Après-midi jeux à la maison de retraite

7 février 2026

Les jeunes élus sont attendus à la maison de retraite pour **14H45**, et seront libres **vers 17H**.

Entre 10 à 15 résidents devraient participer.

Organisation générale

- Tout le monde se présente
- Des équipes de binômes (un élu CMJ et un résident) sont constituées par tirage au sort
- Chaque équipe reçoit un passeport sur lequel elle note le nom de l'équipe (choisi ensemble) et le prénom de chacun des membres de l'équipe
- Chaque équipe doit ensuite participer à chacune des cinq activités (peu importe l'ordre), et les points seront notés sur le passeport au fur et à mesure
  - Balles de ping-pong à envoyer dans des boites à œufs
  - Jeu avec un ballon de baudruche et des « raquettes »
  - Morpion géant
  - Objets à découvrir dans une boite opaque
  - Lancer d'anneaux sur un support
- Des élues encadrantes du CMJ prendront le rôle d'arbitre
- A la fin des activités, après la remise des certificats de participation, un goûter est offert par la maison de retraite

Le matériel est prévu par les élues encadrantes et l'animatrice de la maison de retraite.

Matériel général :

- des feuilles et des stylos
- du scotch de couleur

Balles de ping-pong à envoyer dans des boites à œufs

- Matériel :
  - balles de ping-pong (au moins 12 blanches et 12 oranges)
  - 3 ou 4 grandes boites à œufs
  - 2 tables rectangulaires

- Déroulement du jeu : l'objectif est d'envoyer le plus de balles dans les alvéoles des boites à œufs, après rebond
  - 2 équipes jouent en même temps, chacune à un bout de la table, chacune avec une couleur de balles.
  - Les joueurs peuvent être assis ou debout
  - Chaque joueur lance 6 balles

- La balle doit faire au moins 1 rebond avant d'aller dans une alvéole
- Les points sont comptés une fois toutes les balles lancées : les cases de couleur rouge comptent 2 points, la case verte 5 points, et les autres 1 point
- Remarque : On prévoit un petit temps d'entraînement avec le lancer de quelques balles avant le début de la partie

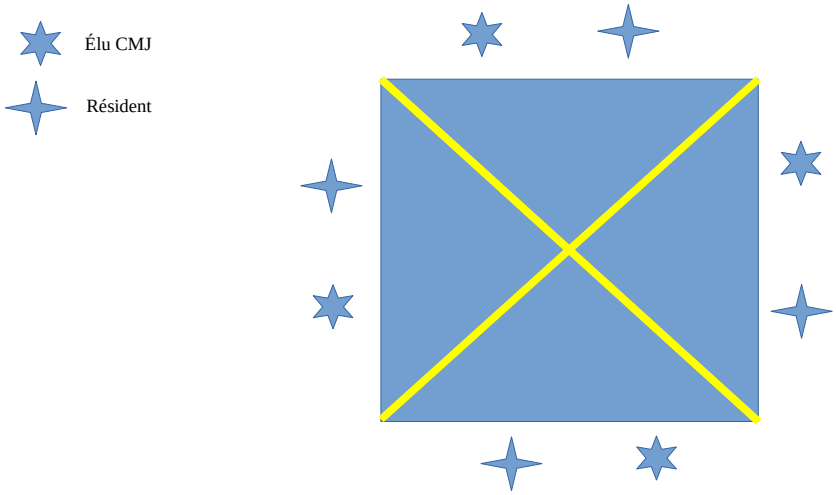
Schéma explicatif (l'emplacement des couleurs des alvéoles n'est pas encore définitif)

Jeu avec un ballon de baudruche et des « raquettes »

- Matériel :
  - 1 ballon de baudruche (et d'autres en stock !)
  - 8 raquettes : confectionnées avec une assiette jetable et un tube pour les ballons
  - 2 tables rectangulaires

