

Cet été, réinventez vos veillées !

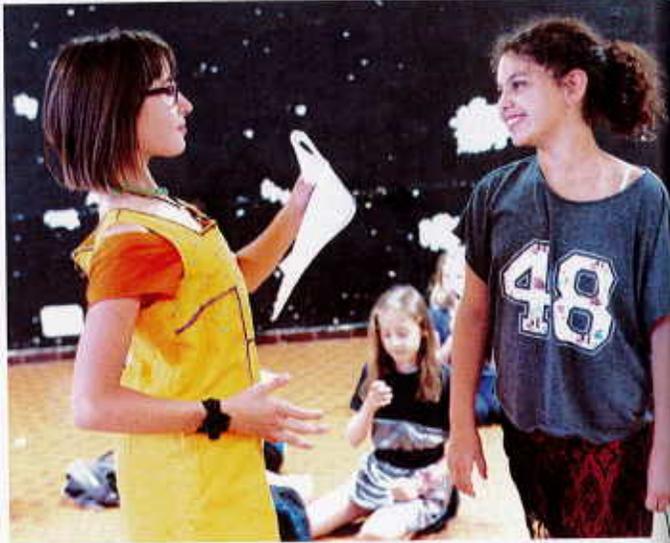
PAR WILLIAM GASSIEN

La veillée, ou la soirée, est un moment magique et sympathique qui termine la journée et qui doit marquer une rupture avec le rythme habituel de vie. Dans le cadre d'un séjour, la veillée est même indispensable dans la vie du groupe. Elle permet à chacun des participants de sortir des règles quotidiennes, de s'amuser, d'être un autre le temps d'un jeu, d'un chant, d'un spectacle, mais aussi de préparer l'endormissement. Comment proposer aujourd'hui des veillées qui sont en phase avec les attentes du public, et comment renouveler ce grand classique de l'animation ?

dossieraction

La veillée qui consiste à se réunir autour du feu et à chanter avec un animateur et sa guitare a vécu. Elle peut prendre bien d'autres formes ; il suffit d'avoir un peu d'imagination et de ne pas craindre d'innover en la matière. On peut ainsi imaginer des veillées spectacle, cabaret, folklorique, jeu, costumée, réflexion, nature, etc.

© Laurence Fragnol



Ré-veillez-vous !

La veillée est un temps d'animation à part entière et comme toute activité au centre, elle doit être préparée avec soin et rigueur. L'idée consiste donc à être original dans vos veillées comme vous pouvez l'être dans vos activités... En effet, une veillée improvisée est souvent peu efficace et génératrice d'ennui, voire de chahut, à même de poser de sérieux problèmes lors du coucher et de l'endormissement des enfants. Enfin, la veillée est aussi un moment éducatif, car l'enfant peut être amené à apprendre toutes sortes de choses telles que réaliser des tours de magie, fabriquer des marionnettes, apprendre une danse... mais aussi à titre personnel, pour se mettre en scène, prendre confiance en soi, chanter une chanson... La veillée n'est pas forcément une activité unique consistant à réunir tous les partici-

pants. Elle peut prendre bien d'autres formes puisqu'elle peut se décomposer en activités avec plusieurs petits groupes, ce qui offre l'avantage par exemple de prendre en compte le choix des enfants, les propositions des adultes ou le rythme de la vie au centre. Par exemple, certains auront sans doute envie de chanter quand d'autres préféreront peut-être jouer à un jeu de société, écouter de la musique tranquillement sur leur lit ou jouer au ballon.

Certaines veillées devraient donc se concevoir et se vivre comme tous les autres moments de la journée, en laissant la place à des activités collectives et/ou individuelles, et en écartant la référence unique qui veut que ce temps soit forcément collectif. Des animateurs pourraient donc proposer des veillées originales en petit groupe...

On peut aussi imaginer des veillées préparées avec les enfants durant la journée d'activité,

la veillée constituera alors le temps fort de la journée. Par exemple, dans le cadre d'une soirée spectacle ou cabaret, chaque groupe d'enfants peut être amené à préparer un sketch, un mime, un chant, etc.

LES INCONTOURNABLES

La veillée n'est pas une activité ordinaire. Elle doit tenir compte des activités du séjour. Sa durée doit être liée aux activités qui précèdent et qui suivent : on se couche plus tôt la veille d'une grande randonnée ou d'un grand jeu, par exemple. Si la journée passée a été fatigante ou excitante, il faut organiser une veillée plutôt calme (chants, histoire, mimes, marionnettes, musique, lecture...). Au contraire, si pour des raisons de mauvais temps, la journée a été occupée par des travaux manuels ou des bricolages, il faut prévoir une veillée dynamique (jeux rythmés, danses, sketches) pour rompre avec la monotonie et le calme de la journée.

