

	OUI	NON
Les participants ont-ils tous compris les règles du jeu <b>avant</b> d'avoir commencé à jouer ?		
Ai-je pensé à la météo et à l'espace de jeu avant de lancer mon activité ? <i>(Aurait-il été préférable de jouer dans un autre environnement)</i>		
Ai-je pris en compte l'état de fatigue des participants avant le début du jeu ?		
Ai-je correctement préparé mon jeu avant de le commencer ?		
Ai-je été suffisamment impliqué tout au long du jeu ?		
Ai-je suscité l'envie de jouer aux participants, avant ou durant le jeu <i>(Sensibilisation, déguisements, histoire)</i> ?		
Ai-je été capable d'adapter mon comportement aux aléas qui ont pu se présenter durant le jeu ?		
Ai-je correctement posé ma voix et me suis-je positionné de manière adéquat durant la totalité du jeu ?		
Les jeunes ont-ils participé activement au jeu ?		
Ai-je laissé la possibilité à des joueurs non présents ou non motivés au début, d'intégrer le groupe même si cela a quelque peu bouleversé le jeu ?		
Ai-je essayé d'apporter des variantes ou des suppléments de règles au jeu ?		
Ai-je reproduit exactement un jeu lu dans un livre sans me l'approprier? <i>(sans y apporter ma propre histoire ou en lisant les règles dans le livre devant les participant par exemple)</i>		
Les participants ont-ils contribué au rangement du matériel à la fin du jeu ?		
Ai-je eu mon groupe sous contrôle durant toute la durée du jeu ?		

## Le petit carnet de L'Animacteur...

" Jouons !!! "



Projet « École en Action »  
 FJFNB 51 rue Highfield, pièce 101  
 Moncton NB E1C 5N2  
 Téléphone : (506) 857-0926

## Sommaire

- 1 - L'intérêt du jeu
- 2 - Le temps libre
- 3 - Classification
- 4 - Le rôle de l'animateur ou du meneur
- 5 - Positionnement
- 6 - On joue !
- 7 - L'Evaluation et conclusion.

## 7-L'Evaluation

Lorsque l'on vient de finir de mener un jeu, il est important de se poser certaines questions fermées (réponse uniquement par "oui" ou "non") afin d'éviter de recommencer les erreurs que l'on a pu commettre :

(Voir Tableau en dernière page.)

## Conclusion

Le rôle d'un meneur ou d'un animateur est de savoir s'adapter en permanence à un groupe, à son fonctionnement. S'il impose les choses, il pourra vite se retrouver confronté à un refus de jouer ou d'appliquer les règles.

Tant que les lois en vigueur ainsi que la sécurité physique et affective des participants est assurée, le meneur de jeu, peut laisser libre cours à son imagination. C'est de là que naissent les variantes. N'hésitez pas, et même si vous vous trompez...

C'EST EN FAISANT QU'ON APPREND ALORS,

## À VOS JEUX !!!

Bibliographie : Fichier de jeu (collection "Viens Jouer") Les Francas  
Le Journal de l'animation "Etre animateur

### Jouer oui mais pourquoi ?

Mais qu'est-ce qu'un jeu au juste ? Qu'il soit de société, sportif, d'extérieur, théâtral ou bien musical, à quel concept le fait même de jouer fait-il référence, à quelle idée, quelles sont ses références philosophiques, ses valeurs ?

Et si des jeux dits « pédagogiques » ou « éducatifs » existent, n'est-ce pas dans le but d'apprendre quelque chose aux plus jeunes (pédagogie du jeu) ou même à des adultes ? Mais dans ce cas, avons-nous encore affaire à un jeu ?

### De l'intérêt de jouer

Dans un document récent présentant le jeu en lien avec l'éducation nouvelle, un groupe de recherche des CEMEA (Centre d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active) présente la psychanalyse et la psychologie comme des références théoriques exposant l'importance du jeu : « (...) Freud et l'enfant à la bobine, avec la première mise en évidence et la première théorisation de la fonction symbolique du jeu, (...) façon de jouer le réel en imaginant agir dessus et façon de l'accepter, puis Mélanie Klein et les analogies entre le jeu enfantin et le rêve, puis Lacan et sa réflexion sur l'enfant au miroir qui joue avec sa propre image, accédant ainsi à la découverte de son corps et de son existence propre, Piaget a également contribué à cette construction théorique en montrant l'importance du jeu symbolique, (...) et Winnicott » (CEMEA 2007).

