lorsque le dernier de la file est passé, on poursuit, en deuxième partie, avec le premier de la file.



Mais pour cette deuxième partie, le premier coéquipier va chercher la paire de chaussures complète de l'un des membres de son équipe. Lorsqu'il revient, il enfle la paire de chaussure à son coéquipier qui s'en va, à son tour, chercher la paire de chaussure d'un autre coéquipier, et ainsi de suite.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

15 minutes et plus, suivant le nombre de joueurs

REMARQUES

Le meneur de jeu peut compliquer la tâche des joueurs en mélangeant les chaussures...

JEUX EN LIEN AVEC LE THÈME DU CAMP

TAGS SUR DRAPS

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Musique 2012 (jfmaillart@bluewin.ch)

MATÉRIEL

- Draps (un par groupe)
- Peinture en spray
- Néocolors (pour esquisser les contours du dessin définitif)

DÉROULEMENT

Après avoir réfléchi à nos peurs (ou à n'importe quel autre sujet en lien avec le thème du camp), chaque groupe réalise sur un drap de grands dessins à la peinture en spray : effet intéressant, moyen d'expression moderne.

La consigne : tout doit être rempli.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Tout le camp / 8 – 22 ans

DURÉE

REMARQUES

LES PLAIES D'ÉGYPTE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Monastère 2012 (py.maillard@bluewin.ch)

MATÉRIEL

- Une balle ou un ballon
- De quoi bander des yeux
- Des objets à cacher
- Quelques pailles
- Deux pots de sirop
- Quelques énigmes
- Des sauterelles
- Maquillage
- Papier d'aluminium

DÉROULEMENT

On forme deux équipes d'une dizaine de participants chacune. Il s'agit de confronter ces deux équipes lors d'Olympiades, autour du thème des « Plaies d'Égypte ».

Voici quelques idées d'épreuves :

- Une “chasse aux grenouilles”, style “balle brûlée”, où les attaquants (qui ne peuvent pas se déplacer avec la balle) doivent lancer un ballon sur les grenouilles (qui ne peuvent que sauter pieds joints).
- Un chemin dans “les ténèbres en plein jour”, où quelques joueurs de chaque équipe doivent, les yeux bandés, retrouver certains objets dans une grande salle en étant guidés uniquement par la voix d'un de leurs coéquipiers (qui, lui, ne peut pas se déplacer).
- Une dégustation des “eaux du Nil changées en sang”: quelques joueurs de chaque équipe doivent boire le plus vite possible, à la paille, un gros pot de sirop (la composition de celui-ci étant laissée à l'appréciation des organisateurs...)
- Une “énigme devant Pharaon”, style “mots croisés” avec des définitions tirées de l'histoire de l'Exode (pour qu'il y en ait aussi pour les lettrés).

- Une “invasion de sauterelles” où un joueur de chaque équipe, les yeux bandés, doit plonger main nue dans un récipient plein de sauterelles vivantes pour y chercher une consigne déposée par les organisateurs (pour autant qu’ils ne les aient pas mangées auparavant).

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Une vingtaine / 8 – 22 ans

DURÉE

Une soirée

REMARQUES

D’autres activités sont bien sûr possibles pour compléter le nombre!

Le déguisement a son importance: il apparaît assez facile (du maquillage à l’égyptienne, des turbans, des tiaras en papier d’alu).

LES DIFFÉRENCES

JEUX PROPOSÉ PAR

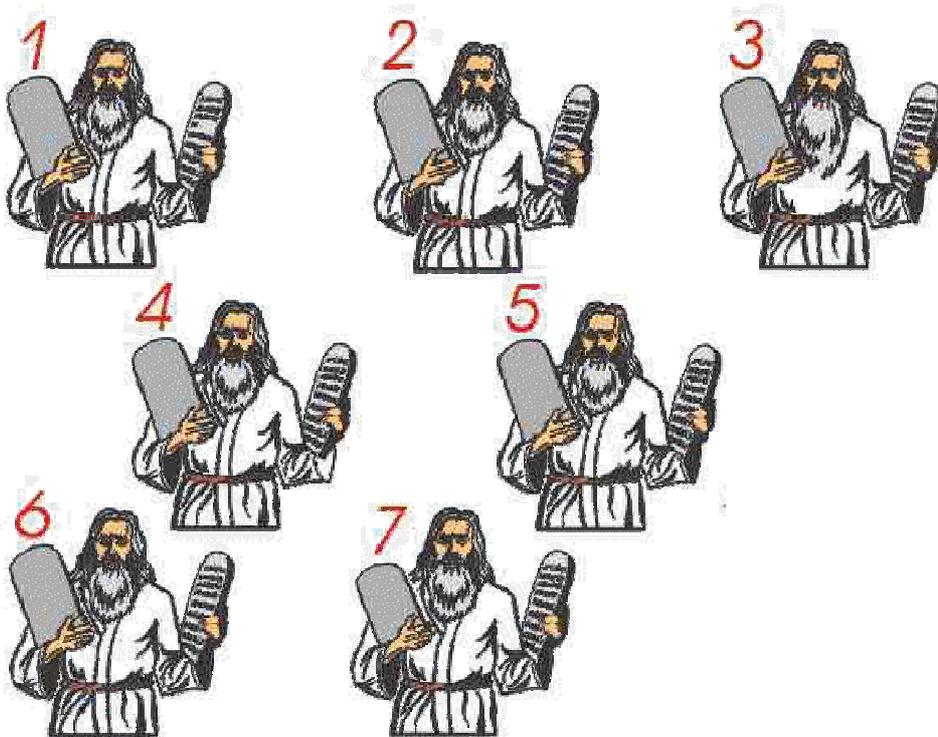
Le comité des camps 2013 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

Aucun. Ce jeu est fait pour être inséré dans le carnet du camp.

DÉROULEMENT

Parmi ces sept illustrations de Moïse portant les Tables de la Loi, seules deux sont identiques. Lesquelles ?



NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

Ça peut être long. Très long...

REMARQUES

Si vous avez trouvé la réponse, merci de nous la communiquer !

JEU DE L'OIE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le comité des camps 2013 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu
- Un petit baluchon en tissus par groupe, contenant 3 objets symbolisant :
 - L'or (une petite pièce jaune).
 - L'esclavage (quelques maillons de chaîne, en papier crépon noir).
 - Les murmures (les enfants écrivent ce qu'ils supposent-être les murmures des Hébreux sur des morceaux de papiers, ceux-ci sont mis dans une boîte d'allumette noire).
- Un pion par groupe
- Autant de cartes « Partage » que de groupes.
- Un dé



DÉROULEMENT

A travers une variante du « jeu de l'oie » (40 cases et 6 déserts) les groupes revisitent toute la vie de Moïse et avancent vers la « terre promise ».



Règles du jeu

Pour avancer son pion, un joueur du groupe lance le **dé** ; il avance d'autant de cases que l'indique le dé. Mais si le dé tombe sur « 3 », il faut rejouer.

Si son pion s'arrête sur les cases 2, 11 ou 32, le groupe gagne une **carte « partage »**. Il ne peut en recevoir qu'une par partie. Celle-ci sert à aider un autre groupe : elle est comme un joker qui annule un handicap (reculer, passer un tour), elle permet aussi d'enlever un objet du baluchon d'un autre groupe si celui-ci le désire. Chaque groupe propriétaire d'une carte peut l'utiliser à n'importe quel moment du jeu (même si ça n'est pas son tour de jouer) mais il ne peut s'en servir qu'une fois. Pour entrer en « Terre Promise », il est indispensable d'avoir utilisé la carte « partage ». Mais il est évidemment préférable de ne pas le dire aux joueurs et qu'ils le devinent au plus tard case 40, éventuellement en posant ce type de question : « Vous avez quelque chose qui vous empêche de rentrer, qu'est-ce ? »

Baluchon : pour arriver en Terre Promise, il faut se délester, vider son baluchon, et ce, sur certaines cases :

- l'or, le joueur le dépose cases 35 ou 36.
- la chaîne d'esclavage, cases 22 ou 23
- les murmures, cases 28 ou au désert V

(Variante : Si malgré tout, le groupe a encore des objets qui proviennent de son baluchon, il peut entrer en « Terre Promise » s'il dit à quoi correspondent ces objets dans l'histoire de Moïse).

