

Livret de Jeu

Objectif : La coopération

« Travailler la coopération avec les jeunes favorise l'apprentissage du vivre ensemble, du respect des autres et de la solidarité.

À travers des jeux coopératifs, les participants apprennent à écouter, communiquer, aider et se coordonner pour atteindre un objectif commun.

Cela renforce la confiance en soi et en les autres, développe la gestion des émotions et la capacité à résoudre des conflits de manière constructive.

C'est un levier essentiel pour former un esprit d'équipe, favoriser l'inclusion et encourager une dynamique de groupe positive. »

Livret de Jeux proposé par le CFAG

Inspiré des jeux traditionnels d'animation.

1. Titre et présentation du jeu

La Chaîne Humaine



Bref résumé :

Les participants forment une chaîne en se tenant par la main. Leur mission est de faire circuler un objet (ballon, anneau, cerceau) d'un point A à un point B sans jamais se lâcher. Ils doivent collaborer et s'adapter pour réussir à passer l'objet uniquement à l'aide de leurs corps, sans utiliser leurs mains.

2. Objectif du jeu

- Transporter un objet d'un point A à un point B en le faisant passer le long de la chaîne humaine.
- But ludique : développer la coopération, la coordination et la communication au sein du groupe.

3. Public visé

- Âge recommandé : 6 ans et plus
- Niveau de difficulté : facile à moyen
- Nombre de joueurs : idéalement 6 à 15 participants, pouvant s'adapter selon la taille du groupe

4. Durée estimée

- Durée globale : 10 à 20 minutes
- Pas d'étapes distinctes, jeu continu jusqu'à la réussite ou un temps imparti

5. Matériel nécessaire

- Un objet à faire circuler (ballon léger, anneau, cerceau)
- Espace dégagé d'environ 10 à 15 mètres de long
- Chronomètre (optionnel)

6. Règles du jeu

1. Les participants se tiennent par la main pour former une chaîne.
2. L'objet est placé à une extrémité de la chaîne.
3. Sans lâcher les mains, ils doivent faire passer l'objet d'une personne à l'autre uniquement en le faisant glisser sur ou autour de leurs bras, corps, jambes, etc.
4. L'usage des mains pour manipuler l'objet est interdit.
5. L'équipe doit collaborer pour que l'objet atteigne l'autre bout de la chaîne.
6. Le jeu peut être chronométré pour augmenter la difficulté.
7. En cas de lâcher de mains, le jeu recommence depuis le début.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes une équipe soudée qui doit acheminer un objet précieux sans jamais vous séparer. Votre mission : faire passer ce précieux objet à travers toute la chaîne humaine, en utilisant uniquement votre corps comme relais. La confiance et la coordination seront vos meilleurs alliés !

8. Consignes spécifiques

Il est interdit de lâcher les mains sous peine de devoir recommencer.

Pas d'usage des mains pour manipuler l'objet.

Respecter l'espace de jeu et veiller à ne pas se blesser.

Ne pas courir pour éviter les chutes.

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes spécifiques. Le défi réside dans la coordination et la coopération entre participants.

10. Plan ou carte

Non nécessaire pour ce jeu.

11. Grille de scores ou fiche de suivi

| Équipe | Temps de passage (s) | Nombre de tentatives | Observations (coordination, communication) |
|----------|----------------------|----------------------|--|
| Équipe 1 | | | |
| Équipe 2 | | | |

1. Titre et présentation du jeu

La Traversée du Fleuve

Version CFAG



Bref résumé :

Les joueurs doivent traverser une zone désignée comme un fleuve, sans jamais toucher le sol. Pour cela, ils utilisent des "pierres" (objets au sol servant de supports). Ces pierres peuvent être déplacées, mais doivent toujours être en contact avec au moins un joueur. Si une pierre est oubliée ou laissée sans contact, elle est retirée. Le groupe doit coopérer et gérer ses ressources pour réussir la traversée de tous.

2. Objectif du jeu

- Faire traverser tous les joueurs d'un côté à l'autre du fleuve sans toucher le sol.
- But ludique : développer la coopération, la gestion collective des ressources, la stratégie et la communication.

3. Public visé

- Âge recommandé : 8 ans et plus
- Niveau de difficulté : moyen
- Nombre de joueurs : 4 à 12 personnes

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 30 minutes
- Chaque tentative de traversée dure en général 5 à 10 minutes selon la taille du groupe

5. Matériel nécessaire

- Plusieurs objets plats pouvant servir de "pierres" (coussins, feuilles plastifiées, tapis, cerceaux, plaques en bois ou carton)
- Un espace dégagé délimitant la zone du fleuve (5 à 10 mètres)
- Marquage clair du point de départ et d'arrivée (ex : plots, rubans)

6. Règles du jeu

1. La zone entre le point de départ et d'arrivée est le fleuve, que personne ne doit toucher au sol.

2. Les joueurs peuvent se tenir uniquement sur les pierres, qui font office de supports.
3. Les pierres peuvent être déplacées par les joueurs pour avancer, mais doivent toujours rester en contact avec au moins un joueur (au moins un joueur doit toucher la pierre à tout moment).
4. Si une pierre est laissée sans contact, elle est retirée du jeu (retrait immédiat).
5. Le groupe doit collaborer pour se déplacer collectivement en déplaçant les pierres de manière stratégique.
6. L'objectif est de faire passer tous les joueurs d'un côté à l'autre sans jamais poser le pied au sol.
7. En cas de chute ou de contact avec le sol, la tentative recommence ou un temps de pénalité est ajouté (selon les règles choisies).

