

# Livret de Jeu

Objectif : La stratégie.

« Travailler la stratégie avec les jeunes permet de développer leur esprit d'analyse, leur capacité d'anticipation et leur prise de décision.

Ces jeux les amènent à réfléchir avant d'agir, à évaluer des risques, à adapter leur comportement selon les actions des autres, et à penser collectivement ou individuellement selon les contextes.

Cela renforce également des compétences transversales comme la concentration, la gestion du temps, la planification et la résolution de problèmes des atouts utiles dans la vie quotidienne, scolaire et sociale. »

Livret de Jeux proposé par le CFAG

Inspiré des jeux traditionnels d'animation.

## 1. Titre et présentation du jeu

### Territoires

Version CFAG



### Bref résumé :

Jeu de stratégie et coopération où chaque équipe défend son territoire tout en tentant d'envahir ceux des autres. Il faut élaborer des plans d'attaque, de défense, et de diversion pour gagner la partie.

## 2. Objectif du jeu

- Protéger son territoire tout en envahissant ceux des autres
- But pédagogique : développer la stratégie, la coopération, la communication et l'esprit d'équipe
- Variante : protéger un drapeau placé dans son territoire

## 3. Public visé

- Âge recommandé : dès 10 ans
- Niveau de difficulté : moyen à élevé
- Taille des équipes : 3 à 6 joueurs par équipe
- Nombre d'équipes : 2 à 4

## 4. Durée estimée

- 30 à 60 minutes
- Plusieurs manches possibles

## 5. Matériel nécessaire

- Espace délimité avec plusieurs zones "territoires" (plots, cordes, tapis...)
- Drapeaux ou objets à protéger (pour variante)
- Feuilles et stylos pour élaborer des stratégies

## **6. Règles du jeu**

1. Chaque équipe commence dans son territoire délimité.
2. Les joueurs peuvent envoyer des membres “envahir” les territoires adverses en respectant les règles définies (exemple : toucher un adversaire, récupérer un objet, etc.).
3. Les équipes élaborent des plans d’attaque, défense, et diversion entre leurs membres.
4. Si un joueur est “touché” ou capturé, il doit retourner dans son territoire ou subir une pénalité.
5. Variante : protéger son drapeau dans le territoire, empêcher les adversaires de le capturer.
6. La partie se termine quand un objectif est atteint (ex : conquérir un certain nombre de territoires ou capturer un drapeau).

## **7. Scénario ou contexte**

### **Mise en ambiance :**

Chaque équipe est une tribu ou un royaume qui doit défendre ses terres tout en planifiant des incursions audacieuses chez ses rivaux. La stratégie et la coopération sont la clé de la victoire.

## **8. Consignes spécifiques**

- Respecter les règles de sécurité et ne pas courir dangereusement
- Pas de contact violent ou dangereux
- Respecter les décisions de l’arbitre ou de l’animateur

## **9. Énigmes ou défis**

- Élaborer des plans secrets et les changer en cours de jeu
- Défis physiques ou tactiques pour “envahir” un territoire
- Coordination des attaques simultanées

## **10. Plan ou carte**

- Carte schématique des territoires délimités dans l’espace de jeu
- Emplacements des drapeaux (si variante)

## 1. Titre et présentation du jeu

**Code secret**  
Version CFAG



### Bref résumé :

Un jeu d'ingéniosité où une équipe crée un code simple (chiffres, pictogrammes, gestes) pour transmettre un message secret. L'équipe adverse doit décrypter ce message pour gagner. Ensuite, on inverse les rôles.

## 2. Objectif du jeu

- Créer et décoder un message codé
- Objectifs pédagogiques : logique, collaboration, communication non verbale et écrite
- Encourager la créativité et la réflexion collective

## 3. Public visé

- Âge recommandé : dès 8 ans
- Niveau de difficulté : moyen
- Nombre de joueurs : 4 et plus (en deux équipes)

## 4. Durée estimée

- 20 à 40 minutes
- Chaque manche dure environ 10 à 15 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- Feuilles, crayons
- Supports pour coder (cartes, symboles imprimés, gestes définis)
- Éventuellement tableau ou ardoise pour noter

## 6. Règles du jeu

1. Une équipe invente un code simple (ex : chiffres pour lettres, pictos, gestes).
2. Elle écrit une phrase codée destinée à l'autre équipe.
3. L'équipe adverse essaie de décoder le message dans un temps imparti.
4. Si elle réussit, elle gagne un point. Sinon, c'est l'équipe créatrice qui gagne.
5. Les équipes échangent ensuite leurs rôles pour une nouvelle manche.

## **7. Scénario ou contexte**

### **Mise en ambiance :**

Devenez des espions ou des agents secrets en créant et déchiffrant des codes mystérieux pour communiquer sans être interceptés.