Il faut s'être arrêté sur la **case 21** (Pâque) au moins une fois pour entrer en « Terre Promise ». La première fois qu'un groupe s'arrête sur cette case, l'animateur trace un poisson sur son pion.

Les consignes sont écrites à côté des cases :

case 2	Reçois ta carte partage
case 4	Reculé d'une case
désert I	Avance au désert II
case 5	Va case 6
case 7	Va case 8
case 10	Reculé d'une case
désert II	Tu pries dans le désert : avance de 3 cases
case 11	Reçois ta carte partage
case 14	Va case 12

case 15	Reculer de 3 cases
case 16	Avance d'une case
case 18	Rejoue
case 20	Rejoue
case 21	Rejoue, reçois le signe du Passage
case 22	Jette tes chaînes
désert IV	Dans ce désert tu fais pénitence : va au désert V
case 25	Va au désert V
case 26	Va case 34
case 27	Rejoue
case 28	Passer un tour, abandonne tes murmures
case 29	Rejoue
case 30	Rejoue
case 31	Avance de 3 cases
case 32	Reçois carte partage
case 34	Avance de 3 cases
désert V	Abandonne tes murmures
case 35	Va case 25, dépose ton or
Case 36	Dépose ton or
case 37	Avance de 3 cases
case 40	Si tu n'as rien qui t'encombre, tu peux entrer.

En arrivant en Terre Promise, chaque joueur du groupe reçoit **un élément de puzzle** qui représente Jésus (ci-dessous). Quand tous les groupes sont arrivés, les joueurs découvrent en rassemblant toutes les pièces du puzzle, le « visage » de la Terre Promise.



NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE**REMARQUES**

Pour jouer en équipe, il est préférable d'obtenir le jeu en format A2 (4 feuilles A4). Il est donc conseillé d'imprimer en couleur les 4 quarts du jeu sur une imprimante couleur A4 et d'ajuster les 4 feuilles (qui sont prévues avec un léger recouvrement). Pour ce faire, rendez-vous sur le site internet suivant :

<http://interparole-catholique-yvelines.ccf.fr/MoisePassion/moisepassionimage/cadreimagesMoisePassionJeuPaque.htm>

QUI CHERCHE TROUVE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le comité des camps 2013 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

Aucun. Ce jeu est fait pour être inséré dans le carnet du camp.

DÉROULEMENT

Moïse et les Israélites chantent la victoire

Exode 15



Trouve dans l'image :

- un chien
- un mouton
- un poisson
- une casserole
- une cuillère
- une cruche
- une canne qui vole
- une tong qui vole
- un chapeau noir
- un foulard rayé
- une longue barbe blanche
- une femme avec un collier

<http://chousslavais.over-blog.fr>

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

Ça peut être long. Très long...

REMARQUES

PARTANT DE MOÏSE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le comité des camps 2013 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

Aucun. Ce jeu est fait pour être inséré dans le carnet du camp.

DÉROULEMENT

D'une ligne à l'autre, une seule lettre disparaît et une seule lettre apparaît...

1. Matériel avec lequel la maman de Moïse a fabriqué le panier...
2. Fleurs blanches qui sourient tout en pleurant...
3. Myriam, pour Moïse et Aaron.
4. Successeur de Moïse qui conduit le peuple d'Israël au pays de Canaan.
5. Elles étaient nombreuses, le jour de la pêche miraculeuse.
6. Elle peut être de secours...
7. Petit-fils d'Anne et Joachim.

	M	O	I	S	E
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 12 – 22 ans

DURÉE

REMARQUES

HISTOIRE DE MOÏSE EN IMAGES

JEUX PROPOSÉ PAR

Le comité des camps 2013 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- 42 petites illustrations représentant la vie de Moïse (cf. ci-dessous) – à imprimer autant de fois qu’il y a de groupes

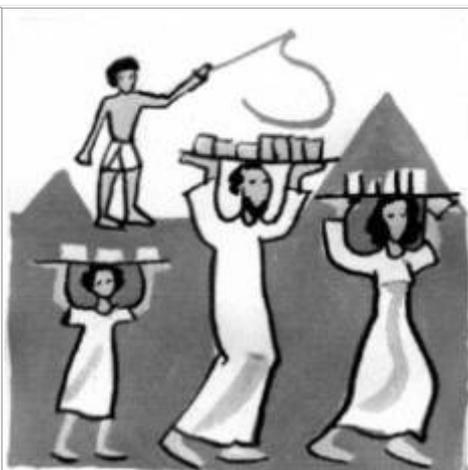
DÉROULEMENT

Distribuer un jeu de vignettes par groupe.

Dans un premier temps, demander aux groupes de remettre les vignettes dans l’ordre chronologique sans aucune aide.

Dans un deuxième temps, demander aux groupes de remettre les vignettes dans l’ordre chronologique en s’aidant, si nécessaire, d’une Bible.

Pour les groupes les plus avancés, et suivant le temps à disposition, demander d’expliquer, de mimer, de conter une illustration ou l’autre (avec une préférence pour les illustrations les moins connues...)



0. Servitude en Egypte



1. Arche de Moïse sur le Nil



2. La fille de Pharaon découvre Moïse



3. Moïse est élevé à la cour de Pharaon



4. Moïse tue un Egyptien que frappait un Hébreu



5. Moïse secourt Cippora et abreuve le bétail



6. Moïse fait paître le troupeau de Jéthro son beau-père



7. Le Buisson ardent



8. Dieu révèle son nom : "Je Suis"



9. Bâton-serpent



10. Moïse se sent incapable



11. Moïse retrouve son frère Aaron



12. Moïse et Aaron vont voir Pharaon



13. Quitter l'Égypte pour aller sacrifier à Dieu à 3 jours de marche



14. Dix signes pour faire fléchir Pharaon



15. Mort des premiers-nés



16. Agneau immolé



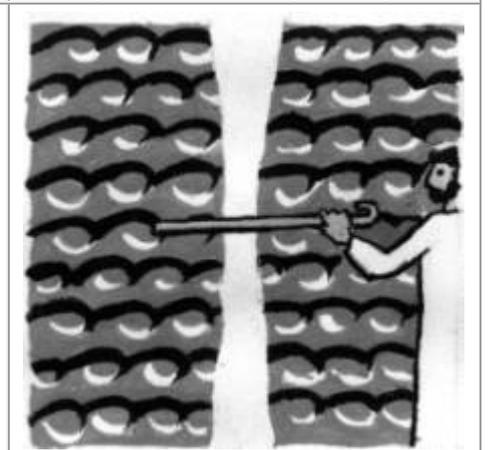
17. Montants et linteaux des portes badigeonnés du sang de l'agneau



