



Eglises réformées
Berne-Jura-Soleure

COMCAT

Mallette de jeux

pour

des jeunes de

10 à 13 ans

(catéchèse cycle II)

Décembre 2007

Alain Wimmer

Une mallette de jeux... pourquoi faire ?

L'idée de cette mallette de jeux vient de ma pratique de catéchète... lorsque, le soir avant le camp de caté, je commence à fouiller les armoires de mes enfants à la recherche de jeux à proposer dans les temps de pause !..

Pourquoi donc ne pas rassembler quelques jeux dans une mallette à emporter avec soi pour un camp de catéchisme ?

Et pourquoi ne pas en faire profiter les autres paroisses en mettant cette valise à leur disposition ?

C'est de ces deux questions qu'est née cette « mallette de jeux ».

Le choix des jeux

Il s'agit de jeux « en boîtes », c'est à dire de jeux du commerce. Le choix des jeux s'est fait en collaboration avec un magasin spécialisé dans les jeux, Delirium Ludens à Bienne.

Il s'agit bien sûr d'un petit choix de jeux : l'offre est gigantesque. Mais vous trouverez dans cette valise :

- des jeux modernes, testés avec des jeunes
- des jeux adaptés à leur âge
- pour petits ou grands groupes
- des jeux d'amusement et de pause
- qui tous favorisent le cohésion du groupe
- et aussi quelques jeux qui peuvent être utilisés pour une animation catéchétique (marqués d'un astérisque dans la liste).

Le choix pourra s'élargir encore selon la demande.

Mallette de jeux pour des jeunes 10-13 ans (cycle II)

Les mallettes

Il existe quatre mallettes :

- deux pour le cycle II (5^e à 7^e années)
- deux pour le cycle III (7^e à 9^e années).

Le choix des jeux a été fait selon l'âge des catéchumènes. Certains jeux se trouvent dans toutes les mallettes, d'autres sont propres à chaque cycle visé.

Deux mallettes par cycle pour tout l'arrondissement, c'est peut-être peu... l'utilisation qui sera faite de ces mallettes le dira. Il sera possible aussi d'y ajouter d'autres jeux par la suite.

N'hésitez pas à réserver votre mallette suffisamment tôt : Credoc, Médiathèque du CIP, 032 486 06 70.

En plus : un recueil de jeux d'animation

Dans cette mallette se trouve encore, sous forme de fiches, un recueil de jeux d'animation utilisables pour différents temps de la catéchèse comme de toute vie en groupe :

- faire connaissance
- former un groupe
- vivre en groupe
- évaluer.

Dans ce recueil, on trouvera peu de jeux de compétition mais surtout des jeux de collaboration.

Des jeux qui demandent peu de matériel.

Des jeux de communication et des jeux pour rire aussi : si le caté veut être un lieu de vie, il s'agit qu'on puisse s'y amuser également !

Mallette de jeux pour des jeunes 10-13 ans (cycle II)

La liste des jeux en boîtes (10-13 ans)

1. Pour groupes de moins de 10 joueurs

- **6 qui prend**
- **Jungle Speed**
- *** Kezako**
- **Le grand Dalmuti**
- **Panicozoo**
- **Uno**

2. Pour groupes de plus de 10 joueurs

- *** Brin de jasette junior**
- *** Brouhaha**
- **Loups-Garous**
- *** Taboo**
- **Saboteur**
- **HysteriCoach**

Et encore sous forme de fiches brochées :

- **« Petit recueil de jeux pour la catéchèse »**

L'utilisation de la mallette

Mettre à disposition cette mallette implique que les jeux doivent être complets lorsque vous rendez la mallette. Nous comptons sur vous pour en faire le contrôle avant et après utilisation et **annoncer immédiatement toute pièce manquante !**

Une participation financière au rachat de matériel pourra être demandée à l'utilisateur en cas de perte de matériel. *Au verso de chaque fiche se trouve une description du matériel du jeu.*

Une description de chaque jeu est donnée dans les fiches suivantes

Jeux en boîtes : s'amuser

6 qui prend !

Pour 2 - 10 joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Chance et stratégie
S'amuser

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

Déposez vos bêtes à cornes dans la bonne rangée, et, surtout, n'en ramassez aucune !

