

Fêtes de jeux : l'essentiel, c'est de participer!

Autor(en): **Georg, Pascal / Stierlin, Max**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile: la revue d'éducation physique et de sport. Cahier pratique**

Band (Jahr): **1 (1999)**

Heft 6

PDF erstellt am: **27.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-998864>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Le cahier pratique est une annexe de «mobile», la revue d'éducation physique et de sport. «mobile» comprend 48 pages par numéro et paraît 6 fois par an.

Les lectrices et les lecteurs peuvent commander des exemplaires supplémentaires du cahier pratique au prix de 2 fr. 50 l'unité (frais d'envoi non compris) à l'adresse suivante: Rédaction de la revue «mobile», OFSPO, 2532 Macolin. Tél. 032/327 64 18, fax 032/327 64 78.



Fêtes de jeux

L'essentiel, c'est de participer!

En de nombreuses occasions – fête de quartier, journées portes ouvertes, fête de clôture du passeport-vacances –, il convient de proposer des animations ludiques à l'intention du public. Bien sûr, il y aura un ou des vainqueurs, qui seront applaudis par les autres, mais l'objectif de ces jeux est avant tout de faire participer, d'associer à la fête les personnes présentes et de les amener à faire connaissance. Ce type d'animation conviviale peut toutefois poser certains problèmes étant donné qu'il ne s'adresse pas à un groupe cible homogène mais véritablement à monsieur et madame Tout-le-monde, aux petits comme aux grands, aux enfants comme aux personnes âgées, aux sportifs entraînés et aux autres.

Texte: Pascal Georg, Max Stierlin
Dessins: Leo Kühne

Puisque, pour ce type de jeux, les aspects ludiques, conviviaux et festifs prédominent sur les aspects compétitifs et sportifs – qui ont entre autres désavantages de demander un encadrement nettement plus important et plus directif, la définition de nombreuses règles, etc. –, il est important que les participants soient amenés à devenir actifs par les tâches à résoudre et non par les indications et direc-

tives constantes d'organiseurs omniprésents. On connaît assez l'effet que peuvent avoir des «G.O.»: bonne humeur de circonstance et agacement provoqué par des interventions de tout instant (les règles, l'horaire, etc.). Pour cela, il est important d'une part de prévoir une structure de jeu qui favorise à la fois les interactions et laisse une grande marge de liberté aux participants et, d'autre part, de proposer des animations et des jeux variés et adaptés aux capacités de chaque participant.



