

Construire un grand jeu : **quelques points importants**

Préparer

L'équipe d'animation

Les différents rôles et les responsabilités qu'ils supposent doivent être clairement définis. Il n'est pas inutile, pour certains jeux, de noter sur une « fiche de poste » ce que doit faire l'animateur, les consignes qu'il doit respecter, la manière dont il attribue les points...

Le meneur de jeu (ou le coordonnateur) est souvent celui qui a repéré les lieux, prévu si nécessaire leur aménagement (dans le cas des jeux de table par exemple), réalisé le plan s'il en faut un. C'est aussi lui qui coordonne l'organisation de l'équipe, imagine la dramatisation du jeu. C'est le metteur en scène qui a également plusieurs rôles à jouer ou à répartir au sein de l'équipe : présenter le jeu, s'assurer de son bon déroulement, savoir le conclure.

Les règles

Elles doivent être simples et claires, non soumises à interprétation. Chaque fois que c'est possible les enfants peuvent être associés à leur élaboration. Si nécessaire elles peuvent être affichées ou rappelées sur la « fiche de route » des équipes.

Le matériel

Il doit être prêt avant de commencer le jeu qu'il s'agisse du matériel d'animation (éléments de costuration en rapport au thème, par exemple), du matériel d'information (fiches de route ou de postes, panneau résultats...) ou du matériel spécifique à chaque poste ou épreuve.

Les lieux utilisés

Leur repérage avant le jeu permet d'assurer la sécurité physique des enfants, de les adapter au nombre de participants, d'informer l'équipe d'animation des précautions à prendre, mais aussi d'utiliser toutes les potentialités qu'ils présentent.

Prévoir le rythme du jeu

Il doit être adapté aux besoins et aux possibilités des enfants, en fonction de leur âge, de leurs capacités physiques et intellectuelles. Le jeu doit respecter une courbe qui met en évidence des temps calmes, des temps plus intenses et, suivant le jeu, des moments de repos.

Ce rythme, la durée de l'activité sont fonction du type de jeu, mais aussi du lieu où il se déroule (campagne, forêt, bord de mer, montagne ou intérieur).

Pour qu'un jeu soit rythmé, dans les différentes séquences d'activités les enfants doivent être le plus souvent possible en situation d'acteurs. Il faut donc veiller à ce que le déroulement ne prévoit pas des moments où une seule équipe joue longtemps pendant que les autres regardent. Il faut aussi veiller à ce que les enfants ne soient pas éliminés du jeu (dans une prise de foulard, par exemple, l'enfant pris peut avoir droit à une autre « vie »)°.

Pour certains jeux à dominante sportive il est nécessaire, après des moments intenses, de prévoir des activités plus calmes, voire des moments de repos où l'équipe peut se réorganiser, revoir sa stratégie.

Pendant le jeu les animateurs qui interviennent dans les postes ou qui (parfois) accompagnent les équipes doivent veiller à la participation de tous, à la fatigue des uns, au découragement des autres...

Construire le conducteur du jeu

Pour certains jeux (jeu de rôle, de piste ou de l'oie, par exemple) il est essentiel de savoir en permanence où se trouvent les équipes. Le conducteur est dans ce cas un outil indispensable. Il indique à chaque instant le déroulement du jeu (où est telle équipe, que fait tel animateur etc.). C'est en quelque sorte la trace écrite du déroulement du jeu, base commune à tous les animateurs, qui permet d'intervenir en cas de besoin (retard inexplicé, équipe égarée).

Sensibiliser, motiver

Il s'agit de deux aspects très importants : il faut donner l'envie de jouer, et ceci quel que soit l'âge concerné.

Comment sensibiliser ? On peut mettre en place des affiches annonçant le jeu quelques jours auparavant, distribuer des invitations personnelles, diffuser un message radiophonique ou musical, jouer un sketch, proposer une énigme à découvrir ou encore enregistrer une séquence vidéo.

Comment motiver ? La sensibilisation est le premier élément de la motivation. De la même façon l'originalité du jeu, la dramatisation mise en place, le dynamisme de l'équipe d'animation, donneront envie... d'avoir envie !

