

Fiche technique sur les jeux

I) La place de l'animateur en temps de jeu :

- Jouer avec
- Laisser faire (mettre les jeunes en activités –observer)
- Faire jouer

II) Le grand jeu

Caractéristiques :

- Activités de plein air dans un grand espace
- Idée de sortir de l'ordinaire pour entrer dans un monde imaginaire
- Nombre important de jeune
- Besoin important de matériel et d'initiatives et d'organisation
- Sur au moins une demi- journée

Avant de lancer un jeu il faut tout MAITRISER :

- **M** : Matériel
- **A** : Acteur principaux (enfants : âge, équité, nombre)
- **I** : Imaginaire porteur
- **T** : Temps : durée + météo
- **R** : Règles du jeu (claires, précises et connus)
- **I** : Imprévu (blessure ou météo)
- **S** : Sécurité
- **E** : Espace balisé
- **R** : Rôle des animateurs (qui fait quoi ? Avant – Pendant – Après)

III) Pense Bête :

- Définir le genre du grand jeu
- Définir le thème
- Voir l'âge des jeunes
- Voir le nombre de jeunes et d'animateurs
- Voir le lieu utilisé
- Voir la durée
- Définir la trame (pourquoi ? quels étapes ? quelle fin ?)
- Penser à l'accroche (comment est annoncé le jeu ?)
- Imaginaire (espace, jeunes, animateurs)
- Distribution des rôles (qui fait quoi : avant, pendant, après)
- Prévoir un temps d'installation avant le jeu
- Avoir des règles claires, simples et connues de tous les animateurs (comment elles seront données aux jeunes ?)
- Inventaire du matériel
- Comment préparer les équipes
- Quelle tenue avoir pour les jeunes ?(selon l'endroit, la météo)
- Penser à la sécurité (poste de secours, pharmacie, limites du terrain, 3 coups de sifflet = stop)
- Quelle fin pour le jeu ?
- Qui rangera ?

III) 10 Règles pour qu'un jeu fonctionne

1. Sensibilisation et motivation
2. Préparation technique et matérielle
3. Accueil -Explication des règles
4. Construction des équipes
5. Le thème du jeu et son ambiance
6. Motivation de l'animateur
7. L'animation du jeu, sa conduite
8. Le rythme du jeu - L'âge des joueurs
9. L'animation des résultats
10. Bilan de l'animateur, la critique