



---

## 10 JEUX D'ÉQUIPE EN EXTÉRIEUR À FAIRE EN COLONIE DE VACANCES, CAMP ADOS, CLASSE DE DÉCOUVERTE...

---

Cette fiche pratique est offerte aux responsables et animateurs de séjours d'enfants ou d'ados : colonies de vacances, camps ou mini-camps, voyages pédagogiques, séjours associatifs ou sportifs...

10 jeux de groupe y sont expliqués. Ils peuvent tous être organisés à l'extérieur, et permettent de développer l'esprit d'équipe.

Izeedor propose une ludothèque, en ligne et gratuite. Plus de 100 jeux et activités, classés par thèmes, y sont présentés.

Pour en profiter facilement : [www.izeedor.fr/jeux-activites/](http://www.izeedor.fr/jeux-activites/)

*Izeedor est le portail consacré aux séjours pour enfants et ados : voyages scolaires, colonies de vacances, séjours linguistiques, etc.*

 [www.izeedor.fr](http://www.izeedor.fr)

Pour préparer un voyage scolaire ou un séjour de vacances.

 [www.sejours.izeedor.fr](http://www.sejours.izeedor.fr)

Pour trouver un organisateur de séjours, un hébergement de groupe, une colo...



## 10 JEUX D'ÉQUIPE EN EXTÉRIEUR À FAIRE EN COLONIE DE VACANCES, CAMP ADOS, CLASSE DÉCOUVERTE...

Ces jeux sont à organiser en équipe, et à l'extérieur.

Prévus pour des enfants dès 7 ans, ils occupent entre 30 minutes et 3 heures et permettent aux joueurs de développer l'esprit d'équipe, d'élaborer des stratégies communes, d'agir ensemble à la poursuite d'un même objectif.

### La prise du drapeau

#### Objectifs du jeu.

- Être rapide et réactif.
- Développer une stratégie d'équipe.

#### Déroulement et règles du jeu.

La « *Prise du drapeau* » est un grand classique de l'animation, qui nécessite que les joueurs collaborent en équipe pour ravir le drapeau de l'équipe adverse.

Les joueurs sont répartis en deux équipes.

Le terrain de jeu est vaste, sa superficie étant adaptée au nombre et à l'âge des joueurs. Il est séparé en deux camps par une corde au sol (ou des plots). Chaque équipe occupe un des camps. Au fond de chaque camp, un piquet (ou un arbre) symbolise la prison, et un foulard (ou un simple torchon) posé à terre ou sur une branche basse symbolise le drapeau de l'équipe. On veille à ce que la prison et le drapeau soient distants l'un de l'autre, et que le drapeau puisse être saisi facilement.

Le but du jeu est d'arriver à prendre le drapeau de l'équipe adverse et de le rapporter dans son camp.

Dès qu'un joueur pénètre dans le camp adverse, il devient vulnérable et peut être touché. S'il est touché par un adversaire, il est fait prisonnier et doit tenir le piquet qui tient lieu de prison au fond du camp. Il n'a pas le droit de le lâcher. Si un autre joueur de la même équipe est fait prisonnier à son tour, il tient la main du premier, et la chaîne s'allonge ainsi.

Si un joueur de leur équipe réussit à toucher la chaîne des prisonniers, ceux-ci sont immédiatement libérés et doivent essayer de rejoindre leur camp.

Quand un joueur réussit à prendre le drapeau de l'équipe adverse, il doit le rapporter dans son camp, sans se faire toucher. Il a le droit (c'est même conseillé) de le lancer, soit à des coéquipiers, soit s'il peut directement dans son camp.

Si le joueur qui détient le drapeau est touché, il rend le drapeau à l'équipe adverse qui le remet à sa place, et est fait prisonnier. Le jeu continue...

