

# Jeu de l'île

## DESCRIPTION

Ce petit jeu suscite l'imagination et facilite l'expression d'idées originales pour aboutir ensuite à des activités qui sortent des sentiers battus !

Au cours d'un jeu à postes, d'un jeu de piste ou d'un jeu d'approche, l'animateur ou animatrice demande à chaque participant-e de répondre à la question : « *Si j'étais sur une île déserte avec des ami-es, que ferais-je et pourquoi ?* » et d'écrire sa réponse sur une fiche.

Après le jeu, on rassemble les fiches par thème, sur un grand panneau pour s'en inspirer dans la construction d'une animation, d'un camp, d'un thème de réunion...

## MATÉRIEL

- le matériel est à définir en fonction du jeu choisi
- de quoi écrire

## VARIANTES

- Sur l'île, l'individu peut disposer de matériel : hache, tente, hameçon, ficelle, torche, arc à flèches, guitare, etc.
- L'animateur ou animatrice modifie ou adapte la question posée, en fonction des idées que l'on veut faire émerger.
  - Exemple pour des Éclaireurs : "Imaginez que vous vivez votre plus incroyable weekend de patrouille.... Où êtes-vous? qu'y faites-vous? durant combien de temps ? etc."
  - Exemple pour les plus jeunes : "Imaginez le plus cool des jeux de toute la galaxie... Où a-t-il lieu ? Sur quel thème porte-t-il ? De quel type de jeu s'agit-il ? Se fait-il en petits groupes ? etc."
- Pour les plus jeunes : faire dessiner plutôt que d'expliquer oralement.

Timing  
60 min

Public

B  
L  
E  
P  
U  
A  
C

Taille

4-15

15-40

+ 40

40 et +