

L'enquête policière (Nancy GUNSETT)

Type : Veillée en extérieur de préférence
Public : 40 jeunes de 9/14 ans
Conditions : 2H30 en extérieur réalisable à tout moment du séjour. Jeu actif
Matériel : 1 feuille de route par équipe
Intérêt : Il s'agit d'une « vraie » enquête qui ne relève pas du hasard mais de la pertinence des questions posées par les jeunes.

Préparation : Un animateur est chargé d'écrire une histoire avec des personnages avant le déroulement du jeu. Dans cette histoire, les personnages sont tous liés entre eux. Un alibi et un petit scénario doivent être trouvés pour chaque personnage (Il déteste untel, a 32 ans, habite à tel endroit, regardait le foot sur TF1 de 20h45 à 23h, chez lui avec son voisin...). L'animateur distribue les rôles à chaque personnage, et un point est fait sur l'histoire et sur ce que chacun doit dire.

Déroulement: Equipes de 7 pers max. Le jeu se déroule pendant un laps de temps donné (environ 1h30). Chaque équipe représente un inspecteur. Un animateur joue le rôle de l'inspecteur en chef et régule le jeu en aiguillant les jeunes. Tous les autres animateurs sont des personnages de l'histoire. Les animateurs sont cachés sur tout le terrain de jeu et peuvent se déplacer. Les jeunes doivent les retrouver, les interroger et comparer les réponses données avec celles d'un autre personne pour essayer de trouver celui qui ment . On ne peut pas demander « est ce que c'est toi qui a tué... ». On peut seulement questionner sur les alibis pour les confronter à ceux des autres personnages. Les personnages ne peuvent pas mentir. Par contre il peut y avoir un personnage qui ne dit pas la vérité de suite. Dans ce cas là, c'est précisé sur sa feuille, ce qui permet de faire durer le jeu un peu plus longtemps.

Quand le temps de jeu est écoulé, toutes les équipes rejoignent le QG général et débattent sur la personne à aller arrêter. Elles doivent ensuite confronter leurs suppositions car ce n'est pas chaque équipe mais le groupe qui peut appréhender le coupable. Une fois que le personnage désigné coupable est attrapé, tous les autres personnages reviennent au QG et on détermine si les jeunes se sont trompés de coupable ou non. A la fin, l'énigme est expliquée par chaque personnage qui raconte la partie qui le concerne.

Les loups garous (Nancy GUNSETT)

Type : Jeu de rôle. Petit jeu.
Public : 20 jeunes maximum de 7/14 ans
Conditions : de 20min à 1h en intérieur/extérieur à tout moment du séjour
Matériel : Des cartes spéciales préalablement réalisées
Intérêt : Jeu silencieux bien pour un retour au calme. Très prisé par les jeunes ados.

Préparation : Faire des cartes avec les personnages suivants :

- Les loup-garous : ils représentent un peu moins d'un tiers du nombre de participants. Leur but est de tuer tout le monde et d'être les seuls survivants.
- Les villageois : Ce sont les plus nombreux. Leur but est de démasquer tous les loup-garous avant que le village ne soit décimé.
- Le chef du village : sa voix compte double au moment des votes. Il peut s'agir d'un loup garou. S'il est tué, il passe sa carte à un autre participant.
- La sorcière : elle peut décider, après avoir vu qui était la victime désignée, de la sauver, de la laisser mourir, ou de tuer une autre personne en plus.
- La petite fille : C'est une villageoise. Elle a le droit d'entrouvrir les yeux quand les loup garous se réveillent. Elle essaye de voir qui sont les loup garous pour orienter les votes vers eux à la fin du tour. C'est une villageoise, qui aide à tuer les loup garous.
- Cupidon: Il intervient seulement au début du jeu. Il désigne deux personnes qui deviendront des amoureux. Il a le droit de se désigner lui même.
- Les amoureux : ils sont désignés par Cupidon. Il peut s'agir de n'importe qui. Les amoureux doivent gagner le jeu ensemble et toujours se défendre. Si l'un d'eux meurt, l'autre meurt aussi. Ils savent qu'ils sont amoureux mais ne savent pas la nature de l'autre.
- Le chasseur : il n'intervient que quand il meurt. Il a le droit de tuer une autre personne et de l'emmener avec lui.
- La voyante : elle a le droit de retourner une carte à chaque tour. Elle doit essayer de découvrir les loup garous et d'orienter le choix vers eux lors du débat à la fin de chaque tour. C'est une villageoise.