#### Conseil.

Le jeu pouvant aller très vite, ne pas hésiter à nommer plusieurs arbitres, à charge pour chacun de contrôler une zone.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	16 à 30
Durée du jeu	30 à 45 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• 2 piquets • 2 foulards (torchons) • 1 corde ou des plots



## La chasse au trésor

### Objectifs du jeu.

- Développer l'esprit d'équipe.
- Travailler la rapidité.
- Apprendre à s'orienter.
- Être imaginatif.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	16 ou plus
Durée du jeu	1 à 2 heures
Préparation	20 à 60 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	Selon les possibilités

### Déroulement et règles du jeu.

**Le but du jeu est de trouver et de rapporter le plus rapidement possible une liste d'objets, ou d'éléments, divers et si possible loufoques.**

Les joueurs sont organisés en plusieurs équipes de 3 à 5. Veiller à équilibrer les équipes en fonction de l'âge, du sexe et des aptitudes de chacun.

En début de jeu, on remet à chaque équipe une liste d'objets à trouver en un temps limité, sans sortir de la zone de jeu définie : le camp, le camp jusqu'à telle rue du village, de la rivière jusqu'à telle grange, etc... Les animateurs sont sur le terrain et veillent au respect des règles de jeu et de sécurité.

A la fin du temps imparti, chaque équipe rapporte ses trésors, et on compte les points.

### Variantes.

On peut faire varier le nombre de points selon la difficulté à trouver certains objets.

### Conseil.

Plus la liste des trésors à dénicher sera variée, et plus la chasse sera intéressante. Ne pas hésiter à demander aux joueurs de faire preuve d'imagination, ou à solliciter (avec leur accord préalable) les habitants, commerçants ou personnalités locales.

*Exemples d'éléments à trouver : un peigne en corne, un canard, la définition d'« australopithèque », un os, un lacet, la signature du maire sur papier à en-tête de la mairie, un coquillage, 3 chaussettes rouges, une plume, un blaireau, un vieux clou, le nombre d'habitants du village, une ardoise, un bout de baguette, un papillon, le nom du chat du boulanger, le nom de l'école, un chinois ...*

## La bataille des quatre bras

### Objectifs du jeu.

- Développer l'esprit d'équipe.
- Être rapide.
- Savoir s'orienter.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	16 à 60
Durée du jeu	60 à 90 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 foulard par joueur • 1 sifflet • Papier et enveloppes

### Déroulement et règles du jeu.

La bataille « des quatre bras » fait référence à la bataille qui s'est déroulée le 16 juin 1815 entre les troupes françaises du Maréchal Ney et les troupes de Wellington, au lieu dit « des quatre bras », au sud de Waterloo.

Les joueurs forment quatre armées (A, B, C, D... sauf si l'on préfère leur donner les noms de Maréchaux d'Empire) qui vont devoir s'affronter par des prises de foulards.



En début de jeu, une vaste zone de jeu est délimitée, si possible en forêt. L'organisateur explique les limites du terrain, et la signification des coups de sifflets :

- 1 coup de sifflet = on ouvre le message ;
- 2 coups de sifflet = le jeu commence ;
- 3 coups de sifflet = le jeu est fini.

Chaque joueur a, dans le dos et passé à sa ceinture, un foulard de couleur qui identifie son armée.

En début de jeu, chaque équipe reçoit une enveloppe, fermée. Guidée par un animateur, elle gagne discrètement son « camp de base » dont les autres équipes ignorent la position.

Au premier coup de sifflet, chaque équipe ouvre son enveloppe. Un message lui indique le nom de l'armée qu'elle doit attaquer... et celui de l'armée dont elle est la cible. (« Vous devez attaquer l'armée B, et vous êtes la cible de l'armée C »).

La partie débute lorsque l'organisateur émet 2 coups de sifflet. Il s'agit de prendre les foulards de l'armée que l'on attaque, en conservant le sien ! Dès qu'un joueur a perdu son foulard, il est mort et sort du jeu.

**L'armée victorieuse est celle qui conserve le plus grand nombre de joueurs lorsque l'organisateur siffle les 3 coups de fin de partie (ou lorsqu'une équipe n'a plus aucun joueur).**

#### Variantes.

Pour ménager le suspense, on ne signale pas aux différentes armées qui va les attaquer. Elles s'en rendront compte bien assez tôt.

