

# *jeux de piste* et *grands jeux*



c a h i e r  
**cemea**

n° 239  
avril 2005

bulletin  
de l'association suisse  
des centres  
d'entraînement aux  
méthodes d'éducation  
active (cemea).  
Il traite de thèmes  
particuliers touchant aux  
domaines  
de l'éducation,  
de la pédagogie ou  
de l'animation,  
il propose des fiches  
techniques d'activités  
et présente  
les programmes  
des formations  
cemea.

53<sup>e</sup> année  
paraît trois fois l'an

---

*copie autorisée uniquement dans  
les limites d'une utilisation privée  
et avec claire mention de la source;  
pour une utilisation publique,  
l'autorisation de l'association suisse  
des cemea est requise.*

---

**rédaction  
administration  
abonnements**

cemea,  
11, route des franchises  
1203 genève

**composition typo  
et mlse en page**  
pierre porre

**édition  
et impression**  
médecine & hygiène  
case postale 456  
1211 genève 4

tirage  
1500 exemplaires

**é d i t o r i a l** *en piste!*

<b>introduction</b>	<b>3</b>
<b>pourquoi organiser un grand jeu</b>	<b>4</b>
<b>sécurité physique / sécurité affective</b>	<b>6</b>
<b>comment choisir un grand jeu</b>	<b>7</b>
<b>analyse d'un grand jeu</b>	<b>9</b>
<b>différents types de grands jeux</b>	<b>17</b>
a. les rallyes	17
b. les jeux de piste	21
c. les jeux avec prises	23
<b>pour quel public</b>	<b>26</b>
<b>les messages</b>	<b>27</b>
<b>quelles épreuves pour les grands jeux</b>	<b>35</b>
<b>conclusion</b>	<b>38</b>
<b>bibliographie</b>	<b>39</b>
<b>liste des cahiers disponibles</b>	<b>40</b>

*e n p i s t e !*



Ce cahier a pour objectif de vous guider dans l'organisation d'un jeu de piste. Ce type d'animation, pourtant très utilisée dans les camps, s'avère souvent décevant au niveau de la réalisation sur le terrain. En effet, la plupart du temps, c'est le manque de réflexion et de préparation avant le jeu qui mène à cette déception.

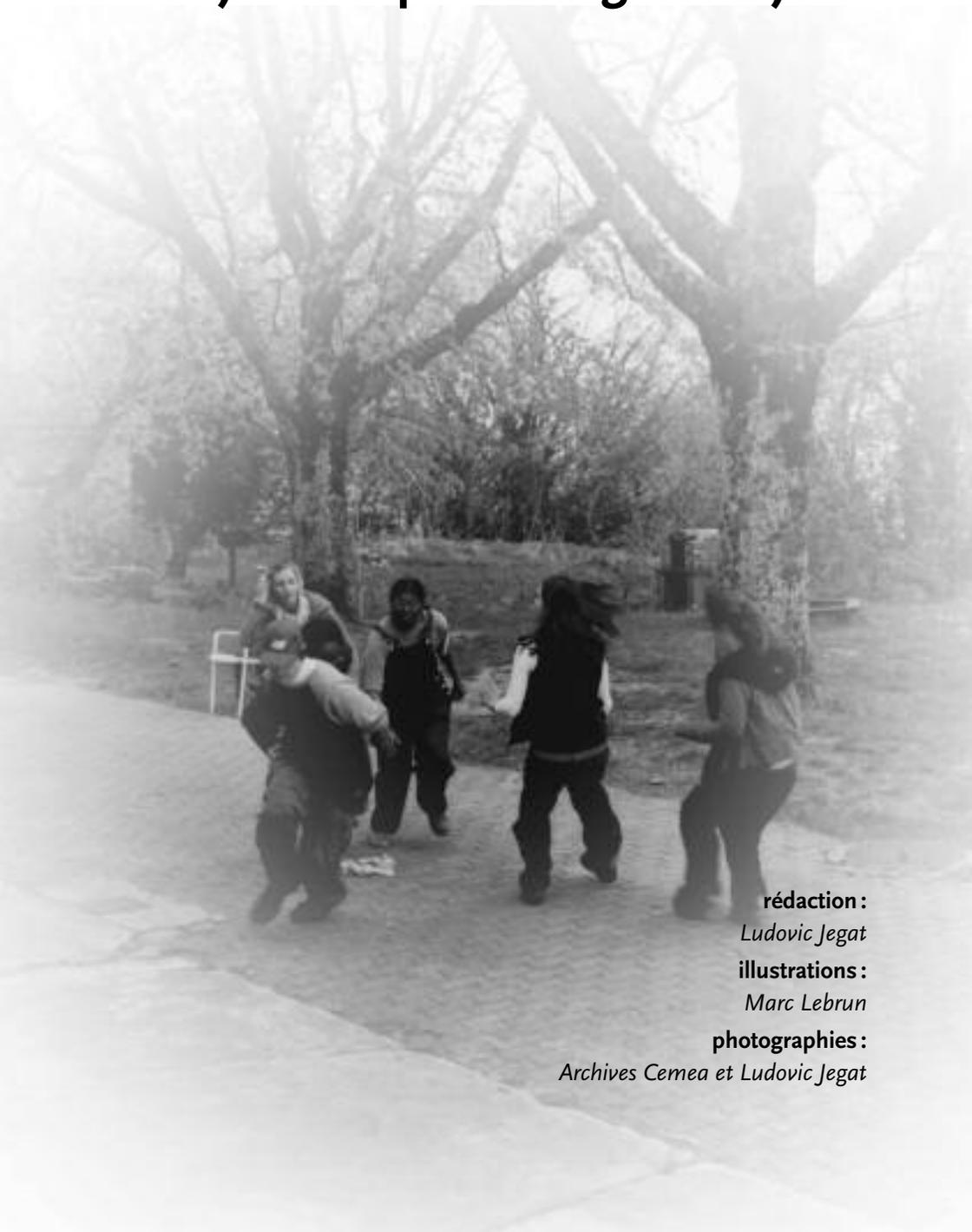
Ce numéro, largement inspiré d'un cahier cemea paru en 1996 mais épuisé maintenant, vous propose des outils pratiques mais aussi de réflexions pour vous permettre d'organiser un jeu de piste ou un grand jeu dans les meilleures conditions.

Du fil d'Ariane de la mythologie grecque aux cailloux du Petit Poucet en passant par les panneaux de signalisation routière, le jeu de piste est une invention millénaire. A vous d'inventer votre méthode pour découvrir un environnement, faire connaissance avec les autres...

Bonne lecture !

*Nadine Monney*

# jeux de piste *et* grands jeux



**rédaction :**

*Ludovic Jegat*

**illustrations :**

*Marc Lebrun*

**photographies :**

*Archives Cemea et Ludovic Jegat*

## introduction

Un camp de dix-douze ans, colloque du soir en présence du responsable de l'équipe, les enfants dorment du sommeil des justes.

Karine: «J'ai remarqué que les enfants étaient mous ces temps-ci, pas très motivés».

Lionel: «Qu'est-ce qu'on pourrait faire?»

Eloïse: «On pourrait faire un grand jeu.»

Tous: «Ouah, un grand jeu, c'est super compliqué à mettre en place, c'est long et en plus on n'a pas d'idées...»

Eloïse: «Ok, je sors mon cahier cemea et on voit ce qu'il raconte...»



## pourquoi organiser un grand jeu ?

On peut analyser l'intérêt des grands jeux pour les participants et pour l'équipe d'animation.