La foire aux jeux

Structure de jeu

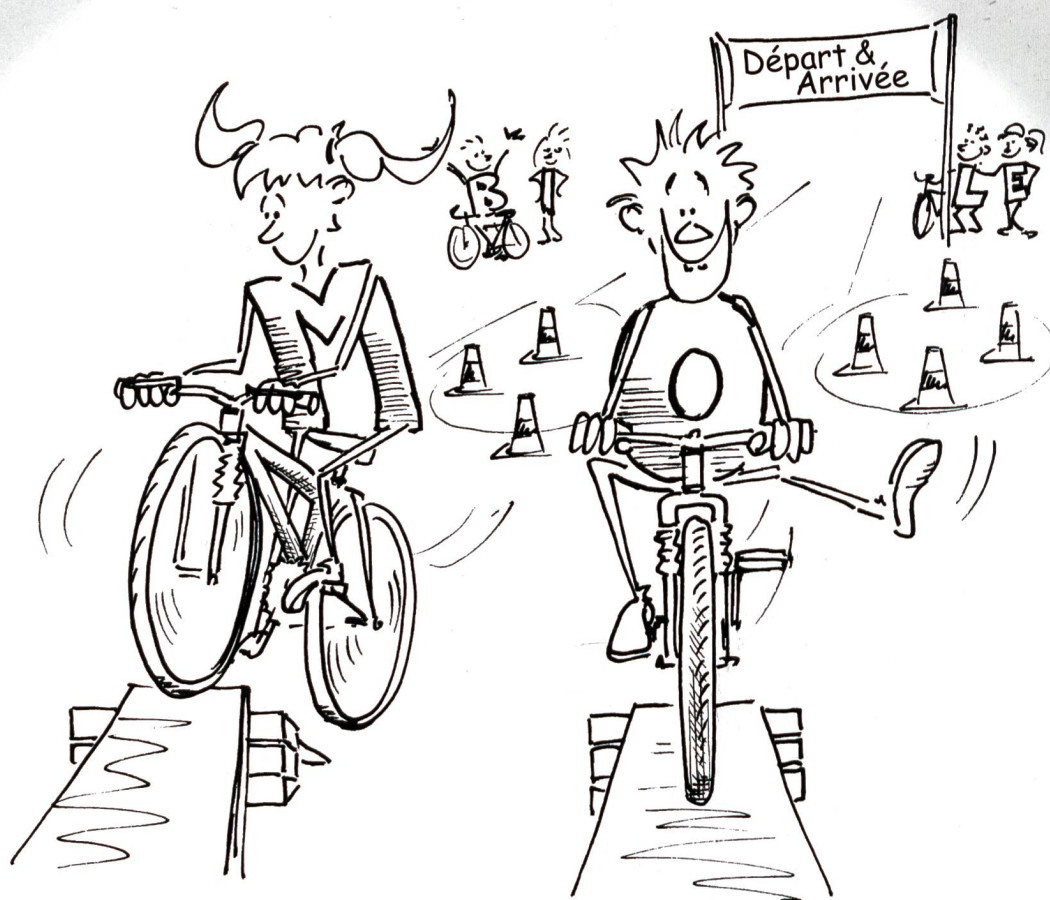
Répartir tous les participants en différents groupes, qui devront chacun monter un stand et proposer une animation «payante» (sous forme de petits cailloux peints, par exemple) faisant appel à l'adresse, à la mémoire, à l'équilibre, aux sens, aux qualités de coordination, etc. Les responsables du stand pourront ensuite aller dépenser l'argent ainsi gagné à d'autres stands. D'où l'intérêt de mettre en place une offre attrayante...