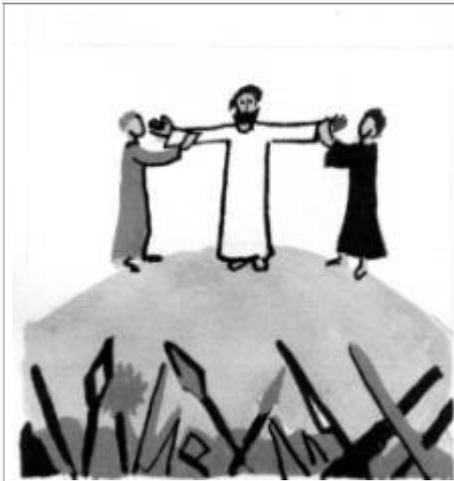
18. Agneau pascal - repas pascal



19. Colonne de nuée et colonne de feu



20. Bâton levé, main étendue pour fendre la mer



30. Moïse prie les bras en croix



31. L'eau jaillie du rocher



32. Jéthro conseille à Moïse de choisir des "hommes capables" pour l'aider



33. Dieu descend sur le Sinaï



34. Les 10 Paroles



35. Le veau d'or



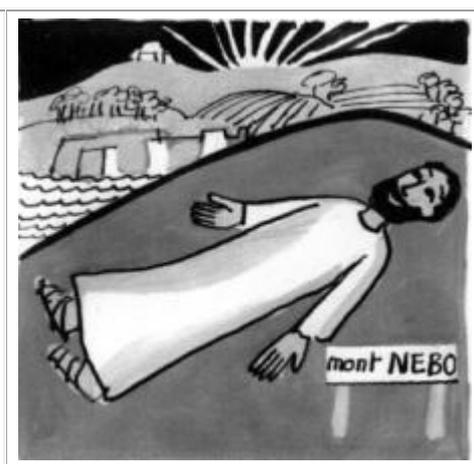
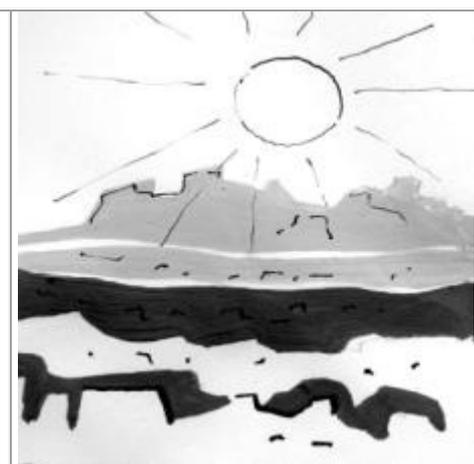
36. Tente de la Rencontre et Arche d'Alliance



37. L'Esprit tombe sur 70 Anciens et sur Eldad et Médad (Nb 11,24-30)



38. Le serpent de bronze (Nb 21,4-9)

		
39. Prophétie de Balaam (Nb 22-24)	40. Mort de Moïse (Dt 34)	41. Désert

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 15 ans

DURÉE

Variable

REMARQUES

Il est évidemment possible de ne sélectionner que quelques illustrations, suivant l'attention que l'on souhaite porter à tel ou tel événement de la vie de Moïse.

QUIZ – MOÏSE EN 40 QUESTIONS

JEUX PROPOSÉ PAR

Le comité des camps (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Aucun. Ce jeu est prévu pour votre équipe d'animation ou pour être inséré dans le carnet du camp.

DÉROULEMENT

Des questions faciles...

1. Quel est l'autre nom du peuple d'Israël ?
 - a) Les amalécites
 - b) Les hébreux
 - c) Les madianites
2. Que signifie le nom de Moïse ?
 - a) Dieu sauve
 - b) Sauvé des eaux
 - c) Le libérateur
3. La mère de Moïse le mit dans une corbeille et ensuite sur le fleuve. Qui le sauva ?
 - a) Un serviteur égyptien
 - b) Une sage-femme égyptienne
 - c) Une princesse égyptienne
4. Un jour, Moïse vit un égyptien frapper un de ses frères israélites. Que fit-il de l'égyptien ?
 - a) Il le fouetta à son tour
 - b) Il le tua et l'enterra
 - c) Il le sermonna sévèrement
5. Sous quelle forme Dieu est apparu pour la première fois devant Moïse ?
 - a) Une fontaine
 - b) Un bâton
 - c) Un buisson
6. A la question de Moïse « Qui es-tu ? » qu'a répondu Dieu ?
 - a) Celui qui veut
 - b) Celui qui va
 - c) Celui qui est
7. Combien y a-t-il eu de plaies envoyées par Dieu sur l'Egypte ?
 - a) 7 plaies
 - b) 10 plaies
 - c) 12 plaies
8. Lesquels de ces éléments ne font pas partie des plaies d'Egypte ?
 - a) L'eau changée en sang, les grenouilles et les moustiques
 - b) La vermine, la grêle, les sauterelles et les ténèbres
 - c) Les serpents, le tremblement de terre et la séparation des eaux

9. Arrivé en face de la Mer rouge, le peuple d'Israël était poursuivi par Pharaon. Comment Dieu délivra son peuple ?
 - a) Par un passage dans la mer rouge
 - b) Un feu descendit du ciel et foudroya les égyptiens
 - c) Le peuple disparut devant les égyptiens
10. Laquelle de ces affirmations ne fait pas partie des 10 commandements ?
 - a) Ne pas se faire d'idoles
 - b) Ne pas témoigner faussement
 - c) Ne pas commettre de péché
11. Dieu donna à Moïse des instructions et des lois civiles et religieuses pour son peuple. Que lui ordonna-t-il de construire ?
 - a) Le tabernacle
 - b) Un temple
 - c) Une arche pour être sauvé du déluge
12. Moïse resta 40 jours sur le Sinaï. Que firent les Israélites pendant ce temps ?
 - a) Des prières
 - b) Des plans pour retourner en Egypte
 - c) Un veau d'or

Des questions moyennement faciles (ou moyennement difficiles !)...

13. Quels sont les noms des cinq premiers livres de la Bible attribués à Moïse ?
 - a) Genèse, Exode, Lévitique, Nombres et Deutéronome
 - b) Genèse, Exode, Josué, Lévitique et Psaumes
 - c) Genèse, Exode, Deutéronome, Chroniques et livre des Rois
14. Pharaon décida de faire tuer les garçons israélites. Les parents de Moïse le cachèrent pendant combien de temps ?
 - a) Six mois
 - b) Trois mois
 - c) Deux mois
15. Qui fut la nourrice de Moïse ?
 - a) Une princesse égyptienne
 - b) Sa sœur
 - c) Sa mère
16. Qui sont les frères et sœurs de Moïse ?
 - a) Myriam et Aaron
 - b) Marie et Josué
 - c) Jésabel et Hur
17. Où Dieu parle-t-il à Moïse pour la première fois ?
 - a) Sur le mont Horeb
 - b) Sur le mont Morija
 - c) Sur le mont Sinaï
18. Pendant combien de temps les enfants d'Israël sont-ils restés en Egypte ?
 - a) 430 ans
 - b) 260 ans
 - c) 540 ans
19. Qu'est-ce qui a provoqué la présence des Hébreux en Egypte ?
 - a) La guerre
 - b) Un voyage touristique
 - c) Une famine

20. Qu'est-ce qui fut célébré la même nuit que les enfants d'Israël sortirent d'Egypte ?
 - a) La Sainte Cène
 - b) La Pâque
 - c) Le Jubilé
21. Dans le désert, quelle nourriture Dieu promit aux hébreux ?
 - a) Du miel et la manne
 - b) Des caillies et la manne
 - c) Du poisson et la manne
22. Arrivés au Mont Sinai, Dieu fit alliance avec les Hébreux et proclama ses 10 paroles. Que décida Israël après l'avoir entendu ?
 - a) Ils promirent d'obéir à la parole de l'Eternel
 - b) Ils crièrent ensemble « Gloire à l'Eternel »
 - c) Ils ne voulurent plus que Dieu leur parle de peur de mourir et décidèrent d'écouter plutôt Moïse
23. A cause de leur péché, Moïse intercédait en faveur du peuple devant Dieu. Que lui dit-il ?
 - a) Pardonne leur péché ! Sinon je retourne avec eux en Egypte.
 - b) Pardonne leur péché ! Sinon je ne les conduis plus.
 - c) Pardonne leur péché ! Sinon, efface-moi de ton livre.
24. Dieu avait pardonné à son peuple et commença alors la construction du sanctuaire terrestre. Avec quoi fut-il en majorité construit ?
 - a) Avec les offrandes volontaires du peuple
 - b) Avec la fortune de Jéthro, beau-père de Moïse
 - c) Avec les seules offrandes d'Aaron, le frère de Moïse
25. Aaron et Myriam se sont plaints contre leur frère Moïse et cette attitude déplut à Dieu. Comment ce sujet fut-il clos par le Très-Haut ?
 - a) Dieu sermonna sévèrement Aaron et Marie puis ils retournèrent chez eux.
 - b) Dieu sermonna sévèrement Aaron et Marie puis Dieu les bannit du peuple.
 - c) Dieu sermonna sévèrement Aaron et Marie puis Dieu frappa Marie de la lèpre.
26. Sous l'ordre de Dieu, Moïse envoya 12 espions en Canaan afin de connaître le pays. Combien de jours dura cette exploration ?
 - a) 12 jours
 - b) 20 jours
 - c) 40 jours
27. Le peuple continuait sa route en murmurant. Il fut alors frappé par des serpents brûlants et beaucoup moururent. Que devaient faire les vivants pour avoir la vie sauve après avoir été mordu ?
 - a) Demander sincèrement pardon à Dieu et à Moïse
 - b) Regarder un serpent d'airain mis par Moïse sur une perche.
 - c) Jeûner et prier pendant 40 jours et 40 nuits autour du tabernacle.
28. Où est-ce que Moïse va mourir ?
 - a) Au mont Nébo
 - b) En terre de Canaan
 - c) Dans le désert

Des questions vraiment difficiles... ou pas !

