

Veillée pyramide

On pourra par exemple créer un pyramide à 7étages

1^{er} : 10 enf

2^e : 8 enf

3^e : 6 enf

4^e : 4enf

5^e : 3 enf

6^e :2 enf

7^e : 1 enf

Matériel

Attention pyramide à fabriquer à l'arrivée sur le centre.

Post it

Rôle des animateurs :

1 anim gère la pyramide

1 anim par défi pour qu'il supervise

Déroulement : Le nom de chaque enfant est inscrit sur un post it qu'on placera au hasard sur la pyramide. Celle-ci sera affichée. Ce serait bien qu'un anim s'occupe de gérer la pyramide pour ne pas qu'il y ait de triche et pour aider les enfants à trouver qui ils veulent défier car ils ne connaissent pas encore les prénoms des autres.

On ré explique le but de la veillée (connaître son adversaire et faire preuve de perspicacité en vue du recrutement)

On explique les règles du jeu : un enfant doit en défier un autre mais il doit le choisir sur l'étage supérieur à son étage dans la pyramide. Le but étant de se retrouver tout en haut de la pyramide. Un enfant ne peut refuser d'être défié sauf s'il est déjà pris sur un autre défi. Celui qui défie choisit le défi.

On explique brièvement les différents défis. Ils doivent être rapide pour que les enfants tournent bien et qu'il y ait pleins de défis entre enfants durant la soirée.

Voici une liste de défis qu'on peut proposer :

Jeux des batonnets (avec de cure dents ou mikado) comme dans fort boyart

Memory (avec des cartes) on pourra utiliser le jeu le poker des cafards si ce jeu est présent sur le centre

Puissance 4

Jeux où on doit éviter de faire couler un verre dans un bassin par exemple (comme dans fort boyart)

Savon fou (incliner une table, la mouiller , mouiller un savon prendre un manche à balais et faire grimper le savon tout en haut)

Conclusion : L'enfant tout en haut de la pyramide remporte le jeu, on pourra lui faire un certificat mais tout le monde est remercié.

Intérêt, objectif : ludique, aider les enfants à se connaître