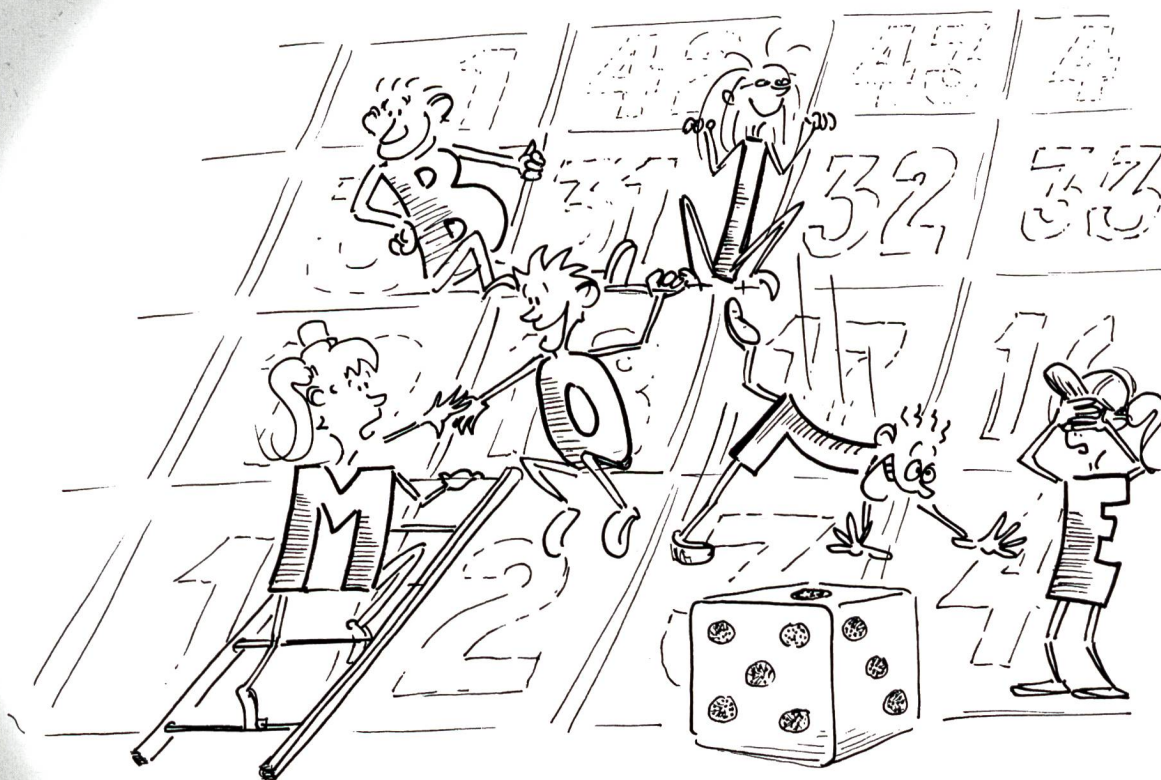
Monter un stand

Les groupes qui monteront des stands d'animation doivent être suffisamment étoffés, de manière à ce

que tous puissent se rendre à tour de rôle à d'autres stands et que l'accueil de la clientèle soit assuré par roulement.

Dans une première phase, il s'agira de trouver une bonne idée: monter un train fantôme à travers le local de rangement des engins de la salle de gym? Oui, mais peut-être que cela demande trop de préparatifs et de monde pour faire les bruits et les différentes «surprises»... Ou plutôt un gymkhana à vélo autour de la fontaine sur la grand-place? Une fois que l'adhésion autour du projet est faite, il reste encore à faire breveter son idée auprès des organisateurs du jeu, afin d'éviter que deux stands ne proposent la même animation.





Le jeu de l'oie géant

Structure de jeu

Tout le monde connaît le principe du jeu de l'oie: il s'agit de faire avancer son pion sur le jeu et de tenter de l'amener le premier à l'arrivée. Bien entendu, certaines cases obligent le joueur à reculer son pion, d'autres lui permettent d'avancer plus rapidement, c'est ce qui fait le charme du jeu. L'idée de base du jeu de l'oie permet de développer un grand jeu d'équipes, chaque équipe avançant son pion à tour de rôle.

Dessiner le jeu

Il faut que le jeu lui-même soit le plus grand possible. On pourra le dessiner avec des craies sur l'asphalte ou utiliser du papier d'emballage comme support, que l'on fixera au mur, par exemple. Dans le jeu lui-même, il faudra prévoir des cases neutres, des cases qui permettent d'avancer plus rapidement, d'autres qui font reculer ainsi que des cases qui proposent des tâches ou des gages à effectuer.

Exemples de gages

Les gages doivent favoriser les interactions entre les groupes. On pourra proposer des séquences de jeu (case: jouez 10 minutes au volley avec un autre groupe) ou des tâches à résoudre (case: trouvez trois participantes appartenant à d'autres groupes dont le prénom commence par C).