Déroulement :

Les jeunes sont assis en tailleur et en cercle. Le jeu se joue par tours. Une partie comprend plusieurs tours et dans chaque tour tous les personnages (marqués sur les cartes) interviennent dans un ordre défini. Le jeu se déroule en silence. Si certains personnages sont tués au cours du jeu, on saute leur intervention. Le maître de jeu se place au milieu et distribue au hasard, une carte par participant. Les jeunes la regardent discrètement et la reposent face cachée devant

eux, en évidence puis ferment les yeux. Quand le maître de jeu leur demande de se réveiller, ils ouvrent les yeux et suivent les consignes (les phrases suivantes sont dites à haute voix par le maître de jeu):

- Le village s'endort, tout le monde ferme les yeux
- Cupidon se réveille et me désigne les deux amoureux. Il a le droit de se désigner faire lui même. Cupidon se rendort.
- Je vais toucher de ma main la tête des deux amoureux et ils vont se réveiller. Les amoureux se rendorment.
- Le chef du village se réveille... et se rendort.
- La petite fille se réveille et se rendort.
- Le chasseur se réveille et se rendort.
- Les loup-garous se réveillent et me désignent une personne du doigt pour la tuer. Ils doivent se mettre d'accord. Les loup-garous se rendorment.
- La sorcière se réveille. Je lui montre la victime choisie par les loup garous. Elle peut la sauver...la laisser tuer... tuer une autre personne en plus. Si c'est le cas, elle me la montre du doigt. La sorcière se rendort.
- Je touche de ma main la tête de la ou les victime(toujours pour le suspense)
- La voyante se réveille et me désigne une carte qu'elle veut que je retourne. La voyante se rendort.
- Le village se réveille. Ce tour-ci il y a xxx victimes que je montre du doigt.

Retourner les cartes des morts et les montrer a tout le monde. A ce moment, les survivants doivent débattre pour déterminer la personne que le village va tuer. Les accusés se défendent, vote a main levé et celui qui a le plus de voix est éliminé. On retourne sa carte et le tour suivant commence.

Le petit plus : le faire à la tombée du jour, dehors. Le jeu doit se faire dans le plus grand silence, le maître du jeu doit se déplacer à l'intérieur du cercle et ne pas regarder la personne à qui il parle. Quand il touche une personne il doit faire tout le tour du cercle de même que quand il montre une carte à la voyante. Attention aux ombres que projettent les mouvements des joueurs car on les perçoit même les yeux fermés. A ne pas faire dans l'obscurité car on ne voit pas les cartes.

Super défis (Pierre VAISSIE)

Type : Veillée en extérieur/intérieur
Public : Tout public
Conditions : 1H30. Jeu actif
Matériel : 1 feuille avec les défis et un espace pour la note attribuée.
Intérêt : Ludique, fait travailler l'imaginaire en fonction des défis demandés. Facile à mettre en place.

Préparation : Imaginer 2 défis par animateur ou plus en fonction de la durée que l'on veut donnée à la veillée.

Exemples de défis :

- Mettre 30 vêtements des différents membres de l'équipe sur un membre désigné
- Ramener X pignes de pin, de feuilles d'arbre
- Compter le nombre de carreaux de carrelage dans une pièce
- Inventer une chanson de 5 lignes sur la colo

Déroulement: Un temps limite est défini. Chaque équipe doit trouver les animateurs et faire les défis marqués sur la feuille. L'animateur établit une note sur 5 pour la prestation et la note sur la feuille de défis de l'équipe.