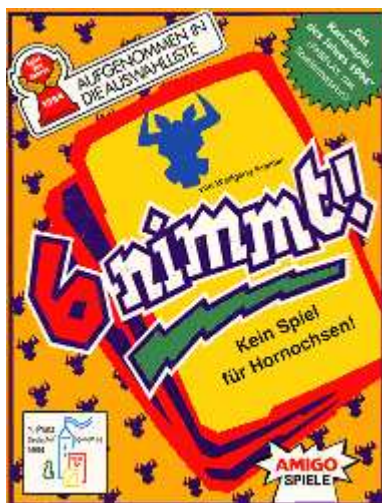
« Chaque joueur reçoit 10 cartes qu'il doit déposer le plus habilement possible sur l'un des quatre tas.

Mais attention : celui qui pose la sixième carte doit ramasser les cinq premières et écope de pénalités.

Un jeu de cartes passionnant dont on vient vite accro ! » *(descriptif éditeur)*

Référence :

Auteur :
Wolfgang Kramer
Editeur :
Amigo
1994



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 104 cartes
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : s'amuser

Jungle Speed

Pour 2 – 8 joueurs (voire plus ?) / 7 ans et +

Objectifs et durée

Capture
Réflexes
Simultanéité

20 minutes

Genre

Cartes et rapidité

Déroulement

Chaque joueur possédant en face de lui une pioche face cachée, va devoir retourner rapidement la première carte de celle-ci pour la rendre visible à tous.

Sur ces cartes apparaissent des motifs géométriques colorés et étranges venus d'ailleurs.

Dès que deux joueurs s'aperçoivent qu'ils ont devant eux le même signe, ils doivent se saisir d'un «bitoniau» en bois (nommé Totem par les gourous créateurs) situé au centre de la table de jeu. Celui qui a été le plus prestre donne les cartes qu'il a déjà joué au perdant.

Le gagnant est le joueur qui réussit à se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

De temps à autre, des cartes spéciales apparaissent qui obligent tous les joueurs à attraper le «bitoniau», à retourner une carte en même temps ou à affronter les symboles de couleur identique.

Petits bras et sensibles de l'auriculaire s'abstenir !

Référence :

Auteur :
Thomas Vuarchex
Editeur :
Asmodée
1997



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 80 cartes
- 1 sac
- 1 totem
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : communiquer

KEZAKO

Pour 4 - 8 joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Faire deviner un mot

Utiliser d'autres
modes de
communication

Déduction
Créativité

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

« Faire deviner un mot sans crayon, sans parler, avec un matériel de dessin limité (perles et baguettes), tel est le défi que vous propose le jeu KEZAKO...

Associé à un autre dessinateur avec qui vous n'aurez pas le droit de communiquer et sous la pression d'un sablier, vous allez tenter de faire deviner aux autres joueurs un ou plusieurs mots.

Comment ?

Tout simplement en posant chacun votre tour une perle ou une baguette sur la table...

Soyez sur la même longueur d'ondes que votre partenaire pour que les autres joueurs puissent décrypter le plus vite possible votre chef d'œuvre collectif !!!

Un peu de réflexion, une large dose de créativité, beaucoup de bonne humeur... Un jeu drôle et déconcertant, qui vous permettra de ne plus voir les choses de la même façon ! (*descriptif éditeur*)

Référence :

Auteur :
Claude Weber
Editeur :
Cocktail Games
2007

Un commentaire :

Ce jeu se joue en équipes de 2 joueurs. A tour de rôle, chaque paire doit, en se servant de bâtonnets et de billes chinoises, faire deviner aux autres joueurs un objet ou une action.

L'intérêt du jeu vient du fait que les deux joueurs ne peuvent ni se parler ni se concerter et qu'ils alternent dans la mise en place des bâtonnets et des billes pour réaliser leur motif commun. Il leur faut donc être à l'écoute l'un de l'autre et vivre cette empathie si rare à expérimenter de manière aussi pure.