Rien n'interdit aux armées sur le terrain de nouer des alliances temporaires.

#### Conseil.

Le terrain de jeu idéal est un bosquet forestier entouré de champs ou de sentiers pédestres. Cela permet de délimiter et de surveiller facilement le jeu, en postant un animateur aux endroits stratégiques.

## La course d'orientation

### Objectifs du jeu.

- Apprendre à lire une carte.
- Savoir s'orienter.
- Faire preuve de rapidité.

Age	12 ans et +
Nb de joueurs	10 à 40
Durée du jeu	1 à 2 heures
Préparation	1 heure
Lieu	Extérieur
Matériel	• Cartes • 1 boussole et 1 sifflet par équipe

### Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs sont répartis en équipe de 3 à 6. On distribue à chaque équipe une boussole et une carte sur laquelle sont indiqués les postes qu'elle doit atteindre, et l'ordre de passage de ceux-ci.

Si les animateurs sont assez nombreux, on place un animateur par poste, qui valide le passage des équipes. Sinon, on met en place un système d'auto-validation : 1 tampon encreur différent à chaque poste, une feuille de passage à signer, un « papier-preuve » ou un jeton à rapporter, etc...

L'équipe gagnante est celle qui revient en premier au point de départ, après être passée par tous les postes. **Les joueurs d'une même équipe doivent rester groupés, du début à la fin du jeu. Une équipe qui arrive incomplète est éliminée.**



### Variantes.

En fonction du terrain (plaine, forêt, montagne,...), de l'âge et des capacités physiques des joueurs, on peut adapter les règles pour privilégier soit la vitesse d'exécution du parcours, soit l'ordre de passage aux différents postes. En montagne ou sur terrain accidenté, pour des raisons de sécurité, on privilégiera le passage aux postes.

Une variante de la course d'orientation est la « **Course aux fenêtres** ». Le principe du jeu est exactement le même, mais la carte remise au départ à chaque équipe ne comporte que des extraits de carte, positionnés en respectant l'échelle, sur une feuille vierge.

Ne pas oublier d'indiquer le nord !

### Conseils.

Utiliser si possible des cartes IGN à l'échelle 1/10.000 (1 cm = 100 m).

**Avant le départ, s'assurer que tout le monde sait lire une carte et s'orienter avec une boussole.**

Ne pas placer les postes trop près des routes ou chemins, pour obliger les joueurs à s'orienter grâce aux boussoles.

Si la course est prévue pour durer plus de 90 minutes, prévoir des boissons et quelques gâteaux à emporter.

Par sécurité, remettre 1 sifflet à chaque équipe, qui ne doit être utilisé qu'en cas d'urgence, pour appeler (3 coups brefs = "On a besoin d'aide").

## L'abécédaire écolo

### Objectifs du jeu.

- Travailler en équipe.
- Faire preuve de rapidité et d'organisation.
- Apprendre à observer et à respecter le milieu naturel.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	9 à 30
Durée du jeu	45 à 90 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	Crayons, papier, sacs

### Déroulement et règles du jeu.

**Il s'agit de trouver le plus rapidement possible dans l'environnement des éléments correspondant aux lettres de l'alphabet... et d'en profiter pour nettoyer la nature.**

Le terrain de jeu, qui peut être vaste, est clairement délimité et connu de tous : champ, bosquet forestier,...

Les joueurs forment des équipes de 3 à 6. On remet à chaque équipe une feuille de papier comportant l'alphabet, un crayon, et 1 ou 2 sacs qui permettront de récolter les éléments trouvés.

Au top départ, chaque équipe doit trouver dans la nature, emporter ou répertorier sur sa feuille 26 éléments correspondant aux 26 lettres de l'alphabet : A = amande ; B = brindille ; C = coccinelle ; etc...