29. De quelle tribu était issu la famille de Moïse ?
 - a) Juda
 - b) Benjamin
 - c) Lévi

30. Comment s'appellent les parents de Moïse ?
 - a) Jokébed et Amram
 - b) Jokébed et Sithri
 - c) Jokébed et Uziel
31. Qui a recueilli Moïse étant petit ?
 - a) Bithya
 - b) Cléopâtre
 - c) Babcix
32. Comment s'appelle la femme de Moïse ?
 - a) Myriam
 - b) Séphora
 - c) Elischéba
33. Quel rocher Moïse frappa-t-il la première fois ?
 - a) Horeb
 - b) Béthel
 - c) Sichem
34. Amalek vint combattre Israël à Réphidim. Pendant que les hommes combattaient, trois hommes étaient sur une colline afin que Dieu manifestât sa gloire. Qui étaient-ils ?
 - a) Moïse, Aaron et Josué
 - b) Moïse, Josué et Hur
 - c) Moïse, Aaron et Hur
35. Pour avoir douté de la puissance de Dieu, les israélites furent punis et durent retourner dans le désert pour y mourir. Combien d'années devait durer cette errance ?
 - a) 2 ans
 - b) 12 ans
 - c) 40 ans
36. Arrivé à Kadès, le peuple murmura contre Moïse et Aaron au sujet de l'eau. Dieu leur ordonna de parler au rocher pour en avoir. Excédé par le peuple, Moïse frappa le rocher. Où cela arriva-t-il ?
 - a) A Mériba
 - b) A Réphidim
 - c) A Mara
37. A cause de sa désobéissance, Aaron n'entrera pas dans le pays promis. Qui lui succéda comme grand prêtre ?
 - a) Nadab
 - b) Eléazar
 - c) Abihu
38. Les enfants d'Israël arrivèrent près de Moab et le roi, effrayé à l'idée de combattre avec Israël, voulut qu'il soit maudit par un devin. Qui était ce dernier ?
 - a) Balaam
 - b) Balak
 - c) Bamoth-Baal
39. Sur le mont Nébo, Moïse vit tout le pays promis et y mourut. Quel âge avait-il ?
 - a) 140 ans
 - b) 120 ans
 - c) 100 ans
40. Qui Dieu choisit-il pour succéder à Moïse et emmener le peuple en Canaan ?
 - a) Eléazar
 - b) Josué
 - c) Caleb

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

15 minutes et plus

REMARQUES

Les réponses (normalement correctes !) se trouvent ci-dessous.

Des questions faciles...

1. Quel est l'autre nom du peuple d'Israël ? **-b- les hébreux**
2. Que signifie le nom de Moïse ? **-b- Sauvé des eaux**
3. La mère de Moïse le mit dans une corbeille et ensuite sur le fleuve. Qui le sauva ? **-c- Une princesse égyptienne**
4. Un jour, Moïse vit un égyptien frapper un de ses frères israélites. Que fit-il de l'égyptien ? **-b- Il le tua et l'enterra**
5. Sous quelle forme Dieu est apparu pour la première fois devant Moïse ? **-c- Un buisson**
6. A la question de Moïse « Qui es-tu ? » qu'a répondu Dieu ? **-c- Celui qui est**
7. Combien y a-t-il eu de plaies envoyées par Dieu sur l'Égypte ? **-b- 10 plaies**
8. Lesquels de ces éléments ne font pas partie des plaies d'Égypte ? **-c- Les serpents, le tremblement de terre et la séparation des eaux**
9. Arrivé en face de la Mer rouge, le peuple d'Israël était poursuivi par Pharaon. Comment Dieu délivra son peuple ? **-a- Par un passage dans la mer rouge**
10. Laquelle de ces affirmations ne fait pas partie des 10 commandements ? **-c- Ne pas commettre de péché**
11. Dieu donna à Moïse des instructions et des lois civiles et religieuses pour son peuple. Que lui ordonna-t-il de construire ? **-a- Le tabernacle**
12. Moïse resta 40 jours sur le Sinaï. Que firent les Israélites pendant ce temps ? **-c- Un veau d'or**

Des questions moyennement faciles (ou moyennement difficiles !)...

13. Quels sont les noms des cinq premiers livres de la Bible attribués à Moïse ? **-a- Genèse, Exode, Lévitique, Nombres et Deutéronome**
14. Pharaon décida de faire tuer les garçons israélites. Les parents de Moïse le cachèrent pendant combien de temps ? **-b- Trois mois**
15. Qui fut la nourrice de Moïse ? **-c- Sa mère**
16. Qui sont les frères et sœurs de Moïse ? **-a- Myriam et Aaron**
17. Où Dieu parle-t-il à Moïse pour la première fois ? **-a- Sur le mont Horeb**
18. Pendant combien de temps les enfants d'Israël sont-ils restés en Égypte ? **-a- 430 ans**
19. Qu'est-ce qui a provoqué la présence des Hébreux en Égypte ? **-c- Une famine**
20. Qu'est-ce qui fut célébré la même nuit que les enfants d'Israël sortirent d'Égypte ? **-b- La Pâque**
21. Dans le désert, quelle nourriture Dieu promit aux hébreux ? **-b- Des cailles et la manne**

22. Arrivés au Mont Sinäï, Dieu fit alliance avec les Hébreux et proclama ses 10 paroles. Que décida Israël après l'avoir entendu ? **-c- Ils ne voulurent plus que Dieu leur parle de peur de mourir et décidèrent d'écouter plutôt Moïse**
23. A cause de leur péché, Moïse intercédâ en faveur du peuple devant Dieu. Que lui dit-il ? **-c- Pardonne leur péché ! Sinon, efface-moi de ton livre.**
24. Dieu avait pardonné à son peuple et commença alors la construction du sanctuaire terrestre. Avec quoi fut-il en majorité construit ? **-a- Avec les offrandes volontaires du peuple**
25. Aaron et Marie se sont plaints contre leur frère Moïse et cette attitude déplut à Dieu. Comment ce sujet fut-il clos par le Très-Haut ? **-c- Dieu sermonna sévèrement Aaron et Marie puis Dieu frappa Marie de la lèpre.**
26. Sous l'ordre de Dieu, Moïse envoya 12 espions en Canaan afin de connaître le pays. Combien de jours dura cette exploration ? **-c- 40 jours**
27. Le peuple continuait sa route en murmurant. Il fut alors frappé par des serpents brûlants et beaucoup moururent. Que devaient faire les vivants pour avoir la vie sauve après avoir été mordu ? **-b- Regarder un serpent d'airain mis par Moïse sur une perche.**
28. Où est-ce que Moïse va mourir ? **-a- Au mont Nébo**

Des questions vraiment difficiles... ou pas !