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes une équipe d'explorateurs face à un large fleuve aux eaux impétueuses. Les seules chances de traverser sont ces pierres fragiles et mobiles. Il vous faudra faire preuve d'entraide et d'ingéniosité pour que chacun atteigne la rive opposée sain et sauf, sans jamais toucher le dangereux sol.

8. Consignes spécifiques

- Ne jamais poser un pied au sol dans la zone du fleuve.
- Ne pas laisser une pierre sans contact humain sous peine de la voir retirée.
- Veiller à la sécurité, éviter les gestes brusques ou dangereux.
- Respecter les autres participants, éviter les bousculades.

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes spécifiques, mais un défi tactique :

- Comment gérer au mieux les pierres ?
- Comment organiser les déplacements et le relais ?
- Quelle stratégie pour éviter la perte des pierres ?

10. Plan ou carte

Non nécessaire, mais on peut délimiter la zone de jeu avec du ruban ou des plots.

1. Titre et présentation du jeu

La Toile d'Araignée

Version CFAG



Bref résumé :

Une toile est créée entre deux points fixes, formée d'espaces plus ou moins larges. Le groupe doit, un par un, passer à travers chaque case de la toile sans toucher les fils. Chaque case ne peut être utilisée qu'une seule fois. Pour réussir, les joueurs doivent s'entraider en se portant ou en se guidant.

2. Objectif du jeu

- Faire passer tous les joueurs à travers la toile sans jamais toucher les fils.
- But ludique : encourager la coopération, la confiance et la coordination dans le groupe.

3. Public visé

- Âge recommandé : 6 ans et plus
- Niveau de difficulté : moyen
- Nombre de joueurs : 4 à 15 participants

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 25 minutes
- Chaque passage individuel varie selon la taille du groupe

5. Matériel nécessaire

- Corde, ficelle ou ruban pour créer la toile entre deux points fixes (arbres, poteaux, murs...)
- Marqueurs ou repères pour délimiter chaque case de la toile
- Espace dégagé entre les deux points, idéalement 3 à 5 mètres

6. Règles du jeu

1. Créer une toile avec des espaces plus ou moins larges entre les cordes, formant des cases.

2. Chaque joueur doit passer à travers une case sans toucher la corde.
3. Les joueurs passent un par un, dans l'ordre choisi.
4. Chaque case ne peut être utilisée qu'une seule fois.
5. Les participants peuvent s'aider mutuellement (portés, guidés, encouragements).
6. En cas de contact avec la corde, le joueur doit recommencer son passage ou le groupe doit repartir (selon la règle choisie).

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes une équipe d'aventuriers capturés dans une immense toile d'araignée. Pour vous libérer, chacun doit traverser ce piège fragile sans toucher les fils. La solidarité et la confiance seront vos seuls alliés.

8. Consignes spécifiques

- Ne pas toucher la corde sous peine de recommencer.
- Respecter l'ordre de passage.
- Veiller à la sécurité lors des portés ou aides.
- Ne pas brusquer les autres participants.

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes formelles, mais un défi d'équilibre et de coopération :

- Comment aider au mieux chaque joueur ?
- Quel ordre choisir pour faciliter la traversée ?
- Comment adapter les portés selon les capacités de chacun ?

10. Plan ou carte

Non nécessaire.

1. Titre et présentation du jeu

Relais Aveugle

Version CFAG



Bref résumé :

Un joueur est bandé et doit accomplir un parcours précis. Ses coéquipiers le guident uniquement par la voix pour qu'il récupère un objet, contourne des obstacles, puis revienne à la ligne de départ. La réussite dépend de la confiance et de la communication du groupe.

Commission pédagogique CFAG

2. Objectif du jeu

- Réaliser le parcours complet avec le joueur aveugle sans faire tomber l'objet ni toucher les obstacles.
- But ludique : développer la confiance, la communication orale et la cohésion d'équipe.