Matériel du jeu

- 56 cartes « KEZAKO » avec sur chacune d'entre-elles 6 mots numérotés de 1 à 6
- 8 cartes numérotées de 1 à 8
- 10 grandes baguettes
- 6 petites baguettes
- 2 grosses perles bleues
- 2 petites perles rouges
- 1 sablier
- 50 jetons en plastique
- 1 règle en quadri de 4 pages

Jeux en boîtes : s'amuser

Le grand Dalmuti

Pour 4 - 8 joueurs / 8 ans et +

Objectifs et durée

Chance et stratégie
S'amuser

30 minutes

Genre

Jeu de cartes
Figures médiévales

Déroulement

Chaque joueur essaye le plus vite possible de se débarrasser de toutes ses cartes. Le premier à y parvenir devient « le Grand Dalmuti » et tous les honneurs lui sont dus. Le dernier devient « le Grand Péon » et toutes les tâches ingrates lui seront réservées.

Comble de malheur, les Péons doivent donner leurs meilleures cartes aux Dalmuti : la vie est injuste, non ?

Cartes

80 cartes numérotées de 1 à 12 + 2 cartes Jokers (Narr).
Il y a une carte « 1 » (Dalmuti) ; deux cartes « 2 » (Archevêque)... et douze cartes « 12 » (Mendiant).

Plus petit est le nombre, plus forte est la carte.

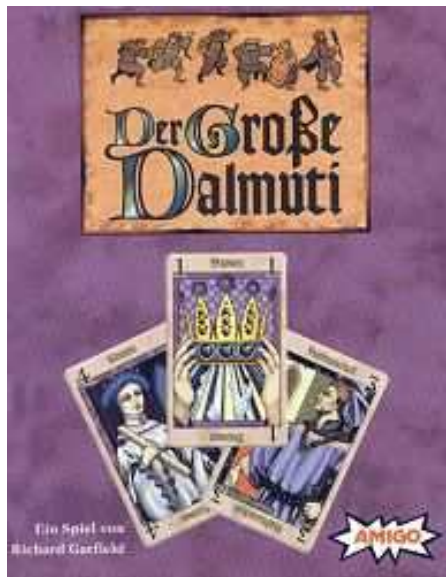
Le Joker, quand il est utilisé seul, est considéré comme une carte 13 et est donc la carte la plus faible. Quand il est utilisé avec d'autres cartes, il prend la même valeur que ces autres cartes.

Signification des 12 cartes :

- 1 = Dalmuti
- 2 = Archevêque
- 3 = Garde des Sceaux
- 4 = Baronne
- 5 = Abbessse
- 6 = Chevalier
- 7 = Couturière
- 8 = Tailleurs de pierres
- 9 = Cuisinière
- 10 = Bergère
- 11 = Mineur
- 12 = Mendiant.

Référence :

Auteur :
Richard Garfield
Editeur :
Amigo
1995



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 80 cartes
- 1 règle du jeu (en allemand)
- 1 descriptif en français

Jeux en boîtes : s'amuser

Panicozoo

Pour 2 - 5 joueurs / 8 ans et +

Objectifs et durée

Mémoire

Observation

Rapidité

15 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

On dispose un set de cartes contenant chacune un pool d'animaux du zoo avec une petite différence: il en manque un (différent) sur chacune.

Pendant un tour de jeu, on va disposer les cartes face visible sauf une face cachée et trouver l'animal manquant. Celui qui trouve en premier gagne une carte et on continue avec une carte de moins. Celui qui se trompe ne participe plus pour le tour.

La partie se termine quand toutes les cartes ont été devinées: l'avant-dernière permettant de gagner les 2 dernières cartes.

Pour les plus expérimentés, une même version en ombre chinoise est incluse et corse sérieusement le niveau de jeu.

« C'est la panique au zoo !..

*Un jeu trépidant d'observation et de rapidité en 14 manches très courtes et complètement dingues... »
(descriptif éditeur)*

Référence :

Auteur :

Benoît Michaud

Editeur :

Cocktail Games

2006



Matériel du jeu

- boîte en métal
- 45 cartes « animaux »
- 3 cartes « Règle »

Jeux en boîtes : s'amuser

Uno

Pour 2 - 10 joueurs / 7 ans et +

Objectifs et durée

Un grand classique !

Réflexe

S'amuser

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

« Facile à apprendre, vous serez vite gagnés par la frénésie du UNO.

Pour gagner, débarrassez-vous de toutes vos cartes

Jouer une carte... de la même couleur, du même numéro, ou une carte Action.

