

IEU FEJ

DESCRIPTIONS DES JEUX

Le Fonds Européen pour la Jeunesse (FEJ) - est un fonds créé par le Conseil de l'Europe (CoE) qui pour soutenir les organisations non gouvernementales de jeunesse, célèbre son **40e anniversaire** en 2012 ! Pour mieux connaître le FEJ, essayez les jeux présents dans cette boîte.

Les jeux sont destinés aux jeunes en général et aux jeunes adultes et peuvent être utilisés pendant les activités soutenues par le FEJ pour familiariser les participants avec les valeurs et concepts du Conseil de l'Europe et du FEJ.

Le matériel comprend un jeu de **36 cartes** (18 questions et 18 réponses correspondantes) qui peuvent être utilisées de diverses manières.

Elles couvrent 3 sujets : paires 1-5 = **CoE**, paires 6-10 = **Service Jeunesse** et les paires 11-18 = **FEJ**.

Vous pouvez réduire le nombre de cartes tant que vous avez des paires correspondantes. Au verso de cette page, il y a l'ensemble des cartes pouvant être copiées. Avoir plusieurs jeux de cartes permet de diviser un groupe important et de jouer aux versions complètes de ces jeux. Vous trouverez aussi des jeux où les participants peuvent jouer en équipe. Vous pouvez aussi imaginer utiliser les jeux dans différentes étapes pour un FEJ rallye.

Soyez libre de créer vos propres variations de ces jeux et de les traduire dans votre propre langage. Le FEJ appréciera recevoir une copie afin de les mettre en ligne.

Contact : eyf@coe.int

JEU NO1

MEMO [RISE ME]

Dans ce jeu, les joueurs doivent trouver les questions qui correspondent aux réponses. Toutes les cartes sont disposées de telle sorte qu'elles ne soient pas visibles. Le premier joueur commence en choisissant deux cartes au hasard. Il est important que l'ensemble des joueurs sachent le contenu de ces cartes (lire à haute voix si nécessaire) et ils doivent essayer de mémoriser le positionnement des cartes. Si les deux cartes que le joueur a choisit correspondent, le joueur garde les cartes en question. Si ce n'est pas le cas, le joueur remet les cartes face cachée à la même place, et c'est le tour du joueur suivant. Le joueur avec le plus de paires à la fin de la partie gagne.

Conseil : Le jeu fonctionne de façon optimale avec des groupes de 4 à 6 joueurs. Si nécessaire, faire des copies des cartes à l'aide de la grille au verso et donner un jeu de cartes complet pour chaque groupe de joueurs.

JEU NO2

BINGO !

Diviser le groupe de participant en petits groupes et distribuer seulement les cartes avec les réponses (chaque petit groupe reçoit 6 cartes réponses). L'animateur lit les questions. Le groupe qui pense avoir les cartes avec les réponses qui correspondent crient BINGO ! et ils peuvent donner une réponse. Si la réponse apportée est correcte, le groupe reçoit la carte correspondante et le jeu continu. S'il y a plus d'un groupe qui crie BINGO !, l'animateur indique le groupe qui l'a dit en premier et ils ont le droit de donner une réponse. Si la réponse est correcte, ils reçoivent la carte avec la question correspondante. Si la réponse est fausse, l'animateur leur enlève la carte avec la réponse utilisée. Le groupe qui remporte la partie est celui qui a le plus de paires à la fin de la partie.

JEU NO3

UN COUPLE PARFAIT

Les participants s'assoient ou se mettent debout de façon à former un cercle. Distribuer à chaque participant, au hasard, une carte provenant du jeu; cela peut être une carte contenant soit une question soit une réponse. Chaque personne lit ce qui se trouve sur sa propre carte et donne une réponse (si sa carte comporte une question) ou pose une question correspondante à la réponse qui se trouve sur sa carte.

Pour introduire un côté compétitif, vous pouvez diviser le groupe de participant en petites équipes (3-4 personnes) et distribuer les cartes (mixant les réponses et les questions). Les équipes présentent leurs réponses et questions une par une, en même temps que les réponses/questions qu'ils pensent être correctes. L'équipe qui donne le plus de réponses/questions correctes remporte la partie.

JEU N04

CE-QUI-NE-DOIT-PAS-ÊTRE-NOMMÉ (TABOO !)

Choisir les cartes avec le symbole (Taboo !) et les distribuer entre les participants (il se peut que vous ayez besoin de faire quelques copies en plus). Les participants devront se mélanger et trouver un partenaire. Une personne place la carte sur son front (sans regarder son contenu auparavant), et ensuite l'autre personne doit décrire le mot mis en évidence sans utiliser les mots écrits dans le triangle sur la carte. Quand la première personne devine correctement, ils changent de rôle.

JEU N05

ASSOCIEZ-MOI SI VOUS POUVEZ

Distribuer une carte à chaque participant (maximum 36 personnes). Les participants se mélangent et essaient de trouver leur paire correspondante (une question doit correspondre à une réponse).

JEU N06

THEME TEAM

Chaque participant reçoit une carte; cela peut être une carte avec soit une question soit une réponse. L'animateur explique qu'il existe plusieurs catégories de cartes, suivant ce à quoi elles se réfèrent (CoE, Service Jeunesse, FEJ). La mission des participants est de former des équipes de personnes ayant des cartes appartenant à la même catégorie. Pour former ces groupes, tous les participants se mélangent et discutent de leurs questions/réponses, et forment petit à petit des groupes qui pour eux font sens. À la fin, l'animateur demande à chaque petit groupe à quelle catégorie ils pensent appartenir, et il leur donne la possibilité de dire quelles questions/réponses leur a donné un indice.

Conseil : Ce jeu peut être utilisé comme introduction pour jouer à d'autres jeux d'équipes, par exemple DESSINE-LE !

JEU N07

DESSINE-LE !

Diviser le groupe de participants en un nombre de petits groupes pair, de sorte que chaque groupe ait un groupe concurrent. Distribuer le même nombre de cartes (questions et réponses) pour chaque groupe. Un membre de chaque groupe doit dessiner l'ensemble du contenu de la carte, durant un temps donné, dans le but de faire découvrir ce qu'il y a sur la carte aux membres de son équipe. S'ils devinent correctement l'équipe marque un point. La seconde équipe suit de la même manière. L'équipe qui marque le plus de points remporte la partie.

Au lieu de dessiner, les joueurs peuvent mimer le contenu des cartes.

Conseil : Ce jeu fonctionne de façon optimale avec des groupes de maximum 6 joueurs. Faire des copies des cartes suivant la grille au verso si nécessaire.

JEU N08

STORYLAND

Choisir les cartes avec les mots en évidence et donner à chaque participant une carte. Demander au groupe de se tenir en cercle debout ou assis, et de regarder le mot en évidence inscrit sur leurs cartes. La mission du groupe est de raconter une histoire, tous ensemble, avec les mots inscrits sur les cartes. L'animateur choisit une personne qui commencera à raconter l'histoire. Après une phrase ou deux, cette personne devra choisir une personne au sein du cercle qui devra continuer l'histoire. Chaque participant doit participer au moins une fois à l'élaboration de l'histoire, et celle-ci doit, au moins théoriquement, avoir un sens.

Conseil : Si le nombre de participants est plus grand que celui des cartes constituées avec des mots en évidence, vous pouvez faire des copies des cartes. Vous pouvez aussi diviser le groupe de participants en petits groupes et leur distribuer les copies des cartes.