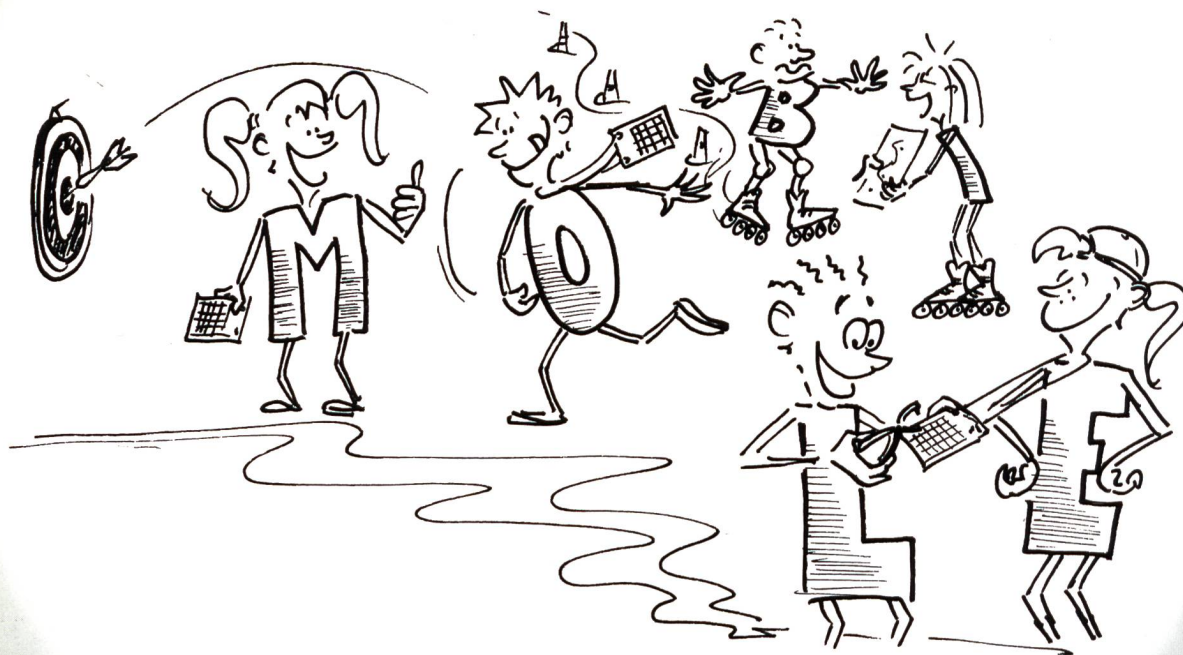
Conduite du jeu

Les organisateurs peuvent très bien moduler le jeu en redéfinissant les cases en fonction du temps qui leur reste à disposition. Ils peuvent l'écourter en supprimant certains gages ou en multipliant les cases «Avancez à la case N°...») ou au contraire l'allonger en rajoutant des cases «Reculer de X cases». Le jeu s'achève bien entendu lorsque le premier groupe arrive sur la dernière case.

L'abonnement

Structure de jeu

Tous les participants reçoivent une carte à cases qui ressemble à une carte d'abonnement pour la piscine. Ils auront ensuite la possibilité de faire des activités qui leur coûteront un certain nombre de cases (marquées d'une croix, poinçonnées ou tamponnées) sur leur abonnement. Le but du jeu ne consiste pas tant à arriver le plus rapidement au bout de sa carte que de stimuler par ce biais l'envie de jouer.



Les jeux

Bien entendu, on peut mettre en place des jeux individuels (faire tomber des boîtes de conserve formant une pyramide). Mais on peut aussi prévoir des jeux disputés à deux (slalom parallèle en patins en ligne) ou en groupe, ce qui force les participants à communiquer entre eux (exemple: composer deux équipes de unihockey de cinq joueurs, qui disputeront ensuite un match d'un quart d'heure).

Chacun à son rythme

Cette manière de mettre en place les animations présente l'avantage de permettre à chacun de progresser à son rythme et de participer à une animation quand il le veut, indépendamment du fait que d'autres l'ont déjà fait ou arrivent en même temps que lui. Et lorsque la carte a été complètement utilisée, on peut prévoir un rafraîchissement pour son possesseur – et lui donner la possibilité de retourner jouer avec ceux qui n'ont pas épuisé toutes leurs cases s'il en a envie.

Des groupes de taille différente

Comme toujours lorsqu'il s'agit de se faire rencontrer des gens, il est important de proposer des animations variées et qui demandent des groupes de taille différente, de manière à faciliter les contacts et les échanges.