## **8. Consignes spécifiques**

- Respecter le temps imparti pour décoder
- Ne pas tricher en demandant des indices non autorisés
- Favoriser l'esprit d'équipe et la coopération

## **9. Énigmes ou défis**

- Complexifier le code avec plusieurs symboles
- Utiliser uniquement des gestes ou des dessins
- Écrire une phrase thématique (ex : pirate, espace, enquête)

## **10. Plan ou carte**

Non nécessaire

## 1. Titre et présentation du jeu

**Les espions**  
Version CFAG



### Bref résumé :

Un jeu d'infiltration et d'observation où chaque joueur incarne un espion avec une mission secrète à accomplir discrètement. Il doit agir avec subtilité, observer les autres et éviter d'être démasqué. À la fin, les missions sont révélées.

## 2. Objectif du jeu

- Réussir sa mission secrète sans se faire repérer
- But pédagogique : développer l'observation, la discrétion, la stratégie et la communication non verbale

## 3. Public visé

- Âge recommandé : dès 10 ans
- Niveau de difficulté : moyen
- Nombre de joueurs : 4 à 12

## 4. Durée estimée

- 30 à 45 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- Cartes missions secrètes (ex : toucher un objet précis, parler à 3 personnes, etc.)
- Espace de jeu où circuler librement
- Bloc-notes pour noter les observations (optionnel)

## 6. Règles du jeu

1. Chaque joueur reçoit une mission secrète qu'il doit accomplir discrètement.

2. Les joueurs circulent librement et essaient de réaliser leur mission sans se faire remarquer.
3. Ils peuvent observer les autres pour tenter de deviner leurs missions.
4. À la fin du temps imparti, chacun révèle sa mission et si elle a été accomplie.
5. Option : voter pour le meilleur espion ou celui qui a le mieux déjoué les autres.

## **7. Scénario ou contexte**

### **Mise en ambiance :**

Vous êtes des espions infiltrés dans une réunion secrète. Chacun a une mission cruciale à accomplir sans éveiller les soupçons.

## **8. Consignes spécifiques**

- Pas de contact physique ni de comportements agressifs
- Respecter la discrétion et la confidentialité des missions jusqu'à la fin
- Jouer dans un espace sécurisé

## **9. Énigmes ou défis**

- Missions variées et secrètes à accomplir
- Observer discrètement les autres joueurs pour deviner leurs missions

## **10. Plan ou carte**

Non nécessaire

## 1. Titre et présentation du jeu

### La bataille des tours

Version CFAG



#### Bref résumé :

Chaque équipe doit construire la plus haute tour possible dans un temps limité et avec des ressources restreintes. Gestion stratégique, coopération... et tactiques de "vol" sont au programme pour remporter la bataille !

## 2. Objectif du jeu

- Construire la plus haute tour avant la fin du temps imparti
- Objectifs pédagogiques : coopération, gestion des ressources, stratégie, agilité et rapidité

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 8 ans et +
- Niveau de difficulté : adaptable (facile à moyen)
- Nombre de joueurs : 6 à 20 (en 2 à 4 équipes)

## 4. Durée estimée

- Durée totale : 20 à 30 minutes
- Construction : 10 à 15 minutes
- Temps de réflexion/débrief : 5 à 10 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- Éléments de construction (briques, kaplas, blocs, gobelets, cartons...)
- Chronomètre
- Étiquettes ou paniers pour les ressources de chaque équipe
- Espace de jeu délimité

## 6. Règles du jeu

1. Chaque équipe reçoit un nombre limité d'éléments pour construire sa tour.
2. À "top départ", elle peut commencer à construire.
3. Pendant le jeu, un joueur à la fois peut aller "voler" un élément à une autre équipe. Cela prend un aller-retour chronométré (ex. : 30 secondes).
4. Si une équipe est surprise en train de tricher (vol non autorisé ou joueur non désigné), elle perd un élément.
5. À la fin du temps, la tour la plus haute, stable et complète l'emporte.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Chaque équipe représente une tribu d'architectes en compétition pour construire la tour la plus impressionnante de leur royaume. Le temps presse, les ressources sont rares... et l'espionnage n'est jamais loin !

## 8. Consignes spécifiques

- Ne pas détruire les tours adverses volontairement
- Un seul joueur "voleur" à la fois
- Respecter les consignes de sécurité (pas de course dans l'espace de construction)

## 9. Énigmes ou défis

Pas d'énigmes, mais défis stratégiques :

- Comment répartir les rôles ?
- Faut-il voler ou construire à tout prix ?
- Faut-il viser la hauteur ou la stabilité ?

## 10. Plan ou carte

Non nécessaire, mais prévoir un espace central pour chaque équipe avec une zone neutre pour les "vols"

## 1. Titre et présentation du jeu

### Le labyrinthe vivant

Version CFAG



#### Bref résumé :

Dans ce jeu de coopération et de stratégie, un joueur traverse un labyrinthe les yeux bandés, guidé par la voix de son équipe. L'équipe adverse peut modifier le parcours entre les passages. Coordination, mémoire et écoute sont essentielles !