Mister X (Pierre VAISSIE)

Type : Veillée en intérieur/extérieur
Public : Tout public
Conditions : 1H30 en extérieur réalisable à tout moment du séjour. Jeu actif
Matériel : 1 feuille blanche par équipe avec une grille vide. Une très grande feuille avec la même grille mais avec un dessin simple dans chaque espace
Intérêt : Travail de la mémoire et de l'observation.

Préparation : Trouver un terrain assez grand où toutes les équipes puissent participer sans trop se gêner. Le jeu peut se dérouler la nuit. Dans ce cas, prévoir des lampes torches.

Déroulement: La grande feuille avec les dessins est placée dans un endroit accessible et surveillée par 1 ou 2 animateurs. Chaque équipe envoie à tour de rôle quelqu'un de déguisé. Celui-ci doit s'approcher de la grande feuille et

essayer de mémoriser un maximum de dessins et leur emplacement sur la grille pour les retranscrire sur la grille de son équipe. Il a tout le temps de mémoriser tant que les animateurs ne l'ont pas reconnu derrière son déguisement. Quand les animateurs l'ont reconnu, ils cachent la grille avec les dessins et le jeune doit repartir. La première équipe qui a trouvé tous les dessins a bien sûr gagné.

Qui est qui ? (Clotilde DUNESME)

Type : Petit jeu de présentation.
Public : A partir de 6 ans.
Conditions : 2H30 en extérieur réalisable à tout moment du séjour. Jeu actif
Matériel : Aucun

Déroulement: Tout le monde se place en rond. Chacun se présente, dit son prénom, son âge, ce qu'il aime, etc... Après il retire une de ses chaussures et la jette au milieu et ainsi de suite. Quand toutes les chaussures sont jetées, le premier va prendre une chaussure au milieu, retrouve le propriétaire et redit le descriptif de la personne. Puis on passe à celui qui a retrouvé sa chaussure...

La fureur (Clotilde DUNESME)

Type : Veillée en intérieur
Public : A partir de 10 ans
Conditions : 1H30 réalisable à tout moment du séjour. Jeu actif
Matériel : Des CD de BO de films, de séries, de tubes de années 80,90, ..., des tubes de l'été.
Un instrument par équipe participant
Intérêt : Ce jeu permet en général de « valoriser » certains jeunes trop timides en général et qui s'illustrent en trouvant les réponses

Préparation :

Etablir une liste d'épreuves « musicales » :

- Reconnaître des chansons
- Chanter la fin de la chanson quand la musique s'arrête
- Inventer une chorégraphie sur une chanson

Déroulement: Faire 3 à 4 équipes (voir plusieurs). A chaque épreuve, l'équipe gagne des points. Celle qui a gagné le plus de points gagne. L'équipe qui trouve la réponse la première doit jouer de son instrument. Ceci permet de la repérer plus vite dans le brouhaha.

Le petit plus : Mettre en place un jury de stars pour mettre plus d'ambiance... Plus il y a de soin apporté au décor, à l'ambiance et plus la soirée sera réussie. Prévoir suffisamment de CD !

Ballade contée (Clotilde DUNESME)

Type : Veillée en extérieur
Public : 6/12 ans
Conditions : 1H00, 1H30 en extérieur réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : Avoir reconnu le terrain en préalable. Accessoires nécessaires au conte. Déguisements pour les personnages.
Intérêt : Faire travailler l'imaginaire des jeunes. De plus, il est plus facile de mener un conte en se balladant qu'en restant statique dans une salle (pour les animateurs n'ayant pas trop d'expérience dans les contes).

Préparation : Une partie de l'équipe prépare le conte, les déguisements et les accessoires. Une autre partie de l'équipe d'animation prendra en charge les enfants.

