

# ATELIERS BLEUS (Extérieur)

## Jeux 3 et 26 : Couple de garçons de café

### Matériel

- Un plateau
- Deux verres pleins
- Un chronomètre
- Une dizaine de foulards ou autre bouts de tissu

### Règles du Jeu

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

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

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

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

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

## Jeux 9 et 33 : Billard chinois

### Matériel

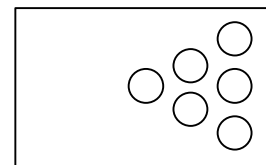
- Des boules de pétanques

### Règles du Jeu

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

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

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



## Jeux 15 et 39 : Problèmes

### Matériel

- Une douzaine de feuilles comportant 3 problèmes à résoudre
- Un stylo

### Règles du jeu

L'animateur donne une feuille à l'équipe.  
Celle-ci doit trouver la solution de chacun des problèmes.

Au bout de dix minutes, l'animateur reprend le stylo et contrôle les réponses.  
Chaque problème rapporte trois points.

### Réponses

Problème 1 : 18 ans  
Problème 2 : 12 heures  
Problème 3 : 50 kgs

## Jeux 21 et 45 : Passe moi la baudruche

### Matériel

- Une vingtaine de baudruches
- Un chronomètre

### Règles du jeu

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

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

L'animateur chronomètre le relais en entier et note le temps sur la feuille de route de l'équipe.  
Les points seront comptabilisés à la fin du jeu en comparant les temps des différentes équipes.

# ATELIERS GRIS (Extérieur)

## Jeux 1 et 25 : Relais cuiller

### Matériel

- Une dizaine de cuillers
- Des boules de neiges fabriquées par l'équipe
- Un chronomètre

### Règles du jeu

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

Le premier joueur de l'équipe place la cuiller, contenant une boule de neige dans sa bouche et effectue le parcours le plus rapidement possible.  
Il revient alors au départ et passe le relais au joueur suivant.

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

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

## Jeux 7 et 31 : Poème d'amour

### Matériel

- Une douzaine de feuilles de papier
- 3 ou 4 stylos

### Règles du jeu

Chaque équipe doit créer un poème d'amour.

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

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

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

### Mots obligatoires (les verbes peuvent être conjugués)

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

- Courgette
- Numéro
- Eclairage
- Concéder
- Palme
- Détartrage
- Corpulence

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

(ATELIERS GRIS suite)

## Jeux 13 et 37 : jeu du clou

### Matériel

- Une planche de bois ou une bûche assez large.
- Un marteau
- Une trentaine de clous longs de 6 cm ou plus

### Règles du jeu

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

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

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

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

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

## Jeux 19 et 43 : jeu de carrés

### Matériel

- Un jeu de « boules » carrées
- Un cochonnet

### Règles du jeu

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

L'équipe tentera de se rapprocher au maximum du cochonnet avec les carrés qui ne roulent pas... Elle obtiendra autant de points qu'il y a de carrés autour (assez près) du cochonnet.

# ATELIERS JAUNES (Extérieur)

## Jeux 2 et 26 : Sculpture sur neige

### Matériel

- Un chronomètre

### Règles du Jeu

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

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

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

## Jeux 8 et 32 : Parcours du combattant

### Matériel

- Un chronomètre

### Règles du jeu

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

Le premier joueur de l'équipe effectue le parcours le plus rapidement possible. Il revient alors au départ et passe le relais au joueur suivant.

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

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

## Jeux 14 et 38 : Suite logique

### Matériel

- Une douzaine de feuilles comportant 12 suites logiques à compléter
- Un stylo

### Règles du jeu

L'animateur donne une feuille à l'équipe. Celle-ci doit compléter chacune des suites logiques.

Au bout de cinq minutes, l'animateur reprend le stylo et contrôle les réponses. Chaque suite correcte rapporte un demi point.

### Réponses

Suite 1 : 13 (car +5-3)

Suite 2 : M (car MAI  
chaque lettres)

Suite 3 : 5 (nombre de lettres)

Suite 4 : 5 (le total des paires fait 10)

Suite 5 : U (progression de 2, puis 3, puis 4... entre

Suite 6 : 46 (4 voyelles et 6 consonnes)

(ATELIERS JAUNES suite)

## Jeux 20 et 44 : Des pieds et des mains

### Règles du jeu

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

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

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

Les situations sont prévues pour des équipes de 6 personnes.

Situation 1 : 5 pieds et 4 mains

Situation 2 : 4 pieds et 8 mains

Situation 3 : 3 pieds et 9 mains

Situation 4 : 3 pieds et 12 mains

# ATELIERS ROUGES (Extérieur)

## Jeux 4 et 28 : Parcours chenille

### Matériel

- Une dizaine de foulards ou autre bouts de tissu
- Un chronomètre
- 

### Règles du jeu

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

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

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

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

Les points seront attribués par comparaison avec les autres équipes.

## Jeux 10 et 34 : Jeu de boulettes

### Matériel

- Des boules de neige fabriquées par l'équipe
- Une cible tracée au sol par l'animateur

### Règles du jeu

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

Chaque équipe fabrique des boules de neige (2 par personnes) et vise la cible. La cible sera composée de 6 paliers (Palier 1 = 6 points, Palier 2 = 5 points ...)  
Attention le palier 1 doit être très petit.