Même s'il n'est pas nécessaire de faire une grande veillée tous les soirs, il est important de marquer chaque soirée par un petit événement.

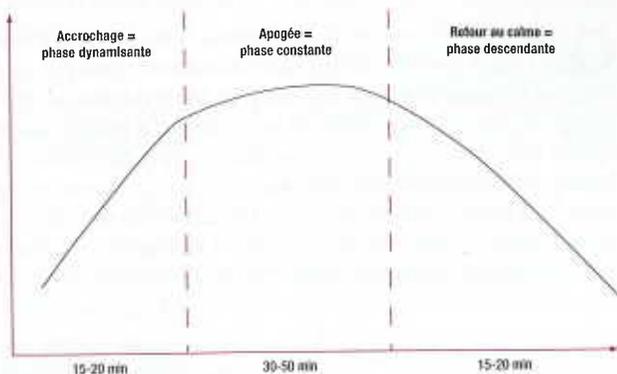
La veillée doit avant tout préparer le sommeil des participants. Elle se déroule donc après le dîner, mais pas trop tard, et doit durer de 1 à 1 heure 30, en respectant une courbe qui peut se décomposer en trois parties bien distinctes (voir encadré ci-dessus).

LA PRÉPARATION

Il faut considérer la veillée comme un temps d'activité et d'animation à part entière. Il est donc indispensable de la préparer en amont au même titre que n'importe quelle activité d'un séjour. Il faut noter que la préparation n'est pas opposée à l'imagination, à l'innovation et à la créativité, bien au contraire !

Une veillée doit s'organiser comme un grand jeu, l'équipe d'animation doit donc réfléchir à chacun des points suivants :

La courbe d'intensité



- choisir une thématique ou travailler autour d'un imaginaire ;
- prévoir un cadre approprié (lieu, terrain, durée...) ;
- préparer le matériel nécessaire et une bonne installation (costumes, décors, folklore...) ;
- définir les règles de la soirée ; faut-il faire des équipes ? Durent-elles toute la veillée ? Comment répartir les enfants ? Quelles sont les règles générales de la veillée ? Et les règles des petits jeux ? etc. ;
- répartir les rôles des uns et des autres (nombre de participants, qui fait quoi ? Quand ? Qui présente ? Qui chante ? Tout le monde participe-t-il ? etc.) ;
- respecter les trois phases de la veillée, c'est-à-dire la phase dynamisante, la phase constante, la phase descendante.

Les veillées ayant lieu le soir, il faut être vigilant à l'état de fatigue des enfants. Il vaut mieux une veillée courte où tout le monde s'amuse qu'une veillée plus longue, mais où chacun tombe de fatigue !

En cours de veillée, vous pouvez vous apercevoir qu'elle risque d'être trop longue ou trop courte. Supprimez ou rajoutez des activités, des chants ou des jeux. N'abrégez pas le retour au calme et ne modifiez pas les chants ou jeux calmes sous peine de gâcher la fin de la veillée. ▶



Revisitez les veillées traditionnelles

Quelle que soit la forme de votre veillée, l'idée est donc d'innover en créant quelque chose que les enfants n'ont pas encore vécu, en les surprenant par des activités à la fois ludiques et originales. On peut ainsi s'inspirer de leurs centres d'intérêt (musique, bande dessinée, jeux vidéo...) ou d'émissions télévisées... Une bonne veillée demandera une préparation rigoureuse en amont avec un scénario défini à l'avance, une répartition des rôles et des tâches entre les animateurs, du matériel approprié, puis, le jour J, une installation, une organisation et un déroulement sans faille.

La veillée « match d'impro »

Le match d'improvisation expérimente de nouvelles formes théâtrales et approches du public. L'idée est de casser le côté élitiste du théâtre et de retrouver le côté populaire du hockey sur glace dont il prend le décorum et les règles.

- Il propose des matchs entre deux équipes d'une durée de 1 à 10 minutes avec 2 minutes de préparation. Le match d'impro est toujours très apprécié des préadolescents et des adolescents notamment. Il a toute sa place dans un projet pédagogique, car il fait appel à de nombreuses compétences :
 - développer la confiance en soi et en l'autre, le respect et la coopération ;
 - développer son sens de l'écoute ;
 - accepter le silence, observer, prendre