Choisir la « sauce » du jeu

Un grand jeu, qu'il soit d'intérieur ou d'extérieur, s'appuie très souvent sur un thème qui permet de construire une dramatisation, une mise en scène.

Les choix sont multiples qu'il s'agisse de domaines d'activités (musique, sport, environnement...), de genres (actualité, conte, science fiction...), d'événements (le cirque, carnaval, les jeux olympiques...).

Ce thème peut apparaître dès la phase de sensibilisation, être exploité dans la présentation du jeu (décors, costumes), dans son déroulement, dans la proclamation des résultats, pour distinguer les équipes ou attribuer les points...

Sans être indispensable il permet cependant de créer l'événement, de montrer que chacun est invité à vivre une aventure qui sort de l'ordinaire.

Constituer des équipes

Les équipes doivent être constituées rapidement. Plusieurs possibilités existent :

- choix fait par les participants,
- choix à partir d'un jeu de hasard, d'un tirage au sort,
- choix s'appuyant sur le thème choisi (animaux, métiers...),
- choix fait par l'animateur (dans le cas où plusieurs tranches d'âge sont concernées par exemple).

(Voir dans le fichier Jeux de tradition enfantine des jeux pour former les équipes : fiches 48 et 49).

Il faut penser que dans certains jeux les équipes doivent avoir un signe distinctif. Le thème choisi peut également amener à fabriquer des éléments de costumation.

Choisir et expliquer les règles

Le début du jeu, exige de bonnes conditions d'ambiance, de motivation et de sécurité qui vont favoriser son bon déroulement. Les animateurs doivent expliquer clairement et rapidement les règles de manière à ce que le jeu commence le plus vite possible. L'introduction d'un thème permet d'imaginer cette présentation sous forme d'une histoire, d'un dialogue, d'un sketch...

Il est essentiel que les enfants comprennent le but du jeu, les moyens à leur disposition ou à créer pour l'atteindre, ainsi que les détails pratiques et techniques qui leur permettront de s'organiser pour réussir. Par contre il n'est pas toujours nécessaire d'indiquer dès la présentation le système de notation (qui peut être expliqué dans un poste ou après une première épreuve).

Il faut laisser la possibilité aux participants de poser des questions et penser, que dans certains jeux ils peuvent être associés au choix de ces règles.

Arbitrer

Quand le grand jeu ou certaines de ses épreuves exigent un arbitrage, l'arbitre doit rester impartial et équitable avec toutes les équipes : ne pas se laisser influencer par les joueurs, faire respecter les règles, ne pas les changer en cours de jeu, sanctionner les éventuelles tricheries en rappelant la règle, si nécessaire.

Mais l'arbitre est avant tout un animateur qui doit entretenir constamment une ambiance positive et agréable, veiller à la sécurité, observer si chaque participant est intégré au jeu...

Dans un certain nombre de jeux, la fonction d'arbitrage peut être exercée par les enfants eux-mêmes ou par un jury regroupant animateurs et enfants.

Compter les points

Dans certains types de jeux (les rallyes en particulier) il est important de faire un point régulier sur les scores. Cela permet de motiver les équipes, de redonner une dynamique au jeu, éventuellement d'encourager ceux qui perdent.

Il existe différents systèmes : affichage sur un panneau, niveau d'eau dans une bouteille, ajout de billes dans un récipient long et peu large (type grande éprouvette), etc. Le système peut être choisi en fonction du jeu et adapté à son scénario (gagner des flèches pour un jeu sur Robin des Bois, remporter des indices pour un jeu culturel, etc.)

Il faut surtout penser à ce que ce système soit visuel, pour que chaque équipe puisse savoir à chaque instant où elle se situe par rapport aux autres équipes ou au but à atteindre.

Terminer le jeu

Souvent le grand jeu se termine par un regroupement final. C'est l'occasion de terminer l'histoire qui a été présentée au début, de donner la solution de l'énigme, de présenter les productions réalisées par les équipes...

Si le jeu est basé sur l'accumulation de points, il faut annoncer les scores. Éventuellement on peut aussi distribuer des prix spéciaux (le prix du fair-play, le prix orange ou citron...) ou remettre un diplôme aux participants.

