

Comment préparer un Grand Jeu

Projet d'animation : Grand Jeu « Théorétique : La théorie de la théorie. »

Structure de la journée : La quasi-totalité des G.J. en y regardant bien proposent toujours une même structure :

1. *Une sensi*
2. Le lancement d'un imaginaire
3. La création d'équipe
4. Une customisation des équipes afin de créer une dynamique de groupe et faire rentrer les enfants plus concrètement dans l'imaginaire sous l'impulsion de l'animateur de l'équipe.
5. Un jeu extérieur se concluant par un regroupement lors du goûter.
6. Une fausse fin lors du goûter permettant de faire un retour à la normale pour la gestion de la vie quot entre le goûter et le dîner. Avec relâchement partiel voire abandon total de l'imaginaire.
7. Un nouvel élément perturbateur au moment du repas sous forme de sensi et retour de l'imaginaire.
8. Enchaînement après le dîner d'une veillée qui conclue totalement la journée

Détails et exemples :

Sensi et Lancement de l'imaginaire

Possibilité d'une mise en place d'affichage la veille dans le centre. Sensi pas totalement compréhensible, peu ou pas annoncée par les anims, faisant en sorte eux-mêmes de ne pas être totalement au courant ou n'y comprenant eux même pas tout.

Modification de l'espace par les anims après le coucher des enfants : déco des espaces de vie, du couloir des chambres, des alentours proches du centre. Déguisement des anims et entrée dans leur personnage avant le réveil des enfants. Enfant découvrant les personnages et la déco du centre à leur réveil. L'imaginaire est alors instillé par les anims eux-mêmes dans leur personnage puis regroupement des enfants après la vie quot du matin pour lancer l'imaginaire de la journée

Réveil normal des enfants. Moins speedé qu'une journée normale. On laisse dormir un peu plus longtemps, on ne pousse pas au cul pour le petit dej, on prend le temps de faire une vie quot plus poussée : prendre le temps de se brosser les dents, temps de rangement des chambres. Durant ce dernier temps, les anims disparaissent les uns après les autres pour enfiler leur déguisement et l'équipe apparaît alors un par un dans leur personnage. Regroupement et lancement de l'imaginaire de la journée.

Imaginaire

Quel que soit le thème (Pirate, extraterrestre, bisounours), l'imaginaire d'une journée GJ tombe souvent dans l'un des imaginaires suivant : Les personnages (animateurs) sont arrivés ici pour recruter, former, tester les enfants. Ils ont besoin d'eux pour quelque chose (retrouver un truc perdu, conquérir un machin, recruter un équipage, avoir de la main d'œuvre pour fabriquer un truc, des enquêteurs pour comprendre ce qu'il s'est passé...) Chaque animateur a une particularité et une personnalité bien à lui. Il y a souvent un ou deux personnage de plus grande importance qui

présentent souvent la journée, qui sont souvent électrons libres lors du jeu. Souvent les responsables du GJ. De même souvent un ou deux personnages mineurs, ou l'A.S, un membre de l'équipe de direction. Ces deux types de personnages pouvant coordonner la journée, les jeux, préparer des espaces ou du matos pour les premiers, et se détacher totalement en cas de besoin ou de soucis pour les seconds.

La création d'équipe La plupart du temps le regroupement se fait entre 9h30 et 10h, le lancement de l'imaginaire conduit généralement vers 10h30 à la création d'équipes. Ce qui détermine le nombre d'équipe est généralement le nombre d'animateur disponible. (On prend l'effectif total de l'équipe d'animation, moins le ou les meneurs du GJ, moins le ou les anims devant pouvoir se libérer totalement en cas de soucis. Le nombre d'anim restant dictant donc le nombre d'équipes). Chaque équipe se voit attribuer un animateur.

Comment faire des équipes ?