29. De quelle tribu était issu la famille de Moïse ? **-c- Lévi**
30. Comment s'appellent les parents de Moïse ? **-a- Jokébed et Amram**
31. Qui a recueilli Moïse étant petit ? **-a- Bithya**
32. Comment s'appelle la femme de Moïse ? **-b- Séphora**
33. Quel rocher Moïse frappa-t-il la première fois ? **-a- Horeb**
34. Amalek vint combattre Israël à Réphidim. Pendant que les hommes combattaient, trois hommes étaient sur une colline afin que dieu manifesta sa gloire. Qui étaient-ils ? **-c- Moïse, Aaron et Hur**
35. Pour avoir douté de la puissance de Dieu face aux cananéens, les israélites eurent comme punition de retourner dans le désert et d'y mourir. Combien d'années devait durer cette errance ? **-c- 40 ans**
36. Arrivé à Kadès, le peuple murmura contre Moïse et Aaron au sujet de l'eau. Dieu leur ordonna de parler au rocher pour en avoir. Excédé par le peuple, Moïse frappa le rocher. Où cela arriva-t-il ? **-a- A Mériba**
37. A cause de sa désobéissance, Aaron n'entrera pas dans le pays promis. Qui lui succéda comme grand prêtre ? **-b- Eléazar**
38. Les enfants d'Israël arrivèrent près de Moab et le roi, effrayé à l'idée de combattre avec Israël, voulut qu'il soit maudit par un devin. Qui était ce dernier ? **-a- Balaam**
39. Sur le mont Nébo, Moïse vit tout le pays promis et y mourut. Quel âge avait-il ? **-b- 120 ans**
40. Qui Dieu choisit-il pour succéder à Moïse et emmener le peuple en Canaan ? **-b- Josué**

JEUX DE RÔLE

CLUEDO DES SAINTS

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Montagne 2011 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- La feuille "Ils sont nos invités" (1 ou 2 par table): cette feuille présente les différents saints invités; elle est disposée sur les tables avant le début du repas.
- Dossiers d'enquête (1 par groupe): il contient les feuilles "Grille de déduction" et "Collecte d'indices" ainsi que de quoi écrire.

GRILLE DE DEDUCTION

• QUI A MANGÉ SON DESSERT?			
	A	B	C
1. Cécile	1	2	3
2. François d'Assise	1	2	1
3. Véronique	2	4	2
4. Bernard	2	2	1
5. Mère Teresa	3	3	3
6. Don Bosco	1	3	3
7. Lucie	2	4	3
8. Nicolas de Flie	1	3	1

• OÙ A-T-IL/ELLE MANGÉ SON DESSERT?			
	D	E	
11. Oratoire	3	1	
12. Cuisine	4	1	
13. Extérieur	2	2	
14. Dortoir	4	2	
15. Grenier	3	3	
16. Cave	4	3	
17. Sanitaires	2	3	

• AVEC QUOI LE DESSERT A-T-IL ÉTÉ MANGÉ?			
	F	G	H
21. Cuillère	4	3	2
22. Fourchette	4	2	1
23. Langue	3	3	3
24. Doigts	3	3	3
25. Paille	4	2	2
26. Brosse	3	2	1
27. Cierge	4	3	1

COLLECTE D'INDICES

• QUI A MANGÉ SON DESSERT?			
• Jean Bosco	-	+	- =
• Lucie	-	+	- =
• François d'Assise	-	+	- =

(C)OULES

A	○
B	○
C	○

• OÙ A-T-IL/ELLE MANGÉ SON DESSERT?			
• Mère Teresa	-	+	- =
• Nicolas	-	+	- =

D	○
E	○

• AVEC QUOI LE DESSERT A-T-IL ÉTÉ MANGÉ?			
• Cécile	-	+	- =
• Véronique	-	+	- =
• Bernard	-	+	- =

F	○
G	○
H	○

POUR LES INDICES:

- * Les papiers rouges disent toujours la vérité
- * Les papiers verts mentent toujours

VOUS AVEZ TOUT TROUVÉ?

- * Allez chercher l'ange
 - * Amenez-le vers le coupable
 - * Rendez-vous, tous ensemble, dans la salle à manger.
- l'ange vous dira si vous avez trouvé la vérité...

BUT DU JEU

Trouver qui a mangé le dessert, où et avec quoi...

TACTIQUE DE JEU:

- Vous entrez dans une pièce:
- > Il n'y a personne → Vous pouvez chercher des indices de couleur.
 - > Il y a quelqu'un → Demandez-lui un défi...
 - * Défi raté → Vous partez...
 - * Défi réussi → Vous obtenez un chiffre à reporter ci-dessus.

- Les feuilles "Pièces" sur lesquelles sont écrits le nom des différentes pièces de la maison. On les posera sur les portes des différentes pièces officielles de la maison (i.e. les pièces dans lesquelles le jeu pourra se dérouler) avant le début du jeu.
- Des "défis" (2 ou 3 pour chaque saint), ainsi que deux chiffres par saint qui permettront de trouver le responsable, le lieu et l'arme.

DÉFIS: Bernard 1 – 0

1. Sauriez-vous me donner le nom de la plus haute montagne du monde, et de la plus haute montagne d'Europe?
Réponse: Everest + Mont Blanc
2. Mimer une avalanche et l'arrivée des secours (avec le chien!)
3. Quel est le plus haut sommet de Suisse? Cervin, Mont Blanc ou Pointe Dufour?
Réponse: Pointe Dufour

DÉFIS: François 1 – 0

1. Que tous imitent la basse-cours, en faisant chacun un animal différent...
2. Donnez-moi 4 noms d'animaux commençant par V.
Réponse: vache, vampire, varan, vautour, veau, ver de terre, vigogne, vipère
3. En se rendant à un point d'eau dans la savane, un zèbre croisa six girafes. Chaque girafe transportait trois singes sur son dos. Chaque singe avait deux oiseaux sur la queue. Combien d'animaux se rendent au point d'eau?
Réponse: 61

DÉFIS: Nicolas 2 – 1

1. Donnez-moi 3 cantons suisses commençant par la lettre S.
Réponse: Schaffouse, Schwytz, Soleure, St-Gall
2. Chanter l'hymne national en français (1 couplet)
3. Quels sont les 5 pays qui ont une frontière commune avec la Suisse?
Réponse: France Allemagne Italie Autriche Liechtenstein

DÉFIS: Jean Bosco 0 – 1

1. Quel métier n'ai-je pas exercé: forgeron, tailleur, vigneron ou cordonnier?
Réponse: Vigneron
2. Comment se prénomme ma maman?
Réponse: Marguerite
3. Ai-je dit quelque chose comme "Il est très facile de devenir un saint: sois joyeux, sois fidèle à tes devoirs, qu'il s'agisse d'étude ou de piété, et va vers les autres."
Réponse: Oui

DÉFIS: Mère Teresa 0 – 2

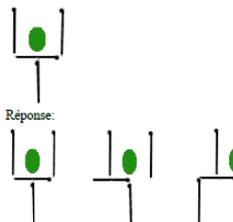
1. Combien avez-vous eu de cloques? Les montrer...
Réponse: Si plus de 7, pas d'indice!?!)
2. En quelle année suis-je décédée? 1990 1997 2005
Réponse: 1997 (5 septembre)
3. Un petit moment de prière...

DÉFIS: Cécile 2 – 1

1. Chanter "Frère Jacques" en canon...
2. Chacun mime un instrument différent et reproduit le son de celui-ci. Attention à l'harmonie!
3. Siffler un chant (en fonction de l'inspiration...)

DÉFIS: Lucie 1 – 1

1. Discuter avec moi, en mimant le port de lunettes pour tout le monde.
2. Comment faire 4 triangles avec 6 allumettes seulement?
Réponse: En 3D...
3. Pouvez vous faire sortir l'olive du verre en ne déplaçant que 2 allumettes?



DÉFIS: Véronique 1 – 2

1. Je veux prendre en photo (et tout le monde doit participer) 5 pieds, 2 mains et 1 tête (les pieds et les mains devant se trouver sur le sol).
2. Je veux prendre en photo 10 mains qui veulent représenter une fleur (ne pas oublier le coeur de la fleur). 1 seul accessoire autorisé...
3. Faire une photo de toute l'équipe avec moi.

➤ Des "indices verts" et des "indices rouges": ils seront dans la poche du meneur de jeu (l'ange Gabriel) qui pourra les répartir, à sa guise, dans la maison.