## Jeux 16 et 40 : Pyramide humaine

### Règles du jeu

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

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

(ATELIERS ROUGES suite)

## Jeux 22 et 46 : Chamboule tout

### Matériel

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

### Règles du jeu

4 personnes de l'équipe vont tirer une fois.  
Chamboule tout du premier coup = 6 points  
Chamboule tout du deuxième coup = 5 points  
Chamboule tout du troisième coup = 3 points  
Chamboule tout du quatrième coup = 1 point  
Chamboule rien = 0 point



# ATELIERS VERTS (Intérieur)

## Jeux 5 et 29 : Concours p'tit LU

### Matériel

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

### Règles du jeu

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

Tous les membres de l'équipe doivent essayer de relever le défi. Chacun leur tour ils doivent tenter d'avaler totalement les 3 biscuits le plus rapidement possible, l'animateur chronomètre.

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

## Jeux 11 et 35 : Trouve ton point sur la carte

### Matériel

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

### Règles du jeu

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

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

## Jeux 17 et 41 : KIM objets

### Matériel

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

### Règles du jeu

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

Dès le départ du jeu, il permet à l'ensemble de l'équipe de regarder les objets pendant 10 secondes. C'est court, mais suffisant car tous les équipiers jouent.

L'animateur enlève alors 6 objets du tas et mélange les autres objets.

L'équipe a 30 secondes pour retrouver les objets manquants. Elle touche 1 point par objet trouvé.

Le minimum est de 1 point, le maximum de 6 points.

(ATELIERS VERTS suite)

## Jeux 23 et 47 : Ecrase moi si tu peux

### Matériel

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

### Règles du jeu

L'animateur met un pois chiche dans le tube.

Une personne de l'équipe prend le maillet et à la sortie du « petit parcours » ou du tube en plastique, elle essaie d'écraser le pois chiche.

Attention il faut être très rapide !!

Un pois chiche écrasé = 1 point

12 essais au maximum !

## **ATELIERS VIOLETS (Intérieur)**

### **Jeux 6 et 30 : Château de cartes**

#### **Matériel**

- 2 jeux de 54 cartes

#### **Règles du jeu**

L'équipe dispose de 10 minutes pour réaliser le plus grand château de cartes. Ils ont à disposition 1 jeu de 54 cartes.

Au bout du temps imparti, l'animateur compte le nombre de cartes formant le château.

Chaque paquet de 9 cartes apporte 1 point. Les cartes supplémentaires ne rapportent rien.

### **Jeux 12 et 36 : Jeu des allumettes**

#### **Matériel**

- Une boîte d'allumettes

#### **Règles du jeu**

L'animateur étale les 17 allumettes côte à côte. Le jeu s'effectue entre un équipier et l'animateur du jeu.

Chaque joueur va retirer 1, 2 ou 3 allumettes, tour à tour.

Celui qui retire la dernière a gagné un point.

Il y aura 6 parties, avec 6 personnes différentes de l'équipe, permettant de gagner entre 0 et 6 points.

### **Jeux 18 et 42 : Jeu de fléchettes sur anideps**

#### **Matériel**

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

#### **Règles du jeu**

Chaque équipe dispose de 3 lancers. L'équipe peut donc gagner de 0 à 6 points, le maximum à chaque lancer étant de 2.

Si la fléchette n'atteint pas la cible, aucun point n'est acquis, ni retiré.

Les 3 lancers doivent être effectués par trois personnes différentes !

## Jeux 24 et 48 : Memo quizz

### Matériel

- Une liste de 10 questions

### Règles du jeu

Pour ce jeu il est conseillé de choisir la personne de l'équipe qui a le plus de mémoire.

L'animateur pose 10 questions à une personne de l'équipe. La personne doit retenir les 10 réponses et les donner à l'animateur dans l'ordre.

Si la personne réussie à donner les 10 réponses dans l'ordre l'équipe obtient 6 points. Sinon, l'animateur attribuera 1 point pour deux réponses, 2 points pour 4 réponses, 3 points pour 5 réponses, 4 points pour 7 réponses, 5 points pour 9 réponses.

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

### Le jeu

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

## SOLUTION DES JEUX BONUS

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	C	O	N	C	I	L	I	A	N	T
2	A	R	A	I	R	E		M	U	R
3	R	A	C	E		C	R	E	M	E
4	A	N	E		C	H	E	R	I	S
5	C		L	I	M	E	S		S	S
6	T	E	L	L	U	R	I	S	M	E
7	E	V	E	I		A	N	U	A	S
8	R	I		A	B	S	E	N	T	
9	E	T	U	D	E		S	N	E	C
10	S	E	L	E	C	T		A	S	E

Mot à trouver : **SALAIRE**

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

Enigme 2 : **18 ans**

Enigme 3 : il y a plusieurs solutions

- **S I X = 6**
- **En mettant la feuille à l'envers : 9 = X-I**
- **etc**