

Stage de 8 à 12 ans : « Jeux de société »

Jeux de société intérieurs et extérieurs



Quand : Du 17 au 20 août 2026

Public cible : Enfant de 8 à 12 ans

Nombre d'enfants : 24 maximum

Horaire : De 8h45 à 16h00

Lieu : Ecole du Bempt

Stage animé par : Cathy et Roland

Stage enfants de 8 à 12 ans

« Jeux de société intérieurs : matin »

Présentation du projet :

Ce projet d'animation a pour objectif d'utiliser les jeux de société comme outil pédagogique afin de favoriser les interactions sociales, la concentration, la réflexion et la gestion des émotions.

Les jeux proposés permettent de varier les situations d'apprentissage tout en conservant une dimension ludique essentielle au bien-être et à l'engagement des enfants.

Objectifs ciblés :

- Favoriser la socialisation et les échanges entre enfants
- Développer le respect des règles et du cadre de jeu
- Stimuler la concentration, la logique et la rapidité
- Encourager la communication et la prise de décision
- Apprendre à gérer la victoire et la défaite

Jeux de supports :

- Skyjo
- Bang ! Les Dés
- Taco Chat Bouc Cheese Pizza
- Pili Pili
- Exploding Kittens

Organisation de la semaine

- **Lundi** : Jeux de rapidité et d'ambiance
 - Objectif : Créer une dynamique de groupe et favoriser la cohésion
 - Activités principales : Jeux rapides sollicitant les réflexes et l'attention (Taco Chat Bouc Cheese Pizza, Pili Pili)
- **Mardi** : Jeux de stratégie
 - Objectif : Développer la réflexion et l'anticipation
 - Activité principale : Travailler la prise de décision, la planification et l'anticipation (Skyjo)
- **Mercredi** : Interaction et communication

- Objectif : Encourager les échanges et la coopération
- Activité principale : Développer l'observation, les interactions sociales et des stratégies de groupe (Bang ! Les Dés)
- **Jeudi** : Anticipation et adaptation
 - Objectif : Apprendre à gérer l'imprévu et s'adapter
 - Activité principale : Travailler sur la gestion du risque, la logique et l'adaptation aux situations (Exploding Kittens)

Compétences développées :

- Respect des règles
- Concentration et attention
- Réactivité
- Esprit stratégique
- Communication
- Gestion des émotions

Justification pédagogique :

Les jeux sélectionnés permettent d'alterner entre différentes mécaniques :

Rapidité, réflexion, interaction et anticipation.

Cette diversité favorise l'implication de tous les enfants et permet d'adapter les activités aux profils variés des participants.

Tableau récapitulatif des apports pédagogiques :

Jeu	Compétences principales
Taco Chat	Réactivité/Concentration
Pili Pili	Attention/Rapidité
Skyjo	Logique/Stratégie
Bang Les Dés	Interaction/ Communication
Exploding Kittens	Anticipation/ Prise de décision

Évaluation / retour :

- Observation des comportements (participation, respect, coopération).
- Temps de parole après les activités.
- Auto-évaluation simple des enfants (ce qu'ils ont aimé ou appris).

Jeux de société et jeux d'extérieurs (après-midi)

- **Lundi** : Le voleur de foulards (Jeu d'approche)
 - Objectif : Développer la discrétion, la stratégie et l'observation
 - Nombre de participants : Groupe complet
 - Durée : 30 à 45 minutes
 - Règles : Un joueur est désigné comme le Guetteur. Il doit surveiller les foulards. Les autres joueurs doivent tenter de s'approcher pour voler les foulards sans se faire repérer.
 - Particularités : + certains joueurs peuvent être complices du Guetteur
 - + Les joueurs sont en compétition pour récupérer un maximum de foulards
 - Compétences travaillées : + Se déplacer discrètement (ramper, se faufiler...)
 - + Observer et anticiper
 - + Elaborer une stratégie
- **Mardi** : L'homme en noir
 - Objectif : Retrouver les couleurs de l'arc-en-ciel tout en identifiant « l'homme noir »
 - Nombre de participants : 10 à 30 (équipes possibles)
 - Durée : 45 min à 1h00

Version 1 : Chasse aux couleurs

- Matériel :
 - + Feuilles de route par équipe
 - + Stylos
 - + Feutres de couleurs
- Mise en place : Les animateurs se dispersent sur le terrain avec chacun une couleur
- Règles :
 - + Les équipes doivent récupérer les différentes couleurs
 - + Certains joueurs peuvent être **l'homme en noir** (identité secrète)
 - + Les couleurs peuvent être échangées entre équipes
 - + Lorsqu'une équipe trouve une couleur, elle la coche sur sa feuille.
- Si une équipe identifie **l'homme en noir** :
 - + Elle gagne si c'est correct
 - + Sinon, elle peut être pénalisée

- Variante :
 - + L'équipe doit d'abord compléter les couleurs avant de trouver **l'homme en noir**
 - + Si elle se trompe → retour à zéro

Version 2 : Grille de points

- Matériel :
 - + Feuilles quadrillée (4x 10 cases) par joueur
 - + Feutres
 - Règles :
 - + Les animateurs se cachent avec une couleur chacun
 - + Quand un enfant trouve son animateur : Il coche une case sur sa grille
 - + L'animateur ou le joueur choisit la case cochée
 - Objectif : compléter sa grille le plus efficacement possible
- **Mercredi** : StratéCartes
 - Objectif : Développer la réflexion stratégique et la logique
 - Règles et matériel : voir annexe (jeu de cartes stratégiques)
 - Compétences travaillées :
 - + Anticipation
 - + Prise de décision
 - + Gestion du hasard
 - **Jeudi** : Initiation au baseball
 - Objectif : Comprendre les bases du jeu et jouer en équipe
 - Organisation :
 - + 2 équipes
 - + 9 joueurs en défense
 - + 1 batteur à la fois en attaque
 - Les bases du jeu :
 - + But : Marquer des points en faisant le tour des 4 bases sans se faire éliminer
 - + Déroulement : Une partie se joue en 9 manches (innings)
Chaque équipe alterne attaque et défense
 - Règles :
 - + Marquer un point : Un joueur marque lorsqu'il fait le tour complet des bases
 - + Home run : Si la balle sort du terrain → point automatique
 - + Attaque : Frapper la balle et courir vers les bases
 - 3 strikes= éliminé
 - 4 balles= marche automatique
 - + Défense : Objectif → éliminer 3 joueurs

Moyens → Strikeout (3 strikes)

→ Flyout (balle attrapée en l'air)

→ Groundout (balle récupérée et envoyée à la base)

→ Tag (toucher le joueur avec la balle)

- Objectifs ciblés :

+ Coopération

+ Respect des règles

+ Développement moteur

+ Stratégie et réflexion

+ Esprit d'équipe

Matériel nécessaire :

- Foulards

- Jeux de cartes

- Raquettes+ balles de tennis

- Cerceaux

- Cônes

- Battes et balles de baseball