Utilisez les cartes Action pour piéger vos adversaires

Lorsqu'il ne vous reste qu'une seule carte en main, n'oubliez jamais de dire UNO ! » *(descriptif éditeur)*

Référence :

Auteur :

Merle Robbins

Editeur :

Mattel

1992



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 108 cartes
- un sabot distributeur
- 1 carnet de scores
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : se découvrir

Brin de Jasette junior

Pour 2 - ... joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Jeu de questions
Apprendre à se
connaître

30 – 60 minutes

Genre

Cartes de questions

Déroulement

« Deviens 'la vedette du jour' simplement en répondant à des questions qu'on pose d'habitude aux vedettes de la chanson ou du cinéma .

Maintenant, c'est toi la vedette !

Les questions des catégories « Bric-à-brac », « Patatrac », « Méli-mélo » et « Dans ma bulle » font rire... ou réfléchir, mais elles amusent à coup sûr. A toi la parole ! » (*descriptif éditeur*)

Commentaire d'une animatrice de groupe

Un très bon outil pour des animateurs qui veulent aider un groupe à mieux se connaître mais, à mes yeux, certainement pas un « jeu ». Entendez la nuance... Lorsque j'y ai joué avec des enfants (8-13 ans), j'ai été émerveillé de voir ce que les cartes leur permettaient d'exprimer. Je conteste, en revanche, le mécanisme qui vise à récompenser les réponses originales : dans mon groupe, 2 adolescentes dont toutes les réponses étaient *vraies*, se sont retrouvées en fin de partie « perdantes » car personne n'avait « récompensé » leurs réponses par le cadeau d'une pierre (voir mécanisme du jeu). Il ne doit jamais être très agréable de se donner à fond et de se retrouver, malgré cela, « perdant ».

Référence :

Auteur :
Jacinthe Cloutier
Editeur :
Brin de Jasette,
Canada
2005



Matériel du jeu

- boîte en métal
- 88 cartes (264 questions)
- 1 règle du jeu
- 1 dé à chiffres
- 1 dé à couleurs
- pierres « précieuses »

Jeux en boîtes : s'amuser

Brouhaha

Pour 3 - 42 joueurs / 6 ans et +

Objectifs et durée

Observation

Imiter des cris

S'amuser et crier !

15 minutes

Genre

Jeu de cartes et
d'ambiance

Référence :

Auteur :
Jean-Marc Pauty

Editeur :
Cocktail Games
2004

Déroulement

Brouhaha est un jeu de cartes et d'ambiance. Il se joue idéalement à beaucoup de joueurs.

Les cartes représentent des animaux qui apparaissent en deux exemplaires dans le jeu, ainsi que des chasseurs. Les cartes sont réparties entre les joueurs. Le but du jeu est de reconstituer un maximum de paires de cartes d'animaux. Chaque joueur devra imiter les cris des animaux qu'il a en main dans l'espoir de retrouver quels sont les joueurs qui possèdent le deuxième exemplaire de ces animaux.

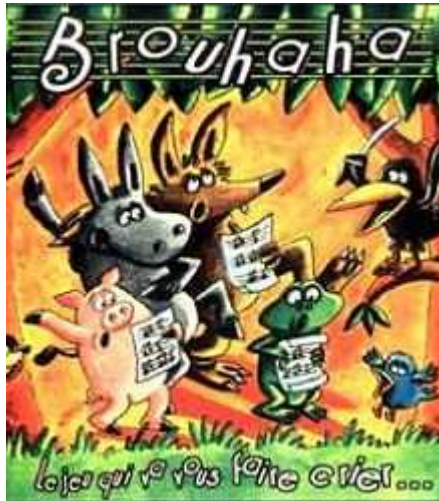
Tous les joueurs jouent simultanément (ce qui explique le nom du jeu). Chaque joueur effectue les opérations suivantes:

- Choisir une carte en main, la placer face cachée sur la table, et imiter l'animal correspondant par cris et/ou par gestes. A tout moment, le joueur peut arrêter son imitation, reprendre sa carte et en proposer une autre.
- Quand 2 joueurs pensent imiter le même animal, ils tapent au centre de la table et vérifient. Si les animaux correspondent, chacun des joueurs garde sa carte près de lui, indiquant ainsi un point de victoire.
- Si un joueur choisit de présenter un chasseur, il peut alors imiter le cri de l'animal de son choix. Si un autre joueur se fait piéger par l'imitation en tapant sur la table, le joueur chasseur vole la carte d'animal comme point de victoire, et écarte la carte chasseur du jeu.

