



Apprendre à animer des jeux – de l'explication au bilan

EN UN COUP D'ŒIL



Lieu

À l'intérieur ou dehors avec de la place pour jouer



Idée clé

Choisir des jeux adaptés, les expliquer clairement, les animer en sécurité et en faire le bilan – et découvrir la joie comme un cadeau de Dieu



Préparation

Matériel 10 min · Préparation 20 min



120 minutes



6 à 16 scouts



à partir de 16 ans



chacun anime un jeu



Matériel

- ☐ des cartes avec un jeu chacune (pour faire connaissance, actif, coopératif, calme)
- ☐ le matériel pour les jeux : ballons, foulards, cordes, plots
- ☐ un tableau de papier pour les cinq étapes
- ☐ des cartes de retour
- ☐ une montre



Déroulement

- | | |
|-----------------|---|
| 0–15' | Introduction – Quel jeu adoriez-vous enfant – et pourquoi ? Qu'est-ce qui fait un bon jeu ? |
| 15–35' | Cinq étapes – Choisir, préparer, expliquer, animer, faire le bilan – rassembler les idées ensemble au tableau. |
| 35–95' | Pratique – Chaque scout tire une carte, se prépare brièvement et anime le jeu avec le groupe pendant 5 à 8 minutes. |
| 95–110' | Retour – Après chaque jeu, un court retour : qu'est-ce qui était réussi ? Qu'est-ce qui pourrait être encore mieux ? |
| 110–120' | Temps spirituel – Ecclésiaste 3,1.4 : « Il y a un temps pour tout... un temps pour rire, un temps pour danser. » La joie et le jeu sont des cadeaux de Dieu. |



Apprendre à animer des jeux – de l'explication au bilan



Comment ça marche – expliqué simplement

- 1 Choisir : le jeu convient-il à l'âge, à la taille du groupe, au lieu et à l'objectif ?
- 2 Expliquer : d'abord le but, puis les règles, puis une courte partie d'essai – pas plus de trois règles à la fois.
- 3 Se placer : tout le monde te voit et t'entend ; place-toi pour que personne n'ait le soleil dans les yeux.
- 4 Animer : jouer ou observer, faire respecter les règles avec équité et arrêter tant que c'est encore amusant.
- 5 Faire le bilan : demander brièvement comment c'était – surtout après les jeux coopératifs.

 **Exemple :** « Le but, c'est que votre équipe traverse la "rivière" en premier. Il y a trois règles... On fait une partie d'essai. Des questions ? Alors c'est parti ! »



Sécurité

- Ne jamais ridiculiser personne ; dans les jeux à élimination, veiller à ce que personne ne reste longtemps spectateur.
- Vérifier avant le terrain de jeu ; contact physique seulement si tout le monde est d'accord – le dispositif de protection s'applique aussi aux jeux.
- Prévoir des pauses et de quoi boire ; faire attention aux enfants qui ne veulent pas participer.



Variantes

- Créer une boîte à jeux : chacun écrit son jeu sur une carte pour les prochaines réunions.
- Transformer un jeu : comment un jeu de compétition devient-il un jeu coopératif ?



À méditer

Quand as-tu vraiment ri pour la dernière fois – et remercié Dieu pour cela ?