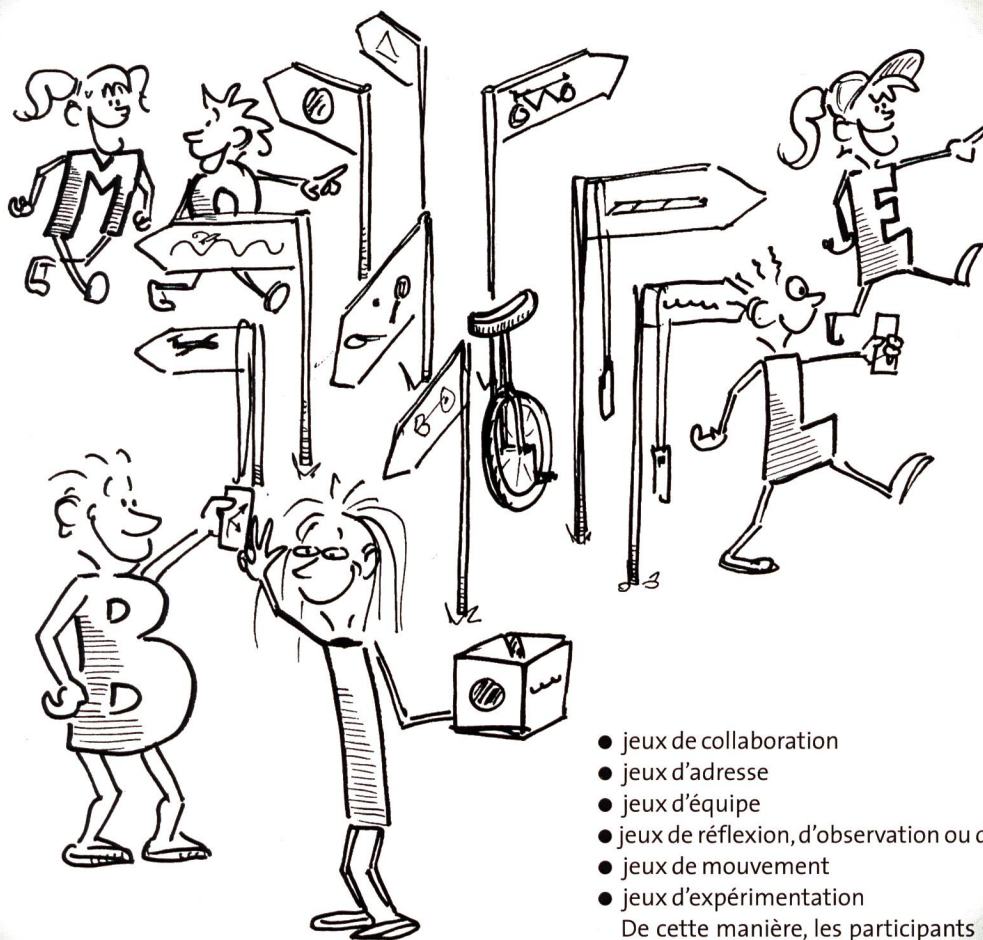
Le fichier central

Structure de jeu

Un grand fichier central est constitué. Il regroupe des fiches sur lesquelles sont inscrites les données pertinentes pour les différents jeux (où les trouver, règles, tâches, matériel nécessaire). Les fiches qui correspondent à des jeux d'un certain type peuvent être de la même couleur. Il est possible de créer plusieurs répertoires qui regroupent les jeux d'un même genre. Lorsque le joueur se rend à un endroit pour effectuer le jeu qui s'y trouve, il prend la fiche avec lui et la remet dans le fichier central lorsqu'il a fini. Ainsi, les fiches présentes correspondent aux jeux actuellement libres.

Le dé en est jeté!

En lançant un dé géant fabriqué à l'aide d'une grande boîte en carton, on sélectionnera la prochaine activité. Exemples de types de jeu:



- jeux de collaboration
- jeux d'adresse
- jeux d'équipe
- jeux de réflexion, d'observation ou de mémoire
- jeux de mouvement
- jeux d'expérimentation

De cette manière, les participants seront amenés à découvrir différents types de jeux.

La fête à thème

Il est possible de donner un thème à la fête. Cela permet de baptiser les groupes, d'inventer des cris de guerre de circonstance et même de se déguiser.

Exemples de thèmes:

- Le tour du monde
- Le Far-West
- Las Vegas
- La fête champêtre
- Les Jeux olympiques d'été
- Adventure Trophy

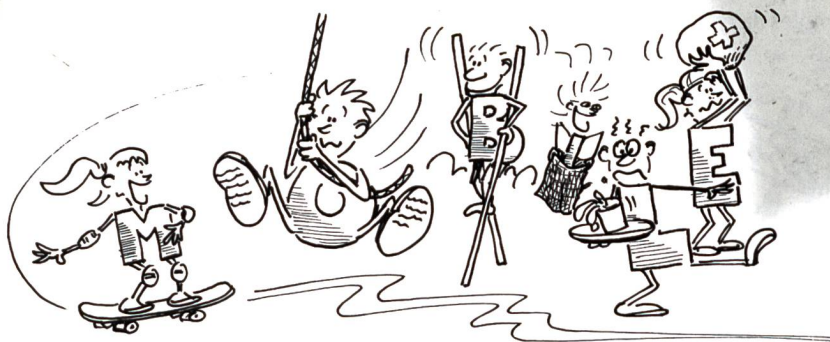
Exemples de jeux

La variété des jeux provoque la surprise, l'étonnement, le plaisir, l'envie de jouer. Il existe d'ailleurs de nombreux types de jeux: jeux de mouvement, jeux de réflexion, jeux impliquant des techniques de collaboration, jeux collectifs, jeux d'observation, etc. – il suffit qu'ils puissent être réalisés par tous et agréables à faire. Il faut donc à tout prix éviter des jeux qui mettraient des lacunes en évidence ou qui dépassent les compétences de certains participants.