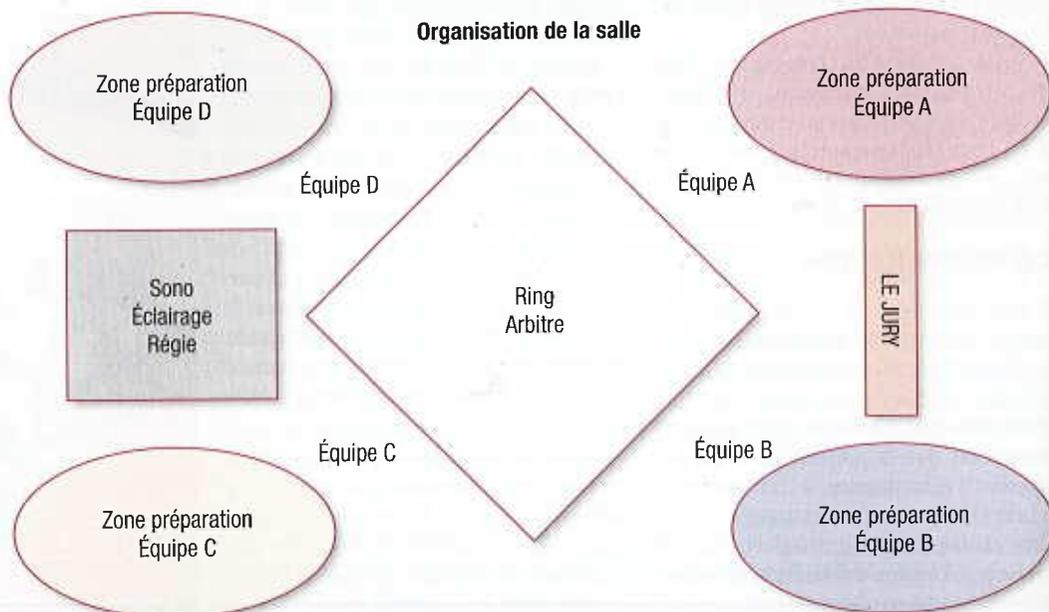
le temps avant de répondre, être prêt à être surpris ;

- créer (explorer, s'aventurer, jouer avec la contrainte, s'ouvrir) ;
- savoir se lancer (avec énergie, générosité et enthousiasme, apprendre à s'affirmer et à prendre la parole en public) ;
- apprivoiser le risque (oser l'inconnu, faire différemment, s'exposer, mais aussi apprendre à renoncer à la toute-puissance).

Le cadre

- Préparer la salle avec un ring au milieu d'environ 3 mètres de côté qui constituera la scène d'expression théâtrale entourée de cordes comme un ring de boxe. On peut mettre des chaises à chaque coin. Quelques tapis de sol peuvent aussi être placés sur ce ring. Des effets de lumière et une sono pourront créer une ambiance : on peut imaginer une musique pendant la préparation, puis une cloche pour le début du match et la fin du match.

Organisation de la salle



Les équipes

• Faire 3 ou 4 équipes de 6 à 8 joueurs. Les équipes ainsi constituées peuvent désigner un capitaine, se trouver un nom, élaborer une stratégie... Chaque équipe se place de chaque côté du ring. Un animateur jouera le rôle d'arbitre et les autres animateurs peuvent intégrer les équipes pour coacher les participants et garder une certaine dynamique au jeu. On peut aussi avoir un jury qui devra donner des points à la prestation en fonction de critères précis (respect du thème originalité, fair-play...).

Le déroulement

- Il faut prévoir différents thèmes avec des contraintes qui seront tirées au sort (par exemple : ma poupée est meilleure que la tienne, les hommes préhistoriques découvrent le feu, il n'y a plus de papier toilette au camp, etc.). Parmi les contraintes, on peut déterminer combien d'acteurs doivent être présents sur scène, définir des mots à utiliser obligatoirement, etc.
- Une fois le thème choisi, les deux équipes se préparent pendant 2 minutes, puis les acteurs pénètrent sur le ring pour 3 minutes d'improvisation.
- À la fin du temps réglementaire, l'arbitre demande au jury de noter les

équipes, puis déclare l'équipe gagnante du match. Deux autres équipes peuvent alors se préparer.

L'animation

- Il est important de bien lancer la thématique puis la dynamique de cette soirée. Le présentateur s'inspirera des matchs de boxe par exemple. Dans un premier temps, il appellera les équipes qui viendront chacune au centre du ring : « *Bonsoir et bienvenue à la grande finale d'impro de... Je vous demande d'accueillir ce soir l'équipe des Vampires blafards qui nous vient tout droit de Transylvanie représentée par leur capitaine... qui va nous présenter ses joueurs...* ». Une fois la présentation faite, chaque équipe rejoint sa zone et l'animateur explique le déroulement du jeu. « *Nous allons tirer un thème et des contraintes, un temps de passage sur scène, etc. Les équipes devront s'affronter une à une sur le même thème, des points seront attribués en fonction du respect du thème, de l'originalité, du fair-play... L'équipe vainqueur sera celle qui aura remporté le plus de points à la fin du match.* »
- Afficher les scores sur un tableau au fur et à mesure.
- Durant les improvisations, si un joueur ne respecte pas le règlement, l'arbitre

siffle une pénalité et fait le geste de la faute suivant les signes d'arbitrage ci-dessous, en pointant un joueur en particulier ou le côté du ring de l'équipe fautive. Trois pénalités offrent un point à l'équipe adverse. Si un joueur reçoit deux pénalités au cours d'un match, il est expulsé du match.