Bataille bavarde (Corinne ZANNIT)

Type : Veillée en intérieur
Public : 7/17 ans
Conditions : 1h00/1H30
Matériel : Une feuille avec 2 grilles de bataille navale (15x15 cases), une gomme et un crayon par équipe participante. Prévoir si possible un dictionnaire pour vérifier les mots.
Intérêt : Travail de réflexion et de stratégie.

Préparation : 2 grilles de bataille navale par équipe (grilles de 15x15 minimum).

Déroulement: Le principe est le même que la bataille navale sauf que là, c'est avec des mots que l'on joue. Faire au moins 4 équipes avec chacune 2 grilles (une où sont notés les mots de l'équipe et une autre pour localiser les mots de l'adversaire désigné) et mettre un animateur dans chaque équipe pour surveiller. Définir le nombre de mots à placer sur les grilles et leur longueur (4 mots de 2 lettres, 3 mots de 4 lettres, 2 mots de 6 lettres, 1 mot de 8 lettres). Chaque équipe joue à son tour et écoute les autres. S'il y a 4 équipes par exemple, l'équipe 1 interroge l'équipe 2, qui elle interroge l'équipe 3, qui elle interroge l'équipe 4, qui elle interroge l'équipe 1. Si une équipe trouve un mot avant d'avoir trouvé toutes les lettres du mot, elle remporte 2 points. Si l'équipe a besoin de toutes les lettres pour trouver le mot, elle gagne un point seulement.

Le petit plus : Bien préciser si les mots peuvent se croiser ou pas...

Rallye chocolat (Sandrine DEMIAUTTE)

Type : Jeu intérieur/extérieur
Public : 6/12 ans
Conditions : 1H00 réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : Un dé géant, des plaquettes de chocolat, un couteau (qui ne coupe pas trop), une cuillère, 1 assiette en plastique si possible et des vêtements en double (2 chapeaux, 2 grandes chemises, 2 grands pantalons et 2 paires de chaussettes par exemple)
Intérêt : Moment rigolo et convivial.

Déroulement: Le chocolat sera posé au centre du cercle de participants dans l'assiette avec le couteau ainsi que les habits répartis en 2 tas. Un animateur pourra surveiller le « bon déroulement » du jeu près de l'assiette. Former un rond puis asseoir tout le monde. Faire tourner le dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque participant lance une fois le dé. Le premier à faire un 6 peut se lever, s'habiller avec les habits posés à côté de l'assiette et commencer à manger le chocolat. Pour ce faire, il ne peut utiliser que la cuillère et le couteau. Pendant ce temps, le dé continue à tourner et dès qu'un autre participant fait un six, le jeune au centre se déshabille et revient à sa place pendant que l'autre jeune prend sa place en utilisant les autres habits.

Kim sens (Sandrine DEMIAUTTE)

Type : Veillée en intérieur/extérieur.
Public : 6/12 ans et +
Conditions : 1H00, 1H30 réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : Trouver des odeurs, des choses à toucher, des choses à goûter. Prévoir 20 jetons par joueur pour les points.
Intérêt : Développement des sens de la perception, très intéressant.

Préparation : Attention : ce jeu est assez long à préparer. Pour les « sens toucher », prévoir une caisse où les jeunes puissent plonger la main sans voir ce qu'ils touchent.

Exemples de sens :

- Sens toucher :
- Sens goût :
- Sens odorat : Cannelle, poivre vert,

Déroulement: Faire autant de stands qu'il y a d'animateurs disponibles et répartir les « sens » entre les animateurs.. Quand un jeune passe par un stand, l'animateur doit deviner le « sens » qui lui est présenté. Pour chaque « sens » deviné, un point lui est attribuer.

Casino (Laëtitia GELOT)

Type : Veillée en intérieur
Public : 6/12 ans et +
Conditions : 1H30 à faire plutôt en milieu de séjour.
Matériel : Tapis verts pour les stands (pouvant être faits avec du crépon)
Des croupiers bien habillés
Préparation de la salle
Des billets en nombre suffisants pour les jeunes, les stands et la banque
Jeux possibles:
421 (prévoir 3 dés)
Une roulette avec son tapis
BlackJack (prévoir 2 jeux de carte)
Poker (prévoir 1 jeu)

Intérêt : Très prisé par les jeunes.

