

## **Les différents types de grands jeux : passage en revue**

*La notion de grands jeux est large. Il est important avant tout de distinguer deux types de grands jeux : les ponctuels et les réguliers. Ces premiers constituent des moments forts et parfois originaux du Centre de Loisirs alors que ces seconds sont d'abord des moments repères, revenant régulièrement et constitue un fil conducteur. Les grands jeux ponctuels peuvent être des jeux de piste, de l'oie ou de rôles, dont l'essentiel est basé sur le scénario, les personnages et la quête à poursuivre. Les grands jeux réguliers sont d'avantages des "concepts" dont la durée sera plus courte, et qui sont très intéressant à mener dans des accueils éducatifs quotidiens. Le présent document se veut un essai de classement des types de grands jeux que l'on peut rencontrer en Centres de Loisirs.*

**le jeu de l'oie** Grand jeu à divers ateliers reliés par un point central où les équipes jouent au dé sur un plateau leur progression dans le parcours à effectuer. Chaque case du plateau de jeu renvoie à un atelier, un bonus ou un malus.

**le jeu de piste** Grand jeu classique chez les plus petits, les enfants suivent la piste de quelqu'un ou quelque chose. Les différentes épreuves peuvent apporter des indices sur la quête.

**le rallye** Différent du jeu de piste, les enfants doivent effectuer un certain nombre d'épreuves, selon un ordre bien précis, qu'ont déterminé à l'avance les animateurs. La succession des épreuves peut figurer sur une feuille de route, ou être indiquée par un animateur que les joueurs doivent aller voir après chaque épreuve.

**le jeu de rôle** Les enfants doivent mener une enquête ou résoudre une énigme. Les animateurs incarnent des personnages apportant des indices. Le scénario et la mise-en-scène font de ce type de grand jeu un moment fort du Centre de Loisirs.

**le jeu d'expression** Ce type de grand jeu, aux règles variables, a pour support général des moyens d'expression divers (marionnettes, théâtre d'ombre etc.)

**le jeu de poursuite** Les douaniers courent après les contrebandiers, les indiens essaient de voler le trésor de leurs ennemies... la règle de base du jeu de poursuite est dans le fait d'attraper son copain. Des variantes et un système de points particulier peuvent compliquer la partie.

**le jeu de stratégie** Construire une ville, déjouer les plans d'une équipe adverse... ce type de grand jeu d'intérieur se pratique souvent avec les plus grands. La notion de stratégie peut se retrouver dans le fait d'avoir à gérer une somme d'argent fictive, à conclure des marchés avec d'autres équipes etc.

**le jeu de réflexion** Il peut avoir différentes formes, et ne constitue pas toujours un grand jeu calme (*Le gros jeu* en est une preuve). Les enfants peuvent avoir à répondre à des questions, jouer avec les lettres et les mots etc.

---