## 2. Objectif du jeu

- Faire traverser le labyrinthe à un joueur les yeux bandés sans qu'il touche les obstacles
- Objectifs pédagogiques : coopération, communication, stratégie et mémoire collective

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 8 ans et +
- Niveau de difficulté : moyen (selon complexité du labyrinthe)
- Nombre de joueurs : 6 à 16 (en 2 équipes minimum)

## 4. Durée estimée

- Durée totale : 25 à 30 minutes
- Préparation du labyrinthe : 5 minutes
- Parcours : 3 à 5 minutes par joueur
- Débrief possible : 5 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- Bandes ou foulards pour bander les yeux
- Objets pour délimiter le labyrinthe (plots, cordes, tapis, chaises...)

- Chronomètre (optionnel)

## 6. Règles du jeu

1. Une équipe crée un parcours dans une zone délimitée.
2. Un joueur de l'autre équipe est bandé et guidé uniquement par la voix de ses partenaires pour traverser le labyrinthe.
3. Après chaque passage, l'équipe adverse peut modifier légèrement la disposition du parcours (changer un "mur", ajouter un virage, etc.).
4. L'équipe guide un nouveau joueur à chaque tour et tente de s'adapter aux changements.
5. L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à faire traverser tous ses joueurs sans toucher ou avec le moins de contacts.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Bienvenue dans le Labyrinthe vivant, une structure en constante évolution. Vos sens sont limités, seuls les conseils de vos alliés vous guideront... à condition de vous faire confiance !

## 8. Consignes spécifiques

- Le joueur bandé ne peut pas parler
- Les guides ne peuvent pas le toucher, uniquement parler
- L'équipe adverse doit modifier le labyrinthe de manière équitable, sans le rendre impraticable

## 9. Énigmes ou défis

Défis de coordination et d'écoute :

- Trouver le bon rythme de guidage
- Savoir faire confiance à la voix de l'équipe
- Anticiper les pièges ajoutés par l'équipe adverse

## 10. Plan ou carte

Peut être dessiné à la craie ou installé avec des objets dans une salle ou sur un terrain plat  
Prévoir un petit croquis de départ pour les animateurs

## 1. Titre et présentation du jeu

### Diplomatie express

Version CFAG



### Bref résumé :

Dans ce jeu d'action et de stratégie, une équipe dissimule des objets dans une zone pendant que l'autre doit les retrouver sans se faire capturer. La coopération est la clé pour libérer les coéquipiers arrêtés et remplir la mission avec rapidité et ruse.

## 2. Objectif du jeu

- Récupérer tous les objets cachés sans que l'équipe adverse ne capture tous les chercheurs
- Objectif pédagogique : développer la coopération, la stratégie collective et la gestion du risque

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 9 ans et +
- Niveau de difficulté : moyen à élevé
- Nombre de joueurs : 8 à 20 (2 équipes équilibrées)

## 4. Durée estimée

- Durée totale : 30 à 40 minutes
- Phase de préparation (cacher les objets) : 5 à 10 minutes
- Phase de jeu : 15 à 20 minutes
- Débrief : 5 à 10 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- 5 à 10 petits objets identiques (ex : balles, foulards, cartes...)
- Bandes ou chasubles pour distinguer les équipes
- Sifflet (pour le départ ou fin de jeu)
- Chronomètre (facultatif)

- Ruban ou plots pour délimiter la zone de jeu

## 6. Règles du jeu

1. Une équipe (les planqueurs) cache les objets dans la zone définie pendant un temps donné.
2. L'autre équipe (les chercheurs) entre ensuite dans la zone pour récupérer les objets.
3. Si un chercheur est touché par un défenseur, il est "capturé" et reste immobile.
4. Un coéquipier peut libérer un capturé en le touchant.
5. L'équipe des chercheurs gagne si elle récupère tous les objets et ressort de la zone.
6. L'équipe des planqueurs gagne si elle parvient à capturer tous les chercheurs ou à défendre les objets jusqu'à la fin du temps imparti.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Bienvenue dans une mission d'infiltration ! Vous devez récupérer des éléments essentiels cachés en territoire ennemi. Mais attention, la diplomatie est tendue : à la moindre erreur, vous serez capturés. Vos alliés seront-ils là pour vous libérer ?

## 8. Consignes spécifiques

- Interdiction de courir dans des zones dangereuses
- Respect des limites de terrain
- Pas de contact brutal : un simple toucher suffit pour capturer

## 9. Énigmes ou défis

- Trouver les cachettes rapidement
- Protéger les coéquipiers tout en avançant
- Libérer les capturés sans se faire prendre

## 10. Plan ou carte

Prévoir un plan simple du terrain avec zones de cache et limites  
Possibilité de varier le décor : terrain dégagé, forêt, salle avec obstacles...