Pour faire court, on peut dire que les grands jeux permettent (la liste est non exhaustive) :

- de donner ou redonner du tonus aux groupes
- Souvent après quelques jours de fonctionnement, on a l'impression que la dynamique de camp est toujours là mais qu'elle ronronne, un grand jeu est alors un bon moyen d'insuffler à nouveau de l'énergie.
- de faire éclater les petits clans
  - de développer l'esprit d'initiative et la prise de responsabilité
  - de découvrir des lieux nouveaux
  - de faire connaissance avec les moniteurs et les participants
  - de découvrir un milieu (la mer, la montagne, la ville...)

Proposer aux participants un grand jeu, c'est leur proposer de partir à l'inconnu, de découvrir des lieux nouveaux, des situations nouvelles, un but commun à atteindre, la confrontation et la coopération avec d'autres.

C'est l'occasion de jouer à être quelqu'un d'autre (un pirate, un aventurier, un scientifique...) dans un environnement différent (une forêt habitée par les esprits, une mer déchaînée, une planète inconnue...) en utilisant tout son potentiel (les cinq sens, la logique, l'agilité, la vitesse, la réflexion...) afin de découvrir ou suivre quelqu'un (une cité disparue, un professeur loufoque...) pour solutionner une situation mystérieuse (une fusée s'est écrasée, le soleil est parti, les arbres se meurent...).

Une équipe d'animation proposera un grand jeu pour le challenge que cela représente. Il faudra imaginer la trame de l'activité, découvrir et s'approprier un espace, des lieux, choisir les épreuves et surtout être capable d'organisation et d'anticipation.

Il va permettre aux moniteurs d'exploiter pleinement leur potentiel.

Comme dans toute activité, il est important de cibler l'objectif du grand jeu. Quelle est mon intention, faire découvrir un lieu ? mettre en contact ?

Lorsque je connais mon objectif, je peux mettre les moyens en place pour l'atteindre.

Alors, pourquoi faites-vous ce grand jeu ? Ou, de tous les aspects possibles, quel est celui que vous voulez mettre en valeur ?

Exemples :

**Mon objectif :** faire connaître les moniteurs par les participants.

On peut dès lors organiser un rallye dont chaque poste sera tenu par un membre de l'équipe d'animation, qui peut se présenter par le biais d'une activité qu'il affectionne ou de son rôle dans le camp (infirmière, cuisinier...).

**Mon objectif :** faire découvrir la maison et ses alentours.

Lorsque les participants arrivent sur leur nouveau lieu de vie, un des premiers besoins est évidemment de le découvrir, et ce quel que soit l'âge des participants. Ainsi une piste tracée permettra aux participants de passer par la cuisine, découvrir le matériel d'animation, les moyens d'évacuation, l'épicerie, les limites, un endroit spécifique: une cabane, un grand arbre, un rocher, une rivière...

## sécurité physique / sécurité affective

L'organisation des grands jeux est dominée par des soucis de sécurité :

- L'habillement des participants est adapté aux activités qu'ils vont pratiquer et aux lieux dans lesquels ils vont évoluer.
- Des lieux sont à éviter : abords des grandes routes, carrières...
- Les zones de jeux deviendront progressivement familières aux enfants (ne pas commencer par un grand jeu qui se déroulerait dans un espace qu'ils ne connaissent pas). Les enfants avec ou sans vous sauront reconnaître les particularités d'un lieu (pentes, herbes hautes...).
- Les limites du terrain sont clairement précisées.
- Pour les plus jeunes, des passages seront obligés (ne pas quitter un sentier forestier) ; pour les plus grands, ils pourront avoir le choix.
- Le lieu de rassemblement, l'heure de fin du jeu, le signal sonore l'indiquant, seront parfaitement connus des enfants.
- Selon certains types de jeu, la fabulation n'est pas de mise et risquerait de semer le trouble chez les participants (difficile de faire la part des choses entre ce que me raconte « Barbe Bleue » et Patrick qui est la même personne. L'un me promet monts et merveilles et l'autre me demande de faire attention en traversant la route).
- Prévoyez une ou des pharmacies et un lieu fixe connu de tous. Il sera le refuge pour accueillir les fatigués, les lassés.
- Valorisez les participants en les encourageant.
- Soyez équitables et bannissez toutes formes de discriminations (gages dévalorisants), boucs émissaires.

- Afin de ne pas multiplier les complications, commencez simplement par des grands jeux qui ne font pas appel à trop de composantes ; tout comme les enfants doivent connaître les lieux progressivement, vous devez avancer pas à pas. Fixez-vous un seul objectif sur lequel vous voulez mettre l'accent.
- Si vous êtes un as en organisation de rallyes, concentrez-vous sur la fabrication. Et si vous êtes un conteur né, mettez un peu de côté cette particularité pour vous attacher cette fois-ci au côté organisationnel. Vous ne travaillez jamais seul et dans la préparation de ce type d'activité, la complémentarité de l'équipe est un sérieux gage de réussite.

## comment choisir un grand jeu ?

Quelques éléments qui vous aideront à choisir :

### **par rapport au lieu**

Il serait faux d'élaborer un grand jeu et d'essayer de l'adapter à l'espace dont vous disposez, c'est le lieu qui doit vous inspirer le grand jeu.

Le lieu doit donc permettre le bon déroulement de votre grand jeu. Difficile de se cacher dans une clairière, de suivre une piste dans une forêt trop dense.

Le lieu est le prérequis afin d'assurer une sécurité physique optimale aux participants ; on proscriera tous les endroits présentant un réel danger : carrières, abords des grandes routes, plans d'eau dangereux. De plus, il est important que les enfants s'approprient au fur et à mesure le lieu dans lequel ils vont jouer, leur permettant ainsi d'identifier les endroits dangereux, des points de repères (le grand chêne, le gros rocher...).

### **par rapport aux participants**

Qu'est-ce que je connais de mes participants ? Quelles sont leurs envies, leurs possibilités, leurs attentes ? Ont-ils déjà participé à de telles activités ?

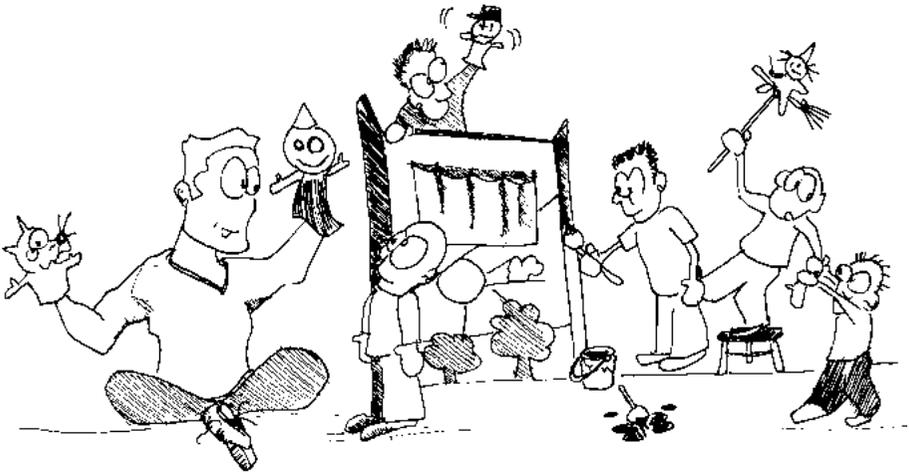
On ne commencera pas le séjour par un grand jeu trop ambitieux avant de bien connaître ses participants.

Il faudra procéder par étapes. Comme nous l'avons vu dans l'introduction, le grand jeu est une activité certes exceptionnelle mais qui, comme toutes les autres, comporte un ou des objectifs qui sont en lien avec la vie du camp. Ainsi une progression d'activités bien choisie pourra amener les enfants tranquillement à vivre un grand jeu.