- Quelques signes d'arbitrage :
 - le cabotinage (la main ouverte devant le nez), quand un joueur en fait trop, se met en avant sans amener quelque chose à l'improvisation ;
 - la confusion (les mains en rotation), quand on ne peut pas suivre l'histoire, les situations, les personnages ne sont pas clairs, tout le monde parle en même temps ;
 - le décrochage (poing fermé tiré de haut en bas), quand un joueur se met à rire alors qu'il est en jeu, qu'il perd son personnage ;
 - le manque d'écoute (la main attrape le poignet du poing fermé), quand un joueur ne laisse pas les autres parler ;
 - la rudesse excessive (le poing tape contre l'autre main qui est ouverte), quand un joueur brutalise verbalement ou physiquement d'autres joueurs ;
 - la sortie de thème (les deux index dessinent un rectangle), quand un joueur ne respecte pas le thème. >>>

Fiche d'évaluation

Combat n° _____

Thème n° _____

Équipe : _____

Désignation	1 point	2 points	3 points	4 points	TOTAL
Respect du thème					
Respect des contraintes					
Jeu entre les acteurs / Conviction					
Originalité					
Fair-play					
				/20

La boum revisitée

Inventée dans les années 1960, la boum existe toujours, mais son sens a profondément évolué avec la précocité de la puberté et les évolutions de la société. Elle reste un incontournable du séjour... à actualiser !

- L'objectif est d'essayer de proposer une boum différente, sortir du cliché de la boum où l'on danse, on essaie de se séduire, on se trouve, on se retrouve, on se sépare, etc. Déjà, on peut proposer un thème loufoque avec des déguisements, des musiques et des chorégraphies adaptés. Pourquoi ne pas revisiter ainsi une période de l'histoire en proposant par exemple les années 1930, la période des yéyés ou d'autres thématiques telles que les dessins animés, le carnaval de Rio, la planète mars, etc.

La soirée années 1930

- C'est la grande époque du Chicago d'Al Capone. C'est une période sombre de l'histoire américaine où la fabrication

et le transport de boissons alcoolisées sont interdits. Pour la décoration de la salle, prévoyez des affiches en noir et blanc avec des films (*Les Incorruptibles* ou *Il était une fois en Amérique*), des photos des personnages de l'époque (Al Capone, Marlène Dietrich, Greta Garbo, Coco Chanel...), des photos du Chicago de ces années-là.

- Pour les vêtements, les filles portent des robes droites avec des franges, des bandeaux à plumes dans les cheveux relevés à la garçonne, des gants longs et des boas, des grands colliers avec 2 ou 3 rangs de perles. Les garçons portent des costumes trois pièces sombres à rayures, cravate blanche ou crème, bretelles et feutre noir ou casquette marseillaise sur la tête.

- Pour le buffet, prévoir par exemple des boissons qui ressemblent à de l'alcool (jus de raisin, jus de pomme), salade César, coleslaw, poulet au coca, cheese cake, cookies, panier de fruits, etc. Il est évident que toute cette préparation peut faire l'objet d'activités spécifiques durant la journée ou les journées qui précèdent. Pour la musique, c'est le charleston et le jazz avec Duke Ellington, Billie Holiday,



La boum : une mine inépuisable pour les veillées.

Glenn Miller... Pour l'animation de la soirée, proposez l'apprentissage du charleston et des danses swing. Il existe de nombreuses vidéos sur Internet de chorégraphies faciles à pratiquer.

La soirée Yéyé ou seventies

- C'est le début du rock. Pour les filles, c'est l'époque de la minijupe ou du short qui se portent avec des bottes hautes. C'est aussi le triomphe des couleurs vives ; oser les mélanges vert pomme/rouge ou bleu/jaune. Pour les garçons, c'est l'arrivée des pantalons « patt'd'éph' » avec des pulls à col montant de couleur par exemple. Côté musique, c'est la grande époque des Beatles, des Rolling Stones, des Who, des Beach Boys, de The Doors, de Jimi Hendrix. Pour l'animation de la soirée, proposer d'apprendre à danser le Twist, le Rock...