Exemple d'indices rouges :

Ce n'est pas dans l'oratoire	Ce n'est pas dans la cave	Ce n'est pas à l'extérieur	Ce n'est pas dans la cuisine
Ce n'est pas avec une brosse	Ce n'est pas avec un cierge	Ce n'est pas avec une cuillère	Ce n'est pas Mère Teresa
Ce n'est pas Lucie	Ce n'est pas Cécile	Ce n'est pas Véronique	Ce n'est pas l'ange...!?!)
C'est dans les sanitaires	C'est avec la langue	C'est François d'Assise	C'est avec la langue

Exemple d'indices verts :

C'est dans la cave	C'est dans l'oratoire	C'est dans la cuisine	C'est à l'extérieur
C'est avec une brosse	C'est avec un cierge	C'est avec une cuillère	C'est Mère Teresa
C'est Véronique	C'est Lucie	C'est Cécile	C'est une femme
Ce n'est pas dans les sanitaires	Ce n'est pas avec la langue	Ce n'est pas François d'Assise	Ce n'est pas avec la langue

- Une enveloppe réponse
- Une maison avec suffisamment de pièces.
- Un talent théâtral certain pour tous les animateurs...

DÉROULEMENT

(Tous les animateurs jouent un rôle: l'ange Gabriel, un saint ou une sainte)

Le camp invite à un repas quelques saints. Ceux-ci entrent à tour de rôle dans la salle à manger et sont présentés par l'ange Gabriel (qui est le meneur de jeu) à l'ensemble du camp. Ils s'asseyent à table avec les participants et rien de spécial n'intervient avant l'heure du dessert.

Au moment où le dessert est censé arriver, pour une raison ou pour une autre, tous les saints se sont débrouillés pour trouver une excuse pour partir de la salle à manger. L'ange Gabriel intervient et annonce alors à tous les participants que le dessert a disparu... TRAGÉDIE! Pire que tout: les seuls suspects possibles sont les saints... Il invite donc les participants à mener l'enquête (par groupe) et à chercher QUI à manger le dessert, OÙ l'a-t-il mangé et AVEC QUOI l'a-t-il mangé.

- Le groupe doit toujours se déplacer ensemble (sans quoi il risque une sanction: inactivité durant 5mn).
- On peut aborder les saints n'importe où. Il est néanmoins indispensable d'être dans une des pièces officielles pour lui demander un défi.
- Si le défi est réussi, le saint donne un premier chiffre que le groupe reporte sur sa feuille "Collecte d'indices". Sinon, le groupe s'en va.
- On ne peut pas demander deux défis de suite au même saint.
- Au fur et à mesure que le jeu avance, la collecte d'indice va fournir à l'équipe trois codes chiffrés qui vont permettre, en se référant à la grille de déduction, de découvrir la réponse aux trois questions fatidiques: QUI? OÙ? AVEC QUOI?
- Les indices rouges disent toujours la vérité. Les indices verts mentent toujours.
- Dès qu'une équipe pense avoir trouvé la réponse aux TROIS questions, elle s'empresse d'aller trouver l'ange Gabriel et de l'amener vers le suspect. A ce moment-là, l'ange emmène le suspect et l'équipe qui pense avoir trouvé dans une salle (différente des pièces officielles) où se trouve l'enveloppe réponse. Si la réponse est juste, l'équipe a gagné. Sinon, elle doit poursuivre l'enquête.
- Lorsque le coupable a été démasqué par une des équipes et que l'ange Gabriel a bien vérifié toutes les réponses, tout le monde se réunit dans la même salle et le coupable s'explique devant tous... (ce qui peut être assez drôle, surtout si aucun saint n'est au courant de l'identité de coupable!) Et on finit tout de même par manger le dessert...

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Une vingtaine / 13 – 22 ans

DURÉE

1h30 à 2h00 – Cela dépend aussi du maître du jeu, l'ange Gabriel.

REMARQUES

- Le nombre de personnages, de lieux et d'armes peut varier. Il faudra alors aménager le dossier d'enquête en conséquence.
- Pour voir si vous avez tout compris (ou presque), les exemples donnés ci-dessus vous permettront de constater que François d'Assise a mangé le dessert dans les sanitaires avec la langue...

JEU DES NUMÉROS

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Partage-Amitié-Foi 2012 (xavier.frossard@netplus.ch)

MATÉRIEL

- 1 dossard avec numéro par participant (à imprimer sur une feuille autocollante A5): les dossards contiennent 1 numéro, 1 lettre, 2 numéros (taille: environ 8 cm) Ex.: 7W35, 8Y12,... (cf. Image ci-contre, code 4Z65)
- prévoir des dossards en plus (ils se décollent ou se détachent parfois relativement facilement surtout s'ils ont été mal collés)
- 2 objets (trésors) à cacher (pas trop petits et tenant debout, visibles à hauteur d'œil)



DÉROULEMENT

Le but du jeu est de récupérer le trésor de l'équipe adverse.

1. On divise les participants en deux équipes (quelques moniteurs peuvent jouer et contrôlent en même temps le fair-play des participants).
2. On distribue à chaque participant un dossard avec un numéro, qui sera collé sur le torse du participant dès que les consignes sont terminées.
3. On définit un grand terrain (une forêt par exemple est idéale) avec le maximum d'obstacles.
4. La première équipe (équipe 1) va se cacher dans la forêt, et cache en même temps son trésor assez grand (dans le sens vertical = debout, à hauteur d'œil). Un moniteur vérifiera que l'objet peut être trouvé sans trop de difficulté. Pendant ce temps, l'équipe 2 fait de même avec son trésor.
5. Le jeu commence lorsque les 2 équipes sont de leur côté de la forêt et que les 2 trésors sont cachés.

6. Un joueur est éliminé lorsqu'un joueur de l'équipe adverse crie le numéro de son dossard. Suivant la variante, on peut lui offrir une deuxième vie (un nouveau dossard), ou l'éliminer définitivement.

7. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à éliminer tous ses adversaires, ou celle qui a réussi à ramener l'objet caché.

8. Il est interdit d'enlever son dossard, ou de le cacher avec ses bras. Il est également interdit de s'enlacer pour aller chercher le trésor, interdit de ramper. On peut par contre se coller contre les arbres pour cacher le numéro.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Tout le camp / 8 – 22 ans

DURÉE

De 30 minutes à plusieurs heures...

REMARQUES

9. Le responsable jugera de la maturité des participants pour savoir s'ils sont aptes à jouer sans tricher, car si les joueurs trichent, tout le plaisir du jeu est perdu.

10. Une variante de ce jeu consiste à équiper chaque joueur d'un sautoir à crocher à son pantalon (façon queue d'un cheval), chaque joueur d'une même équipe ayant une même couleur de sautoir. Le but est toujours le même, mais un joueur est éliminé lorsqu'un joueur de l'équipe adverse lui enlève son sautoir. On peut faire en sorte qu'il ressuscite en allant chercher un nouveau sautoir auprès du capitaine de son équipe.

BRICOLAGES

LES TONGS

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Partage-Amitié-Foi 2012 (xavier.frossard@netplus.ch)

MATÉRIEL

FIGURE 1: NOS TONGS,
FABRIQUÉES ET CHAUSSÉES!



Le matériel dépend du budget. Au final, la qualité-prix était très bonne vu que le bricolage a coûté ~130.- pour 35 enfants, soit ~4.- par enfant.

