

# INTRODUCTION

« Soyons sérieux comme le plaisir ! » La formule mériterait d'être inscrite en lettres d'or sur les blocs-notes, les cahiers, les tableaux... chaque fois qu'on élabore, prépare et anime une activité ludique. Mais plus encore lorsqu'il s'agit de projets d'envergure comme une journée à thème ou un grand jeu. Car les fondements de ces animations, aujourd'hui souvent mises de côté au détriment d'activités plus individuelles et occupationnelles, se trouvent dans l'émulation que génère l'équipe éducative. Il faut donc être rigoureux et passionné pour emmener ces projets vers une pleine et entière réussite.

Une journée à thème et un grand jeu favorisent la socialisation, enrichissent la connaissance de soi et les savoirs, développent l'autonomie et la capacité à prendre des initiatives, régulent les conflits dans un groupe... C'est vrai, ce sont des objectifs pédagogiques courants, mais qu'on trouve ici réunis au sein d'une même animation. Il est ainsi difficile de faire plus complet en matière d'activités ludiques et c'est pourquoi nous vous invitons à en concevoir et à en animer.

Dans ce premier tome, sont donc rassemblées différentes ressources, publiées dans les colonnes du *Journal de l'Animation*, autour de la conception et de l'animation de grands jeux et de journées à thème, mais aussi de ces incontournables que sont les chasses aux trésors, les jeux d'enquête et les jeux de piste. L'occasion rêvée de stimuler l'enthousiasme créatif de votre public. De plus, vous y trouverez quatre journées à thème directement exploitables : autour des pirates, des Indiens, de la Renaissance et du *space opera*.

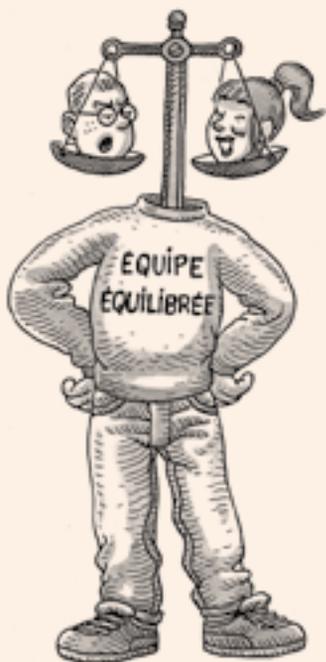
Vous rêviez de mettre en œuvre un tel projet au sein de votre structure, mais manquez d'éléments pratiques et de conseils éprouvés pour y parvenir efficacement ? Tout est là ; à vous de tourner les pages !

# SOMMAIRE

## 4 VOUS SAUREZ TOUT... SUR LES GRANDS JEUX

### 4 PROPOSONS DES JEUX À TOUS LES ÂGES !

- 4 Jouer : c'est être libre et s'ouvrir !
- 4 Dix règles pour réussir un jeu
- 4 Penser une pédagogie ludique
- 4 En conclusion
- 4 Le jeu comme outil de lien social
- 4 Quelques repères dans la jungle  
des possibles ludiques
- 4 Des jeux pour les animateurs



## 4 ET SI L'ON MENAIT DES GRANDS JEUX ?

- 4 Animer un grand jeu
- 4 L'élaboration d'un grand jeu
- 4 Les préparatifs
- 4 Grands jeux avec prise
- 4 Jeux d'itinéraire et de découverte
- 4 Des idées d'épreuves
- 4 Grille pour concevoir un grand jeu
- 4 Mémento

## 4 LES INCONTOURNABLES SOUS LA LOUPE

### 4 TOUTES LES PISTES MÈNENT AUX...

- 4 Préparons des jeux de piste

### 4 LES CHASSES AUX TRÉSORS

- 4 La chasse est ouverte !
- 4 Le pense-bête du concepteur
- 4 Un thème, une chasse !
- 53 Zoom sur notre patrimoine
- 4 Ressources

### 4 JEUX D'ENQUÊTES POUR DÉTECTIVES EN HERBE

- 4 Les énigmes ? une passion !
- 62 Ressources

### 4 JOUER AVEC LES MESSAGES SECRETS

- 4 Les codes, c'est de la musique !
- 4 Ressources

# GRANDS JEUX ET JOURNÉES À THÈME

## 5 LA JOURNÉE À THÈME... UNE ANIMATION INOUBLIABLE !

### 5 ORGANISER ET RÉUSSIR UNE JOURNÉE À THÈME

- 5 Du principe au contenu
- 5 Les acteurs et le scénario
- 5 Concevoir une journée à thème



- 5 Le déplacement des joueurs
- 5 Organiser une journée à thème
- 5 Jeux de mimes
- 5 Veillées traditionnelles
- 5 Ressources

### 5 UNE JOURNÉE CHEZ LES PIRATES

- 5 A l'abordage, moussaillons !
- 5 Ressources

### 5 UNE JOURNÉE AU TEMPS DE LA RENAISSANCE

- 5 Voyageons dans le temps
- 5 Ressources

### 5 UNE JOURNÉE CHEZ LES INDIENS

- 5 Vivons sous des tipis !
- 120 Ressources

### 5 UNE JOURNÉE SUR LA PLANÈTE...

- 5 Aux frontières de l'infini
- 127 Ressources