



en avant une forme d'individualisme et de faux-semblants. Attention, en disant cela, je ne juge en aucun cas les principes de cette émission divertissante à souhait et conçue comme telle ; elle est en quelque sorte le théâtre de la vie !

Dernier point : nous organisons cette animation dans le temps. Ce grand jeu, car nous le traiterons sous cette forme, ne se déroulera pas sur une journée mais sur plusieurs semaines ; cela sera une succession de temps forts (d'épreuves), entrecoupés de pauses (invitant à la réflexion et propices à la mise en place d'une organisation collective... et de stratégies réfléchies).

LE TEMPS ET L'ESPACE

L'élément crucial de ce grand jeu sera le terrain des épreuves, du moins les terrains des épreuves ; c'est un gage d'exotisme.

Votre première tâche sera donc de recenser, bien avant la préparation du grand jeu, plusieurs lieux spécifiques et de savoir si des épreuves avec un jeune public peuvent y être organisées sans risque (si non, que faut-il prévoir ?).

On sollicitera également lors de ce recensement les accords du propriétaire des lieux, la municipalité ou un particulier. N'omettez pas de prévoir à ce moment-là les éventuelles contraintes de déplacement : si les lieux sont éloignés de la structure, il faudra inclure chaque fois le temps pour s'y rendre et en revenir (à pied, en bus, etc.) ainsi que plusieurs accompagnateurs.

Les épreuves seront au nombre de 5 et sont pensées pour durer au maximum deux heures :

- La première épreuve doit se dérouler en journée dans un endroit isolé, loin de toute habitation, avec à proximité un



point d'eau où il est possible de se baigner (un plan d'eau ou une piscine ouverte rien que pour vous).

- La deuxième aura elle aussi lieu dans un endroit isolé, mais cette fois ayant une valeur patrimoniale (culturelle ou naturelle). Cela peut être un château, une église, une grotte, une prairie...

- La troisième épreuve, semblable à la réunification, se tiendra dans un endroit spacieux et peuplé (une grande place sera parfaitement adaptée). Il faut du point de vue de la sécurité que le lieu ne soit pas trop ouvert, de manière à conserver à portée de vue les participants.
- La quatrième se déroulera dans un endroit public où l'on peut croiser des animaux ou des plantes sauvages et/ou exotiques (muséum d'histoire naturelle, zoo, ferme pédagogique...). Si cela vous semble viable, on peut envisager d'organiser cette épreuve à la tombée de la nuit.
- La cinquième aura lieu sur une scène de spectacle : plateau de la télévision locale, scène de théâtre, salle de cinéma...

En ce qui concerne la durée de ce grand jeu : il y a cinq épreuves qui, nous le pensons, doivent être au minimum espacées d'une semaine. Toutefois, il est envisageable de rapprocher ces épreuves et de ne laisser aux participants qu'un jour de réflexion entre chacune.

Cessons de vous faire languir et passons aux différentes épreuves et aux règles de ce grand jeu.

> L'ÉQUIPEMENT DE NOS ROBINSONS

L'idée de donner un équipement tout à la fois commun et restreint à chaque groupe de participants a un attrait certain. Il permet d'introduire une dynamique d'équipe et une réflexion collective : à quoi cela va-t-il nous servir ? Que peut-on en faire ? On nous a dit qu'il y avait cinq épreuves, doit-on tout utiliser maintenant ou le conserver pour les prochaines épreuves ? Etc. Dans le cas de ce grand jeu, il se composera pour chaque équipe : d'un bout de ficelle de 30 cm, d'un crayon de bois bien usé, d'une pièce de cinquante centimes d'euro, de deux ballons de baudruche, d'un paquet de chewing-gum, d'un paquet de mouchoirs en papier, d'un morceau de pain dur et de 12 élastiques. Dites bien aux participants que chaque objet ne pourra être utilisé qu'une seule et unique fois. Chaque équipe décidera d'engager ou non l'un ou plusieurs de ses objets juste après l'annonce de l'épreuve. Laissez quelques minutes aux participants pour décider s'ils exploitent ou non cet avantage.

Barbotons, l'eau est bonne !

Voici les fondements de ce grand jeu ainsi qu'une description du premier temps d'épreuve. Les animations auront lieu à proximité d'un plan d'eau ou d'une piscine. Serviette exigée !