3. Public visé

- Âge recommandé : 6 ans et plus
- Niveau de difficulté : facile à moyen
- Nombre de joueurs : 3 à 10 participants (1 joueur aveugle + guides)

4. Durée estimée

- Durée globale : 10 à 20 minutes
- Durée d'un relais variable selon la taille du parcours

5. Matériel nécessaire

- Un bandeau pour couvrir les yeux d'un joueur
- Un objet à récupérer (ballon, sac, bâton, etc.)
- Obstacles variés (plots, chaises, cordes, etc.) pour délimiter le parcours
- Espace dégagé suffisant pour installer le parcours

6. Règles du jeu

1. Un joueur est choisi pour avoir les yeux bandés.
2. Les autres joueurs forment une équipe de guides.
3. Le joueur aveugle doit, guidé uniquement par la voix, aller chercher un objet placé sur le parcours.
4. Il doit contourner tous les obstacles sans les toucher.
5. Une fois l'objet récupéré, il doit revenir au point de départ.
6. L'équipe doit terminer le parcours sans que le joueur ne fasse tomber l'objet ni touche les obstacles.
7. En cas d'erreur (objet tombé ou contact avec un obstacle), l'équipe peut recommencer ou subir une pénalité.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Votre équipe est en mission de sauvetage dans une zone dangereuse. Le seul capable de récupérer l'objet vital est aveugle, et doit compter sur les indications précises et la confiance de ses coéquipiers pour réussir.

8. Consignes spécifiques

- Le joueur aveugle ne doit pas retirer son bandeau.
- Les guides doivent donner des consignes claires et précises.
- Ne pas toucher physiquement le joueur aveugle (sauf si c'est une règle spécifique décidée).
- Veiller à la sécurité tout au long du parcours.

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes, mais le défi principal est la communication et la gestion du stress dans le groupe.

10. Plan ou carte

Non nécessaire, mais un schéma simple du parcours peut aider les animateurs.

1. Titre et présentation du jeu

Construction Collective

Version CFAG



Bref résumé :

Les joueurs doivent collaborer à la réalisation d'un projet commun (pont, tour, ville miniature), chacun étant responsable d'une partie spécifique. Pour réussir, ils doivent communiquer, s'organiser et adapter leur travail pour que l'ensemble soit cohérent. Des variantes peuvent complexifier l'exercice, comme l'interdiction de parler ou l'utilisation d'une seule main.

2. Objectif du jeu

- Réaliser une construction collective harmonieuse à partir de contributions individuelles ou par équipes.
- But ludique et pédagogique : favoriser la coopération, l'anticipation, la coordination et le sens du collectif.

3. Public visé

- Âge recommandé : 8 ans et plus
- Niveau de difficulté : modulable (selon consignes et variantes)
- Nombre de joueurs : de 4 à 20 participants, répartis individuellement ou en petites équipes

4. Durée estimée

- Durée globale : 20 à 40 minutes
- Temps de réflexion + temps de construction

5. Matériel nécessaire

- Matériaux de construction : blocs, kaplas, LEGO®, carton, pailles, bâtons, colle, ficelle, etc.
- Support de base (table, sol plat)
- Accessoires : règles, gabarits, mètre ruban si nécessaire
- Chronomètre ou sablier
- Fiches d'instruction pour chaque équipe si besoin

6. Règles du jeu

1. Définir ensemble un objectif commun (ex. : construire un pont de 1 mètre de long, une tour stable, une petite ville avec plusieurs quartiers).
2. Répartir les zones de construction entre les participants ou les équipes.
3. Chaque zone est construite séparément, mais doit s'intégrer parfaitement dans le projet final.
4. Les équipes doivent se coordonner avant et pendant la construction.
5. Communication autorisée ou restreinte selon les variantes.
6. À la fin du temps imparti, les parties sont assemblées pour former l'ensemble.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Votre groupe a été missionné pour bâtir ensemble une structure vitale pour une communauté : un pont suspendu, une tour d'observation, ou une cité miniature. Chacun a une partie à construire, mais le projet ne tiendra debout que si tous collaborent et s'accordent.

8. Consignes spécifiques

- Respecter la zone ou la mission attribuée.
- Ne pas gêner les autres équipes pendant la construction.
- Varier la difficulté avec des contraintes (ex. : une seule main par joueur, interdiction de parler, utiliser un matériau imposé).
- Garder une attitude bienveillante et participative.

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes, mais défis techniques et relationnels :

- Cohérence des formes, des hauteurs, de la stabilité
- S'organiser sans parler
- Travailler avec une seule main
- S'adapter en temps réel aux autres équipes

10. Plan ou carte

Peut être utile selon le projet :

- Schéma global du pont, tour ou village
- Emplacement des différentes zones (équipes A, B, C...)

1. Titre et présentation du jeu

Le Cercle Coopératif

Version CFAG



Bref résumé :

Les joueurs forment un cercle en se tenant par la main (ou à l'aide d'une corde). L'objectif est de faire passer un cerceau, un ballon ou tout autre objet autour du cercle sans jamais se lâcher. Le défi devient plus stimulant si le temps est chronométré ou si plusieurs équipes s'affrontent en relais.

2. Objectif du jeu

- Réussir à faire passer l'objet tout autour du cercle sans se lâcher les mains.
- But ludique et pédagogique : développer la coordination, l'entraide, l'agilité, la communication et l'esprit d'équipe.