Free-style : Vous êtes X enfants, il nous faut Y équipes. Faites vos équipes, il nous faut X/Y personnes par équipes. *Avantages :* formation d'équipes par affinités. Meilleure dynamique possible au sein de l'équipe. Laisser les enfants se démerder *Inconvénients :* Equipes totalement inhomogènes. Les balèzes se mettent ensemble, les garçons d'un côté, les filles de l'autre. Sont systématiquement laissés à l'écart, les petits, les gros, les pas futés, les bras cassés, les pas sportifs, les pas populaires, bref tout ceux qui sont déjà laissés sur le carreau le reste du temps. De plus ce free-style prend un temps fou, on n'arrive pas à avoir le nombre d'équipe voulu ou le nombre voulu dans chaque équipe. Les anims s'exaspèrent, tranchent finalement arbitrairement, tenter de forcer le recrutement des enfants mis de côté, bref font l'inverse de ce qu'ils avaient dit qu'ils feraient...

Mixage au pifomètre : Chaque enfant reçoit au pif l'équipe à laquelle il appartiendra. Pour se faire il peut piocher un machin dans un truc. Recevoir une enveloppe le matin en se levant devant sa porte de chambre ou sur son lit mit en place pendant qu'il était au petit déj. On peut avoir les enfants en grand groupe, les mettre en ligne ou en cercle, donner à chacun un truc (un mot, un nom etc) puis dire que se regroupent les gens ayant reçu le même « code » de façon plus ou moins fun... *Avantage :* ça va plus vite. On peut mettre un peu plus d'imaginaire. On mixe les membres des équipes. On crée a priori plus d'homogénéité, moins d'exclusion etc... *Inconvénients :* on peut par hasard mettre des enfants qui ne peuvent pas se blairer dans une même équipe, ou alors à l'inverse concentrer inopinément les enfants les plus difficiles, ou bien les bras cassés etc...

La création des équipes, nominativement à l'avance : Du genre les équipes sont faites à l'avance, nominativement *Avantages :* Ceci afin de composer intelligemment des équipes avec la prétention de faire un mixage parfait, assurant une mixité parfaite, une répartition idéales des boulets, petits, gros, sportifs, intellectuels, séparant les gens ne pouvant pas se blairer, regroupant les enfants fondamentalement inséparables, poussant certains à s'ouvrir vers d'autres... bref le pays des Bisounours. *Inconvénients :* ça prend plus de temps, il faut avoir une bonne connaissance du groupe. L'enfer est pavé de bonnes intentions. On supprime le choix des enfants. Présenté comme tel aux enfants « Alors voici la liste des équipes qu'on a fait pour vous » peut rendre le lancement des dynamiques de groupe assez difficile. De là, il est alors intéressant de mixer cette répartition avec une des techniques d'animation présentée au « Mixage par pifomètre »... c'est-à-dire faire croire que c'est du pifomètre alors que ça n'en n'est pas. Voir « Petit manuel de manipulation à l'usage des gens honnêtes » (dans toute bonne librairie)

Customisation et dynamique d'équipe

Du coup on se retrouve généralement vers 10h30/11h avec des équipes faites auxquelles sont attribuées un animateur référent. Très souvent s'en suit une étape de création d'une dynamique de groupe, souvent par customisation des enfants en personnages de la thématique, avec des spécificités propre à l'équipe, parfois à l'image des spécificités (soit imposées soit induites soit laissés au bon vouloir et à la créativité des enfants) du personnage de l'animateur : Ex : tous d'un même pays, d'une même tribu, d'un même caractère etc... Les M.J. (Maitres de Jeu) peuvent

demander la préparation de maquillage, de fabrication de déguisements, d'accessoires, d'outils, d'armes, de cris de guerre, de chansons... propres à l'équipe, pour créer une cohésion... Tout dépend des moyens matériels mis à disposition

Les + : Création d'une forte appartenance et identification au groupe. Customisation importante des enfants, bonne entrée dans l'imaginaire. Les - : Il faut vraiment que l'animateur référent soit moteur de l'équipe et anime vraiment. Apporte les moyens matériels (préparés en avance, la veille), donne (voire impose) des idées à ceux qui n'en ont pas ou joue à Grincheux ou à J'aimePasStroumpfer. Très souvent on sous-estime le temps nécessaire à cette préparation. Les enfants partant souvent très loin dans la customisation. 1h à 1h30 pour ce temps est loin d'être trop important.