### par rapport à l'équipe

Avez-vous une expérience des grands jeux? Sinon, ce n'est pas grave, il faut bien commencer un jour. Ne mettez pas la barre trop haute, un rallye type « la piste étoilée » peut être un bon moyen de se lancer. De même que pour les enfants, vous pouvez vous aussi vous essayer à plusieurs activités que l'on trouvera dans les grands jeux.

Une équipe puise sa richesse dans sa diversité et si Laetitia adore raconter des histoires, il y a de fortes chances pour qu'elle puisse se servir de l'une d'elles en guise de fil rouge du jeu; François adore le land art, il pourra sûrement commencer des jalonnements avec des enfants; Marc adore le théâtre de marionnettes, il pourra sûrement introduire cette activité durant le grand jeu.



# analyse d'un grand jeu

## 1. la préparation

Les rôles et fonctions de chacun doivent être clairement définis. Il n'est pas superflu pour certains jeux de noter ces informations, afin d'éviter les incompréhensions et les interprétations libres d'attribution de points, de règles d'épreuves.

Comme toute bonne préparation de grand jeu, il est souhaitable qu'une personne assume la responsabilité du grand jeu. Il s'agira de superviser l'avancée du grand jeu : quelles épreuves ? Viabilité du tracé ? Quelle fabulation ? quels objectifs ?

### *les règles*

Afin d'éviter au maximum leurs transgressions, chaque fois qu'il est possible on peut choisir d'associer les enfants à leurs élaborations. En outre, des règles claires et simples facilitent la compréhension. Elles peuvent être affichées sur le parcours et/ou sur la feuille de route.

Montrez plutôt qu'expliquer.

### *le matériel*

Inutile de dire qu'il doit être prêt avant de commencer le jeu. Cependant et comme pour toute activité, vous aurez pris soin de lister le matériel dont vous avez besoin, celui dont vous disposez, celui à acheter...

### *l'espace*

Repérer l'espace est un prérequis afin d'assurer la sécurité physique des enfants. Un fil de fer barbelé, un trou dans le sol, un essaim de guêpes, une route sont autant d'éléments à prendre en considération.

Ce repérage permettra aussi d'aménager le lieu en fonction du nombre de participants, et bien sûr d'utiliser toutes les potentialités du lieu.

Ce repérage doit avoir lieu suffisamment avant le jeu car il permettra en outre :

- de choisir le point de départ et d'arrivée,
- de voir si vous devez délimiter le terrain (cordes tendues, plots...),

- de déterminer le nombre de pistes que vous pourrez tracer,
- de déterminer l'emplacement des postes fixes (là où il y aura des activités).



## 2. concevoir le document de suivi

Pour certains grands jeux, il est essentiel de connaître la position des équipes en permanence. Sur ce document, chaque encadrant saura où en sont les équipes (quels endroits, quelles épreuves, quelles activités...).

La préparation de ce document est primordiale car elle permet de voir si la structure du jeu fonctionne. Quoi de plus désagréable dans un rallye que de s'apercevoir que trois équipes attendent au même poste, pendant qu'un moniteur s'impatiente ailleurs depuis une heure !

### 3. sensibiliser ou fabuler

Un grand jeu commence dès son annonce. Travailler en équipe pour un jeu exceptionnel puis réunir les enfants pour leur dire: «Ok, on va faire un jeu», «deux équipes de cinq», «on a caché le goûter, il faut le retrouver» serait bien dommage pour les moniteurs et les enfants.

La sensibilisation pourra revêtir des formes diverses: affiches, cartons d'invitation, annonce à la radio, sketch, énigmes à résoudre, une vidéo...

On peut dire que plus la sensibilisation sera soignée, plus la motivation des participants sera grande.

Les fabulations du type «un enfant a été enlevé» ou «un fou dangereux s'est évadé» sont à proscrire, elles n'apportent rien sur le plan pédagogique et risquent de provoquer un climat malsain chez les enfants.

Attention tout de même, la fabulation est une «mise en bouche» et il faut évidemment que, derrière, le jeu soit à la hauteur des ambitions annoncées.



#### 4. quel rythme?

Comme nous l'avons vu, il dépendra de la tranche d'âge des enfants et sera en adéquation avec leurs besoins et leurs possibilités. De même que pour une veillée, vous pouvez établir une courbe d'intensité dans les activités proposées. Pensez bien à alterner les types d'activités que vous allez proposer, en vous efforçant de trouver le parfait dosage : intensité, type d'activités (sportives, créatrices...) et, bien sûr, l'intérêt des participants.

Plus les enfants seront acteurs, plus le jeu sera rythmé; attention dans le déroulement (voir document de suivi) à ce qu'une équipe ne reste pas 25 minutes à jouer pendant que les autres la regardent. De même, sur les jeux types prises, évitez les éliminations systématiques. Un enfant qui regarde suite à une exclusion n'est pas acteur.

S'il y a une dominante sportive dans votre jeu, ménagéz des pauses; vous pouvez par exemple susciter chez les participants une réorganisation de leur stratégie. Si des animateurs suivent une équipe, ceux-ci doivent s'assurer de la participation, de la motivation, du découragement de chacun.



## 5. quel thème

Un grand jeu s'appuie sur un thème qui servira de fil rouge. Les choix sont plus que multiples : l'histoire, les sciences, le sport, la mythologie, le lieu, le cinéma...

Comme dans une dissertation, il y aura une introduction (la sensibilisation), un développement (les différentes épreuves ou postes) et une conclusion (la fin du jeu).

De même que l'on aura soigné l'introduction (la sensibilisation), on s'attachera à soigner la fin du jeu.

Suivant le type de jeu, le thème n'est pas indispensable mais il contribue néanmoins à créer un moment exceptionnel.

## 6. constituer les équipes

C'est toujours un moment délicat, car dans l'excitation, il est difficile de séparer les copains ou de mettre des enfants ensemble qui ne s'apprécient pas. Plusieurs solutions s'offrent à vous.

Les participants choisissent (ils sont libres de voir avec qui ils vont jouer). Intéressant mais attention cela peut prendre des heures de constituer les équipes.

Par le hasard (en utilisant les innombrables chaînes (des yeux, des prénoms...), en distribuant des cartes et on regroupe les paires ou les trios (toutes les cartes bleues ensemble, tous les lions ensemble...).

Par l'animateur qui veillera à panacher les équipes en fonction de l'âge des participants, ainsi que leurs centres d'intérêts. Si une équipe n'est constituée que de petits sportifs, ils risquent fort de s'ennuyer lors des épreuves d'expression corporelle.

Je n'ai pas de solutions miracles pour que tous les joueurs et joueuses soient satisfaits à cent pour cent de leurs partenaires. Cependant en s'ap-

puyant sur toutes les manières de constituer les équipes, on peut essayer de satisfaire le plus grand nombre.

Exemple : en distribuant des cartes à tout le monde et une fois les groupes constitués, on peut (si on sent qu'il y a des mécontents) proposer aux groupes « d'échanger » un joueur avec une autre équipe.

Néanmoins, on peut aussi espérer qu'une fois le jeu lancé, la frustration laisse place à l'excitation du jeu.

Pensez également, si vous avez le temps, à l'identification des différentes équipes, un signe distinctif permettra de distinguer les pirates des corsaires, une activité manuelle pourrait être utilisée en ce sens (pompons, bracelets brésiliens...). La première activité pourrait permettre aux joueurs d'inventer une chanson, un cri de ralliement, bref de tranquillement rentrer dans la peau de leur personnage.

La richesse des équipes et des moments vécus tient souvent à la diversité des membres qui la composent.

## **7. explication des règles**

Comme on l'a vu au point 1, elle devra être rapide et claire. Pensez aux questions que se posent les participants :

Quel est le but du jeu ?