Prenons l'exemple d'un adolescent jouant à World Of Warcraft, jeu de plateau ou jeu vidéo : celui-ci va être appelé à affronter des monstres dans l'univers du jeu. Dans la réalité, les monstres n'existent pas, mais ils sont la représentation symbolique de nos peurs. Durant la partie, le joueur va mobiliser des compétences spécifiques pour vaincre ces monstres (stratégie, coordination des équipes, négociation avec les autres joueurs, interactivité, etc.).

Dans cet exemple, cet adolescent va certes jouer une situation irréaliste (combattre un monstre) mais en résonance avec la réalité (ses peurs les plus profondes).

Le jeu est aussi vecteur d'expérimentation du réel dans un cadre protégé. On joue à faire comme si, mais on sait parfaitement qu'au moment où le sentiment d'insécurité se fera trop sentir, on aura la possibilité de dire « pause ou puce ! » et de souffler un peu. C'est le cas pour les jeux de simulation (le papa la maman ...) et tous les jeux qui nous impliquent physiquement (les chats, chasse à l'homme dans les cours de récréation.)

L'enfant, dans son développement, utilise le jeu pour comprendre son environnement, des situations qui le dépassent, et surtout pour se distancier des pressions quotidiennes. Puis, tout au long de sa vie, l'être humain qui deviendra adulte aura la possibilité de jouer pour expérimenter dans ce cadre ludique protégé. Pour un adulte, le temps du jeu est comme un retour à l'enfance : « (...) ce temps qui ne sait encore rien ou ne veut rien savoir des contraintes imposées par la vie et des violences des rapports inter humains » *François Chirpaz* « *Le jeu, figure de liberté* »

Quand on joue, on est comme quelqu'un qui entre sur scène, dans un autre monde. On y reproduit des situations qui existent dans la vie de tous les jours, mais pour de faux. Dans ce combat symbolique, nul besoin d'affronter un ennemi, mais plutôt un partenaire. Car affronter un ennemi conduit à la guerre alors qu'affronter un partenaire conduit à quelque chose de plus créatif, un partage de plaisir. La mort n'est pourtant pas exclue de cet affrontement, mais toujours de manière symbolique, comme aux échecs quand le roi est mis échec et mat est couché pour symboliser sa défaite... jusqu'à la prochaine partie où les pièces du jeu seront remises en place.

Le joueur crée une sorte d'espace magique où le cours du temps est réversible à l'instar de celui de la vie. Dans la vraie vie, on est affecté par le temps qui passe et qui ne cesse de nous rapprocher chaque jour un peu plus de la fin. Dans le jeu, il est possible de tout recommencer. Je perds à un jeu parfois, mais j'ai la possibilité de tout remettre en place pour refaire une partie dont l'issue sera toute autre. Ce qui n'a pas été possible aujourd'hui (gagner la partie), le sera peut-être demain. Dans la vraie vie, l'irréversibilité du temps représente le danger de nous enfermer dans nos échecs successifs. Les enjeux, la pression, ou les conséquences de nos actes nous marquent à chaque échec. Dans le jeu, nous pouvons tout recommencer sans subir le poids d'un échec, mais en pouvant aussi prendre en considération les tenants de notre défaite pour nous améliorer.

Mais pour que le jeu garde sa magie, il faut qu'il soit défini par une règle que tous partagent et respectent. Dès qu'elle n'est plus, le cercle magique se disloque et le jeu disparaît.

Le respect de celle-ci est donc obligatoire.

## JEUX D'ADRESSE *La Tomate*

**Effectif** : 10 à 15 joueurs

**Age** : à partir de 4 ans

**Intérêt du jeu** : Développer la motricité, la coordination.

### **Déroulement :**

*But du Jeu* : Rester le dernier en jeu.

Les joueurs forment une ronde debout en écartant les jambes afin que leurs pieds touchent ceux de leurs deux voisins. Cet écart de jambes doit faire un mètre maximum du pied droit au gauche.

A ce moment tout le monde se penche en avant en joignant les deux mains pour défendre leur "but" (soit l'espace entre leurs jambes). A ce moment le maître du jeu lance la balle au centre. Celui qui laisse passer la balle entre ses jambes prend une pénalité. Il y'a trois pénalités avant que le joueur ne soit éliminé.

