



## Intitulé : grand jeu citoyen

[www.oxyjeunes.net](http://www.oxyjeunes.net)

[monanimationoxyjeunes@gmail.com](mailto:monanimationoxyjeunes@gmail.com)

Réflexion     Animation     Prière    /     Enfant     Jeune   

**Famille**

---

### **Présentation brève et attrayante, objectifs :**

Grand jeu à stands : plusieurs équipes tournent sur plusieurs jeux. Les jeunes sont des volontaires citoyens qui ont pour but d'aider le maire du village à résoudre les problèmes des villageois.

Objectifs : développer l'esprit d'équipe, la créativité, la cohésion.

---

### **Tranche d'âge (si nécessaire) :**

Jeu initialement pensé pour des 15-17 ans, adaptable pour des plus jeunes.

---

### **Durée :**

Environ 1h30. Possibilité d'ajouter ou d'enlever des jeux pour raccourcir ou rallonger le temps.

---

### **Nombre de participants :**

Jeu initialement pensé pour 20 jeunes (3 équipes de 6-7) mais possibilité de rajouter plusieurs équipes supplémentaires, facilement.

---

### **Matériel :**

➤ un grand tableau, des « déchets » à lancer dans la poubelle (ex : boîte de conserve, boîte de lait, de jus de fruits, boulette de papier), feuille + stylos pour le chant, jeu du Tangos avec les cartes imprimées sans la réponse, de quoi faire un parcours du combattant avec récipients et eau, une corde, feuilles de quizz incollable.

---

### **Déroulement détaillé :**

Le déroulement détaillé se trouve dans le document joint.

Il y a plus de jeux que d'équipes : c'est vraiment voulu pour que les équipes n'attendent pas pour participer à un jeu qui dure plus longtemps. Les équipes sont accompagnées tout le long par un animateur qui doit donc connaître toutes les règles de chaque jeu. Il est possible de poster un animateur par jeu et de laisser les équipes tourner en autonomie mais il faudra un plus grand nombre d'animateurs.

---

### **Commentaire(s) éventuel(s) :**

Pour le décompte final des points sur le tableau, il suffit juste de regarder le nombre de jeux gagnés par chaque équipe (équipe qui a réalisé le meilleur temps au parcours du combattant, équipe qui a écrit la plus chouette chanson, équipe qui a réussi le mieux le quizz, équipe qui a touché le moins de fois la corde, etc.)

---

**Annexes :**  OUI     NON



## Grand jeu : De l'aide pour Créac'ville

### 3 équipes de 6

**Matériel :** un grand tableau, des « déchets » à lancer dans la poubelle (ex : boîte de conserve, boîte de lait, de jus de fruits, boulette de papier), feuille + stylos pour le chant, jeu du Tangos avec les cartes imprimées sans la réponse, de quoi faire un parcours du combattant avec récipients et eau, une corde, feuilles de quizz incollable.

### Rôles :

- Marie : le maire (bien habillé, avec une chemise et une cravate + le ruban bleu/blanc/rouge en bandoulière) + chapeau.
- Jacques : en agriculteur (bleu de travail, chapeau de paille, herbe dans la bouche)
- Noémie : citoyenne du village (petite robe, bien propre sur elle...)

Lancement : 10 min

### Imaginaire :

*Le Maire arrive, poursuivi par un paysan et une villageoise qui lui crient dessus.*

**Paysan :** Mais c'n'est pas possible, on en a marre !

**Villageoise :** C'est sûr, on ne va pas revoter pour vous l'année prochaine.

**Maire :** Attendez, attendez, je vais arranger ça, ne vous inquiétez pas ! Ah d'ailleurs, tiens, vous voilà chers volontaires, vous avez répondu à l'appel, c'est vraiment gentil... (au paysan et à la villageoise) Vous voyez, ils sont tous là ! Ils vont arranger les choses, hein !

**Paysan :** cette bande de petit morveux ? Que voulez vous qu'ils fassent pour mes vaches ?? Elles ont soif, nom de nom !

**Villageoise :** vous pensez vraiment qu'ils ont l'étoffe pour remplacer la maîtresse de mes enfants ? Je ne vous parle même pas de résoudre notre problème de décharge sauvage... Pfff !

**Maire :** Mais attendez, laissez leur une chance de prouver leur valeur tout de même ! Je suis certain qu'ils nous aideront à construire un beau gymnase ainsi qu'une belle bibliothèque pour notre village de créac'ville !

**Paysan :** Mouais, j'aimerais bien voir ça...

**Villageoise :** Je vous rappelle aussi M. le Maire, que nous n'avons toujours pas de groupe de musique pour la fête de l'école cette année, j'espère que vous y avez pensé !

**Maire :** Oui, oui, je vous le répète, ils sont là pour ça ! Chers volontaires, vous l'avez bien compris, il va falloir remettre de la cohésion sociale dans tout ça ! Il faut m'aider à contenter les habitants du village... Sinon, ils vont tous partir... Ceux qui arriveront à m'aider au mieux auront une récompense à la hauteur de leurs efforts.