Il faut que : Le matos de déco, maquillage, bricolage soit bien préparer en amont la veille par chaque anim référent, voire même savoir déjà que faire avec les enfants. Les lieux/salles de préparation des équipes doivent être définie entre les membres de l'équipe d'animation à l'avance. Les M.J. doivent tourner entre les équipes durant ce temps pour pallier au besoin de matos des équipes, mais aussi et surtout pour voir l'avancement de la prépa, apporter un supplément de motivation voire d'exigence ou d'imaginaire et enfin pour rappeler le timing aux équipes et aux anims. Les équipes se retrouvent souvent soit juste avant le déjeuner soit au déjeuner. Une présentation des équipes, de leur customisation, de leur chant/cri de guerre est un classique. Soit avant le repas, soit pendant, voire après. Il est bon de faire en sorte que les membres d'une même équipe mangent à la même table le midi. Il est alors bon d'avoir modifié la topologie des tables du réf pour faire en sorte que le nombre de place par table corresponde bien au nombre de membre de l'équipe, animateur inclus. C'est généralement là qu'on prend des supers photos.

Le Grand Jeu à proprement parler Généralement on squeeze le temps calme et le brossage des dents après le déjeuner et on enchaîne sur le grand jeu d'après-midi. Du coup il est impératif que les espaces et le matos de jeu soit prêt avant le déjeuner par les MJ ou les anims satellites s'étant libérés le matin. Le jeu d'après-midi est systématiquement extérieur (sauf conditions météo apocalyptiques). Il repose classiquement sur un des modèles suivant : Jeu de piste avec balises, feuille de routes, énigmes, codes secrets, défis fil rouge... Jeu de plateau de type Jeu de l'Oie Circulation des équipes d'un poste à un autre, accompagné ou non de leur anim référent, en fonction de l'âge et des distances à parcourir... pour la réalisation de défis imposés par un anim à ce poste : défis coopératif, compétitifs entre équipes, énigmes etc... Très souvent l'ambiance générale du jeu semble s'apparenter à un esprit compétitif où les équipes (même si elles ne se rencontrent et ne s'opposent pas) seraient en compétition les unes avec les autres : être la plus rapide, la plus compétente... Généralement les M.J. organisent le timing, la circulation des équipes, gère les bugs, bref sont facilitateurs. Généralement on se retrouve pour le goûter.

Comment conclure le Jeu pour le goûter ?

Le goûter ou son lieu peut être l'objectif du jeu de piste, de l'enquête, les indices récoltés durant le jeu pouvant y conduire. Ou bien un moyen de regrouper les équipes, debriefer, faire une pause, une fausse fin : on peut également regrouper tout simplement les équipes et mettre en commun les résultats de chaque équipes pour découvrir le truc caché (ie le gouter ou le moyen y conduisant). Ceci permet de casser l'esprit compétitif : « On y est tous arrivé » ou « C'est en mettant en commun les réussites/indices/points de toutes les équipes qu'on y est arrivé »... ou encore plus con : « Telle équipe a été la meilleure/plus rapide/performante/coopérative/solidaire/fair-play... c'est elle qui remporte le truc » et là, par une supercherie rhétorique cette équipe remporte le gouter mais celui-ci est partagée entre tous de façon égalitaire (ex : code de piraterie, loi locale...)... Ou alors on peut également tout simplement mettre en commun la récolte des équipes lors du jeu d'après-midi : les billets, les points, les choses récoltées... soit dans un but avoué annoncé dès l'imaginaire initial, soit de façon caché Ex : avec ça on paye le gouter, avec ça on va pouvoir enfin reconstruire/faire marcher notre navette/navire/machine... EX : Il va nous falloir faire le décompte et l'analyse des points/feuilles de routes/réponses afin de faire le classement des équipes. Pendant ce temps, il est temps de prendre une pause/douche...