## 1. Titre et présentation du jeu

### Piège & Libération

Version CFAG



#### Bref résumé :

Le groupe est prisonnier sur une île imaginaire. Autour d'eux, des trésors les attendent... mais les contraintes physiques et de communication rendent leur mission plus complexe. Coopération, astuce et entraide seront essentielles pour réussir cette évasion collective !

## 2. Objectif du jeu

- Récupérer tous les trésors situés hors de l'île sans enfreindre les contraintes individuelles
- Objectif pédagogique : entraide, stratégie collective, adaptation aux différences

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 7 ans et +
- Niveau de difficulté : modulable (selon le nombre et la nature des contraintes)
- Nombre de joueurs : 6 à 15

## 4. Durée estimée

- Durée globale : 25 à 35 minutes
- Préparation / explication : 5 à 10 minutes
- Phase de jeu : 15 à 20 minutes
- Débrief : 5 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- Cordes ou plots pour délimiter l'« île »
- Objets à récupérer (foulards, balles, figurines...)
- Fiches ou cartes mentionnant les contraintes (ex : "tu ne peux pas parler", "tu ne peux pas marcher", etc.)
- Chronomètre (facultatif)

## 6. Règles du jeu

1. Le terrain est divisé entre une « île » centrale et une zone extérieure contenant les trésors.
2. Chaque joueur reçoit une contrainte spécifique : ne pas parler, ne pas marcher, ne pas utiliser les bras, etc.
3. Le groupe doit planifier une stratégie pour sortir de l'île, récupérer les objets, et revenir sans violer de règle.
4. Si un joueur enfreint sa contrainte, un objet est perdu ou un temps de pénalité est appliqué.
5. Tous les trésors doivent être ramenés sur l'île pour réussir.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Vous êtes piégés sur une île mystérieuse suite à une malédiction. Autour de vous, des objets magiques sont nécessaires pour lever le sort. Mais attention : la malédiction vous a chacun frappés différemment. À vous de coopérer pour libérer tout le groupe !

## 8. Consignes spécifiques

- Interdiction de courir ou de sortir des limites
- Respecter les rôles et les contraintes imposées
- Ne jamais se moquer des contraintes jouées

## 9. Énigmes ou défis

- S'organiser pour que les joueurs aux contraintes les plus fortes soient accompagnés ou aidés
- Créer une chaîne humaine ou un relais astucieux pour déplacer les trésors
- Accepter le silence, la lenteur ou l'inconfort comme éléments de jeu

## 10. Plan ou carte

Prévoir un schéma au sol :

- Cercle (l'île) de 3 à 5 mètres de diamètre
- Zone autour avec les objets disposés aléatoirement à 2-4 mètres
- Affichage visuel des limites

## 1. Titre et présentation du jeu

### Qui cache quoi ?

Version CFAG



### Bref résumé :

Un joueur devient enquêteur : pendant qu'il est absent, les autres cachent un objet dans l'une de leurs mains. À son retour, il n'a que 5 questions pour résoudre le mystère... en menant l'interrogatoire stratégique !

## 2. Objectif du jeu

- Retrouver **qui détient l'objet** et **dans quelle main il est caché**
- Objectif pédagogique : développer la logique, l'observation et la stratégie

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 6 ans et +
- Niveau de difficulté : facile à moyen
- Nombre de joueurs : 5 à 12

## 4. Durée estimée

- Partie rapide : 5 à 10 minutes
- Plusieurs manches possibles

## 5. Matériel nécessaire

- Un petit objet (clé, bouchon, galet, figurine...)
- Un espace permettant à un joueur de sortir sans entendre ce qui se passe

## 6. Règles du jeu

1. Tous les joueurs, sauf un, forment un cercle.
2. Le joueur enquêteur sort ou se retourne.
3. Un des joueurs cache l'objet dans une de ses mains. Les autres font semblant aussi.

4. L'enquêteur revient et pose **5 questions au total**, réponses possibles : "oui" ou "non".  
Exemples :
  - « Est-ce que la personne est à gauche de moi ? »
  - « Est-ce que l'objet est dans une main droite ? »
5. À l'issue des 5 questions, il doit faire une **déduction finale** : désigner la personne et la main.
6. S'il réussit, il marque un point et un autre joueur devient enquêteur.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Un objet précieux a été subtilisé dans le groupe. À vous de découvrir **le voleur** et **sa cachette**... avant qu'il ne s'échappe ! Un jeu d'enquête rapide et amusant, entre bluff et observation.