1<sup>ère</sup> pénalité : le joueur place sa main droite (s'il est droitier) derrière son dos, ne défendant plus qu'avec sa "mauvaise" main.

2<sup>ème</sup> pénalité : Le joueur retrouve ses deux main mais se tourne vers l'extérieur du cercle, de sorte que s'il désire voir la balle il faut qu'il regarde en permanence entre ses jambes.

3<sup>ème</sup> pénalité : L'alliance des deux précédentes. De dos et avec sa mauvaise main.

Pour la finale, les joueurs éliminés forment un cercle "imperméable" avec leurs jambes afin que les deux derniers joueurs puissent finir la partie.

*Remarque* : Plus la balle est petite plus la difficulté est grande. Il est important de choisir sa balle en fonction de l'âge des participants

# Double Drapeau

**Effectif** : 10 à 30 joueurs répartis en 2 équipes

**Âge** : à partir de 8 ans.

**Intérêt du jeu** : Développer la maîtrise du corps (esquive, course), jeu d'équipe (communication, entraide) Jeu d'opposition.

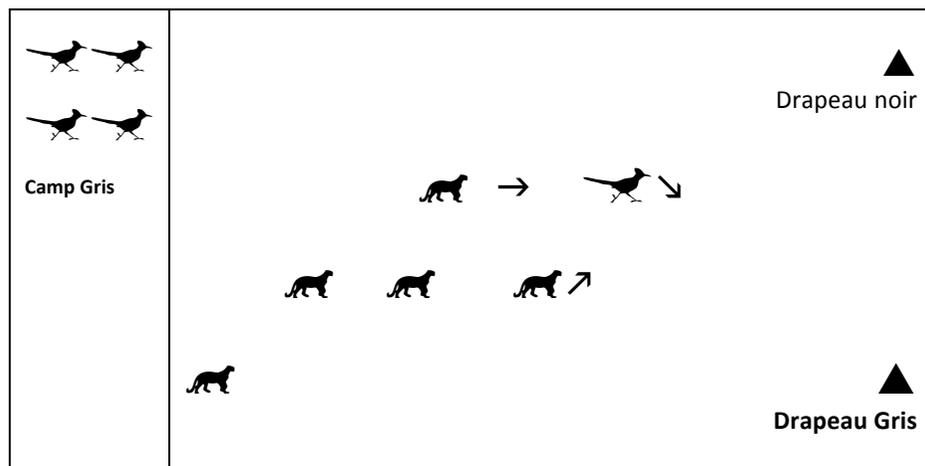
**Matériel** : 2 cônes (ou bâtons) 2 foulards

## Déroulement :

**But du jeu** : pour les deux équipes : aller chercher son drapeau et le ramener dans son camp.

Deux équipes se placent sur une même ligne de départ. L'équipe qui commence la partie (Equipe Grise) envoie à n'importe quel moment UN SEUL coureur pour aller chercher le drapeau qui se trouve à l'autre extrémité du terrain. A ce moment, l'équipe adverse (Equipe noire) sort toute ensemble pour toucher ce coureur. Il doit s'arrêter à l'endroit où il a été touché même s'il n'a pas encore atteint son drapeau. Les deux équipes se replacent dans leur camp puis les rôles s'inversent.

Les coureurs touchés peuvent se passer le drapeau en le lançant. (Si celui-ci est mal lancé il reste au sol en attendant d'être ramassé par un des joueurs. Les coureurs touchés peuvent aussi être délivrés par n'importe quel coureur libre. La partie s'arrête quand un des drapeaux est rentré dans son camp.



60 à 70 mètres environ (voir plus)

# 2-Le temps Libre

Définition :

Le temps libre peut être défini comme un temps non contraint, permettant l'autonomie et la réalisation de l'individu par des activités choisies.

C'est un temps d'apprentissage souvent mal considéré puisqu'il est « informel\* ». Pourtant certains enfants, jeunes et adultes apprennent nettement plus durant ces temps que durant des temps dits « formels ». En effet la notion d'obligation est parfois un frein à l'épanouissement personnel de certaines personnes. La curiosité peut alors prendre une place importante sur des temps sans obligations.

Selon moi, même s'il ne faut pas vouloir introduire une valeur pédagogique systématique dans tout jeu, il est important de faire en sorte que celui-ci ne soit dégradant pour personne, qu'il soit consenti ou non sinon cela n'est plus un jeu mais devient une dégradation ou moquerie publique. (Certains de ces jeux, classés sur une liste noire par certains pays sur comme la France peuvent faire l'objet de poursuites judiciaires pour ceux qui les organisent.) C'est ici que peut commencer une forme d'intimidation.