3. Public visé

- Âge recommandé : dès 5 ans
- Niveau de difficulté : facile
- Nombre de joueurs : 6 à 20 participants (plusieurs cercles possibles si grand groupe)

4. Durée estimée

- Durée globale : 10 à 20 minutes
- 2 à 5 minutes par passage chronométré (selon le nombre de joueurs)

5. Matériel nécessaire

- Un cerceau (ou plusieurs pour une version en relais) ou un ballon léger
- Une corde solide si on ne souhaite pas utiliser les mains
- Chronomètre ou sablier si l'on veut mesurer le temps

6. Règles du jeu

1. Tous les joueurs se tiennent par la main (ou tiennent une corde formant un cercle).
2. L'animateur place un cerceau (ou un ballon) dans les bras d'un joueur.
3. Sans jamais se lâcher, les joueurs doivent faire passer le cerceau autour du cercle, en le faisant circuler d'un corps à l'autre.
4. L'objet doit parcourir le cercle en entier et revenir à son point de départ.
5. On peut ajouter un chronomètre pour mesurer le temps ou proposer plusieurs tentatives pour battre son record.
6. Variante : ajouter un deuxième cerceau partant du point opposé pour augmenter le défi.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Un objet magique doit faire le tour du cercle sans jamais perdre le lien entre les membres du groupe. Chacun doit se plier, se contorsionner, s'adapter pour que l'énergie circule sans rupture... Ensemble, vous formez une chaîne vivante !

8. Consignes spécifiques

- Ne jamais lâcher les mains (ou la corde).
- Être attentif aux mouvements des autres pour éviter les blessures ou les chutes.
- Favoriser l'encouragement mutuel et le respect du rythme de chacun.
- Éviter de tirer brusquement ou de forcer les mouvements.

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes formelles, mais des défis progressifs :

- Faire deux tours de cercle
- Utiliser un objet plus volumineux
- Ajouter un deuxième cerceau simultané
- Réduire le temps imparti

10. Plan ou carte

Non nécessaire

1. Titre et présentation du jeu

L'île aux Trésors

Version CFAG



Bref résumé :

Le groupe se trouve sur une île (un espace délimité). À l'extérieur, des objets symbolisant des trésors sont dispersés. Les joueurs doivent récupérer ces trésors sans sortir des règles imposées : certains ne peuvent pas parler, d'autres ne peuvent pas marcher ou doivent garder une main dans le dos... La réussite repose sur la coopération et l'adaptation du groupe.

2. Objectif du jeu

- Collecter tous les trésors dispersés autour de l'île et les ramener sans violer les contraintes spécifiques à chaque joueur.
- But pédagogique : encourager l'ingéniosité, la coopération, la gestion des différences et la solidarité.

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 7 ans
- Niveau de difficulté : modulable selon les contraintes imposées
- Nombre de joueurs : 6 à 15 participants (ou plus, par équipes)

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 30 minutes
- Prévoir un petit temps de mise en place et d'adaptation aux contraintes

5. Matériel nécessaire

- Cordes, cerceaux ou plots pour délimiter l'île
- Objets symbolisant les trésors (balles, foulards, blocs, etc.)
- Étiquettes ou cartes avec les contraintes individuelles
- Chronomètre (si version chronométrée)
- Accessoires selon contraintes (bandeaux, élastiques, etc.)

6. Règles du jeu

1. Délimiter une zone au sol représentant l'île.
2. Disperser les trésors tout autour, à portée raisonnable mais hors de l'île.
3. Chaque joueur reçoit une contrainte (ex. : ne pas parler, ne pas marcher, utiliser une seule main, yeux bandés...).
4. Le groupe doit imaginer une stratégie collective pour permettre à tout le monde de participer et de récupérer tous les trésors.
5. Personne ne doit sortir de sa contrainte. Toute infraction peut mener à une pénalité ou à l'élimination d'un trésor.
6. Une fois tous les trésors récupérés, l'équipe a réussi sa mission !

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes naufragés sur une île mystérieuse. Autour de vous, des objets précieux échappés d'un coffre sont dispersés. Mais l'île vous a jeté un sort : certains ne peuvent plus parler, d'autres ne peuvent plus bouger normalement... Il vous faudra unir vos forces et vos idées pour récupérer le trésor sans rompre les règles magiques.

8. Consignes spécifiques

- Aucun joueur ne doit sortir de sa contrainte.
- Le groupe doit toujours agir collectivement, personne ne peut partir seul chercher un trésor.
- Respecter les limites physiques et motrices des participants (sécurité avant tout).
- Encourager la réflexion et la créativité plutôt que la vitesse.

9. Énigmes ou défis

Défi coopératif fondé sur la contrainte collective :

- Collecter les trésors malgré les limitations de chacun
- Trouver la meilleure stratégie collective
- Réussir en un seul essai ou améliorer le résultat sur plusieurs manches

10. Plan ou carte

Un petit croquis de l'île (zone centrale) et l'emplacement des trésors autour peut être utile pour la préparation.