Les moyens dont je dispose.

Ce que je n'ai pas le droit de faire...

Inutile de présenter dans le détail toutes les règles inhérentes à chaque poste ou épreuve (elles pourront être spécifiées lors de l'épreuve).

Laissez la possibilité aux participants de poser des questions avant de les laisser s'égailler dans la nature.

## 8. arbitrage

Une fois les règles explicitées, l'arbitre ou les arbitres veilleront à être équitables.

Un arbitre est avant tout un moniteur qui veillera, au-delà du respect des règles, à l'ambiance et à la participation de chacun. A ce propos, l'arbitre se doit également de valoriser les participants avec des encouragements du type « allez les bleus, les rouges sont forts, mais vous ne vous laissez pas abattre », etc.

En fonction des groupes que vous recevrez dans vos postes, adaptez les règles aux possibilités des participants. Ne demandez pas à un petit de sept ans la même chose que vous demanderiez à un plus grand.

Suivant les jeux, les enfants peuvent arbitrer également.

## 9. qui a gagné

Si l'on parle de rallye, il est important que les équipes connaissent l'avance qu'elles ont sur les autres ou le retard à rattraper. Plusieurs systèmes s'offrent à vous :

- Affiches ;
- Niveau d'eau dans une bouteille (au fur et à mesure du succès d'une équipe, on remplit la bouteille) ;
- Objets ou éléments accumulés (des branches, pierres, ou objets en fonction du thème retenu).

Outre leur originalité, les supports de scores doivent être visibles et permettre aux équipes de se situer par rapport aux autres.



## 10. la fin

Généralement, le grand jeu se termine par un regroupement final, comme il a commencé. A cette occasion, on promulgue le classement des équipes, on présente des réalisations des groupes (scénettes, chants, dessins, sculptures...).

Il est important de reffermer l'aventure que nous avons vécue ensemble, le retour à la réalité doit se faire en douceur et pas d'une façon abrupte.

Les réalisations des groupes pourront décorer les murs de la colo.

Si un lutin s'est présenté aux enfants pour leur expliquer que son totem a disparu, il sera bien mal vu s'il ne revient pas remercier les participants de l'avoir retrouvé.

## différents types de grands jeux

Au détour des différents ouvrages traitant de la question et des pratiques personnelles de chacun, nous nous sommes aperçus qu'un grand jeu pouvait avoir plusieurs noms différents; nous avons retenu les appellations suivantes :

### a. les rallyes

Ils sont à l'origine des compétitions sportives où les concurrents, la plupart du temps des automobilistes, partis de points différents, devaient rallier un lieu déterminé. L'aspect rapidité et dominante sportive s'est atténué au bénéfice d'une succession de petites épreuves et de déplacements.

Les joueurs sont divisés en plusieurs équipes et doivent accomplir un trajet, sous la forme d'un circuit ou celle d'un parcours allant d'un lieu à un autre.

Les postes sont tenus par des animateurs ou des joueurs.

La durée d'un rallye peut varier suivant l'âge des joueurs, de la demi-journée ou soirée à la journée complète. Il faut au moins trois équipes de deux à dix joueurs, avec la possibilité de se déplacer d'une manière autonome.

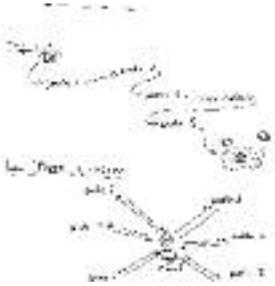
Le rallye nécessite de nombreuses personnes disponibles pendant le jeu, mais pas forcément sur toute la durée. (Il serait stupide qu'un moniteur reste trois heures au même endroit à attendre des équipes, pendant que les autres moniteurs, en surnombre, battent la campagne.)

Toutes les équipes possèdent le même statut et le même but. Une équipe se caractérise par son statut, qui comprend :

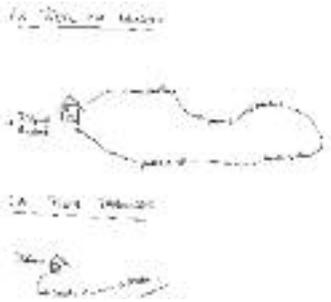
- sa composition : le nombre de joueurs (égal d'une équipe à l'autre), la répartition par âge, par centre d'intérêt...
- ses moyens d'actions : les modalités fixées à l'équipe pour parvenir au but son but : ce qu'elle doit faire pour gagner (accumuler des objets, des points...).

On pourra opter pour plusieurs formes de parcours, les plus répandues étant :

**La piste en boucle** (le départ et l'arrivée sont le même endroit), elle est adaptée pour découvrir la maison et ses environs.



**La piste parcours** (on va d'un point A à un point B) adaptée pour se rendre d'un endroit à un autre qui peut être un étang où l'on va se baigner.



**La piste étoilée** (le départ et l'arrivée sont le même endroit mais les joueurs repassent toujours par le lieu central), adaptée également pour découvrir la maison et ses environs. Le point de départ peut être un jeu de plateau. Il propose des épreuves successives à partir d'un point central où est situé le plateau de jeu (la salle à manger, dehors, un lieu « magique »...).

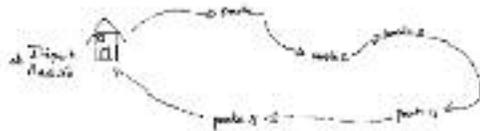
Les équipes se présentent chacune son tour à la table de jeu, lancent un dé et font avancer leur pion d'autant de cases. Chacune d'elles (les cases)

renvoie à une activité, à un malus (épreuve supplémentaire – évitez de laisser les équipes inactives: cases du type «vous passez trois fois votre tour»...), à un bonus (aide ponctuelle: un indice par exemple).

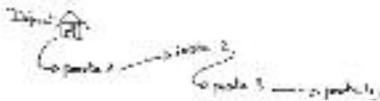
La première équipe arrivée au bout est déclarée vainqueur.

Les contenus du jeu de l'oie sont multiples et variés, on peut choisir un fil rouge (un thème récurrent: le cinéma, la musique, les animaux...).

### LA PISTE EN BOUCLE



### LA PISTE TRACÉE



## rappel

Quelle que soit la forme de parcours que vous choisissiez, veillez à vous poser les bonnes questions :

Quel est le nombre d'encadrants disponibles ?

Départs des équipes différés ? Dans ce cas, les arrivées seront différées aussi (avez-vous pensé à accueillir les premiers arrivés et à faire patienter ceux qui partent en dernier ?).

Quel est mon objectif ? Quel est le parcours qui y répondra le mieux ?

Quel temps ai-je à disposition pour préparer le rallye ?

Quel temps ai-je à disposition pour l'activité ?

Que sais-je des participants ? : attentes, intérêts, capacités.

Quelles sont les compétences de mes moniteurs (sportives, artistiques...)?

### autres points importants

Certaines pistes permettent d'avoir une surveillance accrue (la piste étoilée). Au cours de votre séjour, c'est l'occasion de tester diverses pistes en fonction de l'âge des participants, de leur degré d'autonomie, de leur habitude de ce type de jeux.

Il est toujours possible de trouver des solutions qui vous simplifient la vie, par exemple pour la piste étoilée, toutes les équipes partent en même temps, mais leur feuille de route est établie à l'avance solutionnant ainsi les problèmes liés aux attentes.