Ceci permet soit de relâcher soit de stopper (temporairement) l'imaginaire pour permettre le temps de vie quot : douche, temps libre, salle info, forum...

Les + : Il est préférable de lâcher l'imaginaire, les costumes, les maquillages des anims pour ce temps de vie quot plutôt que d'enchaîner en demi-teinte et de ne pas arriver à tenir son imaginaire. Genre vie quot des douches avec l'anim ayant retiré son costume mais encore maquillé, oubliant son personnage, homme de Cro-Magnon allant gérer le temps de salle info comme d'habitude, forum organisé comme à l'habitude mais avec des anims à demi dans un perso, à demi hors perso. Soit on est encore à fond dans son imaginaire soit on laisse tomber totalement (pour reprendre ensuite)... le meilleur moyen de tuer l'imaginaire et de le faire à moitié. De plus il arrive souvent que sur ce temps de vie quot pure il y a des choses à régler (genre conflits de l'après, partage en couille durant le temps de douche etc...) et là il faut être bon pour tenir son rôle de réf dans son perso du jeu : « Attend, j'enlève mon masque en latex, je te mets un bash et je remets ensuite mon déguisement » « Ah tu vois, je savais que c'était toi Jack Spadrowl ! », « Pfff et comment Cro-Magnon il sait faire marcher les ordinateurs alors ? », « Comme l'a dit Loïc hier au forum, pour en reparler aujourd'hui... ho pardon, je voulais dire comme Jack Spadrowl l'avait dit hier, heu... non enfin pas hier... enfin je veux dire... heu... et merde... » Mieux vaut être à fond dans l'imaginaire et son perso sur des temps courts et bien définis et être vraiment dans son perso que d'être dans un perso en demi-teinte durant un temps plus long. Il est vraiment difficile, même pour des acteurs nés, des animateurs expérimentés de garder une perruque, un déguisement, un masque en latex, un accent ou une façon de parler, un caractère, une personnalité différente de 9h du matin à 21h le soir... vraiment difficile. Les - : Il est difficile pour certaine personne de concevoir de suspendre l'imaginaire en fin de journée pour le reprendre ensuite. Arriver à trouver quelques minutes pour enlever le costume et le maquillage et revenir en anim vie quot. Ils pensent trahir le GJ. Ça demande un peu plus de scénario et de stratégie dans la construction du GJ pour que les MJ justifient la pause et le retour à la normale. Mais aussi pour relancer l'imaginaire lors du repas ou juste après pour la veillée. Ça demande aux anims un peu de rhétorique pour justifier leur retour à la colo.

Des astuces pour revenir à la normale: Ex : « Je ne comprends pas, ce matin quand vous vous brossez les dents, je vous ai dit que j'allais vite fais aux toilettes... quand je suis revenu, vous n'étiez plus là, il n'y avait plus personne à la colo, les anims et moi on vous a cherché partout on vous a pas trouvé... » Ou bien « arrivé aux toilettes, je suis resté enfermé, je ne suis pas arrivé à en ressortir, j'ai passé la journée bloquée là »... Ou bien « Alors c'est bon, tout le monde a fait son lit et a fini de se brosser les dents pendant que j'étais aux toilettes ? Bon il est presque 9h30, on va pouvoir aller aux ateliers du matin... Comment ça c'est l'heure des douches ? Ho mais oui !?? Qu'est ce qu'il se passe ? A ma montre il est 18h???? Il y a eu une fracture temporelle !!! » ou bien « Ho my god ! Vous ne savez pas ce qu'il m'est arrivé, en allant aux toilettes ce matin, une bande de pirate m'est tombé dessus, ils étaient armés, ils étaient horribles et en plus ils sentaient mauvais. Je me suis défendu mais ils étaient trop nombreux. Ils m'ont attaché, mis une té d'oreiller sur la tête et m'ont enfermé dans ... Je viens d'arriver à me libérer »