Préparation : Même si les jeux s'auto suffisent, la réussite de cette soirée tiens dans l'ambiance qui sera créée (croupiers en tenue, tables de jeux habillées, langage utilisé, cartons d'invitation, billets ressemblants à de vrais billets,...).

Déroulement: Proposition autour du thème aristo: distribuer au repas de midi des invitations personnelles à chaque jeune en leur précisant de venir « très » bien habillés et en couple par exemple, et en fournissant un titre (comte, duc, etc...). A l'entrée du « casino », distribuer une liasse de billets à chaque participant. Au passage d'un couple, faire la présentation à haute voix du titre du couple. Une heure limite devra être fixée.

- Règle simplifiée du 421 : Le but est de réaliser l'une des combinaisons suivantes. La mise est multipliée par la valeur de la combinaison. S'il n'y a pas de combinaison, le croupier ramasse la mise. Chaque joueur a le droit de relancer 3 fois les dés de son choix.
 - 4-2-1 = 10*la mise
 - 1-1 + un autre dé = valeur du dé différent*la mise
 - brelans (1-1-1, 2-2-2, ...) = 3*la mise
 - séquences (6-5-4, 5-4-3, ...) = 2*la mise
- Règle simplifiée de la roulette : grille de 3 colonnes et 12 lignes. Cases numérotées de 1 à 36. L'ordre des couleurs et des valeurs sur la roulette est :
32 +15+19+4+21+2+25+17+34+6+27+13+36+11+30+8+23+10+5+24+16+33+1+20+14+31+9+22+10+29+7+28+12+35+3+26+0 ...
Rajouter un 0 en vert en tête de grille. Sur un côté de la grille, marquer 3 places pour le « passe », « pair » et « noir ». Sur l'autre côté, marquer 3 places pour « manque », « impair » et « rouge ».
 - Paris simples : mises placées sur l'un des emplacements réservés à passe, manque, pair, impair, noir ou rouge. (La mise « manque » correspond à un pari sur les valeurs 1 à 18. La mise « passe » correspond à un pari sur les valeurs 19 à 36). Chaque pari simple gagné remporte 1 fois la mise.
 - Paris sur 1 numéro : 35 fois la mise
 - Paris sur 2 numéros (placer la mise en chevauchant les 2 cases) : 17 fois la mise
 - Paris sur 3 numéros (transversal : placer la mise en tête de la ligne) : 11 fois la mise
 - Paris sur 4 numéros (placer la mise en chevauchant 4 cases) : 8 fois la mise
 - Paris sur 6 numéros (placer la mise en chevauchant 2 lignes en tête de ligne) : 5 fois la mise
 - Paris sur 12 numéros (placer la mise en tête de colonne) : 2 fois la mise
 - Paris sur 24 numéros (placer la mise en chevauchant 2 colonnes en tête de colonne) : ½ fois la mise
- Règle simplifiée du BlackJack : le croupier distribue 1 carte à chaque joueur et en prend une pour lui-même. Ensuite, les joueurs peuvent demander autant de cartes supplémentaires qu'ils le souhaitent. L'objectif est d'être le plus proche possible de 21 points sans dépasser cette valeur. Une fois que les joueurs sont servis, ils peuvent parier sur le fait qu'ils auront un montant supérieur à celui du croupier. Si le croupier fait 21, il gagne dans tous les cas. Si le joueur gagne, il récupère une fois sa mise.
- Règle simplifiée du poker : L'objectif est d'obtenir la combinaison la plus puissante. Les combinaisons sont (puissance croissant) : 1 paire (2 cartes de la même valeur), 2 paires, 1 brelan (3 cartes de la même valeur : 3 as, 3 rois, 3 dames, ...), fool : 1 paire+1brelan, 1 quinte (5 cartes qui se suivent de la même couleur), Carré (4 cartes de la même valeur). Le croupier distribue 5 cartes à chaque participant (lui inclus). Les participants peuvent alors jeter les cartes qui ne les intéressent pas et en demander autant au croupier. A ce moment, les participants peuvent miser en fonction des chances qu'ils ont de gagner. Puis les participants jettent une dernière fois les cartes qui ne les intéressent pas et en demandent autant au croupier. Une fois les cartes distribuées, les jeux sont montrés.