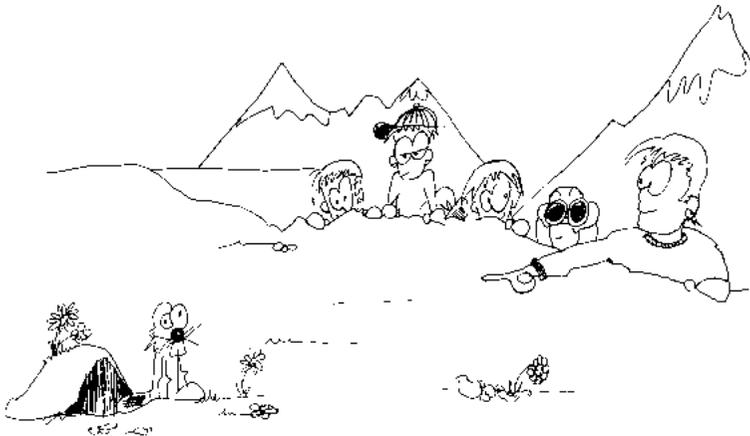
Vous pouvez également organiser une activité collective (préparation du goûter, fresque...) qui solutionnera les attentes pénibles.

Une fois votre piste choisie vous pourrez vous focaliser sur les épreuves ou postes que vous allez proposer :

Que voulez-vous que vos participants découvrent ?  
(Une rivière, un étang, un monument...)

Que voulez-vous que vos participants fassent ?  
(Des activités sportives, de la cuisine, des activités créatrices...)

Que voulez-vous que vos participants observent ?  
(Une fourmilière, une forêt...)



## b. les jeux de pistes (souvent appelés « Chasses au trésor »)

Ils sont à la fois un jeu de déplacement, dans un milieu donné, et une activité qui doit permettre de découvrir et d'utiliser ce milieu.

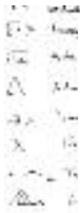
Plusieurs équipes suivent une ou plusieurs pistes d'un point de départ à un point d'arrivée. Le but du jeu consiste à trouver la bonne piste et les postes fixes (points de passage obligés, qui proposent des épreuves diverses) prévus tout au long du parcours, puis d'arriver avant les autres équipes.

La piste est tracée auparavant par les animateurs ou une équipe. Le reste du groupe doit suivre cette piste jusqu'à son but. Les joueurs peuvent être partagés en équipes qui partent sur une période décalée ou sur des pistes légèrement différentes.

Les joueurs doivent repérer les signes qui leur permettent de progresser ; ils ne sont pas facilement décelables. Contrairement au rallye, le parcours est fléché.

Tout au long de leur parcours, ils trouveront des messages secrets à déchiffrer.

### signes possibles



**direction à suivre**

**obstacle à éviter**

**message à trois pas**

**attendre ici**

**attention danger**

**direction à éviter**

**faire demi-tour**

**tourner**

**camp dans cette direction**

Ces signes sont récurrents dans la plupart des jeux de piste et vous pouvez bien sûr vous en inspirer. Il y a néanmoins une foule d'autres possibilités pour tracer une piste qui ne nécessiteront pas une connaissance préalable.

Pendant longtemps, on utilisait des jalons réalisés avec du papier, des enveloppes ; pour des raisons esthétiques et écologiques, je préfère nettement l'utilisation de matériaux trouvés dans la nature.

Ainsi un amas de cailloux, des branches pour indiquer une direction, des feuilles piquées sur une branche, des pétales de fleur, de la farine (que l'on peut colorer) ou bien une trace à la craie, sont autant de moyens de signalisation qui privilégieront le site.

Evidemment vous trouverez des signes tout faits et pas facilement déplaçables (un pont, une croix, un arbre particulier...).

Au fur et à mesure de leur avancée, les participants découvriront un trésor enfoui, un lieu secret (l'emplacement d'un barbecue pour le repas du soir).

### **Quelques règles de base :**

- Convenir d'un signal sonore qui obligera toutes les équipes à rejoindre un point précis.
- Le signe est toujours à gauche dans le sens de la marche.
- Il y a obligatoirement un signe tous les ... mètres (se mettre d'accord sur l'espacement des signes).
- La position du signe doit être adaptée à la taille des enfants.
- Quels que soient les signes que vous allez utiliser, munissez les participants d'un document qui référencera les signes qu'ils trouveront (dessin explicatif des signes).
- Si vous utilisez d'autres types de marquage (laine, bouts de tissu...), veillez à nettoyer toute la piste après la fin du jeu.
- Avant le début du jeu de piste, il est impératif de vérifier le parcours pour s'assurer qu'aucun élément n'a été modifié (signes qui ont disparu...).

Enfin, pour conclure, adaptez la difficulté du jeu de piste en fonction de l'habitude ou non des participants pour ce type d'activité.

Pour les plus petits, on songera à baliser la piste avec des ballons de baudruche ou des objets, par exemple des petites voitures (ils jouent avec, donc ils les reconnaissent) posées le long du chemin ; on peut aussi faire une piste avec des couleurs (une équipe suivra des signes jaunes, l'autre rouges).

Les jeux de pistes demandent une grande qualité d'observation et, dans le cas des signes à suivre, on suscite chez les participants le sens de la vue. On pourrait imaginer d'associer des signes sonores aux signes visuels. Une personne se cacherait des participants et les dirigerait avec un son particulier (appeau, sifflet, flûte...).

On imagine là les possibilités qui s'offrent au vu des sens restants. Pourquoi, par exemple, ne pas baliser une partie de la piste avec des choses à toucher pour trouver ou continuer son chemin ? On pourrait, par exemple, à l'intersection d'un chemin, bander les yeux d'un participant et le guider pour qu'il touche différentes matières (la direction à suivre serait indiquée par la matière la plus douce) ou alors reconnaître l'écorce d'un arbre...

### **c. les jeux avec « prises »**

Ils sont basés sur une confrontation directe entre deux ou plusieurs équipes, avec plusieurs variantes :

- A doit attaquer B, en franchissant la ligne défendue par C
- A doit franchir une ligne défendue par B (douaniers et contrebandiers)
- A et B cherchent le même trésor et doivent s'éliminer
- A, B et C s'attaquent et se défendent mutuellement (poules, renards, vipères)
- Le camp A attaque le camp B, qui se défend
- Le camp A doit s'emparer d'un objet défendu par le camp B

Un classique qui marche :

### le sagamore

But : capturer le sorcier du camp adverse.

Moyens :

- prendre le plus possible de vies à l'autre camp et les remettre à son sorcier,
- découvrir la fonction des adversaires et communiquer ces renseignements à son sorcier.

Joueurs : à partir de 12 ans, de 24 à 50

Lieu : terrain boisé, de 200 à 500 m de côté, bien délimité, comportant beaucoup de cachettes.

Matériel : des plots ou corde pour délimiter le terrain, des petits cartons sur lesquels on marquera les rôles des joueurs.

Mise en place du jeu :

Après avoir pris connaissance des limites du terrain (en faisant le tour avec eux et en l'ayant délimité auparavant), les joueurs se divisent en deux camps. Ils se réunissent séparément, chaque camp dans la moitié du terrain qui lui est attribuée.

Les joueurs de chaque équipe se répartissent les rôles suivants :

1 Sagamore par camp de 12 à 15 joueurs (2 ou 3 si l'effectif est plus important)

1 Sachem par camp de 12 à 20 joueurs (2 par camp de plus de 20 joueurs)

2 Agents secrets par camp

1 Sorcier par camp

des Chasseurs : au moins 7 par camp

Chacun reçoit un carton sur lequel est écrit son rôle et le rappel des prises :

- **Sagamore** prend Sachem et Chasseur,
- **Sachem** prend Agent secret et Chasseur,
- **Agent secret** prend Sagamore et Chasseur,
- **Chasseur** prend Sorcier.

Un fois les rôles distribués, les équipes cachent leur sorcier et décide des tactiques à adopter. Le jeu peut commencer. Afin de reconnaître le sorcier, on peut, par exemple, le maquiller.

