

Topo grand Jeu

Objectifs pédagogiques :

Donner une définition du grand jeu pour permettre aux stagiaires de mieux l'appréhender.

Donner les différentes familles de grands jeux et l'âge auxquels ils correspondent le plus.

Donner une méthodologie/outil de constitution d'un grand jeu : le PSAADRAFRA

Faire comprendre que la création d'un grand jeu est un travail d'équipe, qui demande une certaine coordination : chacun à un rôle dans la préparation et dans la réalisation.

Intro

Le grand jeu est un moment particulier dans un séjour ou un centre aussi bien pour les enfants que pour l'équipe pédagogique. Il fait appel à l'imaginaire des enfants et favorise la découverte. Il développe des notions de solidarité et d'esprit d'équipe. Il permet également de responsabiliser et de confronter l'enfant aux règles d'une manière ludique.

Le grand jeu, lorsqu'il est bien mené, reste un temps fort.

Définition :

Grand par la ...

■ Préparation : plus longue et minutieuse que des jeux classiques

Le grand jeu doit être préparé dans ces moindres détails, ce qui demande de la part des animateurs une grande coordination. Ces préparations sont longues (plusieurs heures ou jours) et nécessitent généralement un minimum de matériels (maquillage, tissus, papier, crayons, ballons, sono, etc...). En bref, il faut savoir gérer son temps et s'organiser !

■ Le temps du jeu

Un grand jeu dure plus longtemps, de 1h30 voire la journée parfois. Intégration de la vie quotidienne.

■ Le nombre de participant

Le nombre de participant est beaucoup plus élevé (de 20 à 150 par exemple). Ce nombre varie aussi en fonction du type de grand jeu choisi.

■ Le nombre d'animateur

Le nombre d'animateur est aussi plus élevé dans l'organisation et la menée des grands jeux. Cela signifie une entente et une répartition des tâches équilibrées dans l'équipe. Le rôle de chacun lors de la menée doit être préalablement défini (c'est un travail d'équipe !). Une bonne coordination fait un jeu plus réussi mais surtout plus sécurisé.

■ Le lieu / l'espace

Les lieux doivent avant tout être repéré et sécurisé. Le lieu est important car il a généralement une influence sur la fabulation mise en place pour le jeu. La découverte du lieu peut aussi être l'objet du grand jeu.

■ L'intensité / l'émotion

Cela doit laisser des souvenirs pour les enfants, mais aussi pour les animateurs. C'est donc sur l'imaginaire du jeu que cela va grandement se jouer.

■ Le nombre d'animation, de jeux

Un grand jeu est une succession de jeux qui conduisent vers un même but au final (qui peut être différent pour chaque équipe), et qui s'articule et s'enchaîne grâce à un imaginaire.

Les différents types de grand jeu

■ Cohabitation / Collaboration

Toutes les équipes ont le même but commun. Même si les moyens sont différents on va dans le même sens (ex : sauver la planète)

→ pour les petits

■ Découverte (Jeux de piste / rallye / course d'orientation)

Les jeux de pistes, favorisent la découverte d'un lieu et permet de se repérer dans l'espace.

Les jeux de rallyes, permettent aux enfants de pratiquer des activités liées à un thème donné (ex rallye photo sur l'histoire).

→ Toutes tranches d'âges

■ Plateau (Jeux de l'oie)

Souvent adapté de jeux de sociétés. Un ou plusieurs plateaux. Défis, épreuves, recherches d'indices, ...
Fait appel au hasard.

→ pour les préados

■ Evolutif / stratégie (Sim's / Risk / civilisation / jeux de rôle)

Les jeux de stratégies, favorisent l'esprit d'équipe et l'organisation.

→ pour les ados

■ Confrontation (PRV / Douanier - Contrebandier / balle au camp / béret / Sagamore / Bataille navale)

→ tout âge

■ Kermesse

Beurk !!!!!!!!!!!!!!!

Suivant le type de grand jeu, cela implique différents éléments à mettre en place :

Feuille de route

Plan

Système de point

Noms des équipes

Sources d'inspirations de jeux et d'imaginaire

■ Les jeux de société : 1000 bornes, Risk, Cluedo, jeux de l'oie, Pictionary, Saboteur, ...