## 8. Consignes spécifiques

- Interdiction de communiquer non verbalement pendant l'interrogatoire
- Tous les joueurs doivent bien cacher leurs mains, avec ou sans objet
- L'enquêteur ne peut pas poser de question directe du type : « Est-ce que c'est toi ? »

## 9. Énigmes ou défis

- Déduire efficacement à partir de réponses partielles
- Garder son calme quand on détient l'objet
- Varier les stratégies de questionnement

## 10. Plan ou carte

Non nécessaire pour ce jeu

## 1. Titre et présentation du jeu

### La course en aveugle

Version CFAG



#### Bref résumé :

Un parcours semé d'obstacles "lasers" attend chaque duo ! Tandis qu'un joueur est aveuglé, l'autre le guide uniquement par la voix. À eux de choisir leur stratégie : foncer sur un chemin rapide mais dangereux... ou assurer sur une voie plus longue. Communication, confiance et tactique sont au cœur de cette course pas comme les autres !

## 2. Objectif du jeu

- Atteindre la ligne d'arrivée sans toucher les obstacles
- Objectif pédagogique : communication, gestion du risque, coopération, spatialisation

## 3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 8 ans
- Niveau de difficulté : moyen à élevé selon le parcours
- Nombre de joueurs : en duos (minimum 4 joueurs, idéal entre 6 et 20)

## 4. Durée estimée

- 5 à 10 minutes par duo
- Prévoir 30 à 45 minutes pour un groupe entier (selon le nombre d'équipes)

## 5. Matériel nécessaire

- Bandeaux pour les yeux
- Fils, rubans, rubalise ou ficelles pour symboliser les "lasers" suspendus
- Cônes ou plots pour délimiter les chemins
- Chronomètre (facultatif pour un défi de temps)
- Éléments de signalisation des chemins (chemin "court" et "long")

## 6. Règles du jeu

1. Former des équipes de deux.
2. L'un des joueurs a les yeux bandés, l'autre est le guide (à distance).
3. Le duo choisit entre :
  - **Chemin court** : plus rapide mais étroit et difficile
  - **Chemin long** : plus large, plus sûr, mais rallonge la distance
4. Le joueur bandé traverse en suivant uniquement les consignes vocales de son partenaire.
5. S'il touche un "laser" (fil suspendu), il recommence depuis le début du segment ou attend une pénalité (au choix).
6. À la fin du parcours, on peut chronométrer pour ajouter un challenge.
7. On inverse les rôles à chaque manche.

### Variante :

- Un des joueurs est "blessé" : il ne peut utiliser qu'un bras, ou doit se déplacer en boitant.
- Mode compétition : les temps sont comparés entre équipes.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Une mission ultra-secrète est en cours. Le terrain est truffé de lasers ! Un agent guidé à distance doit traverser l'espace en silence... sans déclencher l'alarme. Son partenaire, en communication radio, doit l'aider à réussir, en temps limité.

## 8. Consignes spécifiques

- Interdiction pour le guide de toucher son coéquipier
- Respect du calme pendant les consignes
- En cas de danger réel (déséquilibre), l'animateur peut intervenir
- Encouragez une communication claire et bienveillante

## 9. Énigmes ou défis

- Choix tactique entre deux chemins
- Mémorisation et orientation spatiale sans la vue
- Capacité à guider avec précision et calme

## 10. Plan ou carte

Facultatif : un schéma du parcours peut aider à la mise en place

- Zone A : Départ
- Zone B : bifurcation (court vs long)
- Zone C : obstacles "laser"
- Zone D : arrivée

## 1. Titre et présentation du jeu

### Le vote secret

Version CFAG



### Bref résumé :

Chaque joueur porte un "dossier" à défendre : une idée de règle, de mascotte, de thème... Il doit convaincre les autres par des arguments. Après discussion, le groupe vote à bulletin secret. Bluff, persuasion, écoute et respect des opinions sont essentiels pour faire triompher son idée !

## 2. Objectif du jeu

- Défendre une idée en groupe et voter
- Objectif pédagogique : prise de parole, argumentation, écoute active, prise de décision collective

## 3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 10 ans
- Niveau de difficulté : moyen
- Nombre de joueurs : 6 à 20

## 4. Durée estimée

- 30 à 45 minutes selon le nombre de joueurs et la richesse des débats

## 5. Matériel nécessaire

- Fiches ou papiers avec les propositions à défendre
- Urne ou boîte pour le vote
- Bulletins de vote vierges
- Stylos / crayons
- Tableau pour noter les résultats

## 6. Règles du jeu

1. Chaque joueur reçoit une fiche avec une proposition (ex : mascotte du camp, règle nouvelle, slogan, etc.).
2. Il doit préparer (seul ou en petit groupe) quelques arguments en faveur de son idée.
3. Tour à tour, les joueurs présentent brièvement leur dossier au groupe.
4. Temps de débat libre : chacun peut poser des questions, défendre sa proposition ou interroger les autres.
5. Quand tout le monde a parlé, on procède au **vote à bulletin secret**.
6. L'animateur compte les votes et annonce l'option retenue.