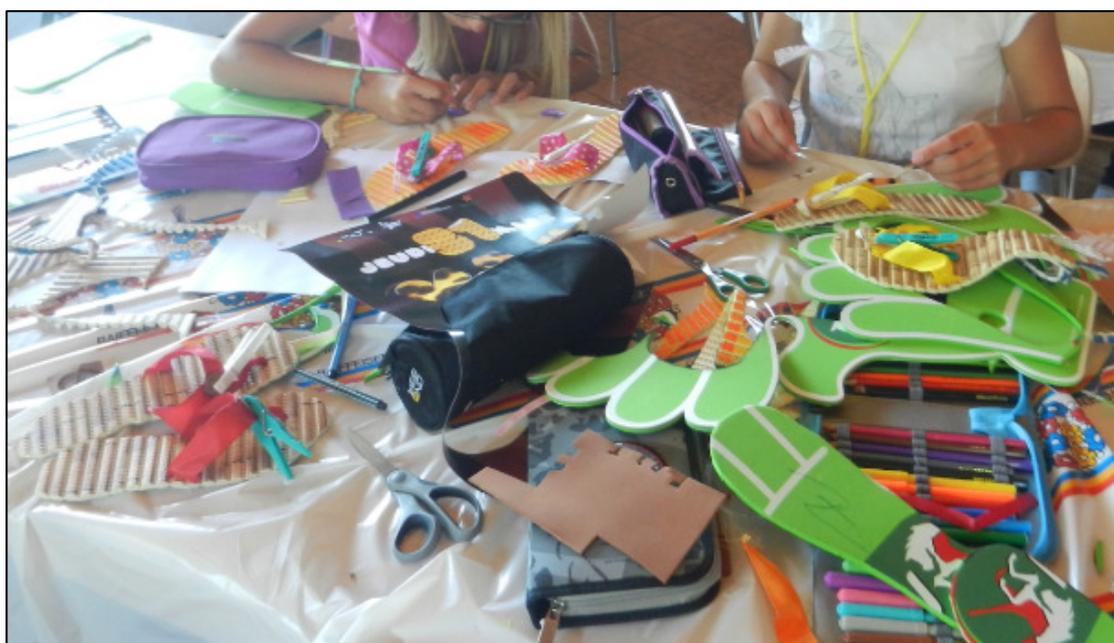


FIGURE 2: VUE SUR LE MATÉRIEL UTILISÉ PAR UN GROUPE

- **Semelle du dessous (verte)** : une paire peut être découpée dans une main PMU, gratuite chez PMU, adéquate pour la souplesse et pour la rigidité de la tong.
- **Semelle du dessus (en bleu sur la *Figure 3* ou autres couleurs selon choix au magasin)** : Cette semelle a été découpée dans un tapis de douche. Agréable à marcher et amortissant.
- **Grosse lanière (en orange sur la *Figure 3* ou autres couleurs selon choix au magasin)** : Cette lanière a



FIGURE 3: UNE PAIRE DE TONGS
TERMINEE

été découpée dans un rouleau de ruban en tissu. Une lanière fait ~2cm de large et ~25 cm de long. Elle passe entre les deux semelles, par des entailles et vient se coller à l'embranchement avec la petite lanière.

- **Petite lanière** (légèrement visible en blanc sur la *Figure 1*, ou autres couleurs selon choix au magasin) : Elle passe entre le gros orteil et son voisin. Cette lanière a été découpée dans un rouleau de ruban en tissu. La lanière fait ~0.5cm de large et ~7 cm de long. Une extrémité est collée entre les deux semelles en passant par un trou de la semelle du dessus. L'autre extrémité est collée au croisement avec la grosse lanière.



FIGURE 4: VUE
SUR LA
GARNITURE

- **La garniture.** On peut l'apercevoir sur la *Figure 4* (ici rondelle verte dessinée). Elle permet premièrement d'embellir la tong, et secondement de "cacher" les jointures des lanières, ainsi que la colle qui aurait débordé. Nous avons choisis des feuilles A3 en de trois couleurs différentes. Cette garniture est collée sur les lanières. Chaque enfant fait ce qu'il veut, peut écrire *Camps Voc'*..., couper en forme de cœur, de fleur...
- **La colle (!).** Et oui, tout est collé, rien n'est cousu. (Hors, si le bricolage devait remplir plus de temps au programme, il serait envisageable de coudre les lanières entre elles ou de coudre un motif sur le côté de la grande lanière ou ...). La colle est une colle de contact pour plastique. Un pot va pour ~35 paires. Attention, seul les moniteurs collent (car on s'en met plein les doigts et ça colle !).
- Pour étaler la colle, nous avons découpé en lamelles des gobelets en plastique.
- Les enfants doivent prendre : des ciseaux, des feutres

DÉROULEMENT

Les enfants sont répartis par groupe de 6 et accompagnés de deux animateurs. Ceci permet de boucler le bricolage en un temps record (2 heures).

Chaque groupe a une table. Le matériel se trouve (au départ) sur une table à part. Le responsable du bricolage gère (!) : il conseille, démontre et répond aux questions des animateurs, mais n'a pas d'enfant à sa charge).

Avant de débiter, les groupes sont à leur table respective et le matériel commun est à une autre table.

1. Brèves explications du bricolage
2. Choix de la semelle du dessus (tapis de douche)
3. Chacun trace, au feutre, la forme de ses pieds (contrôle de l'animateur)
4. Chacun découpe aux ciseaux sur la trace pré-dessinée (image ci-contre)
5. Choix de la grosse lanière et découpe à ~25cm (dépend de la taille des pieds)
6. Traçage des entailles (en rouge dans l'image ci-contre) dans cette semelle (du dessus) pour y passer la grosse lanière. Les entailles se situent à hauteur du creux du pied.
7. Traçage du trou de passage pour la petite lanière (mettre le pied sur la semelle et tracer à l'entre-orteil).
 - a. Remarque 1 : les trous sont déjà existants, suivants les tapis de douche trouvés (semelle)
 - b. Remarque 2 : ce trou de passage (entre-orteil) est primordial. Mieux vaut le choisir plus à l'arrière (autrement, à l'utilisation, les orteils dépasseront à l'avant de la tong)
8. Couper aux ciseaux les entailles des grandes lanières. (Pour la petite lanière, si pas de trou déjà existant, un simple trou, avec la pointe du ciseau, suffit.)
9. Enfiler la grosse lanière dans les deux entailles pré-coupée (les extrémités doivent se chevaucher derrière l'entre-orteil (*Figure 5*))
10. Ajustage de la grosse lanière :
 - a. Mettre le pied en position sur la semelle
 - b. Tendre la grosse lanière et la faire croiser, à angle droit, derrière l'entre-orteil, comme indiqué sur la *Figure 5*.
 - c. Coller au chevauchement
11. Coller également la petite lanière au croisement de la grosse lanière
12. Laisser sécher. Eventuellement : préparer (découper, colorier) la paire de pièce de garniture en feutre (cœur, ballon de foot, fleurs,...)
13. Ajustage de la petite lanière :
 - a. Passer la petite lanière dans le trou.
 - b. Mettre le pied en place

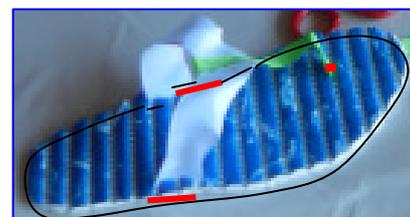


FIGURE 5 :
CROISEMENT DE
LA GROSSE
LANIÈRE

- c. Tendre la petite lanière sous la semelle du dessus (tapis de douche) + coller !
14. Ajout de la semelle de dessous (main PMU verte) :
- Traçage indicatif du pourtour des semelles verte avec comme chablon, les semelles de dessus.
 - Épandre la colle dans les pourtours pré-tracés
 - Coller les semelles ensemble
 - Laisser sécher (à nous, ce séchage à durer une nuit)... (Pendant ce temps : coller les garnitures sur les croisements des lanières) (Voir en *Figure 4*)
 - Découper (finition) le tour des semelles
15. Les tongs sont prêtes !
16. (Pratiquer les retouches de colle où ça se serait décollé...)

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Tout le camp / 8 – 22 ans

DURÉE

2 heures, voire plus

REMARQUES

Les animateurs démontrent, aident, contrôlent, collent (le collage est un gros travail => animateurs actifs).



DIVERS

JEU DE L'EMPEREUR

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Montagne 2011 (nythetaz@yahoo.fr)

MATÉRIEL

- Une feuille
- Un crayon

DÉROULEMENT

Un animateur joue le rôle de l'Empereur. Avant le début du jeu, sur une feuille A4, il établit seul une liste de mots, d'expressions et/ou de personnages que les joueurs devront mimer.

Les joueurs sont répartis par groupes situés à une distance égale de l'Empereur. Au début du jeu, un jeune de chaque groupe va vers l'Empereur qui donne à faire deviner par des mimes aux autres membres du groupe le premier mot de la liste. Chacun des mimeurs s'en va vers son groupe pour faire deviner le mot mystère en utilisant uniquement le mime. Dès que quelqu'un du groupe a trouvé le mot mystère, celui-ci s'en va voir l'Empereur et lui dit le mot mystère découvert. L'Empereur lui indique alors le mot suivant figurant sur sa liste. Etc.

Le vainqueur est le groupe qui termine en premier la liste de tous les mots de l'Empereur.