- Déroulement du jeu : l'objectif est de renvoyer le ballon à l'aide de la raquette afin qu'il ne tombe pas dans le camp de son équipe (espace délimité par du scotch devant soi)
  - 4 équipes jouent en même temps, chacune d'un côté du carré formé par les tables
  - Les joueurs sont tous assis
  - L'arbitre envoie le ballon et les joueurs doivent le faire « circuler » sans le faire tomber
  - Chaque équipe part avec **10 points**
  - Quand le ballon tombe dans un camp, l'équipe concernée perd 1 point. Si le ballon tombe sur la ligne entre 2 camps, les 2 équipes concernées perdent 1 point.
  - La partie s'arrête quand une équipe n'a plus de point

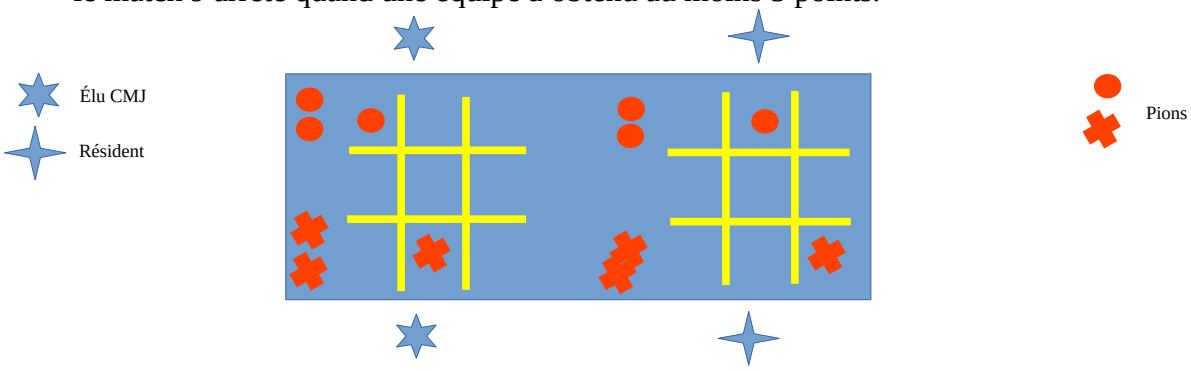
Schéma explicatif (si on ne peut pas former de carré avec les tables à notre disposition, on fera un tirage au sort des emplacements)



Morpion géant

- Matériel :
  - 2 jeux de morpions (pions + cadres) – Si les cadres sont trop grands, le traçage sera fait par du scotch
  - 2 tables

- Déroulement du jeu : l'objectif est d'aligner 3 pions (ligne droite ou diagonale)
  - 2 équipes jouent en même temps, les élus CMJ l'un contre l'autre, les résidents l'un contre l'autre
  - si match nul ⇒ 1 point à chaque équipe,
  - sinon 2 points pour l'équipe de celui qui gagne
  - le match s'arrête quand une équipe a obtenu au moins 5 points.



Objets à découvrir dans une boite opaque

- Matériel :
  - 1 boite opaque remplie avec 20 objets (choisis par l'animatrice)
  - 1 table pour poser la boite
  - 1 chronomètre (téléphone)

- Déroulement du jeu : l'objectif est de deviner le maximum d'objets présents dans la boite en y insérant la main. Il est évidemment interdit de sortir les objets.
  - chaque équipe joue à tour de rôle : d'abord le résident, puis l'élu CMJ
  - le joueur a **45 secondes** pour donner une liste d'objets
  - l'arbitre est en possession d'une feuille avec la liste des objets présents dans la boite. Il coche au fur et à mesure les objets cités, sans dire si c'est juste ou pas
  - quand les 2 joueurs de l'équipe ont participé, l'arbitre cumule les points (1 par objet trouvé).

Lancer d'anneaux sur un support

- Matériel :
  - des cônes
  - 2 jeux de 10 anneaux
  - marquage au sol par du scotch pour les emplacements des cônes et des joueurs

- Déroulement du jeu : l'objectif est d'enfiler le plus d'anneaux sur les cônes.
  - 2 équipes jouent en même temps,
  - chaque équipe disposent d'un jeu de 10 anneaux (identiques entre les 2 équipes)
  - dans une équipe, chaque joueur lance 5 anneaux
  - les points sont comptés, une fois tous les anneaux lancés
  - chaque anneau sur un cône compte pour 1 point