## 7. Scénario ou contexte

### Mise en ambiance :

Le camp doit choisir *sa grande règle* ou *sa mascotte officielle*. Chaque membre a reçu une proposition spéciale à défendre. Sauras-tu convaincre les autres sans qu'ils sachent que c'est ton idée ? Le vote est secret... tout peut arriver !

## 8. Consignes spécifiques

- Respect de la parole de chacun
- Interdiction de révéler quelle fiche on défend
- Possibilité de faire semblant d'en défendre une autre (bluff autorisé)
- On ne peut pas voter pour soi-même

## 9. Énigmes ou défis

- Trouver les bons mots pour convaincre sans trahir sa fiche
- Décoder qui défend quoi... sans se tromper
- Gérer les votes stratégiques

## 10. Plan ou carte

Non nécessaire

## 1. Titre et présentation du jeu

### Le Conseil des Ombres

Version CFAG



#### Bref résumé :

Chaque joueur incarne un rôle secret dans un conseil : citoyen, espion, traître ou protecteur. À chaque tour, des discussions tendues permettent d'émettre des soupçons... puis un vote élimine un joueur. Les espions doivent rester cachés, les autres doivent les démasquer à temps. Un jeu de bluff, de stratégie et de sang-froid !

## 2. Objectif du jeu

- Gagner en éliminant les espions (pour les citoyens)
- Gagner en restant en jeu jusqu'à la fin (pour les espions)
- Objectif pédagogique : développement de la stratégie, argumentation, écoute, gestion des émotions

## 3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 11 ans
- Niveau de difficulté : moyen à élevé (jeu d'ambiance + réflexion)
- Nombre de joueurs : 6 à 20

## 4. Durée estimée

- 30 à 45 minutes environ (selon le nombre de joueurs)
- Chaque tour dure environ 5 minutes (discussion + vote)

## 5. Matériel nécessaire

- Cartes de rôle (espion, citoyen, traître, protecteur...)
- Papier + stylo pour voter
- Chapeau, boîte ou urne pour recueillir les votes
- Tableau ou fiche pour l'animateur (suivi des rôles et éliminations)

## 6. Règles du jeu

1. Chaque joueur tire une carte secrète indiquant son rôle.
2. Le jeu se déroule en tours :
  - Phase de **discussion libre** (2-3 minutes)
  - Phase de **vote** : chacun écrit le nom du joueur qu'il soupçonne
  - Le joueur le plus voté est éliminé (rôle révélé ou non selon les variantes)
3. Les espions doivent rester discrets. Les autres doivent collaborer pour les identifier.
4. Le jeu s'arrête quand :
  - Tous les espions sont éliminés (victoire des citoyens)
  - Les espions deviennent majoritaires (victoire des espions)

## 7. Scénario ou contexte

### Histoire de départ :

Dans un royaume secret, un Conseil se réunit pour préserver la paix. Mais des espions se sont infiltrés... Qui sont-ils ? Il faut les démasquer avant qu'ils ne prennent le contrôle. La tension monte à chaque vote, la méfiance s'installe...

## 8. Consignes spécifiques

- Interdiction de révéler sa carte (sauf autorisation de l'animateur)
- Respect du silence lors des votes
- L'animateur peut modérer les débats si besoin
- Aucune élimination ne doit être personnelle (rester dans le cadre du jeu)

## 9. Énigmes ou défis

- Décrypter les comportements suspects
- Mener de fausses pistes si on est espion
- Convaincre les autres sans se faire repérer  
(Solutions non nécessaires ici car les rôles sont secrets et évolutifs)

## 10. Plan ou carte

Non nécessaire

## 1. Titre et présentation du jeu

### Je garde ou je vole ?

Version CFAG



### Bref résumé :

Chaque joueur a un objet. À chaque tour, il choisit secrètement de **garder** ou de **voler**. Selon les combinaisons, il peut gagner, perdre, ou stagner. Un jeu de bluff, d'observation et de prise de risque !

## 2. Objectif du jeu

- Gagner un maximum d'objets (ou jetons)
- Objectif pédagogique : développer la stratégie, la lecture du comportement des autres, la prise de décision rapide

## 3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 8 ans
- Niveau de difficulté : facile à modéré
- Nombre de joueurs : 6 à 20

## 4. Durée estimée

- 15 à 30 minutes selon le nombre de tours et de joueurs
- Chaque tour dure environ 2 minutes

## 5. Matériel nécessaire

- 1 petit objet ou jeton par joueur
- Cartes ou papiers "GARDER" / "VOLER" (ou des gestes codés)
- Une table ou un espace pour poser les objets

- Feuilles de score si souhaité

## 6. Règles du jeu

1. Chaque joueur commence avec 1 objet ou jeton.
2. À chaque tour, les joueurs sont mis en binômes (tirés au sort ou en rotation).
3. Les deux joueurs choisissent secrètement : **garder** ou **voler**.
4. Révélation simultanée :
  - **Garder + Garder** → chacun garde son objet.
  - **Garder + Voler** → le voleur gagne les 2 objets.
  - **Voler + Voler** → aucun ne gagne, tous deux perdent leur objet.
5. Recomposition des duos à chaque tour.
6. Le jeu s'arrête après X tours ou lorsqu'un joueur a tous les objets.