On se retrouve dans 1 heure très exactement. Nous verrons à ce moment là quelle équipe aura été la plus performante. Vous pouvez proposer votre aide dans n'importe quel ordre. Un habitant du village ou moi-même vous accompagnerons tout au long de votre volontariat pour vous expliquer les particularités à respecter.

Bonne chance !

Mise en équipe : chaque animateur à une liste de volontaires préétablie et va appeler les jeunes à le rejoindre pour commencer l'aventure.

Temps de déplacement entre les épreuves : 10 min en tout.

**Epreuve 1 : rapporter de l'eau pour les bêtes de l'agriculteur.** (5 min)

Parcours du combattant : le moins de temps possible pour remplir avec de l'eau un récipient.

Marquer le temps que chaque équipe a fait sur le tableau.

A la fin, au débriefing, on regarde la première, la deuxième, la troisième équipe.

**Epreuve 2 : Construction d'habitations** (5min)

Avec le jeu, construire les habitations demandées.

Si ils arrivent à faire les 2 : 2 points ; s'ils arrivent à en faire une : 1 point ; s'ils n'y arrivent pas : 0 point

Réponses :



**Epreuve 3 : Nettoyage du dépôt sauvage** (5 min)

Faire lancer les déchets dans la poubelle en faisant le plus de points possible : première barre : 1 point, deuxième barre : 2 points, troisième barre : 3 points.

On voit le nombre de points de chaque équipe puis on regarde 1<sup>er</sup>/2<sup>ème</sup>/3<sup>ème</sup>.

**Epreuve 4 : Un groupe de musique pour la fête de l'école** (5 min)

Composer une chanson sur l'aire de votre choix = un couplet et un refrain minimum.

Si plus, l'équipe peut gagner plus de points. Si moins, ce n'est pas valable.

Thème de la chanson : mon village / ma ville

**Epreuve 5 : A la recherche d'une maîtresse** (5 min)

Quizz- réponses :

1. Quel célèbre dictateur dirigea l'URSS du milieu des années 1920 à 1953 ?  
**Staline**

2. Dans quel pays peut-on trouver la Catalogne, l'Andalousie et la Castille ?  
**L'Espagne**
3. Qui a dit « Le sort en est jeté » (Alea jacta est) ?  
**Jules César**
4. Quel pays a remporté la coupe du monde de football en 2014 ?  
**Allemagne**
5. Dans quelle ville italienne se situe l'action de la pièce de Shakespeare « Roméo et Juliette » ?  
**Vérone**
6. Par quel mot désigne-t-on une belle-mère cruelle ?  
**Une marâtre**
7. Qui était le dieu de la guerre dans la mythologie grecque ?  
**Arès**
8. Parmi les animaux suivants, lequel peut se déplacer le plus rapidement ?  
**Le guépard**

On vérifie les réponses et on compte le nombre de points.

### **Epreuve 6 : cohésion sociale : on ne laisse personne derrière** (5min)

Passer par-dessus un fil, sans le toucher : toute l'équipe passe.

Compter le nombre de chances qu'ils ont utilisées pour y arriver, il faut utiliser le moins de chances possible pour gagner.

### **Fin du jeu :**

Au bout d'une heure, fini ou pas : on sonne le rappel et tout le monde revient.

**Maire :** Dites-moi, je vois déjà beaucoup plus le sourire sur le visage de mes villageois ! Que de surprises ! Mais je crois qu'ils attendent encore leur concert... A vous les micros, mettez-en leur plein la vue !

Puis on compte les points sur le grand tableau.

1<sup>er</sup> : 10 points

2<sup>ème</sup> : 6 points

3<sup>ème</sup> : 2 points

Pas évalué : 0 point

L'équipe qui arrive en tête est félicitée et on remet des bonbons !

Puis c'est le goûter !

# Quizz

**1. Quel célèbre dictateur dirigea l'URSS du milieu des années 1920 à 1953 ?**

Trotsky  
Lénine

Staline  
Molotove

**2. Dans quel pays peut-on trouver la Catalogne, l'Andalousie et la Castille ?**

L'Espagne  
L'Italie

Le Portugal  
La France

**3. Qui a dit « Le sort en est jeté » (Alea jacta est) ?**

Hitler  
Napoléon

Jules César  
Staline

**4. Quel pays a remporté la coupe du monde de football en 2014 ?**

Argentine  
Italie

Brésil  
Allemagne

**5. Dans quelle ville italienne se situe l'action de la pièce de Shakespeare « Roméo et Juliette » ?**

Milan  
Vérone

Rome  
Venise

**6. Par quel mot désigne-t-on une belle-mère cruelle ?**

Une jocrisse  
Une chenapan

Une godiche  
Une marâtre

**7. Qui était le dieu de la guerre dans la mythologie grecque ?**

Apollon  
Arès

Hermès  
Hadès

**8. Parmi les animaux suivants, lequel peut se déplacer le plus rapidement ?**

Le chevreuil  
Le guépard

Le springbok  
Le léopard