Jeux de mouvement

Qui réussit le mieux à accomplir la tâche fixée? Le groupe doit se mettre d'accord sur des solutions qui lui permettront de résoudre des tâches inhabituelles. Ce type de jeux demande non seulement de l'astuce, des idées, de l'imagination mais aussi de la souplesse et de la vitesse.

- Jeu de quille – avec un ballon de football, de rugby, des cailloux
- Tarzan: se balancer à l'aide d'une liane et toucher une cloche suspendue
- Slalom en patins en ligne ou en planche à roulettes
- Course sur des échasses
- Course de sacs
- Course sur trois jambes: deux par deux, avec une jambe attachée l'une à l'autre
- Le porteur d'eau: course d'obstacles en portant un récipient rempli d'eau
- Lancer de la pierre d'Unspunnen



Gags

Tâches inhabituelles qui demandent de la chance – un bon moyen de mettre de l'ambiance

- Recherche de pièces de puzzle à l'aveugle dans un tas de foin
- Estimation: âge, poids total des organisateurs, etc.
- Scier un bout de bois le plus rapidement possible
- Tests de capacité humoristiques

Pour ajouter encore un peu de piment, pourquoi ne pas introduire des règles supplémentaires:

- Donner un joker, le résultat du jeu comptant double lorsqu'il est utilisé
- Le va-tout: possibilité de mettre tous ses points en jeu
- Ça passe ou ça casse: possibilité de doubler les points obtenus... ou de tout perdre!



Remue-méninges

Les jeux d'intelligence et de créativité sont toujours appréciés et ils permettent aux participants de reprendre un peu leur souffle entre deux activités plus physiques. Attention toutefois à ce que les jeux proposés ne soient pas trop difficiles!

- Le puzzle: recomposer une affiche découpée
- La galerie des stars: reconnaître les sportifs en photo
- Observation: découvrir, sur un terrain déterminé ce qui provient de l'homme, des animaux, ce qui est naturel et ce qui est artificiel





Jeux d'équipe

Elaborer ensemble la meilleure tactique puis faire preuve d'esprit d'équipe et de sens de la coordination pour résoudre la tâche proposée:

- La chenille: avancer le plus loin possible sur une planche en utilisant huit rondins
- Ben-Hur: bricoler un char à l'aide de morceaux de bois et de ficelle, un conducteur se faisant ensuite tirer par ses équipiers
- Course de brouettes
- Le mille-pattes: une brouette à la queue-leu-leu, les pieds reposant sur les épaules du suivant
- Le parachute: courir par équipes de quatre et faire décoller un parachute (s'adresser à un club de parapente pour obtenir du matériel usagé)
- Volleyball avec couvertures ou à l'aveugle (avec filet rendu opaque)
- Le Grand-Prix: effectuer, par équipe de quatre tenant une corde fermée, un parcours puis procéder aux changements des pneus (c.-à-d. des équipiers) au stand avant d'entamer le tour suivant

Jeux d'adresse

On ne peut les résoudre qu'en développant une bonne collaboration:

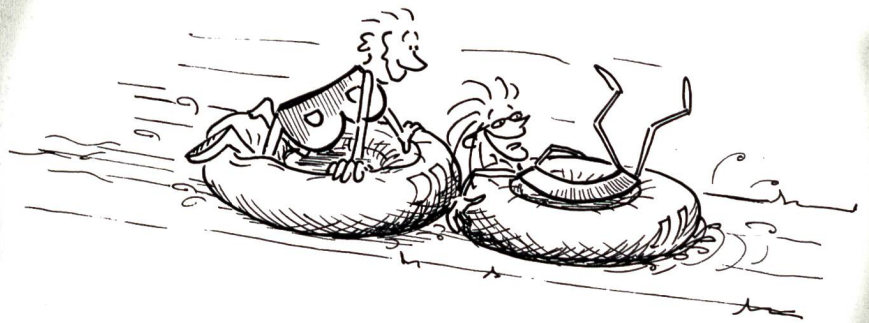
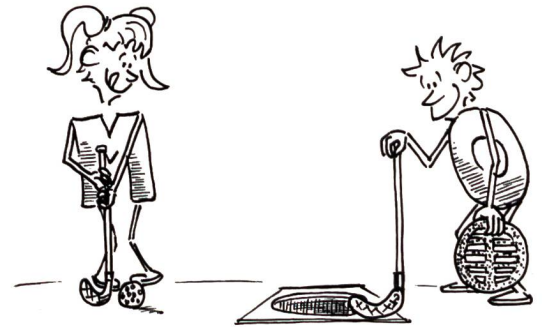
- La traversée du marais: franchir un certain espace à l'aide de harasses et de boîtes sans que personne ne pose le pied par terre
- L'escalade de la montagne de harasses
- La plus longue glissade sur une piste de plastique mouillée (éventuellement sur une chambre à air)
- Saut à la perche par-dessus la rivière



Parcours

Obtenir le maximum de points en faisant preuve d'adresse, de sens de la collaboration et en ayant un peu de chance. Souvent, on se découvre des talents inconnus ou l'on détecte des qualités chez d'autres que l'on n'aurait jamais imaginées.

- Minigolf: sur un parcours bricolé, avec des cannes d'unihockey
- CO à l'aveugle: un participant, les yeux bandés, est guidé par les indications sonores des membres de son équipe
- Disque-golf: jeu de précision, qui consiste à lancer un frisbee dans un panier pouvant être situé jusqu'à 80 m de distance
- Discathlon: parcours d'obstacles effectué avec un partenaire en se passant un frisbee
- Parcours d'obstacles à effectuer en VTT



Jeux d'expérimentation

L'occasion de découvrir et d'essayer quelque chose d'inédit: de nouveaux engins, mais aussi de nouvelles techniques (on ne peut pas toujours proposer un saut en parachute!).

- Jouer avec un vieux parachute rond: se réunir en cercle, le faire gonfler, le faire retomber, faire tourner une balle autour du cercle en tirant dessus/en relâchant la traction
- Jouer avec une balle géante
- Lacrosse
- Criquet
- Baseball avec balle en mousse
- Ultimate frisbee (frisbee par équipes)

Liste de contrôle

La liste de contrôle reste toujours une aide précieuse lorsqu'il s'agit de préparer une activité et de ne rien oublier:

- lieu de rassemblement avec marquage des groupes ou personnel d'accueil facilement reconnaissable (habillé de la même manière)
- liste du matériel nécessaire à chaque poste
- trousse de premiers secours/secouristes
- numéro de postes/panneaux indicateurs
- numéros de groupe
- indicateurs/plans
- mégaphone, micro et amplificateur
- bureau mobile avec le matériel nécessaire
- protections en cas de mauvais temps (parapluies ou parasols/bâches)
- stand de boissons
- nourriture, éventuellement kiosque
- prix pour les vainqueurs
- corde à linge, pincettes pour suspendre les habits mouillés
- instruments de chronométrage
- règlements
- liste des aides/des chronométreurs

Intégration des participants aux préparatifs

Le jeu vit pour et surtout par les participants. Dès lors, pourquoi ne pas les inviter à participer déjà à l'élaboration des jeux (idées, matériel)? Pourquoi ne pas les utiliser pour préparer les panneaux, construire les installations, écrire les règlements? Si chaque groupe propose et prépare un ou deux jeux, la fête qui aura lieu sera d'autant plus la leur. Pourquoi les organisateurs devraient-ils passer des heures à tout préparer alors que si tout le monde mettait la main à la pâte, ce serait prêt en une petite heure? C'est l'occasion de se réjouir à l'avance des jeux qui vont suivre, de réfléchir déjà à la meilleure technique à employer, de faire de petits essais en douce... Car en fin de compte, pour jouer ensemble, il faut aussi réfléchir ensemble, inventer ensemble et réussir ensemble une belle manifestation.

