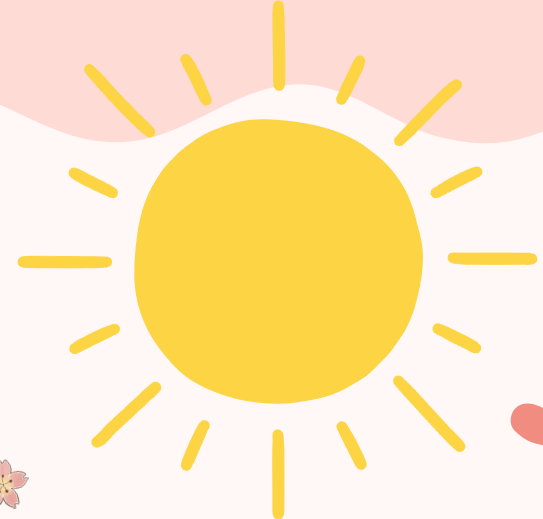




JULY 2025



LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

CHECK LIST

matin

7 jeux pour apprendre à se connaître

après-midi

piscine



8 présentation projet Graff



atelier graff

9 atelier graff



+ balle au prisonnier



10 atelier graff



jeu du bérêt + cache-cache



11 atelier graff



atelier cuisine smoothie +

+ révélation Graff



matin

14 FERIÉ

après-midi

veillée

on se retrouve demain

15 cabane en forêt



16 douanier contrebandier



piscine

loup garou



17 balle aux prisonniers



dessin coucher de soleil



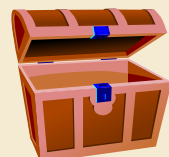
18 LULU



PARK

matin

21 préparation mini camp



après-midi

veillée

relais morpion



22 départ mini camp + installation



piscine + volley + ricochet

travail à la chaîne

23 balade en VTT



piscine

loup garou



24 atelier Jardins de Cocagne



jeux sportifs

jeux de rôles



25 retour



rangement +



• vêtements qui ne craignent pas



• maillot de bain
• serviette



• sac de couchage
• brosse à dent
• dentifrice
• pyjama



• casque



• lunettes de soleil



Le travail à la chaîne

Objectifs du jeu.

- Être attentif et réactif.
- Utiliser au mieux son vocabulaire.

Age	6 à 18 ans
Nb de joueurs	8 à 20
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Selon le nombre de participants, on organise une seule équipe – les joueurs jouent alors les uns contre les autres – ou plusieurs équipes – qui sont alors en compétition les unes contre les autres.

Le principe du jeu est simple : le premier joueur dit une phrase. Le second joueur doit immédiatement enchaîner sur une phrase débutant par le dernier mot prononcé par le premier joueur. Le troisième enchaîne avec une phrase débutant par le dernier mot prononcé par le second joueur. Et ainsi de suite, le plus rapidement possible.

Si tous les joueurs jouent ensemble, un joueur qui se trompe de mot, ou reste silencieux plus de 5 secondes est éliminé, et le joueur suivant redémarre avec une nouvelle phrase.

Le gagnant est le dernier joueur restant en course.

Si plusieurs équipes jouent l'une contre l'autre, chacune a alors un arbitre qui s'assure de la validité des enchaînements et élimine les joueurs qui se trompent ou restent silencieux plus de 5 secondes. Il est dans ce cas totalement interdit à un joueur d'aider un autre joueur de son équipe.

Variantes.

Pour les plus jeunes, on peut adapter ce jeu en jouant uniquement sur les finales des mots, à la façon de la chanson « *j'en ai marre, marabout, bout de ficelle, selle de cheval...* ». L'animateur lance alors le premier mot ou bout de phrase, et les joueurs doivent enchaîner en débutant à chaque fois par la sonorité qui terminait le mot précédent.

Pour les plus âgés, il est possible d'ajouter une difficulté supplémentaire en définissant un thème auquel chaque phrase doit correspondre (la musique, le cinéma, la cuisine, le sport,...), ou en imposant à chaque joueur un mot précis à placer au cours du jeu. Si un joueur sort du thème ou ne réussit pas à placer le mot qui lui est imposé, il est pénalisé.