Chaque fois que 2 joueurs retrouvent une paire, tous les joueurs doivent faire passer une carte en main de leur choix au joueur de gauche.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main, la partie s'arrête. Le vainqueur est le joueur qui a collecté le plus de cartes.

« Brouhaha... un jeu cacophonique hilarant ! » (descriptif éditeur)



Matériel du jeu

- boîte en métal
- 42 cartes « animaux »
- 2 cartes « Règle »

Jeux en boîtes : s'amuser

Loups-Garous

Pour 8 – 18 joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Déduction
Coopération
Frissons
Objectif secret

30 minutes

Genre

Diplomatie

Déroulement

« Dans « l'Est sauvage », le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loups-Garous. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés.

Qui êtes-vous ? Loups-garous ou villageois ?

Vous recevez secrètement une carte personnage. A vous ensuite de tenir votre rôle, sous la conduite du meneur de jeu.

Vous êtes Loups-Garous...

Votre but : chaque nuit, dévorer un villageois. Le jour, vous vous faites passer pour un honnête citoyen.

Vous êtes Villageois...

Votre but : découvrir les Loups-Garous et convaincre les autres joueurs de les éliminer, en évitant d'être suspectés vous-mêmes. Votre tâche est délicate !

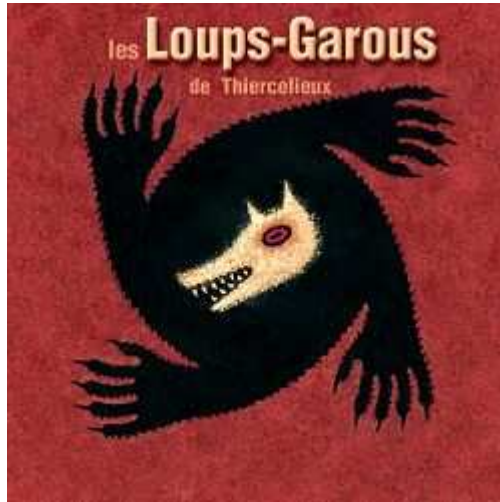
Heureusement, certains villageois ont des pouvoirs particuliers : la Voyante, le Chasseur, la Sorcière... ils vous aideront à combattre les Loups-Garous. »
(descriptif éditeur)

Référence :

Auteur :
Philippe des
Pallières
Editeur :
Lui-même
2001

Commentaire

C'est un peu « la loi de Lynch », mais le jeu est irrésistible et particulièrement apprécié par les jeunes qui peuvent y jouer en grand groupe pendant des heures...



Matériel du jeu

- boîte carton
- 24 cartes personnages
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : communiquer

Taboo XXL

Pour 4 et + joueurs / 12 ans et +

Objectifs et durée

Simultané
Créativité
Réflexes
Jeu par équipes

45 minutes

Genre

Jeu de questions

Déroulement

« Maintenant avec Taboo, c'est 4 manières différentes de jouer :

- vous avez 1 minute pour faire découvrir un max de mots
- vous utilisez Gros Bill (peluche) en le faisant gesticuler pour que les autres découvrent les mots
- vous n'avez que 2 minutes et droit qu'à 15 mots pour en faire deviner un max
- papier et crayon, à vous de dessiner pour les faire trouver ! » (*descriptif éditeur*)

Commentaire

Quatre jeux en un, ou quatre phases de jeu si on suit le plateau de jeu.

Mais sans plateau, il est naturellement possible de ne jouer que sur un des quatre modes.

Possible encore d'inventer des mots à donner aux équipes plutôt que d'utiliser les cartes proposées.

Référence :

Auteur :
Brian Hersch
Editeur :
Parker
2006



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 252 cartes
- la peluche Gros Bill
- 1 sablier
- 3 pions
- 1 plateau de jeu
- 1 carnet de croquis
- 1 crayon
- 1 règle du jeu

Objectifs et durée

Coopération
Défoulement
Rires

30 minutes

Genre

Party Game

Description

Mieux vaut disposer de voix !..