Règles du jeu :

- Pour un Sagamore, un Sachem et un Agent secret, le sorcier dispose d'une vie de rechange. Par tranche de 10 chasseurs, 5 vies de rechange.
- Durant la partie, le sorcier récupère également des vies prises à l'adversaire par les chasseurs de son équipe.
- Lorsque deux joueurs se touchent, ils s'affrontent en duel en montrant leur vie (carton plié en deux), qu'ils ouvrent en découvrant ainsi leur rôle respectif.
- Le joueur à qui l'on a pris la vie, pour pouvoir continuer à jouer, doit en rechercher une autre auprès de son sorcier.
- Le Sagamore, le Sachem et l'Agent secret n'ont pas le droit de donner directement à leurs partenaires une vie prise à l'adversaire sans passer par le Sorcier.
- Ces trois personnages (Sagamore, Sachem, Agent secret) ne doivent pas garder plus de trois vies prises à l'adversaire sans les porter à leur sorcier.
- En cas de duel entre deux joueurs, ils ne peuvent être touchés ou suivis, immédiatement après, par un troisième : ils ont le droit de s'éloigner.
- Le Sorcier ne doit jamais changer de place.
- Chacun doit garder le même rôle pendant toute la partie.

Le jeu se finit lorsque le Sorcier a été capturé.

On peut aussi, après un temps déterminé de jeu, compter les vies obtenues par chaque camp.

Ce jeu est une parfaite illustration de ce que peuvent être les jeux avec prises. Vous avez le schéma de base afin qu'il fonctionne, libre à vous de modifier les règles, de rajouter un jet de dés par exemple afin de savoir qui gagne le duel, de changer le nom des personnages. Les combinaisons sont multiples.

## **pour quel public ?**

Les tranches d'âge choisies sont une généralité pour s'y retrouver, vous connaissez bien votre public et êtes à même de cerner ses besoins et ses possibilités.

Comme nous l'avons vu dans l'introduction, l'accent est mis sur la participation d'une équipe; il semble donc difficile d'y intéresser les plus jeunes (quatre-six ans), notamment pour les grands jeux avec prises (qui font appel à des stratégies). De plus, les activités à cet âge doivent être courtes. Pour ce qui est des jeux de pistes et des chasses aux trésors, vous ne rencontrerez aucun problème pour adapter le niveau de difficultés à votre jeune public. Cependant, pour eux, on pourra porter notre attention sur la mise en scène, l'ambiance créée donnera le caractère exceptionnel à l'activité.

Pour les sept-huit ans, au niveau physique, on notera un besoin de vitesse, d'adresse, de compétition, de se dépenser. Sur le plan social et affectif, on mettra en avant leur besoin de confrontation les uns aux autres (Olympiades...).

A partir de neuf ans, le besoin d'appartenance à un groupe de copains devient important; on pourra commencer à mettre en place des stratégies d'équipes (jeux avec prises).

Pour ces tranches d'âge, faites très attention au besoin de justice (règles claires...).

Chez les plus grands, il ne faut pas négliger non plus le besoin de prendre des responsabilités, des initiatives: les grands jeux pourront prendre alors la forme d'enquêtes, de recherches, d'expression.

On voit bien ici que ces grands jeux peuvent se décliner en fonction des spécificités du public auquel ils s'adressent.

Une équipe d'animation qui connaît bien son public a toutes les chances d'opter pour le grand jeu qui répondra au mieux à ses souhaits et à ses capacités.

Ces activités font appel à tellement de composantes (lieux, activités, nombre d'équipes...) qu'il est à chaque fois possible d'en adapter une ou plusieurs à son public.

A force d'essais, vous trouverez le subtil mélange qui vous assurera la réussite. En résumé, on peut dire que vous pouvez proposer des grands jeux à n'importe quel public, dès l'instant où vous aurez identifié les besoins et les capacités des enfants.

# les messages

Recevoir et décrypter un message est souvent le premier moment où les participants seront acteurs. La forme que revêtiront les messages sera en rapport direct avec le thème de la fabulation retenue (si vous êtes censés être sur Mars, ne donnez pas un message inscrit sur un parchemin).

## les codes possibles

*Jouons avec les lettres*

- Présenter le message sur un buvard, à lire dans une glace
- Relier tous les mots,
  - soit dans l'ordre normal :

**Letrésorestcachéprèsdelafontaine**

- soit en commençant par la fin :

**eniatnofaledsrèpéhactserosérteL**

- Couper les mots en un endroit inhabituel :

**Let ré sore stca chép rèsd ela fo nta ine**

- Intercaler une lettre, toujours la même, entre les lettres des mots :

**Lae ataraéasaoar aeasat acaaaca haé aparàeas adae alaa faoanataaaianaea**

- Intercaler un mot inutile sur deux :

**Le bûcheron trésor dans la est caché près du de la mère charrette fontaine**

- Présenter le message écrit :

– En carré

LETRESOR  
ESTCACHE  
PRESELA  
FONTAINE

– En losange

TI  
ENSS  
IJALLA  
ISACHETE  
RDESTOMATE  
SDESPOIR  
ESETUN  
ELAM  
PE

– Par codes

Avocat

La lettre A = la lettre K

Elle aime

La lettre L = la lettre M

Déesse

La lettre D = la lettre S

Cassis

La lettre K = 6

Pour ces codes, prévoir un document de concordance ou outil de décodage, par exemple deux ronds en papier de diamètres différents. Sur chacun des ronds vous inscrivez les 26 lettres de l'alphabet. Vous les fixez avec une attache parisienne. Une fois le code trouvé, il ne vous reste plus qu'à décoder le message.



Dans ce cas, la clé du code est donnée par la phonétique du mot : « avocat » pour « a vaut k ». On écrit *avocat* mais on suscite chez les participants la compréhension du code *a vaut K*.

### *Jouons avec les chiffres*

L'exemple le plus simple  $A = 1$   $B = 3$  .....  $Z = 26$

Vous aurez compris qu'à partir de ce codage par chiffres, une multitude de possibilités s'offre à vous en fonction des possibilités et de l'habitude des participants.

La clé du message peut être contenue dans la signature de ce dernier.

Exemple :

Si l'on décide d'ajouter le chiffre 3 au rang des lettres dans l'alphabet, nous aurons :

$A = 1+3$   $B = 2+3$  .....  $Z = 26 + 3$

La signature du message sera :

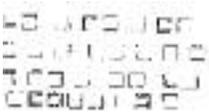
Signé : Zaza = 29.4.29.4

*Jouons avec d'autres types de messages*

Les lettres utiles à la composition du mot sont données par des coordonnées type bataille navale, le F se situe en (1,0) et ainsi de suite pour les autres lettres.

		S O R T I E					
		0	1	2	3	4	
E N T R É E	0	A	B	C	D	E	F = (1.0)
	1	F	G	H	I	J	U = (4.0)
	2	K	L	M	N	O	Y = (4.3)
	3	P	Q	R	S	T	E = (0.4)
	4	U	V	X	Y	Z	Z = (4.4)

*Autre exemple :*



Solution du message codé:  
Le trésor est caché près de la fontaine

*La grille*

On peut écrire un texte, à première lecture complètement incohérent, et au moyen d'une grille faire ressortir les informations nécessaires à la poursuite du jeu.

LES AUT TRES OREST PER CEDANS  
 LACACHE NUIT PRES DUBOIS JOLIDE  
 MON ENFANCE LA HAUTS SUR LE PRE  
 DE FONTAINE BLEAU CESTS SUPERBE



Après apposition de la grille sur le texte, le message apparaît (en cachant le texte superflu) :

LE TRES OREST  
 CACHE PRES DE  
 LA  
 FONTAINE

Bien sûr la grille elle-même peut être à chercher.