## 3-Classification

L'objectif essentiel de cette classification est de mettre en évidence un schéma de jeu à partir duquel on peut inventer d'autres jeux ou permettre à un groupe d'enfants de les inventer.

### Jeux de poursuite – Jeux à « s'attraper »

Par définition, jeux où un ou plusieurs autres joueurs poursuivent, cherchent à attraper un ou plusieurs autres joueurs.

Le type même de ces jeux est le jeu du Chat et de la souris (Tag !).

De ce jeu de base, on peut aller vers de jeux plus complexes en faisant intervenir une histoire (Chameau-Chamois), une opposition préalable (le béret), plusieurs équipes (poules-renards-vipères)...

Jeux de relais

Ces jeux rappellent les disciplines du même nom pratiquées en Athlétisme (4x100m ou 4x400m)

On peut ici faire varier

- la nature du témoin : bâton, ballon, objet divers...
- le parcours à effectuer (avec plus ou moins d'obstacles).
- La disposition des équipes.
- La façon de chronométrer (ballon Chronomètre).

**Jeux d'approche et (ou) d'orientation.**

D'une manière générale le joueur doit s'approcher d'un but à atteindre, soit par ses propres moyens, soit en étant aidé par les autres joueurs (radar musical)

Dans certains jeux « aveugles » (Le joueur a les yeux bandés), intervient la notion d'orientation. Mais il convient de pratiquer ces jeux avec un certain nombre de précautions, (terrain bien délimité, dégagé...) car ils peuvent être source d'angoisse et ou d'accidents.

### Jeux d'esquive

Dans ces jeux, il faut esquiver l'adversaire (prise de foulards) ou son tir (esquive-ballon et variantes)

Certains jeux de poursuite (jeu du Tag, les sorciers) sont aussi des jeux d'esquive.

Dans la même famille : le ballon prisonnier, le ballon canadien couloir, la thèque, le méli-mélo, le ballon aux 4 coins, le ballon assis.

### Jeux de 4 coins

A partir du jeu traditionnel, on peut imaginer d'autres jeux en multipliant les coins (dans tous ces jeux, il y'a une place de moins qu'il y'a de joueurs.)

### Jeux un contre tous.

Cette famille regroupe à la fois les jeux où :

- Le joueur a un rôle différent des autres (pigeon vole, colin Maillard, défense du Bâton)
- Le joueur joue contre tous les autres (ballon cage, chef d'orchestre etc.)

*NB : Je n'ai pas retenu certaines familles souvent citées dans le monde du jeu (adresse, hasard, force...) parce qu'elle mettent moins en évidence un schéma de jeu.*

## 4-Le rôle de l'animacteur ou du meneur

L'un des rôles essentiels de l'animacteur est d'avoir le souci de ne pas résumer la pratique du jeu aux seuls jeux codifiés et établis. Il faut savoir inventer, modifier, faire évoluer ces jeux pour qu'il soit toujours intéressant d'y jouer même à 77 ans.

Cette diversité peut venir :  
Des jeunes eux mêmes selon :

## JEUX D'ESQUIVE *Massacre au relais*

**Effectif** : 10 à 20 joueurs répartis en 2 équipes

**Âge** : à partir de 6 ans

**Intérêt du jeu** : Développer la maîtrise du corps (esquive, course) Maîtrise de l'engin (lancer, tir), Jeu d'opposition

**Matériel** : Un ballon.

### Déroulement :

**But du jeu** : - Pour les chasseurs, toucher le coureur placé au centre de "la ronde" le plus souvent possible

- Pour les coureurs, courir le plus rapidement possible pour limiter le temps de la partie.