Dans HysteriCoach, comme son nom l'indique, vous incarnez l'entraîneur plutôt hystérique d'une équipe de foot. Vous savez : celui qui reste sur le banc de touche, surveille ses joueurs et leur hurle des ordres à tout va. En fait, deux d'entre vous joueront le rôle de coach, tous les autres joueurs (et vous pouvez être jusqu'à 15 !!!) incarneront les footeux (ceux qui sont sur le terrain).

Bien que le jeu soit basé sur le thème du foot, il s'agit en fait d'un excellent party game ne simulant que très peu les actions d'un match de foot pour laisser place à l'excentrisme des coaches face à des joueurs aux noms farfelus qui s'emmêleront les pinceaux.

Un Brouhaha hilarant !..

Il faut bien se rendre compte que les ordres hurlés par les deux coaches sont simultanés et croisés car coach et joueurs se font face. Ce qui donne une ambiance et un brouhaha rarement vu dans un autre jeu.

Tout cela retrace quand même très bien l'ambiance délirante d'un stade de foot que ce soit au niveau du coach ou des supporters.

Référence :

Auteur :
W. Obert
Editeur :
Scibabs

Commentaire

Prévoir un moment pour relâcher la tension et retrouver le silence après le jeu...



Matériel du jeu

- boîte carton
- 1 règle du jeu
- 14 pions Footballeurs
- 2 pions Arbitre de touche
- 1 table jeu « terrain »
- 2 pions Ballon (un rouge un bleu)
- 1 dé à 6 côtés
- 25 cartes Schéma du jeu
- 18 cartes Equipe
- 12 cartes Footballeur

Jeux en boîtes : s'amuser

Saboteur

Pour 3 – 10 joueurs / 8 ans et +

Objectifs et durée

Déduction
Coopération
Blocage
Objectif secret

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

Le monde souterrain se partage en deux catégories : les "Chercheurs d'or" et les "Saboteurs" qui ne se différencient pas physiquement, puisque ce sont tous des nains..., mais par leur philosophie de vie...

Ces personnages ont en effet un objectif particulier à réaliser :

- les "Chercheur d'or" doivent relier, par un chemin ininterrompu, la carte Arrivée (avec le trésor) à la carte de Départ (avec l'échelle).
- les "Saboteurs", au contraire, ont pour contrat d'empêcher les "Chercheur d'or" d'atteindre leur objectif.

Au début de la partie, en fonction du nombre de joueurs, on mélange un certain nombre de cartes "Chercheurs d'or" à celles de "Saboteurs"... puis chaque joueur tire au hasard une carte personnage qui déterminera leur appartenance à un groupe et l'objectif de la manche.

Le but du jeu étant, pour les deux groupes, de se soutenir mutuellement en essayant de connaître, par les agissements des uns et des autres, le rôle de chacun.

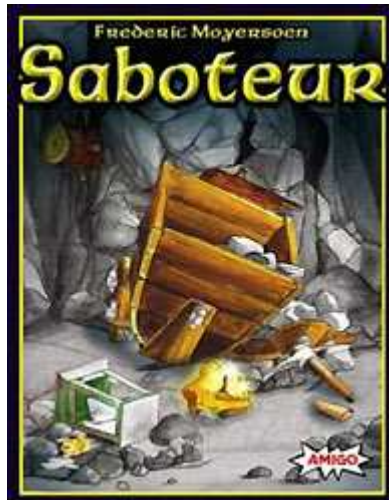
Si les "Chercheurs" atteignent le Trésor, ils gagneront des pépites d'or et les "Saboteurs" n'auront rien... Par contre, si les "Saboteurs" réussissent à empêcher les "Chercheurs" d'atteindre le Trésor, ce sont eux qui récupèrent des pépites.

Commentaire

Dans son fonctionnement, ce jeu ressemble au célèbre Loups-Garous

Référence :

Auteur :
Frederic Moyersoén
Editeur :
Amigo
2004



Matériel du jeu

- boîte carton
- 44 cartes Chemin
- 28 cartes Or
- 27 cartes Action
- 11 cartes Chercheurs
- 1 règle du jeu