*La tirette*

Le groupe reçoit la feuille ci-dessous et découpe le message suivant les lignes verticales ; en déplaçant ces bandelettes dans le sens vertical, on obtiendra le message en clair. La numérotation des bandelettes sert à éviter de les mélanger lors de la reconstitution du message et n'est pas une codification supplémentaire.

Problème :



solution :



### *L'encre sympathique*

C'est une encre incolore sur le papier, mais que la chaleur ou certaines influences chimiques rendent visible.

Le principe est simple, vous écrivez sur du papier ordinaire avec une plume, un cure-dent (etc.) dans du jus de citron, une boisson au cola, de la limonade (et vraisemblablement plein d'autres jus à tester). Laissez sécher et approchez la feuille d'une source de chaleur (chauffage, ampoule) et le message apparaît.

Procédez à des essais afin d'être sûrs que ça fonctionne.

### *Le ballon de baudruche*

Prenez un ballon, gonflez-le

écrivez le message dessus

dégonflez-le

cachez-le

la personne qui le trouve doit le gonfler afin que le message apparaisse

### *Les énigmes*

Elles passionnent toujours autant les enfants et ont leur place également dans les épreuves à proprement parler.

«Sept nains se trouvent sur un bateau. Tous sautent à l'eau et montent sur un radeau. Six ont les cheveux mouillés mais pas le septième. Pourquoi? *Parce qu'il est chauve.*»

«Moi, on m'entend mais on ne me voit pas. En revanche, on voit mon compagnon mais on ne l'entend pas. Qui sommes-nous? *Le tonnerre et l'éclair.*»

Vous trouverez pas mal d'énigmes dans la presse jeune, commencez à les collecter car vous serez surpris par l'aptitude des enfants à trouver rapidement les solutions.

### **petit rappel**

On le voit bien la mine est inépuisable et à lui seul le chapitre des messages mériterait un livre. Ce n'est qu'en jouant beaucoup à décrypter les messages que l'on y prend goût. Vous pouvez dès lors introduire ce type d'activités pour présenter le menu, une soirée...

Rompus à cet exercice, les participants pourront connaître une multitude de codes et en expérimenter de nouveaux, voire en inventer avec votre aide.

Support des messages : on peut écrire un message sur autre chose qu'une feuille de papier : un galet, un morceau de tissu...

Nous avons donc vu plusieurs types de messages et de codes. Voyons maintenant ensemble leur présence dans certains types de grands jeux.

### **à quel moment introduire un message dans un grand jeu ?**

Généralement le premier message arrive dès le début du grand jeu, afin d'indiquer une piste à suivre, des indications sur les objets à prendre, les rôles à jouer... Attention cependant à ce qu'il ne soit pas trop difficile à décrypter ceci afin d'éviter les découragements et la lassitude.

Dans le cours du jeu, outre la fonction de délivrer des informations, il permettra au groupe de souffler un peu.

Attention de ne pas coder les informations liées à la sécurité physique et affective (par exemple « Attention à ne pas traverser la grande route »).

## **où, comment cacher les messages ?**

Outre les variantes habituelles des enveloppes (rouleau de papier placé dans un tube, feuille scotchée sous un banc), il est possible de soigner la recherche elle-même des messages.

Un exemple, la photo ou le dessin :

Il s'agira pour l'équipe qui recherche le message de trouver l'endroit où se tenait le photographe ou le dessinateur pour réaliser son œuvre. On imagine par exemple une photo prise d'un point de vue que l'on trouve souvent en Suisse. Faites bien attention à prendre cette photo d'un endroit facilement reconnaissable, par exemple lorsque vous ferez le tour des lieux avec les enfants, ou bien lors d'une balade « Vous voyez, d'ici on voit très bien le rocher de Naye ».

Une variation peut être la description : « Le message est caché à l'endroit d'où l'on a une vue imprenable sur... »

Les participants peuvent utiliser une boussole pour trouver un message ou le lieu où il est caché. Je pense bien sûr aux courses d'orientation et, dans ce cas, pour les plus grands, on peut utiliser une carte topographique.

### **petit rappel**

Il existe là encore une multitude de possibilités de cachettes pour les messages, votre inventivité et votre connaissance des lieux vous seront de précieux atouts. Mais l'important est que les messages soient découverts ! Mettez-vous à la place de ceux qui vont chercher, faites tester par des personnes les cachettes, votre description, vos photos.

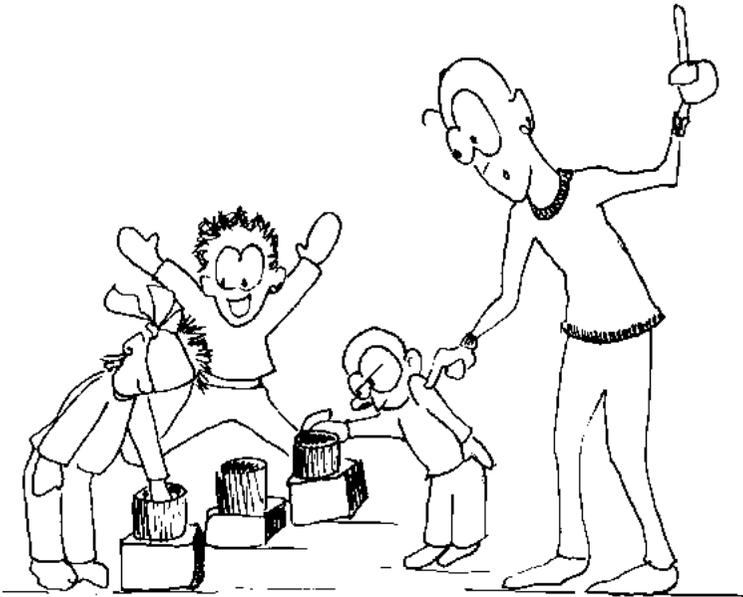
Afin d'être sûr que tous les messages importants au bon déroulement du jeu aient été trouvés, vous pouvez convenir d'un endroit, d'une heure fixe où les participants pourront recevoir une aide. Suivant le type de grand jeu, il peut y avoir un endroit fixe, refuge pour tout le monde (lassitude, fatigue, aide à résoudre quelque chose, encouragement...).

## quelles épreuves pour les grands jeux ?

Il y a une multitude d'activités que vous connaissez qui peuvent être transposées dans les grands jeux.

Un grand jeu se déroule sur une période plus longue que d'habitude. Il est primordial de veiller à la diversité des activités proposées. Cette diversité ne s'arrête pas au rythme mais s'étend aussi au type d'activités proposées et leur adéquation avec l'objectif visé (cf. l'introduction).

Si l'un de vos objectifs est la découverte de la forêt environnante et que l'essentiel de vos activités se résume à faire des dribbles avec un ballon, un tir à la corde, un Kim du goût et inventer une chanson, il y a fort à parier que, certes, les enfants se seront bien amusés, mais que l'objectif initial qu'était la découverte de la forêt ne soit pas atteint.



Finissons-en avec les questions typiquement scolaires (quelle est la capitale de ..., combien y a-t-il de cantons?) et préférons-leur des activités d'observation et de coopération.

Alternons les épreuves en fonction du potentiel des participants :

- *les traditionnelles activités basées sur les cinq sens (jeux de Kim)*

Il me semble important de rappeler qu'en ce qui concerne le Kim goût, les aliments à faire goûter doivent être comestibles et ce dans les repas de tous les jours (le dentifrice et autres mélanges bizarres sont à proscrire). Les jeux de Kim sont des activités de découvertes et ne sauraient se transformer en activités redoutées car il y aurait de mauvaises surprises à l'arrivée.

- *les activités d'observation et de collecte*

Ramener cinq feuilles d'arbres différentes...