## 7. Scénario ou contexte

### Introduction possible :

Dans un marché étrange, chacun protège un précieux objet... mais la tentation de voler celui du voisin est forte. Saurez-vous être prudent, rusé... ou trop avide ?

## 8. Consignes spécifiques

- Les décisions doivent rester secrètes jusqu'à la révélation
- Pas de communication pendant la phase de choix
- Interdiction de cacher des objets ou de tricher sur les décisions
- L'animateur arbitre les égalités et redistribue les binômes

## 9. Énigmes ou défis

Non applicable — le jeu repose sur les choix et les interactions.

## 10. Plan ou carte

Non nécessaire

## 1. Titre et présentation du jeu

### La course des couleurs

Version CFAG



#### Bref résumé :

L'animateur annonce une couleur, et les équipes doivent envoyer un joueur la récupérer le plus vite possible... mais attention : certaines couleurs valent plus que d'autres, et certaines sont des pièges ! Un jeu d'observation, de rapidité et de stratégie.

## 2. Objectif du jeu

- Gagner un maximum de points en récupérant les bonnes couleurs
- Objectif pédagogique : développer la réactivité, la stratégie collective, l'analyse du risque

## 3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 7 ans
- Niveau de difficulté : facile
- Nombre de joueurs : 8 à 30 (en équipes)

## 4. Durée estimée

- 20 à 30 minutes
- Environ 10 à 15 manches (couleurs annoncées)

## 5. Matériel nécessaire

- Objets de différentes couleurs (plots, foulards, cartes...) disposés dans une zone
- Tableau de scores (avec valeurs des couleurs et pièges)
- Feuilles et stylos pour compter les points

## 6. Règles du jeu

1. Former plusieurs équipes (2 à 6 joueurs par équipe).
2. Disperser les objets colorés dans une zone définie.
3. L'animateur annonce une couleur.
4. Chaque équipe peut envoyer **un seul joueur** chercher un objet de cette couleur.
5. Si l'objet rapportait des points → l'équipe les gagne.
6. Si la couleur était un **piège** → perte de points ou autre conséquence.
7. Certaines couleurs ont une valeur plus élevée, mais sont plus rares.
8. L'équipe peut choisir **de ne pas envoyer de joueur** si elle soupçonne un piège.

## 7. Scénario ou contexte

### Introduction possible :

Des éclats de couleur sont dispersés dans le monde... certaines apportent gloire, d'autres malchance. À vous de repérer les bonnes, et d'agir... ou patienter !

## 8. Consignes spécifiques

- Chaque joueur ne peut courir qu'un tour sur deux (rotation)
- Aucun contact entre joueurs adverses
- Un seul objet par joueur et par manche
- L'animateur peut varier les règles :
  - couleur "double" = 2 joueurs autorisés
  - manche "bonus" ou "joker"

## 9. Énigmes ou défis

Non applicable — les défis sont tactiques (choisir d'agir ou non, deviner les pièges).

## 10. Plan ou carte

Non nécessaire, mais prévoir un espace bien délimité avec les objets visibles mais espacés.

## 1. Titre et présentation du jeu

### La bonne combinaison

Version CFAG



#### Bref résumé :

Chaque équipe doit deviner une combinaison secrète de couleurs ou éléments. Après chaque proposition, l'animateur indique combien d'éléments sont bien placés. Un jeu de logique, réflexion collective et déduction, à la manière d'un Mastermind géant.

## 2. Objectif du jeu

- Deviner la combinaison secrète avant les autres équipes
- Objectif pédagogique : développer la logique, la coopération et la communication

## 3. Public visé

- Âge recommandé : à partir de 8 ans
- Niveau de difficulté : moyen
- Nombre de joueurs : équipes de 3 à 6 joueurs

## 4. Durée estimée

- 20 à 40 minutes selon le nombre de manches
- Chaque essai suivi d'un retour de l'animateur (1-2 min par tour)

## 5. Matériel nécessaire

- Cartes ou jetons de différentes couleurs (pour composer les propositions)
- Feuilles ou tableau pour noter les essais et indices
- Cachette pour la combinaison secrète (papier ou tableau)

## 6. Règles du jeu

1. L'animateur choisit en secret une combinaison d'éléments (ex : 4 couleurs).
2. Chaque équipe propose une combinaison au tour à tour.

3. L'animateur annonce combien d'éléments sont bien placés (sans préciser lesquels).
4. Les équipes discutent pour affiner leur prochaine proposition.
5. La première équipe à deviner exactement la combinaison gagne.
6. Variante possible : limiter le nombre d'essais.