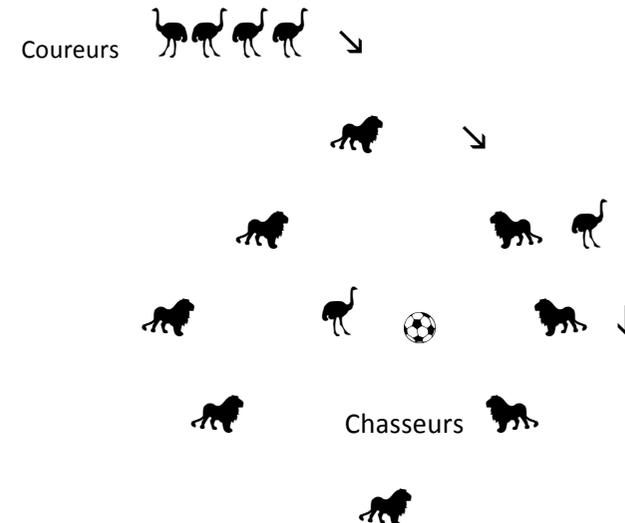
Un coureur se place au centre du cercle formé par les chasseurs qui disposent d'un ballon.

Au signal, le premier coureur s'élance, fait le tour du cercle, passe le relais au deuxième coureur, etc.

Pendant ce temps les chasseurs essaient de toucher le plus souvent possible le coureur placé au centre du cercle. (Interdiction de toucher la tête, pas de rebonds de balle avant de toucher)

Puis, on inverse les rôles, l'équipe qui a touché le plus souvent le coureur du centre gagne la partie.

**Remarque** : le cercle doit avoir la même dimension pour les deux équipes.





6 - "Le mouvement l'emporte toujours sur la parole" c'est une vieille règle de théâtre. Si tu expliques un jeu fais attention que les participants ne regardent pas un autre groupe jouer par exemple... Ils n'écouteront pas ce que tu as leur dire.

7- Le meilleur moyen d'expliquer un jeu est de le faire en cercle, tout le monde peut te voir, tu peux voir tout monde et la distance qui te sépare des participants est quasiment égale partout. De plus grâce à cela plus besoin de se surélever (ce qui parfois peut installer un sentiment d'infériorité pour les personnes situées en dessous.)

## JEUX DE POURSUITE *L'épervier*

**Effectif :** 10 à 20 joueurs

**Age :** à partir de 6 ans

**Intérêt du jeu :** Développer la maîtrise espace temps, maîtrise du corps (course), jeu d'opposition

### Déroulement :

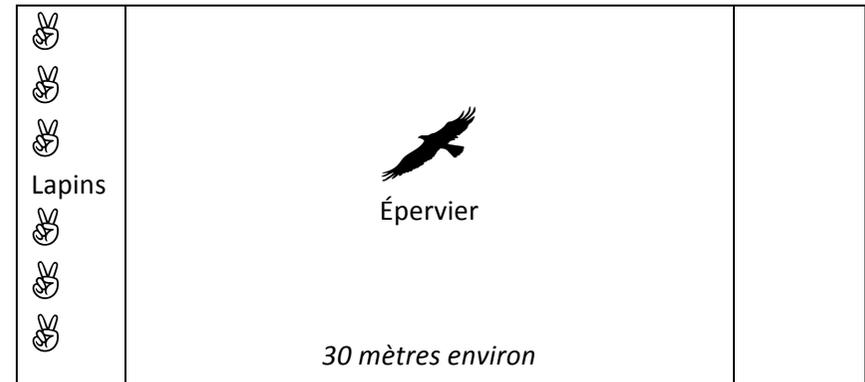
*But du jeu :* Pour l'épervier, attraper le plus possible de lapins possibles. Pour les lapins, échapper à l'épervier lorsqu'ils passent du camp 1 vers le camp 2.

Quand l'épervier donne le signal (par exemple en frappant dans ses mains), les lapins traversent le terrain.

L'épervier tente alors d'en toucher le plus possible, les lapins touchés deviennent ses alliés. Pour cela ils se donnent la main (pour former une chaîne) tous ensemble ou par groupe de 3 ou 4. Ils peuvent encercler des cerfs, mais seul l'épervier peut les toucher. Lorsqu'il ne reste plus qu'un lapin, il est déclaré vainqueur et devient l'épervier à son tour.

*Trêve de Galéjades...*

6-On joue !!!



### Variantes :

- 1- L'épervier ne touche pas seul, tout le monde peut toucher (les lapins transformés ne se tenant pas ensemble)
- 2- Les joueurs touchés s'allongent au sol et tente de s'allonger formant une muraille imaginaire infranchissable pour les lapins. (Cette variante est souvent appelée le mur chinois ou la grande muraille)
- 3-Balle-Epervier : 2 éperviers sont sur les bord du terrain et essayent de toucher les lapins avec une balle.