■ Jeux TV : Burger quizz, qui veut gagner des millions, ...

■ Série TV / Film : pirates des caraïbes, HP, Star wars, Super héros, ...

■ Jeux PC : Sim's, civilisation, Lara croft, ...

■ TV réalité : Star'Ac, Kho Lhanta, ...

■ Actualités, phénomène de société : speed dating, Tamagotchi

PSAADRAFRA

■ Préparation

Primordial pour la réussite du grand jeu. Le jour J tout doit être prêt !

Elle se fait en amont. Penser à bien communiquer avec toutes l'équipe (pour valider le thème - ne pas rentrer dans les détails si pas besoin)

Lister à l'avance tout ce dont vous aurez besoin (énigmes, déguisements, idées d'épreuves, etc.), ce qu'il faut fabriquer, afficher la liste dans la salle anim -> vous n'aurez pas à le faire la veille du grand jeu !

La veille du grand jeu, on briefe l'équipe avec les 3 paper-board (un sur le déroulement horaire, un autre avec les jeux qui se passe dans chaque créneau horaire, et un troisième avec ce qu'il reste à faire, afin de répartir à la fin qui fait quoi) !!!!!

La trousse de secours si on part à l'extérieur avec de l'eau

Le plan B, notamment s'il pleut.

■ Sensibilisation

On donne envie de jouer ... sans, vous allez galérer à lancer votre grand jeu, promis !
Penser à des sensis un peu différentes, inhabituelles, en gros originales (faux panneaux publicitaires, personnages fantôme, courrier personnalisé, émission tv, faux articles dans un vrai journal, invitation personnelle, saynètes ...).
Elle définit : l'imaginaire, le lieu et l'heure de rendez-vous, qui est convié, et la tenue à avoir.

■ Aménagement

=> Décoration des lieux = imaginaire = matériel => en fonction des différents temps du grand jeu
Attention à la sécurité : baliser les lieux, prévoir vêtements adaptés, les trousse de secours.... Attention à la perte de temps en prépa, on ne peut pas transformer complètement un centre en château fort !!!!!

■ Accueil/Accroche

⇒ Début du jeu ! Ca se prépare !

⇒ C'est là où vous lancer complètement l'imaginaire (avec la sensi)

Bien réfléchir aux règles CCPCJ = Claires, Concises, Précises, Comprises et Juste (ex : le coup pour du beurre).
Attention à la mauvaise triche et penser à la bonne triche (stratégie). Cohérence de l'équipe qui doit faire appliquer les mêmes règles (juste).
Bien réfléchir également à la constitution des équipes (imposées ou pas, par un petit jeu).
Si vous avez des feuilles de route, c'est généralement le moment où vous le remettez aux équipes.

■ Déroulement

Différentes étapes/moments => pensé à timer le déroulement ! Fil conducteur, répartition des rôles.
N'oubliez pas ce qui marche bien : alterner les moments créatifs, sportifs, de réflexion afin de constituer une courbe, comme celle de la veillée et de répondre aux capacités et rythmes de tous les enfants.
Cohérence des animations et des enchaînements d'un jeu à l'autre. Capacité de l'équipe à s'adapter aux imprévus, généralement il revient aux meneurs de gérer ces imprévus et de réajuster les règles des jeux s'il y a des confusions.

■ Rythme

Très important pour des grands jeux sur la journée. Il faut éviter l'essoufflement !
Alterner les différents jeux, moments, lieux, personnages, minis buts, ..., jeux calmes, speed.
Prendre en compte la tranche d'âge.

■ Animation

⇒ L'aspect théâtral, i.e. la capacité à rentrer dans un rôle. Faites vous plaisir, les enfants apprécieront !
Déguisement, caractère des personnages (toc, accent, ...). Attention de ne pas se moquer d'un enfant ! Cri de guerre, danse d'équipe, ... déguisement des enfants (i.e. la dynamique d'équipe). C'est notre rôle d'être motivant et motivé. Cela permet de rebooster une équipe qui perd pour l'instant et de désamorcer les débuts de conflit, et de donner une impulsion par notre motivation : si j'ai envie de jouer moi-même en tant qu'animateur, je peux faire jouer.
Cela permet aussi d'intégrer un enfant qui ne veut pas jouer.