- *les activités créatrices*

Ecrire et chanter une chanson, présenter une scénette, réaliser un tableau vivant, dessiner une fresque avec les éléments trouvés en forêt...



- *les activités sportives*

Des jeux de ballons, des poursuites, des relais...

- *les activités d'adresse*

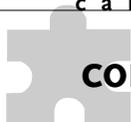
Lancer des choses en un endroit précis, éteindre une bougie avec un pistolet à eau...

- *les défis*

Etre capable de nommer le plus grand nombre de mots en rapport à un thème donné, collecter le plus grand nombre d'objets en rapport avec un thème et bien sûr toutes les activités que l'on peut trouver dans un camp...

Il existe mille et une activités parmi lesquelles vous réussirez à obtenir un subtil mélange. Une activité manuelle type comète peut s'intégrer dans un grand jeu (celui qui la lancera le plus loin, le plus près d'une cible...). Vous pouvez prendre des disciplines sportives à contre-pied (le lancer de javelot deviendrait un lancer de paille).

Quoi que vous choisissiez comme activités, veillez bien à respecter l'équilibre entre les postes et les déplacements (ne faites pas marcher une équipe pendant trois heures pour ensuite lui demander de faire une course de vitesse).



## conclusion

Voilà... Ce cahier avait pour but de vous donner les pistes nécessaires à la réalisation d'un grand jeu. J'espère qu'il vous a donné envie de vous lancer! Un grand jeu demande beaucoup d'exigences et peu d'approximations, cependant avec une préparation *ad hoc* et une motivation de tous les instants, vous réussirez à créer un moment exceptionnel et riche en émotions.

Pas de raisons de ne pas essayer, vous vous préparerez à vivre de très chouettes moments.

A vous de jouer donc...

# bibliographie

Les ouvrages suivants m'ont beaucoup aidé à la rédaction de ce cahier.

- Pour trouver plein d'idées de jeux et d'activités :
  - Les *cahiers cemea*  
(vous y trouverez des activités musicales, des bricolages, des jeux sportifs, et aussi des conseils pédagogiques...).
  - Les fichiers *Francas*.
  - « Jeux de kermesse », 100 idées, Fleurus.
  
- Pour trouver d'autres codes secrets et d'autres idées de grands jeux :
  - « Le boustrophédon, jeux de pleine nature, grands jeux »,  
Edition du scarabée, 1974.
  - « Problèmes et devinettes », 100 idées, Fleurus.
  - « Jeux de pistes », J.-J. Loiseau, Les presses d'Île de France.
  - « Grands jeux », Pierre Lecarme, Les presses d'Île de France.

# cahiers-cemea disponibles

171	Le Petit Milieu Personnel, une approche différente de la nature	8.-
175	Mirlitons, sifflets, pipoirs et flûtes	8.-
179	Le camp itinérant, la randonnée	8.-
188+189	Marionnettes I & II	15.-
190	Vidéo: le « tourné-monté »	8.-
191	Eduquer aux vacances, les colonies vers le troisième millénaire	8.-
193	La voix des archives. Quarante ans de Cahier-CEMEA	8.-
195	Rondes et jeux chantés	8.-
—	Cassette audio « Les rondes et jeux chantés du Cahier n° 195 »	7.-
196	Cinq réflexions sur les centres de vacances : repos, coins permanents d'activités, jeux de mystification, massages, fonctionnement de l'équipe	8.-
198	De l'accoutumance à l'eau à... la natation	8.-
199	Trois réflexions sur les centres de vacances : les enfants abusés, les émotions des moniteurs, l'évaluation	8.-
201	Chouette, il pleut!	8.-
202	Pleins feux sur le soleil!	8.-
204	Les 50 <sup>e</sup> rugissants (cahier anniversaire)	8.-
206	Photographie sans appareil	8.-
207	Camps-familles, camps-tribu	8.-
208	Maquillage, savons et bulles de savon	8.-
210	Intégration et diversité en camps de vacances	8.-
211	Rythmes de vie en camps de vacances	8.-
213	Cuisine en plein air, cuisine itinérante	8.-
214	Les jeux sportifs	8.-
216	Colonies et camps de vacances : bref historique	8.-
217	Boule de neige	8.-
219	Fabriquez, bricolez... en papier	8.-
220	Frisbee : du jeu de plage aux jeux sportifs	8.-
222	Responsable de centres de vacances (le cahier des charges, le projet pédagogique, l'équipe...)	8.-
223	A l'école, on apprend; en vacances, on vit.	8.-
225	La cuisine en camps de vacances	8.-
226	Cahier de jeux	8.-
228	Responsable de centres de vacances (les règles de vie, la discipline, animer une activité...)	8.-
229	Bricolages faciles et sympas	8.-
231	Questions de santé en centres de vacances (avec le fascicule des Premiers secours du Service de la santé jeunesse)	8.-
232	Activités nature pour tous... nos sens en éveil	8.-
233	L'organisation des camps de vacances pour adolescents	8.-
234	Chanter, créer et jouer en musique, c'est facile!	8.-
234.1	CD accompagnant le cahier 234 : Chanter, créer et jouer en musique, c'est facile!	12.-
235	Comment raconter des histoires	10.-
236	Bricolages volants	10.-
237	Et si on faisait du cirque?	10.-
238	Mettons-nous en mouvement	10.-
*239	Jeux de piste et grands jeux	10.-

(les 2 numéros)



le cahier-cemea est une revue trimestrielle

chaque numéro traite d'un thème particulier touchant aux domaines de l'éducation ou de la pédagogie



\*Cahiers parus en 2005. Frais de port en sus. Prix en francs suisses.

## bulletin d'abonnement et/ou de commande de cahier-cemea

A retourner à cemea, 11, route des franchises, 1203 genève

- je m'abonne au cahier-cemea (35.- francs par année)
- je commande les anciens numéros suivants : .....
- je commande le pack cahiers-cemea suivant : .....

mme  m.  nom et prénom .....

adresse complète .....

date ..... signature .....

**association suisse des cemea (as cemea)**

11, route des franchises, 1203 genève  
tél. (022) 339 90 35 – fax (022) 339 90 91

une présence est assurée  
au secrétariat de genève  
lundi, mardi et mercredi  
de 9 h 30 à 11 h 30  
et de 12 h 30 à 16 h 30

une présence est assurée  
au secrétariat de lausanne  
jeudi et vendredi  
de 9 h 30 à 11 h 30  
et de 12 h 30 à 16 h 30

**groupement genevois**

cemea-ge  
11, route des franchises  
1203 genève  
tél. (022) 339 90 35  
fax (022) 339 90 91  
e-mail: [cemea-ge@bluewin.ch](mailto:cemea-ge@bluewin.ch)  
nadine monney, coordinatrice

**groupement vaudois**

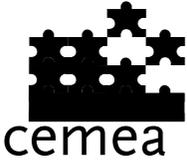
cemea-vd  
av. de beaulieu 9  
1004 lausanne  
tél. (021) 661 32 32  
fax (021) 661 32 33  
e-mail: [cemea-vd@bluewin.ch](mailto:cemea-vd@bluewin.ch)  
ludovic jegat, coordinateur

**delegazione ticino**

via agostino maspoli 37  
6850 mendrisio  
tél.-fax (091) 630 28 78  
e-mail: [info@cemea.ch](mailto:info@cemea.ch)  
internet: [www.cemea.ch](http://www.cemea.ch)  
anna maria nava,  
consulenza e segretariato

**centre de  
documentation**

cemea, 11, route des franchises  
1203 genève  
tél. (022) 339 90 35



*retrouvez*

*les cemea*

*sur la toile*

***[www.formation-cemea.ch](http://www.formation-cemea.ch)***