A la fin du temps imparti, on compte les points gagnés par chaque équipe :

- 1 point par élément trouvé,
- 2 points s'il s'agit d'un déchet (et qu'on l'a ramassé !)





## La course en étoile

### Objectifs du jeu.

- Apprendre à lire une carte.
- Savoir s'orienter.
- Faire preuve de rapidité.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 40
Durée du jeu	1 à 3 heures
Préparation	1 heure
Lieu	Extérieur
Matériel	• Cartes • 1 boussole et 1 sifflet par équipe

### Déroulement et règles du jeu.

La course en étoile est une variante de la traditionnelle course d'orientation.

Les joueurs forment des équipes de 3 à 6 participants. La zone de jeu est délimitée et expliquée à tous.

Au centre de la zone de jeu se trouve le poste de commandement, gardé par un animateur. Son rôle est de transmettre à chaque équipe les informations et les indices dont elle a besoin pour rejoindre les différents postes, au fur et à mesure du déroulement du jeu.

Les postes à rejoindre sont situés à égale distance (300 à 500 m) du poste de commandement, dans des directions opposées (d'où l'appellation de « course en étoile »). Les équipes doivent nécessairement repasser par le poste de commandement entre deux postes, pour y récupérer les indices permettant d'atteindre le poste suivant.

On installe autant de postes qu'il y a d'équipes. S'il y a 5 équipes, l'étoile aura 5 branches, chaque branche finissant par un poste. On attribue à chaque équipe un numéro par tirage au sort.

- L'équipe 1 doit passer les postes dans l'ordre A – B – C – D – E
- L'équipe 2 dans l'ordre B – C – D – E – A
- L'équipe 3 dans l'ordre C – D – E – A – B

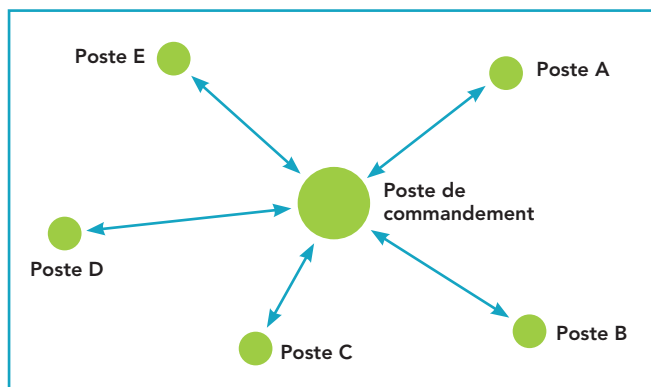
etc... de telle façon que les équipes ne poursuivent pas le même objectif au même moment.

Comme dans la course d'orientation classique, l'équipe gagnante est celle qui aura validé en premier son passage aux différents postes, puis sera revenue au complet au poste de commandement.

### Conseils.

La course en étoile a l'avantage de permettre une bonne surveillance des joueurs puisqu'elle les oblige repasser au point central entre deux postes. L'animateur qui garde le poste de commandement peut ainsi pointer chaque passage, et sait en permanence où sont les différentes équipes.

Les joueurs effectuent deux fois chaque distance. Il est donc conseillé que le poste commandement joue aussi le rôle de poste de ravitaillement, avec boissons fraîches, fruits et gâteaux...





## Le jeu de piste

### Objectifs du jeu.

- Collaborer en équipe, partager les tâches.
- Faire preuve d'esprit de déduction.
- Être rapide.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 40
Durée du jeu	1 à 2 heures
Préparation	30 à 90 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	Selon les épreuves

### Déroulement et règles du jeu.

**Il existe autant de jeux de piste différents... qu'il y a d'animateurs pour en organiser.**

Si le principe est toujours le même, les épreuves que doivent affronter les joueurs ou les énigmes à résoudre varient selon le lieu, l'âge des joueurs, mais surtout l'imagination des animateurs.