La soirée bande dessinée

- L'idée au départ est de se déguiser en un personnage de bande dessinée en reprenant ses principaux attributs. Les Schtroumpfs peinturlurés en bleu, chapeau blanc et pantalon blanc. Tintin avec chemise blanche, sweat bleu, pantacourt beige, chaussettes blanches, mèche blonde (mais aussi Dupont et Dupond, Capitaine Haddock, Professeur Tournesol...), etc.

D'autres thèmes

D'autres thématiques sont possibles pour votre soirée boum : l'Inde et la fête des couleurs avec projection de poudre colorée et craies pour les cheveux, fête irlandaise, soirée romaine, soirée Disney, Mille et une nuits, etc. Vous trouverez de nombreuses idées de thèmes sur le site : www.themesdesoiree.com/ On peut aussi préparer des « flash mob », des chorégraphies éclair qui se déclencheront de façon surprise sur une musique donnée pendant la soirée. Elles seront apprises par les différents groupes durant l'après-midi par exemple.



- Pour la décoration, accrocher aux murs des posters, des planches de BD imprimés, des bulles de BD...
- Créer un buffet lié à une BD en particulier (Tintin = spécialités belges, Schtroumpfs = nourriture exclusivement bleue, les Simpsons = spécialités américaines) ou cuisiner un plat par personnage qu'il faut faire deviner aux enfants.
- Pour la musique, récupérer des playlists de dessins animés sur les plateformes Deezer, Spotify ou Youtube.
- Pour l'animation, vous pouvez organiser des concours de dessins, de caricatures, etc.

La colo a un incroyable talent !

On ne présente plus ces émissions de télévision où des candidats sont jugés pour leurs prestations. L'espace d'une veillée, les enfants sont sous les feux des projecteurs.

- On peut s'inspirer de « *La France a un incroyable talent* », l'émission diffusée sur M6, dont le but est de dénicher l'incroyable talent de l'année (chant, danse, magie, illusion, spectacle, etc.) à partir de prestations de candidats, jugées par un jury constitué de professionnels du spectacle. On peut aussi s'inspirer du « *Plus grand cabaret du monde* » où

les gens sont réunis autour d'une table et où les numéros seront entrecoupés par le repas par exemple. Enfin, si la thématique est plutôt danse, organisez un « *Danse avec les stars* » avec un jury et des numéros de danse...

- En séjour de vacances, cette animation prend la forme d'une soirée spectacle ou cabaret avec une suite de numéros qui seront présentés et qui permettront de valoriser les talents de chacun. L'objectif principal étant de valoriser le savoir-faire, le savoir et le savoir-être des enfants. Certains enfants auront certainement des idées de numéro à faire. Pour les plus timides, vous pouvez proposer des numéros en groupe et pour ceux qui n'ont aucune idée, mettre de côté des idées d'histoires drôles à mettre en scène, de tours de magie, de danses, etc. Enfin, pour les enfants qui ne veulent pas se produire devant les autres, vous pouvez les intégrer dans l'équipe d'organisation de la soirée en leur donnant des responsabilités : régisseur, programmateur, ingénieur son, etc.

Préparation

- Faire une affiche quelques jours avant la soirée « *La colo a un incroyable talent* » en demandant à tous les enfants de participer et de développer leurs aptitudes artistiques. Durant quelques jours, le centre de vacances se transforme en une école de chant, de danse, de théâtre, de magie, d'illusion, etc.
- Chaque numéro doit disposer de sa fiche de présentation avec le nom

du numéro, le type de numéro qui va être présenté (acrobatie, sketch, mimes, chant, danse, jonglerie, magie, histoire drôle, etc.), le nom du ou des artistes ou le nom de la troupe, un petit historique sur la troupe ou l'artiste qui sera inventé par les auteurs, la durée du numéro, le matériel et les accessoires nécessaires, le nom de la musique ou la piste d'un CD, etc.

- Organiser les passages sur scène de sorte à respecter la courbe d'intensité.

Le cadre

- Il vous faut une scène pas nécessairement surélevée, mais délimitée par rapport à la salle. Des décors peuvent être réalisés sur des cartons qui seront disposés derrière la scène ou à l'aide de cintres sur un fil préalablement tendu sur la scène.
- Il faut prévoir une équipe de régisseur (animateurs + enfants) pour installer le décor pour chaque numéro.
- Fabriquer si possible des rideaux dans du tissu léger qui pourraient être montés avec des anneaux sur un fil qui traverse la pièce devant la scène. De chaque côté de la scène, installer les coulisses qui permettent aux artistes de se préparer (pour répéter rapidement, se maquiller, se déguiser...). Il peut aussi s'agir d'une autre pièce située près de la scène. Seuls les artistes suivants attendent leur passage en coulisses, les autres enfants sont dans la salle. Cela évite les embouteillages et aussi le fait qu'il n'y ait plus personne dans la salle. >>>

	Nom de la troupe et des artistes	Type de numéro	Historique de la troupe	Durée	Observations
1					
2					
3					
4					

>>> • Prévoir aussi une régie matérielle pour y mettre tout le matériel nécessaire aux artistes.