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

REMARQUES

A noter que l'Empereur est libre d'insérer des mots de la vie de tous les jours, des mots en lien avec le thème du camp, des prénoms d'animateurs ou n'importe quoi d'autre.

Adaptation possible : en lieu et place du mime, on peut naturellement envisager le dessin, le chant, la pâte à modeler ou toute autre méthode sortie de votre imagination...

DES JEUX DE COURAGE ET DE CONFIANCE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Le Cénacle-Sauges 2012 (pascale.rovelli@bluewin.ch)

MATÉRIEL

- Foulards blancs
- Corde
- Un banc
- Petites fournitures

DÉROULEMENT

Divers postes sont organisés, avec un animateur par poste :

- **La corde des qualités** : Chacun est invité à penser à une qualité qu'il peut apporter à la réalisation de ce temps d'épreuve. Lorsqu'un jeune a trouvé sa qualité, il se penche pour ramasser la corde, la tient avec ses deux mains et nomme sa qualité. On forme alors une chaîne qui nous unit. Lorsque chacun tient la corde, on se laisse tomber vers l'arrière et le cercle tient tout seul.
- **Le portage** : Tout le groupe est assis en cercle. L'animateur explique le jeu. Celui qui veut vivre l'expérience vient se coucher sur le dos au centre du groupe. Il doit replier les bras sur sa poitrine et refermer les yeux. Alors, dans le silence, six autres membres du groupe se lèvent spontanément et se placent autour de la personne : un à la tête, un aux pieds et les autres de chaque côté du corps. Puis au signal de l'animateur (en silence), on soulève la personne dans les airs et on peut soit tourner soit effectuer un trajet. Puis l'animateur donne un autre signal pour effectuer la descente et on redépose délicatement la personne qui peut alors ouvrir ses yeux.
- **Le filet humain** : A faire sur l'herbe, deux groupes simultanément. 5x2 personnes se mettent face à face et se tiennent par les poignets en croisant les mains. Le groupe forme ainsi deux colonnes. Les binômes doivent être collés les uns aux autres. Un jeune se met sur une table et se laisse tomber dans les mains des autres. On lui demande d'être attentif à sa tension intérieure, c'est-à-dire de tomber droite.

- **La course sans obstacle** : Deux personnes se mettent face à face et tendent les bras à l'horizontale. Deux colonnes se forment. Un jeune court à travers l'espace que forment les colonnes, levant les bras juste avant son passage, puis les rebaissent immédiatement, sans toucher le coureur. Celui-ci se replace avec les bras en position horizontal à la fin de la file et le coureur suivant part immédiatement.
- **Face au mur** : Un jeune se positionne à une certaine distance d'un mur et essaie de s'en approcher le plus rapidement possible en ayant les yeux bandés. Dès qu'il pense être très proche du mur, il s'arrête et ouvre les yeux.
- **Le jeu de l'avion** : Attention ! Ceux qui font le jeu ne doivent pas voir le banc. On bande les yeux d'un jeune, on le fait entrer dans une pièce. Arrivé dans cette pièce, on le fait monter sur le banc. On place alors deux personnes de chaque côté du banc. Le jeune ayant les yeux bandés pose une main sur l'épaule de chacun des guides. On demande aux guides d'avancer lentement en se baissant, de façon à donner l'illusion que la planche (banc) est très haute. Arrivé au bout, on demande au jeune ayant les yeux bandés de sauter car il y a de la turbulence.
- **Le jeu de l'handicapé** : En groupe de 5 ou 6. Chaque membre de l'équipe se choisit un handicap physique :
 - Muet : cette personne aura un bandeau sur la bouche ;
 - Aveugle : cette personne aura un bandeau sur les yeux ;
 - Sourd : cette personne aura des bouchons de cire dans les oreilles ;
 - Manchot : cette personne aura un bras attaché le long du corps ;
 - Boiteux : cette personne aura les pieds liés ensemble.

Quand chaque personne aura son handicap, on annonce à toute l'équipe en même temps les tâches qu'ils devront exécuter ensemble. Il est important que chaque membre de l'équipe participe à chacune des tâches. Si quelqu'un ne participe pas à une tâche, le jeu est perdu pour l'équipe :

- Faire 10 nœuds dans une corde ;
- Dessiner un visage sur un papier ;
- Mettre en jeu de cartes en ordre (4 as, puis 4 rois, 4 dames, etc.)
- Déchirer une feuille de papier en six bandes et la recoller sur une autre pour faire un motif de carreaux ;
- Peler une patate.

- **Le jeu de la corde** : équipe des animateurs contre équipe des jeunes !

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Tout le camp / 14 – 22 ans

DURÉE

2 heures, environ

REMARQUES

Ces jeux peuvent être suivis d'un temps de réflexion individuelle (30 min) puis de réflexion en groupe (30 min).

- Comment me suis-je senti pendant ces jeux de confiance ? Quel jeu m'a particulièrement marqué ? Quel slogan peut résumer mon expérience durant ces jeux ?
- Est-ce que je me suis senti mal à l'aise à un moment ?
- Quels risques ai-je pris ? Quelles ont été mes pensées lorsque je devais me lancer ?
- Ai-je tenté de dépasser mes limites ou non ? Pourquoi ?
- Me suis-je senti utile au groupe ?
- Était-ce important pour moi « d'aller jusqu'au bout » de l'expérience ou y avait-il d'autres choses plus importantes ?
- Est-ce que je me sens « handicapé » parfois dans ma vie ? Y a-t-il des obstacles qui m'empêchent de poser des actes de courage ?
- Est-ce que j'exploite à fond mes talents pour « aller plus loin » avec le Seigneur ?

MOT DE PASSE

JEUX PROPOSÉ PAR

Le Camp Voc' Partage-Amitié-Foi 2012 (xavier.frossard@netplus.ch)

MATÉRIEL

- 1 grand panneau pour écrire les scores
- les petits billets avec les mots à faire deviner
- une feuille A4 et un stylo par équipe

DÉROULEMENT

Le jeu consiste à faire trouver un mot en disant 3 mots maximum (p.ex: faire trouver *éléphant* en disant 1. *animal*, 2. *gris*, 3. *trompe*).

Les équipes sont disposées autour des tables (une table par équipe) de façon à ce que toutes les équipes voient la chaise sur laquelle monte la personne pour faire trouver les mots et le tableau des scores. Attribuer à chaque équipe un animateur responsable de donner à haute-voix la proposition du groupe et d'écrire les propositions quand c'est nécessaire. Prévoir également 2 chronomètres: 1 pour les 3 mots (1 minute), 1 pour la réflexion (30 secondes).

Déroulement:

0. Tirer au sort le mot à faire deviner

1. Dire 3 mots (pas un de plus) pour faire trouver le mot noté sur le papier à son équipe (celui qui dit les mots est debout sur la chaise) (temps pour dire les 3 mots : une minute)

Exemple: *animal* - *gris* - *trompe* pour faire trouver *éléphant*

2. Une fois les 3 mots dits : temps de réflexion pour tous : 30 secondes. Puis proposition. Si l'équipe trouve, elle marque 3 points. Sinon, l'équipe suivante fait une proposition pour 2 points, puis, si l'équipe 2 n'a pas trouvé, les autres équipes proposent pour 1 point (elles écrivent sur un papier distribué au début). Puis, c'est l'équipe suivante qui fait trouver le mot suivant et ainsi de suite...

3. Une seule proposition par équipe possible (la proposition est faite par l'animateur lui-même).

4. Pas de mots de la même famille ou de la même racine que le mot à faire trouver

Exemple: pas possible d'utiliser le mot *soleil* pour faire trouver *lunettes de soleil* ou pas possible d'utiliser *faire - court* pour *raccourcir*.

5. Pas de mime, pas de geste.

6. Pas de phrase, uniquement des mots.

7. Pas de possibilité de passer un mot!

8. Préciser les mots qu'il peut y avoir: noms communs ou également noms propres? Seulement des noms ou également des adjectifs et des verbes? Noms composés possibles ou pas?

NOMBRE DE PARTICIPANTS ET ÂGE APPROXIMATIF

Indéterminé / 8 – 22 ans

DURÉE

REMARQUES