■ Fin

Il faut une vraie fin ! Ca se réfléchit et se prépare aussi. On ne joue pas toute une journée pour rien !
Bien penser à la récompense, si récompense il y a. Le goûter n'est pas une récompense !!!!!!! (C'est le but du grand jeu et c'est par là que l'on commence pour construire son grand jeu)
Attention à ne pas faire un classement en énonçant qui est la dernière équipe. Fin de l'imaginaire et retour au calme (très important).

■ Rangement

Il ne doit rester aucune trace du grand jeu sinon il perd de son côté exceptionnel!
On n'est plus déguisé pour le coucher (cf. fin de l'imaginaire)

■ Analyse

Très important pour progresser. Qu'est ce qui marche/marche pas, et pourquoi ? Comment améliorer. Ce que je visualisais/voulais et ce qui s'est réellement passé.

Qu'est-ce qui fait que ça marche ?

- ⇒ Le mélange des genres : réflexion, sportif, créatif
- ⇒ Le mélange des jeux : affrontement - plateau - collaboration
- ⇒ Equilibre : phase intense / tps calme - réflexion / pur moment de délire
- ⇒ Un maximum de jeux différents

D. LUCAS - B. BALORDI (C. PRAT)

- ⇒ Donc un vainqueur sur chaque jeu, ce qui permet à tous de pouvoir dire : mon équipe n'a peut-être pas gagnée, mais on était les meilleurs sur cette phase de jeu.
- ⇒ Bonne intégration de la vie quotidienne
- ⇒ Plusieurs buts dans le but
- ⇒ N'être jamais certain de gagner ou perdre
- ⇒ Un très bon imaginaire
- ⇒ Des animateurs bien briefés, motivés et PAS FATIGUE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
- ⇒ Une adaptation à la tranche d'âge
- ⇒ Une **BONNE PREPARATION**

Comment qu'on fait ? : la réunion de préparation

Eh bien on se fait une réunion de préparation entre animateurs dont le but est de profiter de la vision de chacun pour aboutir à un projet commun :

- Aménagement du lieu de réunion : autour d'une table tout le monde se voit et on a un support visuel (cf. ici avant que vous arriviez)
- Heure et lieu de rendez-vous
- définir un objectif de réunion
- définir des rôles : *meneur de réunion* (propose la méthode de travail : brainstorming, tour de table des idées... il doit être à l'écoute des autres et réparti la parole, il valide les décisions, il recadre la Réunion, répartit qui fait quoi à la fin de la réunion (répartition des tâches).
Le chronomètre (gère le temps)
Le secrétaire de réunion (synthétise tout ce qui est dit et validé (au tableau ou assis))

Les freins d'une réunion :

Retard
Téléphone
Pause clope pendant la réunion
Les blagues carambar
Le bruit (clic du stylo, je mange des chips, je demande à ce qu'on me passe la bouteille)
Moi je : cherche à imposer son avis
Inattention ou discussion qui n'a rien à faire en réunion
Déviation de l'objectif de la réunion
Retour en arrière (sur des décisions déjà validées)
Mauvaise répartition de la parole et tout le monde n'a pas été sollicité
Manque de respect, Coupage de parole, mauvaise écoute
Les conflits

Les moteurs d'une réunion :

Préparer la réunion
Respect des autres (notamment la parole), être à l'écoute, accepter le choix des autres
Etre actif, efficace et constructif
Etre motivé
Etre attentif
Questions pertinentes
Rester concentré sur l'objectif de la réunion
Présence de tous tout au long de la réunion
Réunion courte (avec un timing)

On y définit :

- 1/ La thématique - l'imaginaire
- 2/ Le but final du grand jeu, les objectifs pour les enfants
- 3/ Le déroulement sur la journée - qu'est ce qu'on fait ? Pourquoi on le fait ? Rythme et rebondissements.
- 4/ Définir les différents jeux utiliser pour le déroulement
- 5/ Définir les règles des jeux
- 7/ Définir les rôles (pour la préparation et au sein du grand jeu : le meneur, les meneurs d'équipes, les meneurs de jeux, les tournants)

A la fin de la réunion, le meneur conclut :

Récapitulatif
Répartition des tâches
Prochaine réunion : date, heure, lieu, objectifs

D. LUCAS - B. BALORDI (C. PRAT)

