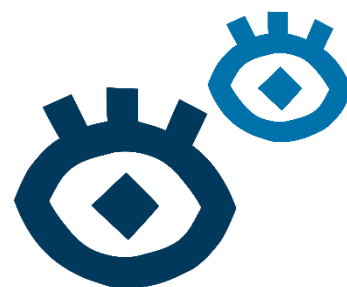


# Jeux Clef en Main

## Jeu 1 : Explique-Moi



**Thème de l'activité :** Faire des choix et comprendre les enjeux de la communication

**Objectifs :** Identifier les freins à la communication pour mieux exprimer son avis et débattre.

### Déroulement :

- Un jeune reçoit un dessin **qu'il sera le seul à voir**. Son but : le décrire à son équipe.  
**Difficulté : il n'aura qu'1min.**
- Chaque membre de l'équipage aura un stylo et une feuille pour reproduire les consignes. A la fin du temps, on compare les dessins et on se rend compte que ce n'est pas si facile de décrire un dessin même aussi facile puisse-t-il être.
- On change de personne qui explique autant de fois que le temps le permet.
- Bien sûr vous pouvez inventer des dessins si vous vous sentez l'âme artistique.

**Final, fête :** L'équipe a réussi à deviner un maximum de dessins : elle retourne au plateau de jeu.

### Matériel nécessaire :

- Feuilles
- Stylos
- Modèles à préparer

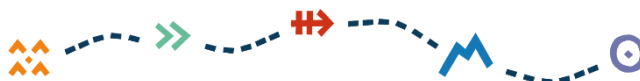
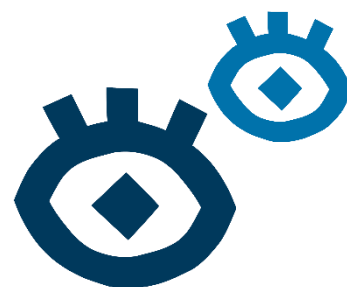
Nombre d'animateurs nécessaires : 1

### Remarques :

Faire attention aux moqueries, ce n'est pas facile d'expliquer le dessin.

# Jeux Clef en Main

## Jeu 2 : Le Carré Parfait



**Thème de l'activité :** Faire des choix et comprendre les enjeux de la communication

**Objectifs :** Identifier les freins à la communication pour mieux exprimer son avis et débattre.

**Durée :** 12min

### Déroulement :

- Demandez aux jeunes de l'équipage de se tenir debout en formant un cercle tout en tenant un bout de la corde.
- Puis demandez-leur de mettre leur bandeau et de placer la corde sur le sol.
- Demandez-leur de s'éloigner un peu du cercle (1 ou 2 pas).
- Ensuite, demandez-leur de se rapprocher et d'essayer de former un carré avec la corde, sans enlever leur bandeau.
- Fixez une limite temporelle pour rendre le jeu plus compétitif.
- Si le carré est trop rapidement réalisé, rendez les choses encore plus difficiles, et demandez à certains des membres de l'équipe de garder le silence.

**Final, fête :** Bravo ! L'équipage a réussi à trouver des solutions pour communiquer autrement : il retourne au plateau de jeu !

### Matériel nécessaire :

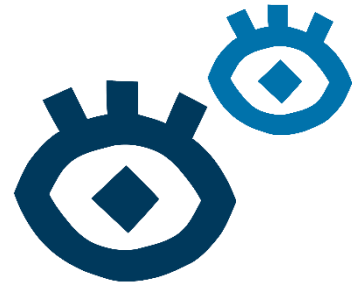
- Bandeaux pour les yeux \* 20 de 60cm ou masque d'avion
- Une corde de 6m de long

**Nombre d'animateurs nécessaires :** 1

**Remarques :**

# Jeux Clef en Main

## Jeu 3 : Nœud Humain



**Thème de l'activité :** Faire des choix et comprendre les enjeux de la communication

**Objectifs :** Identifier les freins à la communication pour mieux exprimer son avis et débattre.

**Durée :** 12min

### Déroulement :

- Demandez aux membres de l'équipage de former un cercle en se tenant debout, épaule contre épaule.
- Puis demandez-leur de tendre le bras droit et de prendre la main de quelqu'un se trouvant en face.
- Puis, dites-leur de tendre le bras gauche et de saisir la main d'une autre personne se trouvant en face.
- Dans un délai déterminé, l'équipage doit démêler le nœud de bras sans lâcher les mains. Si l'équipage est trop peu nombreux, il peut se joindre à un autre équipage pour ce jeu.
- Niveau 2 (facultatif) : Nous sommes une ficelle et nous devons faire un nœud plat (donc avec notre corps, nos bras, ...)

**Final, fête :** Bravo ! L'équipage a réussi à se coordonner, les uns avec les autres : il retourne au plateau de jeu.

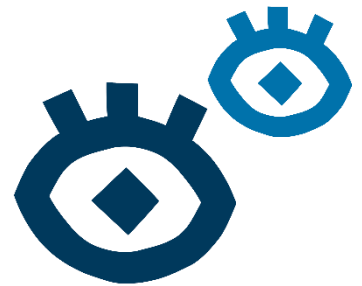
**Matériel nécessaire :** Aucun

**Nombre d'animateurs nécessaires :** 1

**Remarques :**

# Jeux Clef en Main

## Jeu 4 : Rallye Dessin



**Thème de l'activité :** Faire des choix et comprendre les enjeux de la communication

**Objectifs :** Identifier les freins à la communication pour mieux exprimer son avis et débattre.

**Durée :** 12min

### Déroulement :

- L'équipage est divisé en deux équipes qui s'affrontent.
- A tour de rôle, sur le principe d'un relai, chaque membre de l'équipe va courir jusqu'au paperboard où il aura le droit de faire un seul trait.
- Le but de l'équipe étant de réaliser le dessin donné en début de partie (une maison, une baleine, un poney traversant l'himalaya, un dromadaire volant, etc.)
- Cependant, les deux équipes s'affrontent sur le même paperboard avec un dessin différent, il faut donc être stratégique pour placer son trait en faveur de son équipe et non de l'adversaire !
- A la fin du temps on compare les dessins et le plus beau remporte l'épreuve.

**Final, fête :** Bravo ! Les membres de l'équipage ont réussi à communiquer pour réaliser le plus beau dessin possible : ils retournent au plateau de jeu.

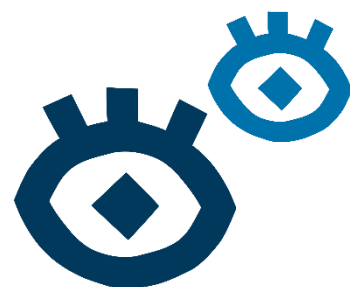
### Matériel nécessaire :

- Paperboard + les feuilles qui vont avec
- Feutres \* 50

**Nombre d'animateurs nécessaires :** 1

**Remarques :**

# Jeux Clef en Main



## Jeu 5 : Morse



**Thème de l'activité :** Faire des choix et comprendre les enjeux de la communication

**Objectifs :** Identifier les freins à la communication pour mieux exprimer son avis et débattre.

**Durée :** 12min

**Déroulement :**

- L'équipage est divisée en deux et s'affronte pour se faire deviner des mots en morse

**Final, fête :** Bravo ! L'équipage a réussi à deviner un maximum de mots : il retourne au plateau de jeu.

**Matériel nécessaire :**

- Sifflet
- Alphabet morse

**Nombre d'animateurs nécessaires :** 1

**Remarques :**