1. Titre et présentation du jeu

La Chenille

Version CFAG



Bref résumé :

Les enfants avancent en file indienne, formant une « chenille ». Tous sauf le dernier ont les yeux bandés. Le dernier joueur, seul à voir, guide la chenille en tapotant sur les épaules de celui qui le précède selon un code prédéfini. L'objectif est de traverser un parcours sans se désorganiser ni sortir de la trajectoire.

2. Objectif du jeu

- Parcourir un trajet prédéfini en groupe, sans parler ni se disperser.
- But pédagogique : développer la confiance, l'écoute non verbale, la coordination, et la cohésion du groupe.

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 6 ans
- Niveau de difficulté : modulable selon le parcours
- Nombre de joueurs : de 6 à 20 participants

4. Durée estimée

- Durée globale : 10 à 20 minutes
- Plusieurs essais possibles pour améliorer la coordination du groupe

5. Matériel nécessaire

- Bandeaux pour les yeux
- Un parcours simple à baliser (plots, cerceaux, chaises...)
- Éventuellement une cloche ou un signal de fin
- Chronomètre pour une version chronométrée

6. Règles du jeu

1. Tous les joueurs forment une file indienne, chacun posant les mains sur les épaules du joueur devant lui.
2. Tous les enfants sauf le dernier mettent un bandeau sur les yeux.

3. Le dernier voit le parcours et guide toute la chenille en tapotant sur les épaules du joueur devant lui.
4. Chaque tapotement a une signification (exemples : 1 = gauche, 2 = droite, 3 = stop, 4 = marche avant).
5. Le joueur tapoté reproduit le message sur le joueur devant lui, et ainsi de suite jusqu'au premier.
6. Le groupe doit ainsi se déplacer ensemble sans perdre le lien ni sortir du parcours.
7. Si quelqu'un parle ou si la file se brise, le groupe recommence.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes une chenille magique qui doit traverser une forêt enchantée sans se faire repérer. Seul l'œil du dernier peut voir et guider. Chaque signal compte pour éviter les pièges invisibles. Un seul faux pas... et tout le groupe repart du début !

8. Consignes spécifiques

- Ne pas parler pendant le jeu
- Rester en contact constant avec la personne devant soi
- Respecter les consignes de sécurité : avancer lentement, éviter les mouvements brusques
- Ne jamais retirer son bandeau pendant l'activité

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes, mais des défis moteurs et relationnels :

- Ne pas casser la file
- Suivre un parcours avec précision
- Améliorer la fluidité des messages tactiles
- Variante : ajout d'obstacles à éviter ou de virages serrés

10. Plan ou carte

Prévoir un petit plan du parcours (avec obstacles, virages, passages étroits...) pour l'animateur.

Option : créer différents parcours selon les niveaux de difficulté.

1. Titre et présentation du jeu

Mission Impossible

Version CFAG



Bref résumé :

Les joueurs doivent traverser une zone piégée de “lasers” symbolisés par des fils tendus ou suspendus. Chaque passage doit se faire sans contact avec les fils. Le groupe doit coopérer pour franchir l’obstacle, parfois en portant ou guidant les autres. Des variantes ajoutent des handicaps pour rendre le défi encore plus stratégique.

2. Objectif du jeu

- Traverser la zone sans jamais toucher les “lasers”
- Aider tous les membres du groupe à franchir l’espace avec succès
- But pédagogique : développer la stratégie collective, la solidarité, l’attention et la motricité fine

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 7 ans
- Niveau de difficulté : moyen à élevé (adaptable)
- Nombre de joueurs : 6 à 15 participants

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 30 minutes
- Durée variable selon le nombre de joueurs et la complexité de la zone

5. Matériel nécessaire

- Fils, cordes fines ou rubans pour simuler les lasers
- Points d’attache (arbres, chaises, poteaux, murs...)
- Chronomètre (optionnel)
- Étiquettes ou cartes pour variantes (ex. : blessé, silencieux)
- Accessoires : bandeaux, foulards, gilets, etc.

6. Règles du jeu

1. Installer un parcours en tendant des fils à différentes hauteurs entre deux zones.
2. Le groupe doit traverser la zone sans toucher un seul fil.
3. Si un joueur touche un fil, il retourne au départ ou subit une pénalité.
4. Le groupe peut s'aider, mais sans déplacer les fils.
5. Variante : un joueur ne peut utiliser qu'un bras, ou doit rester silencieux.
6. Le jeu est terminé lorsque tout le monde a traversé sans faute ou après un temps défini.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Votre équipe d'agents secrets est en mission pour désactiver une bombe. Vous devez traverser une zone ultra-sécurisée remplie de lasers sans jamais les déclencher. Certains d'entre vous ont été blessés lors d'une mission précédente. Il va falloir ruser, vous porter, vous guider... et réussir ensemble, ou échouer ensemble !