Nouvel élément perturbateur Ça peut être juste avant le repas, ou pendant ou juste après. Ça peut être le retour des mêmes personnages que l'après, suivant le même procédé de disparition des anims et de réapparition des perso pour le repas ou juste après le repas ou le brossage des dents ou la mise en pyjama... Mais ça peut être aussi un nouveau personnage inconnu jusque-là qui invite tout le monde, anims compris, voire enfants et anims hors imaginaire... il n'y a que ce personnage là et le lieu et le thème de la veillée qui retombent dans un imaginaire... Ex : Les personnages de l'après reviennent car ils ont réussi à fabriquer/réparer ce dont ils avaient besoin grâce au travail des enfants l'après-midi, alors ils viennent les chercher pour partir/repartir... ou pour les remercier ils les invitent à... Ou alors il s'est passé un truc depuis la fin du goûter, genre ce qu'ils avaient récolté durant l'après-midi à disparut, a été volé, il y a eu un meurtre ou que sais-je encore

Reprise/retour d'un/du imaginaire concluant la journée Ce moment peut être la continuité de l'après-midi, ou sa justification, tout dépend de l'évènement perturbateur précédent. Ex : la navette/le bateau... est construit/réparé... on s'en va ailleurs.... Permet d'enchaîner sur une Murder

Ex : Il y a eu un meurtre d'un des personnages, ou bien le butin récolté durant l'après-midi a été volé... Permet d'enchaîner sur un Cluedo Ex : Avec les tunes ou les machins récolté on a moyen d'aller dépenser nos tunes et faire la fête... Permet d'enchaîner sur un Casino ou une Pyramide, ou un truc dans le genre tu dépenses/gagnes des tunes/jetons/chaudoudoux...

Conclusion de la journée

Il est cette fois tout à fait possible de conserver l'imaginaire jusqu'à la fin de la veillée. Trouver un retour au calme dans l'imaginaire est aisé. Faire le coucher dans l'imaginaire l'est également. Pas nécessaire de tuer l'imaginaire. On va se coucher. Faites de beaux rêves on se retrouve demain matin....

Disparition de l'imaginaire

Et durant la nuit, toute la déco est supprimée, le matos du grand jeu rangé, les salles remises en état, les anims démaquillés, déguisement rangé... et au petit matin suivant tout a disparu, plus une trace, les anims ne sont pas du tout au courant et ne comprennent rien de ce que raconte les enfants. Ils ont dû faire un rêve ou une hallucination collective. Plus aucune trace ni aucune preuve de ce qu'il s'est passé. Aucune allusion ni référence de la part des anims. Dénie totale. « Bin non, hier on a fait ça » genre parle de l'avant veillée, hier n'a pas existé...

Pas tout à fait...

Mais quelque part dans le centre, les enfants découvrent un mot qui leur est destiné, laissé par les personnages de la veille, qui les remercient, s'excusent de leur départ précipité, ils ont dû repartir, retourner chez eux... Les anims jouent le rôle de la bonne blague, ou du « c'est quoi ça »... Ou bien à un moment de la journée, loin, genre à l'autre bout du centre, à une fenêtre, à l'orée du bois, dans le près en face, un des personnages de la veille fait un signe aux enfants, une apparition... et disparaît sans plus jamais laisser de trace de son passage

Comment fabriquer son Grand Jeu

Souvent les équipes perdent un temps fou et une énergie folle, gâchent leur temps de sommeil, finissent de préparer le GJ à des heures impossibles la veille. Voire parfois tout ça en même temps, couronné par un pourrissage de l'ambiance au sein de l'équipe, une fatigue mortelle le lendemain, voire un incident ou un accident durant la journée... Bref un GJ de merde et une équipe qui encule des mouches à qui mieux mieux. Hors il est possible d'expérience d'avoir un Grand Jeu qui défonce, avec comme travail effectif quelques heures de méditation purement intellectuelle par un ou deux anims responsables en prépa. Quelques échanges de mails avant séjour. Une réunion de 30 min à J-2/3 du grand jeu et une équipe au lit à minuit la veille du grand jeu. Un peu de technique et d'organisation suffisent.