Les joueurs sont organisés en équipes et doivent effectuer un parcours de poste en poste, le plus rapidement possible. A chaque poste, une épreuve leur permet d'obtenir les indices nécessaires pour rejoindre le poste suivant.

En début de jeu, on remet à chaque équipe, sous enveloppe, l'indice qui lui permet de rejoindre le premier poste. A chaque poste, on place un animateur qui organise une épreuve, ou on laisse un message donnant les indices pour rejoindre le poste suivant. On alterne les épreuves physiques et les épreuves intellectuelles pour que tous participent.

L'équipe gagnante est la première qui revient au point de départ, entière, après être passée par tous les postes. Ou celle qui, au bout du temps imparti, est passée par plus grand nombre de postes.

### Variantes.

Les variantes sont innombrables, et dépendent uniquement de l'imagination des animateurs.

### Conseil.

Pour éviter qu'une équipe « bloque » sur un poste, un animateur peut intervenir et donner des indications supplémentaires. Cette aide extérieure équivaut alors à une pénalité de x minutes. Si le jeu se déroule sur un très grand espace, on peut remettre à chaque équipe des enveloppes – fermées – à n'ouvrir qu'en cas de blocage. A l'arrivée, une enveloppe ouverte équivaut à une pénalité.

**Si le jeu dure plus de 90 minutes, prévoir de l'eau et quelques gâteaux.**

## Le jeu des numéros

### Objectifs du jeu.

- Être rapide, réactif et discret.
- Savoir s'orienter.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 40
Durée du jeu	1 heure
Préparation	10 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 dossard par joueur • 1 objet au choix

### Déroulement et règles du jeu.

On choisit un vaste terrain de jeu, bien délimité. Par exemple un bosquet forestier entouré de sentiers pédestres. Les joueurs forment deux équipes. Chaque joueur porte sur le torse un dossard avec un numéro. L'équipe 1 cache l'objet choisi, dans un endroit accessible, puis se disperse et se cache elle-même. **Les membres de l'équipe 1 n'ont pas le droit d'approcher à moins de 30 ou 50 mètres de l'objet caché.** (Choisir la distance en fonction du terrain)



10 minutes après, la seconde équipe démarre avec pour mission de retrouver l'objet caché.

Dès qu'un joueur aperçoit un joueur de l'équipe adverse, il crie son numéro de dossard, et celui-ci est éliminé. **L'équipe gagnante est celle qui réussit à éliminer tous ses adversaires, ou l'équipe 2 si celle-ci parvient à trouver l'objet.**

### Variantes.

Chaque joueur dispose de 2 ou 3 vies, symbolisées par des jetons, bouts de laine ou autre. Chaque fois qu'il est « touché », il remet à son assaillant un jeton. Un même joueur n'a pas le droit d'éliminer deux fois de suite le même adversaire.

### Conseil.

**Ce jeu nécessite un respect strict des règles de la part de tous les participants, et perd tout intérêt en cas de triche.** Quelques animateurs disposés sur le terrain peuvent y aider...

Un animateur vérifiera aussi que l'objet caché n'est pas totalement introuvable. Il est interdit aux joueurs d'enlever ou de cacher leurs dossards.

## La guerre du feu

### Objectifs du jeu.

- Développer une stratégie d'équipe.
- Être solidaire.
- Être rapide et réactif.

### Déroulement et règles du jeu.

**Plusieurs tribus préhistoriques sont en concurrence pour s'approprier le feu dont seul le sorcier détient le secret...**

Le terrain de jeu est un vaste terrain, si possible boisé et bien délimité.

Les joueurs sont organisés en équipes de 3 à 5 joueurs chacune. Chaque joueur a un foulard dans le dos, passé à sa ceinture. On remet à chaque équipe en début de partie un message codé, qui lui indique le point de départ de sa piste. Les points de départ sont éloignés les uns des autres.

Arrivée à son point de départ, la tribu suit la piste en direction de la Caverne du Sorcier grâce aux indications trouvées sur place (message codé, ou carte,...)