- Jeu du sept : Dessiner 2 grandes cases, avec case une appelée « manque » avec les nombres de 2 à 6 marqués dedans, et une case appelée « passe » avec les nombre 8 à 12 inscrits dedans. Le participant a 2 dés qu'il peut lancer. Auparavant, il parie en misant sur l'une des cases. Puis, il tire les dés. Si la somme des dés vaut 7, c'est la banque qui ramasse la mise. Si le participant gagne, il double sa mise. Note : le 7 a plus d'une chance sur 2 de sortir, donc la banque gagne presque systématiquement...

Le petit plus : Le thème peut être fait autour d'un vrai casino, d'une soirée aristo, d'une soirée tripot, etc... Pour les jeux, penser à afficher les règles autour de la table de jeu...

Ambassadeurs (Sylvanie TENDRON)

Type : Veillée en intérieur à priori pouvant se dérouler en extérieur le cas échéant
Public : Au moins 20 jeunes à partir de 10 ans.
Conditions : 1H00, 1H30 réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : De très grandes feuilles pour chacune des équipes.
Intérêt : Jeu rapide à mettre en place. Très dynamique. Permet à certains jeunes discrets en général d'exprimer leurs potentiels.

Préparation : Le meneur du jeu doit constituer une longue liste de mots plus ou moins faciles à dessiner.

Déroulement: Constituer des équipes avec 4/5 jeunes et mettre un animateur dans chacune qui sera là pour surveiller le bon déroulement du jeu. Eparpiller les équipes en les positionnant à même distance chacune du meneur. Chaque équipe désigne son premier « ambassadeur » qui va voir le meneur afin d'obtenir le premier mot de la liste. L'ambassadeur doit alors revenir à son équipe et lui faire deviner le mot en le dessinant sur la grande feuille et sans parler. Quand l'équipe a deviné le mot, elle le note sur un coin de la feuille et désigne un nouvel ambassadeur, qui va voir le meneur, pour lui dire à l'oreille le mot que son équipe a deviné. Si le mot est correctement deviné, le meneur lui donne le mot suivant dans la liste qu'il dispose. L'équipe qui a gagné est celle qui a deviné le plus de mots dans le temps imparti ou qui a terminé la liste en premier.

La vente aux enchères (Nancy GUNSETT)

Type : Veillée en extérieur à priori pouvant se dérouler en extérieur
Public : 9/15 ans
Conditions : 1H30 réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : Une table, une chaise, un stylo, une feuille, un grand plan de la maison à vendre, de faux billets et un trésor
Intérêt : Jeu de stratégie et réflexion menée en équipe

Préparation : Avoir parmi les animateurs 1 trésorier, 1 greffier, 1 juge, 1 commercial, ... tous déguisés. Pour chaque pièce qui sera mise en vente, construire une série d'indices sur le trésor qu'elles renferment.