8. Consignes spécifiques

- Ne pas déplacer les fils ou les attaches
- Ne pas sauter au-dessus de l'ensemble du parcours
- Veiller à la sécurité : pas de gestes brusques, attention aux chutes
- Encourager les autres, prendre son temps, et réfléchir ensemble à la stratégie

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes mais des variantes et contraintes :

- Blessé : un joueur ne peut utiliser qu'un bras
- Muet : un joueur ne peut pas parler
- Aveugle : un joueur a les yeux bandés
- Tout le groupe doit traverser dans un temps limité

10. Plan ou carte

Plan du parcours utile pour l'animateur, avec :

- Emplacement des fils (hauteur, densité)
 - Entrée et sortie
 - Zone d'attente ou de départ
- Prévoir une zone d'observation sécurisée pour les spectateurs ou les joueurs ayant déjà terminé

1. Titre et présentation du jeu

Tapis Volant

Version CFAG



Bref résumé :

Le groupe est réuni debout sur une bâche. Le défi : la retourner complètement... sans jamais poser un pied en dehors. Ce jeu d'équilibre et de coordination renforce l'écoute, la patience et la cohésion de groupe.

2. Objectif du jeu

- Retourner la bâche complètement, sans qu'aucun participant ne mette un pied en dehors à aucun moment
- But pédagogique : renforcer la communication non verbale, la coordination fine, la stratégie collective et la cohésion

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 6 ans
- Niveau de difficulté : moyen (dépend de la taille de la bâche et du nombre de joueurs)
- Nombre de joueurs : 6 à 12 participants (ou plus si plusieurs groupes et bâches)

4. Durée estimée

- Durée globale : 10 à 20 minutes
- Variante : faire plusieurs essais pour améliorer la technique ou réduire le temps

5. Matériel nécessaire

- Une bâche ou une grande toile solide (assez grande pour accueillir le groupe debout, mais pas trop pour créer du défi)
- Chronomètre (si version chronométrée)
- Éventuellement une corde pour délimiter la zone autour

6. Règles du jeu

1. Le groupe monte debout sur une bâche posée au sol.
2. À aucun moment, un pied ne doit toucher l'extérieur de la bâche.

3. L'objectif est de retourner complètement la bâche, en la manipulant uniquement avec les pieds ou en bougeant dessus ensemble.
4. Si un joueur sort de la bâche, le groupe recommence ou subit une pénalité.
5. Le jeu se termine quand la bâche est complètement retournée avec tout le groupe toujours dessus.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes à bord d'un tapis volant qui a atterri d'urgence à l'envers ! Pour pouvoir redécoller, il faut réussir à le retourner... sans jamais tomber dans le vide. Pas de précipitation : c'est ensemble que vous parviendrez à le retourner.

8. Consignes spécifiques

- Ne pas sortir de la bâche, même d'un seul pied
- Se déplacer lentement, sans bousculer les autres
- Respecter le rythme du groupe
- Éviter les mouvements brusques ou dangereux
- Encourager la communication calme et efficace

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes, mais un défi coopératif :

- Réussir à retourner la bâche en un seul essai
- Réduire le temps au fil des tentatives
- Variante : version silencieuse ou avec contraintes motrices (ex. : un joueur sans les bras)

10. Plan ou carte

Non nécessaire, mais possibilité de prévoir une zone délimitée au sol (cordes ou plots) pour éviter de tricher en élargissant la bâche ou en sortant involontairement.

1. Titre et présentation du jeu

La Traversée du Marais

Version CFAG



Bref résumé :

Le marais est dangereux : personne ne peut poser un pied au sol ! Pour le traverser, les joueurs disposent de quelques “pierres” (feuilles, cartons, tapis antidérapants...). Il y en a moins que de pieds, il faudra donc les partager, les déplacer, les réutiliser, et surtout coopérer pour faire traverser tout le groupe.

2. Objectif du jeu

- Faire traverser toute l'équipe à travers le marais sans qu'aucun joueur ne touche le sol
- Ne perdre aucune “pierre” (elle est retirée si elle est oubliée ou abandonnée sans contact humain)
- But pédagogique : favoriser la coopération, la gestion collective des ressources, la communication et la stratégie

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 7 ans
- Niveau de difficulté : modulable selon le nombre de pierres et la taille de la zone
- Nombre de joueurs : 6 à 20 participants (éventuellement en plusieurs groupes)

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 30 minutes
- Plusieurs essais possibles pour améliorer la coordination et la stratégie

5. Matériel nécessaire

- “Pierres” : tapis antidérapants, feuilles cartonnées épaisses, dalles en mousse, feuilles plastifiées... (en prévoir environ $\frac{2}{3}$ du nombre de pieds du groupe)
- Zone de jeu balisée pour représenter le marais
- Chronomètre (facultatif, pour une version chronométrée)
- Accessoires pour variantes : bandeaux, contraintes physiques...