La structure de la journée : En Amont

Si vous avez lu les pages précédentes, normalement vous avez réalisé que tous les GJ possèdent une structure équivalente. Donc ça c'est fait. Par quoi commencer ? Le premier truc et d'organiser le travail et l'équipe. Le Taylorisme et la division de la force du travail ont fait leurs preuves, on va ne pas réinventer le fil à couper le beurre. Il faut qu'un ou deux anims référents soient désignés avant le séjour. Le mieux et de prendre les anims les plus barrés, ou les plus expérimentés ou les plus créatifs. Il est bon également de coller à ça le petit jeun's genre l'anim stagiaire ou l'anim débutant pour qu'ils comprennent comment ça marche en amont.

Prépa en amont

Le but de cette toute petite équipe et de choisir : L'imaginaire général, le jeu d'après-midi, la veillée du soir... ce qui en gros ne nécessite que : autant de verre que d'anim en prépa, une bonne bouteille d'un truc à boire sympa, quelques clopes, un peu de funky attitude et généralement moins d'une demi-heure de cogitation. Une fois que ça c'est fait, il faut finir le fond de la bouteille et les verres.

Si on a prévu une deuxième bouteille, ne pas hésiter à l'ouvrir. La partie la plus fun commence alors : Il ne suffit plus que de se marrer à inventer l'imaginaire qui va faire tenir le tout, enchaîner les différents moments de la journée... Sensi ou pas sensi ?... quelle histoire ? Quels types de perso ? Quelle prépa pour les équipes le matin ? Comment faire les équipes ? Quels délires durant le repas le midi ? Comment balancer le jeu d'après-midi ? Comment il se justifie dans l'imaginaire ? Comment faire la fausse fin du goûter ? Comment embobiner les mômes ? Qui et comment et pourquoi on relance un truc pour la veillée ? Comment on finit la journée ? Pour ça a part de la funky attitude et une soirée entre « pote » de visu, il en faut pas plus. Les substances désinhibitrices n'étant pas totalement nécessaire, tout dépend du niveau de schizophrénie basale des anims présents. Communication avec le reste de l'équipe et répartition des tâches du travail à faire. En un mail nos chers anims référents de la prépa du grand jeu informe le reste de l'équipe de l'imaginaire et du déroulement de la journée. Ensuite ils font la liste de ce qu'il faut acheter/récupérer/emporter et surtout de ce que chacun devra faire en préparation : Ex : il faut récupérer des boîtes de conserve/pots de yaourt/croûtes de nez. Il faut imprimer et découper 1200 pièces et 1347 billets. Qui s'y colle ? Il faut que chacun de vous prépare 3 énigmes, 2 défis de confrontation de 10 min, un défi de 5 min pour une équipe de 12 enfants... etc.

A ce stade on est dans le directif : c'est les responsables du grand jeu qui choisissent tout le truc et disent ce qu'il y a à faire, voire qui prépare quoi si personne ne se sort très vite les doigts du cul et se portent volontaire. Entre cette étape et le début de la colo, il faut s'assurer que tout le monde fait bien ce qu'il doit faire.