Les pistes des différentes tribus convergent toutes vers la Caverne du Sorcier, où se tient le Sorcier (un animateur), qui possède autant de plateaux de feu qu'il y a d'équipes. Chaque plateau de feu est composé de 50 braises (flocons de polystyrène, jetons, glands, marrons,...) disposées sur un plateau (moule à tarte, planche,...).

Dès qu'une tribu arrive à la Caverne du Sorcier, celui-ci lui donne un plateau de feu, avec mission de le transporter au plus vite jusqu'à la Caverne de l'Ours, en suivant de nouveau les indications données.

Durant ce trajet allant de la Caverne du Sorcier à la Caverne de l'Ours, les tribus peuvent s'attaquer à la prise de foulard. Un joueur qui se fait prendre son foulard est mort et sort du jeu. S'il s'agit du porteur du plateau de feu, il dépose le plateau à terre, et celui-ci peut être repris par n'importe quel joueur, de son équipe ou d'une équipe adverse.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	12 à 30
Durée du jeu	1 à 2 heures
Préparation	30 à 60 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 foulard par joueur</li> <li>• 1 moule à tarte ou 1 planche par équipe</li> <li>• Flocons de polystyrène, ou jetons, glands, marrons,...</li> </ul>





Lorsque tous les plateaux de feu sont arrivés à la Caverne de l'Ours, le jeu s'arrête et le compte des points acquis par chaque tribu est fait :

- 1ère tribu arrivée à la Caverne du Sorcier : 50 points
- 2ème tribu : 40 points
- 3ème tribu : 30 points, etc...
- Idem pour l'ordre d'arrivée (avec un plateau de feu) à la Caverne de l'Ours.
- Chaque braise manquante dans un plateau de feu enlève 2 points à la tribu.

### Conseil.

La guerre du feu nécessite une solidarité entre membres d'une même tribu. Une fois le feu acquis, il faut le protéger, et protéger son porteur, quitte à se sacrifier pour la survie du groupe !

## Le camp secret (ou chercheurs et ravisseurs)

### Objectifs du jeu.

- Faire preuve de stratégie et de rapidité.
- Coopérer en équipe.
- Se situer et s'orienter.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	16 à 40
Durée du jeu	30 à 45 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 foulard par joueur • Ruban de chantier, corde ou plots.

### Déroulement et règles du jeu.

Il s'agit pour les chercheurs de retrouver leurs amis prisonniers des ravisseurs... et de les délivrer.

Des équipes de 5 ou 6 joueurs sont formées. Toutes les équipes sont des chercheurs, exceptée une, tirée au sort, qui est composée de ravisseurs. Les chercheurs ont tous un foulard dans le dos un foulard à la ceinture, d'une couleur différente par équipe.

L'équipe des ravisseurs choisit un prisonnier dans chaque équipe de chercheurs. Sous la conduite d'un animateur, elle emmène ses prisonniers et établit un camp secret. Le camp secret est un carré de 5 mètres de côté dans lequel les prisonniers sont enfermés. Le camp secret est lui même entouré d'une zone de neutralisation de 30 mètres de côté. Le camp secret et la zone de neutralisation sont matérialisés par du ruban de chantier, de la corde ou des plots.

Pendant ce temps, les équipes de chercheurs reçoivent un message codé ou une carte leur indiquant la position du camp secret. Ils doivent tout faire pour délivrer les prisonniers. Mais il y a des règles à respecter :

- Un chercheur capturé (foulard pris) par un ravisseur devient prisonnier à son tour et est conduit au camp secret.
- Les ravisseurs sont invulnérables. Mais il leur est interdit de capturer un chercheur si celui-ci se trouve dans la zone de neutralisation.
- Un chercheur ne peut délivrer (en les touchant) que les prisonniers de sa propre équipe, et jamais plus d'un à la fois.

**La victoire revient à la première équipe ayant délivré tous ses prisonniers. Ou à l'équipe des ravisseurs si à la fin du temps imparti, il reste des prisonniers de chaque équipe de chercheurs.**