6. Règles du jeu

1. Les joueurs ne peuvent avancer que sur les pierres.
2. Si un joueur pose un pied en dehors des pierres (dans le “marais”), il recommence ou reçoit une pénalité.
3. Une pierre laissée sans contact humain (aucun pied ou main dessus) est “engloutie” par le marais et retirée.
4. Les pierres peuvent être déplacées et partagées, mais jamais lancées.
5. Le groupe doit traverser ensemble la zone définie, sans perdre de pierre et sans enfreindre les règles.
6. Le jeu se termine lorsque tout le groupe a atteint l’autre rive du marais.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous devez traverser un marais dangereux pour atteindre une zone de secours. Mais attention : le sol est instable et avale tout ce qui s’y pose. Vos seules chances de survie sont les pierres flottantes. Coopérez pour les faire passer, les partager, et permettre à tout le groupe d’atteindre la berge en sécurité.

8. Consignes spécifiques

- Ne jamais courir
- Ne pas jeter les pierres
- Toujours avoir une partie du corps en contact avec une pierre si elle n’est pas encore “perdue”
- Encourager la communication, la solidarité, et la sécurité

9. Énigmes ou défis

Pas d’énigmes, mais plusieurs variantes possibles :

- Un joueur n’a droit qu’à une seule pierre
- Un joueur a les yeux bandés et doit être guidé
- Temps limité pour traverser
- Un “marais mobile” (rétrécissement progressif de la zone)

10. Plan ou carte

Prévoir un schéma simple de la zone de traversée :

- Départ / arrivée
- Largeur et longueur du “marais”
- Nombre initial de pierres par équipe
- Zones interdites ou bonus (facultatif)

1. Titre et présentation du jeu

Le Labyrinthe Guidé

Version CFAG



Bref résumé :

Dans ce défi sensoriel et coopératif, des joueurs les yeux bandés doivent traverser un labyrinthe sans toucher les obstacles. Leur seule aide : la voix de leurs coéquipiers. Communication claire, confiance et écoute sont les clés pour réussir cette mission.

2. Objectif du jeu

- Sortir du labyrinthe sans toucher les obstacles
- Guider un ou plusieurs camarades avec précision et calme
- But pédagogique : développer la confiance, l'écoute active, la communication claire et la coopération

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 6-7 ans
- Niveau de difficulté : modulable (selon la densité du labyrinthe et les consignes)
- Nombre de joueurs : 4 à 20 (en petits groupes ou en relais)

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 25 minutes
- Durée d'un passage : 1 à 3 minutes selon la taille du labyrinthe

5. Matériel nécessaire

- Bandeaux ou foulards pour bander les yeux
- Objets pour créer le labyrinthe : plots, chaises, cordes, tapis, cartons...
- Chronomètre (optionnel)
- Marquage au sol (ruban adhésif ou cordes) pour délimiter le parcours

6. Règles du jeu

1. Un joueur a les yeux bandés et se place à l'entrée du labyrinthe.
2. Un ou plusieurs guides restent à l'extérieur et donnent uniquement des instructions verbales (pas le droit de toucher).
3. Le joueur doit suivre les consignes vocales pour avancer dans le labyrinthe sans toucher les obstacles.
4. Si un obstacle est touché, on revient à l'étape précédente ou on reçoit une pénalité.
5. Chaque joueur peut à son tour être guidé.
6. Le jeu se termine quand tous les participants ont traversé, ou après un temps défini.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Tu es prisonnier d'un ancien temple mystérieux... Dans l'obscurité totale, tu dois retrouver la sortie.

Heureusement, tes camarades voient le chemin et peuvent te guider... mais uniquement par la voix. Il te faut leur faire confiance à 100 % !

8. Consignes spécifiques

- Les guides n'ont pas le droit de toucher le joueur
- Le joueur bandé ne doit pas retirer son bandeau
- Parler calmement, utiliser des indications simples (« avance », « gauche », « stop », etc.)
- Respecter le silence pour laisser la parole aux guides

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes mais des variantes possibles :

- Temps limité pour traverser
- Mot-clé imposé (ex. : remplacer « gauche » par « banane » pour corser le jeu)
- Labyrinthe en plusieurs zones avec relais
- Un seul guide par joueur, ou plusieurs avec voix différentes

10. Plan ou carte

Prévoir un petit plan du labyrinthe pour l'animateur :

- Entrée / sortie
- Emplacement des obstacles
- Zones d'attente
- Sens de circulation conseillé

1. Titre et présentation du jeu

Le Cercle Silencieux

Version C'FAG



Bref résumé :

Silence complet... mais grande organisation ! Le groupe doit se mettre dans un ordre précis (âge, taille, prénoms...) sans dire un mot. Un excellent exercice de communication non verbale, d'observation et de coopération.