A J-3 : Petite réunion courte pour

S'assurer que tout le monde a bien fait ce qu'il devait préparer et qu'on a tout le matos. Rappeler l'imaginaire, le jeu d'après-midi et la veillée. Informer de comment les MJ feront enchaîner les différents moments. Donner à chacun son rôle durant les différents temps de la journée. Il est pas mal d'éditer et d'imprimer une feuille par personne avec son rôle lors des différents moments de la journée. Et uniquement son rôle. On s'en tape de savoir pour les 12 anims de l'équipe l'alibi et le mobile de chaque anim, ni chacun de ses arguments pour le Cluedo du soir. Rien à foutre non plus de connaître les 3 énigmes et leurs réponses des 12 anims présents pour le jeu de l'après-midi ni les réponses à toutes les questions/énigmes/codes de toutes les balises du jeu de piste de l'après-midi. En 30 min. On s'assure qu'on a bien tout ce qu'on a préparé en amont. Tout le monde a compris la journée, sait ce qu'il aura à faire et donner à chacun ce qu'il reste à faire : se trouver un nom, un personnage, un caractère, un déguisement, ce qu'il fera de son équipe le matin, avec quel matos à sa disposition, qui prépare les derniers bricolages... Et rendez-vous pour une dernière réunion à J-1.

A J-1 : DERNIERE réunion ultra efficace.

Les Anims responsable de la journée du lendemain affichent en salle anim le paperboard définissant les horaires, lieux et événement de la journée. Un autre paperboard rappelant l'imaginaire et l'histoire de la journée pour que tout le monde s'en imprègne. On check que tout le monde est OP. On fait un tour de table pour voir qui est qui, quel personnage et les dernières questions. Y'en a pas ? Tout le monde sait lire et a fait ce qu'il avait à faire. Top Chrono 30 min. Il est 22h30. C'est du bonheur. Allez, on sort le 5ième, on trip à peaufiner son déguisement, la déco du centre, la préparation de son matos pour le temps du matin, le matos et les lieux pour l'après-midi. On tripe sur l'imaginaire. On dispose son petit bordel bien organisé pour être au top dès le réveil (avant les mômes). Top il est 23h55... ça y est, j'ai fini, je suis au top... je vais me pieuter pour avoir mes 6h30/7h de sommeil pour être au taquet demain

Ecceuil :

Vous trouvez ce fonctionnement Staliniens ? Libre à vous de faire des réunions collégiales à 12 autour d'une table lors de la réunion de prépa, toute l'après-midi, à enculer des mouches, attendre que des idées arrivent de nulle part, que les gens apportent chacun leur petit commentaire, contradictions, oppositions et psychopathologie. Libre à vous le travail d'équipe « Bénéthons »... si

vous avez l'énergie pour et surtout les compétences de travail en équipe, d'animation de réunion... Le système et l'organisation proposée précédemment a le mérite d'être efficace. A chacun de voir...

Le soir du grand jeu :

Que ça se soit bien passé ou pas de toute façon les anims responsables du Grand Jeu n'ont vu que les trucs qui ont coincé ou ne se sont pas déroulés comme prévu. Même si c'était proche de la perfection. Tout le monde est clairement plus claqué que d'habitude. On vient de passer la moitié du séjour. La fatigue se fait clairement sentir. Pour le peu qu'il y ait eut des évènements notoires durant la journée, de toute façon c'est passé. Attention demain on enchaîne la colo. Conseil : 10 min pour boucler le lendemain. Conseil : Ne pas débrief sur le GJ. Dire à tout le monde combien c'était cool. Sortir très vite le 5ième et décompresser. Se marrer des anecdotes de la journée. Et permettre tous d'aller se coucher librement le plus tôt possible. Ne pas enculer les mouches, ne pas faire d'analyse, de critiques le soir même... si c'est un peu tendu ça va être un drame... Si y'a des choses à se dire, ça peut se faire en off, ça peut attendre demain...

Comment aller plus loin

Aux éditions Jack Spadrowl vous pourrez également trouver : « Méthodes et Techniques pour comprendre les structures classiques et fabriquer en moins de temps qu'il ne faut pour le dire... » : Un Cluedo, Une Murdeur, Un jeu de piste...