• Préparer également un éclairage de type projecteur et une sonorisation. Si vous faites une version cabaret, il faut des tables dans l'espace spectateurs et un repas ou un dessert par exemple qui sera servi entre les numéros. Sur chaque table, on peut prévoir le menu de la soirée ainsi que le programme.

Le déroulement

• Un animateur-présentateur lance et gère la succession des numéros suivant le planning prévu (fiche présentateur et fiche numéro) et la courbe d'intensité. Son rôle est crucial, car c'est lui qui dynamise la soirée, mais aussi improvise en cas de soucis techniques.

• Les autres animateurs devront se répartir les rôles pour gérer le matériel (régisseur), la sono (ingénieur son), réguler les artistes qui attendent leur tour de passage, mais aussi le public dans la salle. On peut imaginer une fiche régisseur avec la liste des numéros, leur durée et le matériel nécessaire ainsi qu'une fiche ingénieur son avec la liste des numéros, leur durée et les musiques demandées (playlist, CD, effets sonores d'entrée, de sortie, autres).

La veillée autour du chant et de la musique

Une veillée chant est toujours très appréciée par les enfants d'autant plus qu'elle peut se décliner sous différentes formes.

• Dans sa forme la plus simple, elle peut permettre de finir une journée ensemble en entonnant des chants connus que l'on aime bien, ou d'en

apprendre des nouveaux. Dans ce type de veillée, il vaut mieux que l'animateur connaisse bien les chants qui seront chantés ou ceux qui seront appris et maîtriser les techniques de chants (faire commencer et arrêter, mener des canons ou des chants réponse, accélérer le rythme, faire chanter plus ou moins fort...).

• On commence la veillée par des chants calmes qui permettent de rentrer doucement dans la soirée. On choisit ensuite des chants d'une intensité moyenne pour mettre de l'entrain, puis on arrive à des chants vifs et accélérés ou des canons. Il peut être intéressant de ponctuer ces chants vifs par des petits jeux ou sketches. Après une heure de veillée, on revient petit à petit à des chants calmes pour préparer le coucher des enfants.

• On peut aussi revisiter une veillée chants de différentes façons. Voici quelques propositions.

La veillée karaoké

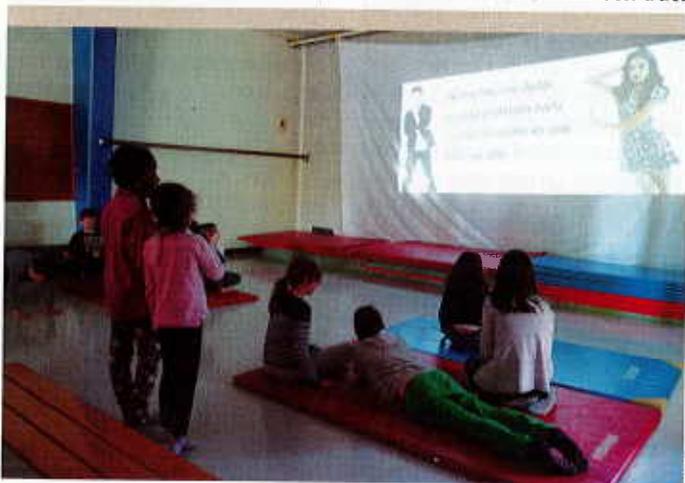
• « Karaoké » est un mot japonais qui vient de « kara » qui veut dire « vide » et de « oké » qui est le raccourci d'« orchestre ». Concrètement,

l'ensemble signifie que le chanteur n'a pas besoin d'un orchestre pour chanter. En fait, c'est une façon divertissante de chanter en suivant les paroles sur un écran. Le karaoké tel que nous le connaissons est un équipement vidéo qui permet de chanter seul ou en duo des standards de la chanson française ou internationale dont il faut connaître au moins la mélodie. Pour les paroles, aucun souci, car elles s'affichent en bas de l'écran en étant synchronisées avec la musique.

• Le but du karaoké n'est pas de préparer l'Eurovision en accomplissant de véritables prouesses vocales, mais seulement de s'amuser en surmontant son trac. Aujourd'hui, hormis un vidéo-projecteur ou un grand écran de TV, voire un simple ordinateur, il n'y a pas besoin de beaucoup de matériel. Il existe aussi des machines de karaoké de salon.