2. Objectif du jeu

- Se placer dans un ordre défini sans utiliser la parole
- But pédagogique : développer l'observation, la communication non verbale, la patience et la stratégie collective

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 6 ans
- Niveau de difficulté : modulable selon le critère d'ordre choisi
- Nombre de joueurs : 6 à 20 participants

4. Durée estimée

- Durée globale : 10 à 15 minutes
- Plusieurs manches possibles avec des critères différents

5. Matériel nécessaire

- Aucun matériel obligatoire
- Feuilles ou badges avec des informations (si on ne se connaît pas bien)
- Chronomètre (facultatif, pour version contre la montre)

6. Règles du jeu

1. L'animateur annonce le critère d'ordre : âge, taille, date de naissance, première lettre du prénom, etc.
2. Le groupe a quelques minutes pour se placer en cercle ou en ligne, dans le bon ordre.
3. Il est interdit de parler ou d'émettre des sons.

4. Seuls les gestes, mimiques, dessins dans l'air sont autorisés.
5. Une fois l'ordre fixé, chacun annonce sa position (ou l'animateur vérifie).
6. Recommencer si besoin ou changer de critère pour une nouvelle manche.

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

Vous êtes une équipe d'explorateurs devant passer une épreuve spéciale du Temple du Silence. Pour franchir la porte, vous devez vous mettre dans le bon ordre... sans faire le moindre bruit. Arriverez-vous à vous comprendre sans un mot ?

8. Consignes spécifiques

- Interdiction de parler ou de souffler des mots
- Respecter les autres, éviter les gestes brusques ou moqueurs
- Observer activement tous les membres du groupe
- Patience et calme recommandés

9. Énigmes ou défis

Variantes possibles :

- Se mettre dans l'ordre de naissance dans l'année (du 1er janvier au 31 décembre)
- Par ordre croissant de pointure ou d'âge
- Selon la date du jour (ex. : jour de la semaine de naissance)
- Variante plus complexe : les joueurs reçoivent une carte avec une information secrète et doivent deviner qui va où par déduction

10. Plan ou carte

Non nécessaire, mais possibilité de délimiter une zone de placement au sol avec des cerceaux, des cordes ou des plots

1. Titre et présentation du jeu

L'Écho de la Forêt

Version CFAG



Bref résumé :

Dans la forêt endormie, une chouette appelle... Les hiboux doivent la retrouver sans parler et sans bruit. Guidés uniquement par le son de son cri régulier, ils progressent à l'écoute pour se rassembler autour d'elle. Un jeu d'attention, d'écoute fine et de coopération.

2. Objectif du jeu

- Les hiboux doivent rejoindre la chouette sans parler ni se faire repérer
- La chouette reste immobile et guide le groupe par le son
- But pédagogique : développer l'écoute active, la concentration, la discrétion et l'entraide

3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 6 ans
- Niveau de difficulté : modulable (selon la taille de la zone, la fréquence des sons, les obstacles naturels)
- Nombre de joueurs : 5 à 20 participants

4. Durée estimée

- Durée globale : 15 à 20 minutes
- Plusieurs manches possibles avec des rôles qui tournent

5. Matériel nécessaire

- Bandeau pour la chouette
- Montre ou chronomètre (pour contrôler les 10 secondes entre chaque cri)
- Un espace naturel (forêt, parc, prairie arborée...) ou une zone sécurisée similaire
- Eventuellement des repères au sol pour délimiter la zone de jeu

6. Règles du jeu

1. Choisir un joueur pour incarner la chouette : il se place à un endroit précis, les yeux bandés.
2. Les autres joueurs (les hiboux) sont éparpillés dans la zone de jeu.
3. À leur demande (par un signal silencieux ou visuel convenu à l'avance), la chouette fait "hou-hou" toutes les 10 secondes.
4. Les hiboux se déplacent en silence en direction du son.
5. Aucun joueur ne doit parler ni courir.
6. Le but est que tous les hiboux rejoignent la chouette sans se faire remarquer, en écoutant attentivement.
7. Une fois tous regroupés autour d'elle, la chouette peut retirer son bandeau : mission réussie !

7. Scénario ou contexte

Histoire de départ :

La nuit tombe sur la forêt... La chouette veille et appelle ses amis hiboux pour qu'ils se rassemblent autour d'elle. Mais l'obscurité est dense, et seuls leurs sens les guideront. Sauront-ils retrouver la chouette sans bruit, grâce à leur ouïe fine et leur solidarité silencieuse ?

8. Consignes spécifiques

- Interdiction formelle de parler ou de faire du bruit
- Se déplacer calmement, lentement, et en sécurité (éviter les courses ou gestes brusques)
- Écouter activement et attendre les signaux sonores
- Respecter la nature si le jeu est en extérieur

9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes, mais des variantes possibles :

- La chouette ne peut faire son cri que si tous les hiboux lèvent la main en même temps
- Plusieurs chouettes cachées dans la forêt, chaque groupe de hiboux doit retrouver la sienne
- Une chouette silencieuse (ne fait qu'un seul cri au départ, les hiboux doivent se souvenir de la direction)

10. Plan ou carte

Prévoir un plan sommaire de la zone de jeu (forêt, parc ou gymnase) :

- Position de départ de la chouette
- Limites de la zone pour éviter que les hiboux s'éloignent trop
- Obstacles éventuels à contourner