## **7. Scénario ou contexte**

### **Introduction possible :**

Un coffre renferme un trésor, protégé par un code secret. Votre équipe doit trouver la bonne combinaison pour l'ouvrir avant les autres.

## **8. Consignes spécifiques**

- Pas de triche ni communication entre équipes
- Respect du temps de réflexion
- Écoute active pour que tous participent

## **9. Énigmes ou défis**

- Combinaison secrète à deviner (générée par l'animateur)
- Variantes :
  - augmentation de la longueur de la combinaison
  - utilisation d'éléments autres que les couleurs (formes, symboles)

## **10. Plan ou carte**

Non applicable.

## 1. Titre et présentation du jeu

### Le Relais des Énigmes

Version CFAG



#### Bref résumé :

Chaque équipe doit résoudre une série d'énigmes en relais. L'animateur ne délivre la suivante qu'après réussite de la précédente. La première équipe à terminer toutes les énigmes remporte la partie.

## 2. Objectif du jeu

- Résoudre toutes les énigmes en premier
- But pédagogique : développer la réflexion collective, la rapidité et la coopération

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 8 ans et plus
- Niveau de difficulté : variable selon les énigmes choisies
- Nombre de joueurs : équipes de 3 à 6

## 4. Durée estimée

- 30 à 60 minutes selon nombre et difficulté des énigmes
- Temps par énigme dépend de la rapidité des équipes

## 5. Matériel nécessaire

- Liste d'énigmes imprimées ou écrites
- Supports pour écrire les réponses (feuilles, ardoises, stylos)
- Chronomètre ou montre (optionnel)

## 6. Règles du jeu

1. L'animateur donne la première énigme à chaque équipe.

*Commission pédagogique CFAG*

2. Chaque équipe travaille pour la résoudre.
3. L'animateur valide la réponse correcte avant de donner l'énigme suivante.
4. Seule l'équipe ayant réussi peut passer à l'énigme suivante.
5. La première équipe à résoudre toutes les énigmes remporte la partie.
6. En cas de blocage, l'animateur peut proposer un indice.

## **7. Scénario ou contexte**

### **Introduction possible :**

Votre équipe est une équipe de détectives devant résoudre une série d'énigmes pour ouvrir un coffre au trésor. Seule la première équipe à réussir toutes les énigmes pourra s'emparer du butin.

## **8. Consignes spécifiques**

- Pas de triche ni aide extérieure
- Respect des autres équipes et du temps de jeu
- Silence pour permettre la concentration

## **9. Énigmes ou défis**

- Liste d'énigmes à préparer par l'animateur
- Solutions à conserver en réserve

## **10. Plan ou carte**

Non applicable.

## 1. Titre et présentation du jeu

### L'Agent Double

Version CFAG



#### Bref résumé :

Deux équipes s'affrontent, mais l'une cache un agent double infiltré. À chaque tour, les joueurs votent pour éliminer un suspect. Il faut observer les comportements et analyser les votes pour démasquer l'agent double avant qu'il ne fasse gagner son camp.

## 2. Objectif du jeu

- Identifier et éliminer l'agent double
- Faire gagner sa propre équipe en déjouant l'infiltration
- But pédagogique : développer l'observation, l'analyse des comportements, la stratégie et le bluff

## 3. Public visé

- Âge recommandé : 10 ans et plus
- Niveau de difficulté : moyen à élevé (jeu de déduction et bluff)
- Nombre de joueurs : 8 à 20, répartis en deux équipes

## 4. Durée estimée

- 30 à 60 minutes selon le nombre de joueurs et tours

## 5. Matériel nécessaire

- Cartes d'identités (agent double, membres d'équipe)
- Feuilles ou tableau pour noter les éliminations
- Papier et stylos pour les votes (optionnel)

## **6. Règles du jeu**

1. Distribuer secrètement les rôles (agent double, membres d'équipe).
2. Les équipes discutent et essaient d'identifier l'agent double.
3. À chaque tour, un vote élimine un joueur suspecté.
4. Le joueur éliminé révèle son rôle.
5. Le jeu continue jusqu'à ce que l'agent double soit éliminé ou que ses objectifs soient atteints.
6. L'agent double gagne s'il reste en jeu et influence la victoire de son camp.
7. Encourager le fair-play et respecter le temps de parole.

## **7. Scénario ou contexte**

### **Introduction possible :**

Un agent double s'est infiltré dans l'une des deux équipes secrètes. Parviendrez-vous à démasquer ce traître avant qu'il ne sabote vos plans ?

## **8. Consignes spécifiques**

- Ne pas révéler son rôle à voix haute sauf élimination
- Respecter les règles de vote
- Pas de communication écrite hors tour

## **9. Énigmes ou défis**

Non applicable, jeu d'observation et stratégie.

## **10. Plan ou carte**

Non applicable.