Certains jeux permettent la fabrication d'éléments qui peuvent être exploités ultérieurement (construction de cabanes pour un jeu en forêt, production d'articles ou de photos dans un jeu en ville...).

La participation des enfants

D'abord il faut noter que les circonstances dans lesquelles le grand jeu sera annoncé, mis en scène, présenté, animé, doivent créer une accroche, une motivation à participer.

Ensuite ceux qui animent doivent toujours faire référence à un des objectifs essentiels des grands jeux : permettre aux participants de vivre une aventure collective, au sein d'une équipe. Dans cette équipe, quel que soit le but du jeu, ils devront s'informer, discuter, décider quelle est la meilleure option à prendre, prendre des responsabilités, s'entraider dans la réalisation des différentes activités proposées.

Est-ce suffisant ? Le grand jeu reste-t-il l'affaire de l'équipe d'animation qui choisit une forme de jeu, un thème, et qui prévoit son déroulement dans les moindres détails ? C'est souvent ce qui se passe car il y a la volonté de créer un moment de vie un peu exceptionnel, de ménager des surprises, et, à la fois, le souci de créer les meilleures conditions de réussite, de sécurité parfois.

Tout en respectant ce cadre, n'est-il pas envisageable, sur certains aspects, de trouver des occasions d'une participation plus importante des enfants ?

Il est sans doute possible, quand ils connaissent plusieurs types de grands jeux, de leur

proposer quel est celui qui sera organisé une prochaine fois : jeu de rôle, jeu de piste, rallye ? De la même façon on peut organiser une consultation pour décider du thème qui sera choisi : voulez-vous découvrir la vie au temps de Louis XIV ou imaginer ce qui se passera dans cent ans, préférez-vous vous transformer en marins ou devenir musiciens, souhaitez-vous organiser les jeux olympiques du centre ou partir à la conquête de l'espace ? Il est possible alors que le choix soit précédé d'une recherche documentaire qui permettra de prévoir des jeux, de créer un scénario, de fabriquer des costumes...

Quand le grand jeu est décidé, le thème adopté, il reste aux animateurs à créer les conditions de réalisation du jeu. Là encore on peut imaginer une participation des enfants, sous différentes formes : dans un rallye-défi ou dans la course à l'as (voir troisième partie) ils pourront eux-mêmes proposer des jeux, dans d'autres cas ils seront invités à proposer des modifications aux règles de départ, ou encore à participer aux jurys qui attribueront les différents prix...

Il est tout à fait possible aussi de proposer aux plus grands de se constituer en petites équipes, chacune ayant, à tour de rôle, la responsabilité de monter un grand jeu avec le soutien d'un animateur.

Autant d'occasions donc d'impliquer les enfants dans la préparation ou le déroulement d'un jeu, de leur permettre de prendre des responsabilités, de valoriser leur engagement.

L'adaptation aux âges

À partir de quel âge peut-on proposer un grand jeu ?

Dans la mesure où l'accent est mis sur la participation d'une équipe, il semble difficile d'y intéresser les plus jeunes (4/6ans). Cependant certains schémas de jeu peuvent être adaptés pour cette tranche d'âge. Des exemples sont donnés dans ce fichier (voir fiches A 1 : rallyes, A 3 : jeu de l'oie, A 8 : jeux de poursuite). Dans ces cas-là, la mise en scène du jeu va prendre toute son importance : c'est le climat créé qui donnera son caractère exceptionnel à l'activité.

Pour les 7/8 ans l'accent sera mis sur le besoin des enfants de se confronter à d'autres, de réaliser des prouesses, de s'affirmer. Il faudra cependant penser que ces enfants pratiquent davantage les activités côte à côte et que le groupe trouve son unité plus en référence à l'activité pratiquée que par rapport à la notion d'équipe.

À partir de 9 ans le sentiment d'appartenance à un groupe devient de plus en plus important. C'est l'âge où il sera possible de proposer les jeux faisant appel à la mise en place de stratégies ou exigeant l'adhésion à un projet d'équipe.