• Sur la page Karaoké de Wikipédia, vous trouverez tous les logiciels et les programmes utiles pour pouvoir monter une activité de karaoké. Certains logiciels permettent de faire du karaoké sur ordinateur et d'autres de créer/éditer des karaokés, ce qui peut également

Le karaoké : s'amuser et surmonter son trac.



La « murder party »

La « *murder party* » consiste à résoudre une énigme policière en incarnant des protagonistes de l'histoire. Les animateurs jouent les personnages clés tandis que les groupes d'enfants doivent développer leur esprit de déduction.

• Une « *murder party* » (« *veillée enquête* », « *huis clos mystère* » ou « *soirée meurtre et mystère* ») demande une préparation rigoureuse avec l'écriture du scénario et la répartition des rôles entre les adultes. Le maître de jeu (l'enquêteur ou l'inspecteur de police) doit gérer à la fois la trame de l'histoire et les groupes.

Une histoire

• Imaginez par exemple... Les enfants arrivent après le repas pour ce qu'ils croient être une réunion avec leurs animateurs. Soudain, une panne de courant survient dans la pièce et les lumières s'éteignent. Quelques cris, des bruits de bagarre et un coup de feu retentit dans le noir. Lorsque les lumières se rallument, l'un des animateurs qui joue un rôle déterminé à l'avance est retrouvé mort au centre de la pièce, des traces de sang sur le corps (il a revêtu un tee-shirt préparé à l'avance). Un inspecteur de police entre peu après dans la pièce. Il demande l'aide des participants pour résoudre le crime. Le cadavre est alors évacué hors de la salle. Tous passeront alors la prochaine heure et demie à tenter de tirer au clair cette histoire, d'interroger les suspects et de déterminer qui est le véritable meurtrier parmi les convives. Ceux-ci sont joués par les animateurs et sont tous considérés comme suspects

La mort à dix mains

Un scénario de crime clé en main avec « *La mort à dix mains* » est proposé par la Toile scoutie (www.latoilescoute.net/meurtre-et-mystere-la-mort-a-dix). Tous les documents – le guide du déroulement étape par étape pour chacune des équipes, les empreintes digitales, les textes pour les enregistrements audio, les images du corps – se retrouvent dans le PDF à télécharger. Il existe également sur Internet de nombreux scénarios à télécharger et à adapter pour en faire une veillée avec des enfants : www.murder-party.org



dans cette histoire. Les enfants sont regroupés en équipe et doivent faire le tour des suspects pour les interroger.

• L'animateur qui joue le rôle de l'inspecteur de police est le maître de jeu et sert à aiguiller les groupes vers le prochain suspect qu'ils doivent aller rencontrer pour l'interroger et recueillir des indices.

• À l'image d'un jeu de piste, les groupes peuvent disposer d'une fiche avec un circuit et un ordre pour aller voir chaque suspect. Ils peuvent aussi être amenés à réaliser des petites épreuves pour obtenir plus d'indices. Une fois que chaque groupe a fait le tour des suspects, ils doivent trouver un coupable et l'arme du crime. Dès lors, l'inspecteur de police rassemble tous les groupes qui doivent exposer leur enquête et désigner leur coupable. Celui-ci peut encore se défendre...

• On peut imaginer un tribunal avec un juge, des avocats et des jurés pour juger les suspects. Une fois tous les faits exposés, les jurés votent pour connaître la décision que prendra le juge. Le condamné est alors emmené par l'inspecteur de police. La « *murder party* » est alors terminée ; on peut faire un flash-back et une reconstitution

de ce qui s'est passé au début de la soirée... Alors le condamné était-il coupable ou innocent ?

La veillée « escape room »

Une équipe, une « *escape room* » et une heure pour s'en sortir... Un savant mélange d'objets à trouver, d'énigmes à résoudre, de mécanismes et cadenas à ouvrir et des surprises à découvrir dans des décors incroyables sur des thèmes variés.

• En quelques années, les « *escape games* » se sont imposés dans le paysage du jeu. Le principe : résoudre une énigme pour s'échapper d'un lieu clos. C'est un jeu idéal en centre de vacances qui permet au groupe d'être solidaire, de partager et de communiquer. Ce jeu grandeur nature apporte une dimension nouvelle au jeu entre les enfants, qui ne se déroule plus autour d'une table, mais dans un espace où l'on peut se mouvoir, enquêter, fouiller, manipuler.

Le cadre

- Comme on dit dans le milieu des organisateurs de jeux grandeur nature, « *les lieux font le jeu !* » Il faut une pièce avec un décor soigné et un scénario crédible qui donneront l'illusion de la réalité et l'impression d'être plongé dans une vraie histoire.

