

LISTE DES ELEMENTS A PENSER...

Pour réussir un temps d'animation

AVANT

- Définir le genre et la structure du jeu.
- Définir l'objectif éducatif du grand jeu.
- Définir le thème, l'histoire, l'imaginaire
- Voir l'âge et le nombre des enfants,
- Déterminer un lieu utilisé pour ce grand jeu
- Estimer et planifier la durée.
- Penser au nombre d'animateurs disponibles.
- Définir la trame du jeu (son déroulement, ses étapes), sans oublier l'accroche et la fin.
- Faire la distribution des rôles :
 - pendant la préparation du jeu, définir qui fait quoi.
 - pendant le jeu lui-même, quels personnages pour chacun.
- Prévoir l'organisation de la climatisation de l'espace, du jeu et des personnages.
- Prévoir un temps d'installation avant le jeu.
- Avoir des règles claires, précises, simples et connues de tous les animateurs, il vaut mieux les écrire.
- Faire l'inventaire du matériel dont on a besoin :
Ex : plots, cordes, dossards, foulards, maquillages, feuilles de routes, plateau de jeu...
- Préparer les équipes des enfants pour éviter les pertes de temps.
- Penser à préparer des tenues adaptées à la météo, et au type de jeu, pour les enfants.
- Penser à la sécurité, prévoir un poste de secours, délimiter et vérifier les terrains de jeu, ...

PENDANT

- Penser encore et toujours à la sécurité (avoir une trousse pharmacie sur soi ou à proximité)
- Tenir son rôle de personnage, motiver les enfants et surtout se faire plaisir ...
- Réussir à gérer le plus rapidement et le plus discrètement possible, les imprévus.

APRES

- Rangement de l'espace, du matériel, mais penser que les enfants sont encore là.
- Faire un bilan du grand jeu pour pouvoir l'améliorer si besoin est.
- Garder des traces du déroulement du grand jeu pour pouvoir le réutiliser.