Déroulement: Constituer des équipes de 5/6 jeunes. Annoncer qu'un trésor est caché dans chacune des pièces de la maison en vente. Tous les jeunes de l'équipe mettent leur argent en commun. Pour faire gagner plus de sous aux équipes, un premier jeu peut-être organisé : des questions sont posées et les jeunes répondent en écrivant la réponse sur une feuille. L'équipe la plus rapide qui donne la bonne réponse gagne X euros pour chaque bonne réponse (mettre des réponses qui rapportent plus que d'autres). Quand toutes les équipes ont suffisamment d'argent, le commercial présente les pièces à vendre et distribue le premier indice de chaque pièce à chaque équipe. Les équipes analysent les indices et discutent sur les « investissements » qu'ils vont effectuer par la suite. Le commercial présente alors une des pièces dont le prochain indice va être vendu aux enchères. Le juge fait une mise à prix. Pour augmenter de 100 euros, les équipes lèvent le pouce. Pour augmenter de 200 euros, les équipes lèvent 2 doigts, etc... L'équipe qui propose le montant le plus élevé remporte l'indice. Une personne de l'équipe va alors porter les sous au trésorier et la vente continue jusqu'à épuisement des indices. Une fois tous les indices vendus, les équipes se concertent à nouveau et les pièces sont vendues aux enchères. Une fois toutes les pièces vendues, les « trésors » sont révélés et distribués.

Le petit plus : Cette veillée peut être réalisée à la suite de la veillée Casino avec les gains récoltés par chaque participant ! Réaliser un tour de chauffe pour bien montrer aux participants les risques de trop miser.

La peste (Nancy GUNSETT)

- Type :** Jeu d'extérieur, dynamique, d'attrape.
Public : 6/14 ans
Conditions : Au moins 1H30 réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : 2 trésors, maquillage, foulards de 2 couleurs (ou papier crépon le cas échéant), crème à démaquiller et coton.
Intérêt : Jeu très dynamique, facile à mettre en place.

Préparation :

Déroulement: Constituer 2 équipes. Chaque équipe dispose d'un trésor qu'elle cache. L'équipe qui gagne est celle qui a trouvé la première le trésor de l'autre équipe. Chaque jeune a une vie matérialisée par un morceau de crépon glissé dans sa ceinture. Les membres de chaque équipe ont la même couleur de crépon et « tuent » les membres de l'autre équipe en leur arrachant le morceau de crépon. Ceux qui n'ont plus de vie doivent trouver la « dame blanche » qui leur redonnera une autre vie. Dans le même sens, un autre animateur, « la peste » se promène dans l'aire de jeu et court après les enfants pour les « contaminer » en les touchant et en leur mettant un peu de maquillage noir sur le visage. Ils doivent alors aller voir la dame blanche qui peut les démaquiller avec du démaquillant. Les jeunes ayant perdu leur vie ne peuvent plus chercher le trésor du camp adverse tant qu'ils n'ont pas récupéré leur vie.

Déco Patch (Clotilde DUNESME)

- Type :** Activité manuelle
Public : A partir de 6 ans
Conditions : 30/60 minutes
Matériel : Petits cadres en bois avec un miroir (pas cher chez Ikea), des serviettes en papier avec des motifs, de la colle à bois, des pinces et des ciseaux.
Intérêt : Travail manuel simple à mettre en place. Souvenir sympa du séjour.

Déroulement: Découper les motifs dans les serviettes en papier et ne garder que la couche supérieure avec le motif imprimé. Coller le motif sur le cadre en bois à l'aide de la colle. Après séchage, le motif s'imprègne dans le bois.

Cartes Postales

- Type :** Activité manuelle
Public : 6+
Conditions : 30/60 minutes
Matériel : Des cartes bristol, scotch double face, sable, feuilles d'arbre, coquillages, etc...
Intérêt : Travail manuel simple à mettre en place pour les plus jeunes.

Déroulement: Sur les cartes bristol, coller le scotch et sur la face collante restée à l'air, y poser le sable, les coquillages, les feuilles, etc...

Chasse au trésor (Clotilde DUNESME)

- Type :** Grand jeu, extérieur
Public : 6/12, min 15 jeunes
Conditions : 1H00, 1H30 réalisable à tout moment du séjour.
Matériel : Un bandana ou béret, des énigmes, des idées de mime, des obstacles
Intérêt :

Préparation : Faire 3 stands

Déroulement: Cacher un trésor dans une forêt (ou ailleurs). Composer des équipes de 6 jeunes. Le jeu se déroule en plusieurs étapes. On peut tout d'abord faire un béret en plusieurs manches

En cours de rédaction...