- Il faut y ajouter toutes sortes d'objets : décorations, meubles, vêtements au porte-manteau, tapis, etc. Jouez avec des effets de lumière ; commencez dans le noir avec des lampes de poche cachées à divers endroits de la pièce. Diffusez aussi une musique d'ambiance adaptée à votre scénario.

- Les univers proposés sont variés : les enfants endossent tour à tour les habits de chevaliers, d'agents secrets, des derniers habitants de la Terre, d'explorateurs à la recherche d'un trésor, d'enquêteurs, de scientifiques, etc.

- Les équipes doivent être réduites afin de rendre le jeu agréable. On peut très bien réaliser différents espaces intérieurs ou extérieurs : chaque équipe a un temps limité pour résoudre les énigmes dans chacun des espaces. Cela lui permet d'obtenir une lettre ou un code pour ouvrir le cadenas numérique du coffre à la fin du jeu.

Mode d'emploi

- Dans une salle d'« *escape game* », tout peut et doit être fouillé jusqu'à 2 mètres de hauteur. Il faut ouvrir les placards, regarder dans et sous les tiroirs, vider les poches des vêtements, feuilleter les livres, retourner les tableaux, soulever les tapis... Seule la fouille permet de trouver tous les indices qui mènent vers la sortie.

- Les membres doivent communiquer chacun les indices qu'ils ont trouvés pour résoudre une énigme. C'est donc avant tout un jeu collaboratif ! Si les joueurs sont bloqués, le maître du jeu qui suit en direct les avancées de l'équipe peut donner des indices.

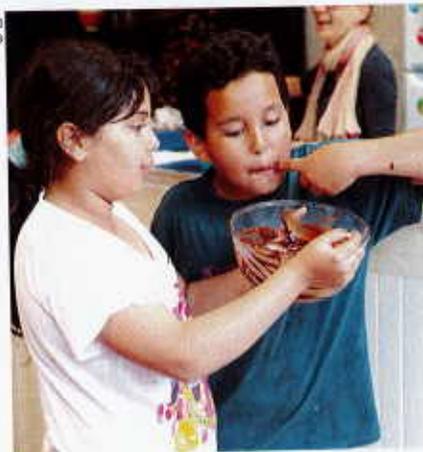
La veillée culinaire

Pourquoi ne pas terminer la journée en préparant le repas ou le dessert dans le cadre d'une veillée cuisine, barbecue ou « *Top chef* » ?

- D'un point de vue réglementation, rien n'interdit de consommer ce que vous cuisinez avec les enfants. Cependant, veillez à bien appliquer les mêmes règles d'hygiène et de préparation que celles de la restauration collective.
- Pour une veillée barbecue, on met à disposition des enfants, par exemple, des pics à brochettes (en bois ou en métal), des légumes de toutes sortes et de toutes couleurs, éventuellement de la viande (poulet, bœuf). Aux enfants de réaliser les meilleures brochettes en alternant les couleurs et les goûts. Pour la cuisson, respecter les règles de sécurité évidente pour le barbecue, c'est-à-dire que la cuisson doit être réalisée par les adultes. On peut préparer des brochettes de fruits et de bonbons avec du chocolat fondu.
- Ensuite, place à la dégustation façon « *Top chef* » avec un jury qui établira sa sélection.

Varlantes

- On peut aller plus loin dans les épreuves, avec en 15-20 min :
 - des questions sur la cuisine (ustensiles, fromages, plats du monde...);
 - un Kim goût et odorat (deviner à l'aveugle ce qu'on goûte ou ce qu'on sent à travers une boîte perforée);
 - une épreuve où l'objectif est de réaliser quelque chose (une pyramide, un gâteau...) les yeux bandés avec les instructions ou non d'un camarade;
 - un rallye chocolat, au cours duquel les joueurs sont assis en cercle. Ils ont un gros dé et le lancent les uns après les autres. Un bol rempli de morceau de chocolat est posé au milieu du cercle, et des vêtements (perruque, écharpe, veste, panta-



lon, gant, cuillère et fourchette). Si un enfant fait un 6 avec le dé, il se dirige vers le centre du cercle, enfille tous les vêtements, puis se saisit de la cuillère et de la fourchette pour couper un morceau de chocolat qu'il peut manger. Pendant ce temps, les autres participants continuent de lancer le dé jusqu'au moment où l'un d'entre eux fasse 6. Il remplace alors le joueur au centre du cercle, etc. ▶



Ressources

Rendez-vous sur notre site www.jdanimation.fr (rubrique *Infos*, catégorie *Ressources*) pour découvrir une sélection de ressources sur le thème des veillées.