

Défis : 14 jours de camp

14 grands jeux

Objectifs :

- découvrir , s'approprier, modifier voire créer des fiches de Grands Jeux.
- vivre un exemple de grand jeu autour « d'un bingo »
- avoir pris conscience de l'importance de varier les grands jeux sur un camp et aussi tout au long de l'année.
- repartir avec des fiches de prep de grands jeux

Cadre : Weekend tremplin camp

Format : 1 JEU DE (BINDG /LOTO) et des lectures de fiches de prep de Gds jeux

Public : respons, 12 participants

Durée : 1h30

Lieu : une table centrale et 4 zones assises avec tables autour

Animateurs: 1

Matos :

une grille géante + 4 grilles plus petites (1 par équipe) : 42 cases
 20 fiches de prep de grand jeux
 des fiches vierges
 des étiquettes couleur de l'équipe de la taille des cases soit 14/ équipes
 des feutres
 (tables et bancs)

Déroulement :

1	Présentation atelier : publicité mensongère : sur un camp de 14 jours, on ne fait bien sûr pas 14 gds jeux. Mais le défi là est d'en découvrir des nouveaux et d'en avoir une réserve d'au moins 14 pour partir en camp. Règle du jeu à présenter FdJ réduite pour tenir sur 2 pages et faire moins de papier . L'ensemble sera accessible après le tremplin si besoin.	5 min
2	3-4 /équipes : Faire tirer des fiches de prép au hasard parmi 10 / équipe. 5 min de lecture découvrir la grille et les grilles miniatures 3 min de lecture	30 20 20

	course BINGO/LOTO pour placer 3 FdP / équipe sur sa grille																								
3	<table><tr><td></td><td>donner</td><td>total</td><td>placer</td><td>reste</td></tr><tr><td>tour 1</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td>2</td></tr><tr><td>tour 2</td><td>3</td><td>5</td><td>3</td><td>2</td></tr><tr><td>tour 3</td><td>2 + 4 modif ou vierges</td><td>4</td><td colspan="2">le max</td></tr></table>					donner	total	placer	reste	tour 1	5	5	3	2	tour 2	3	5	3	2	tour 3	2 + 4 modif ou vierges	4	le max		
	donner	total	placer	reste																					
tour 1	5	5	3	2																					
tour 2	3	5	3	2																					
tour 3	2 + 4 modif ou vierges	4	le max																						
4	Mise en commun bilan				15																				

Règles du BiNGO/LOTO

le but : avoir le plus de cases qui se touchent de sa couleur.(pas par les coins)

sur un papier de la couleur de son équipe et de la taille d'une case Bingo écrire :
N° FdP + le terme souligné de la case et très visible et le poser sur la tableau chacun son tour.

ON joue chacun son tour, on pose après avoir présenté en moins d'une min sa FDP
expliquer rapidement son jeu et pourquoi on le met là (30 s max)

20 fiches différentes : les imprimer x2= 40 fiches soit 10/ équipes

A	Les libellules	animaux / ateliers/ libres	Tam	2pges
B	kingdomino	jeu soc/	Tam	2pges
C	Rallye ville	ville, orientation	main	1pges
D	Cluedo	rotation fixe	tole scout	2
E	rallye animaux grave	enigme et animaux	tam	2
F	bataille navale(prise de vie)		j'anime	2
G	Olympiades		net	2pges
H	Le puzzle des pirates		tam fiche Savacou	2
I	La conquete navale			2
J	calendrier perdu/ grille magique	approche/ joue contre respons	Gd Biv	2pges
K	Le jeu des personnages		Tam	2pges
L	Contrebandier	attrape/	EEN	2pges
M	Mille bornes couleurs		animagique	1
N	Mille bornes géant			1
O	L'homme en noir	stratégie, cache cache ?		1
P	aventurier du rail	soc/ fdr	Tam et ben	2pges
Q	Course orientation ptt	sportif- FdR / étoile/ orientation	Tam école	1
R	pouik pouik	cache cache		1
S	Sagamore	attrape / cachechace		1
T	savant fou	créatif		1

un jeu dans un lieu inconnu et non limité	un jeu auquel l'un de nous a joué étant enfant	un jeu où tout le monde est déguisé	un jeu où il faudr être observateur	un jeu de piste	un jeu qui peut se jouer avec plus de 50 joueurs	un jeu avec un suivi des équipes original
un jeu inspiré d'un livre ou d'un dessin animé	un jeu où chacun va pouvoir exprimer sa créativité	un jeu où l'on change d'atelier à un temps donné	un jeu avec un plateau	un jeu de secours pour jour de pluie	un jeu où l'on apprend des choses sur un animal	un jeu où les équipes vont à l'atelier qu'elles veulent
un jeu d'approche	un jeu où les respons jouent contre les enfants	un jeu pour enfants fatigués	un jeu sur votre imaginaire de camp	un jeu en étoile	un jeu avec très peu de matériel	un jeu où l'on collecte quelque chose
un jeu où l'on joue contre le temps (durée)	un jeu à faire quand il fait froid	un jeu à faire en ville	un jeu de société adapté en grand	un jeu où des lutins et des aînés peuvent jouer ensemble	un jeu de cache cache	une enquête , énigme à resoudre
un jeu avec une fiche de route	un jeu où les respons jouent avec nous	un jeu plutôt sportif	un jeu où l'on apprend à faire quelque chose	un jeu d'orientation	un jeu qui va vite à préparer	un jeu qui demande peu de respons
un jeu avec 2 grandes équipes	un jeu où il va falloir aussi réfléchir	un jeu coopératif	un jeu où l'on va de poste en poste	un jeu où les équipes n'ont pas le même rôle	un jeu d'attrape ou de poursuite	un jeu d'eau