LA STRUCTURE DU GRAND JEU

Nous, on est des Robinsons ! est un grand jeu interactif, auquel tous les jeunes de la structure sont invités à participer. On ne fera pas voyager les participants dans le temps ni dans l'histoire, mais on leur propose de vivre et de partager une aventure peu ordinaire, où seront mis en valeur l'entraide et le respect des autres. Nous avons échelonné ce grand jeu sur plusieurs semaines, mais vous constaterez qu'on peut aisément l'organiser sur une petite semaine.

Ce grand jeu mêle tout à la fois des épreuves physiques et de réflexion. Leur chiffre variera en fonction du nombre de participants : on part du principe que proposer 3 animations sur chaque lieu d'épreuve est suffisant et assez contraignant du point de vue de l'équipe d'animation (il y a aura en effet au minimum un animateur par animation et un supplémentaire pour gérer l'ensemble).

Les animations doivent être soigneusement préparées, car elles sont l'une des clés de la réussite de ce grand jeu. C'est-à-dire testées et validées par l'ensemble de l'équipe d'animation.

Deux équipes distinctes

Les joueurs seront scindés en deux équipes, représentant chacune une tribu (eh oui, on ne change pas la formule qui marche). Ces équipes seront reconnaissables à leur tenue, il faut donc prévoir comme dans les jeux télévisés : des tee-shirts imprimés de motifs ou des foulards de couleur. Invitez chaque équipe à inventer son cri de guerre et à se donner un nom ; ils doivent être arrêtés à la fin de la première demi-journée d'épreuve.

SOIGNEZ L'INTRODUCTION

Amorcez ce grand jeu en déstabilisant les participants. Amenez-les sur le lieu de la première épreuve, sans leur préciser les raisons de cette sortie ni même qu'un grand jeu va débiter sous peu. On peut les induire en erreur ou tout bonnement leur mentir (les jeunes ne vous en tiendront par rigueur). « Aujourd'hui, il fait beau. J'ai prévu de goûter dehors, près du point d'eau. Vous avez tous un maillot de bain et une serviette, comme je vous l'avais demandé... Auparavant, on ira se promener dans les environs, il y a des végétaux à découvrir. » Une fois arrivé sur place, sortez les tee-shirts et/ou les foulards aux couleurs de chaque équipe ainsi que les malles des Robinsons (cf. page 84) et posez-les bien en évidence sur le sol. On attend que les premières questions fusent et on annonce : « Bon, pas de sortie nature, je vous ai menti. Pour la bonne cause. Aujourd'hui, nous débutons un nouveau grand jeu que j'ai appelé *Nous, on est des Robinsons*. Il y aura deux équipes et cinq demi-journées d'activités physiques et de réflexion. La première épreuve a lieu maintenant, mais nous allons tout d'abord constituer les équipes. »

La constitution des équipes

Les deux équipes peuvent être constituées à la manière des jeux d'aventures télévisés : une activité physique détermine deux capitaines qui choisiront les membres de leur équipe. La composition peut également se faire via un simple jeu d'adresse (du type lancer d'anneaux, chamboule-tout...), être régie par le hasard ou décidée arbitrairement par les animateurs.



Disons simplement que la constitution des équipes ne doit pas excéder une demi-heure et qu'il faut veiller à l'équilibre des forces dans chaque équipe (surtout si l'amplitude d'âge entre les participants est importante).

Une fois les équipes constituées, vous leur remettrez à chacune une malle des Robinsons et leur laisserez cinq minutes pour en examiner le contenu. « Ces objets peuvent vous servir lors des temps d'épreuve. Utilisez-les avec parcimonie parce que chaque objet ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois. Si vous désirez utiliser un ou plusieurs objets, cela doit être dit avant le début des animations. »

TOUS À L'EAU !

Proposez plusieurs animations, en lien avec et dans l'eau, est un passage obligé lorsqu'on organise un jeu d'aventures. Chacun y trouve généralement son compte : le plaisir est au rendez-vous, comme le challenge. Voici quelques idées d'animations à mettre en œuvre, on scindera au préalable les deux équipes de manière à ce que les effectifs lors de chaque activité ne soient pas trop importants.

Trois animations pour un temps d'épreuve

- › **pêche à pied** : sur les berges du plan d'eau ou dans le petit bassin d'une piscine, là où l'eau affleure les genoux des participants, disposez une vingtaine d'objets lestés de deux couleurs. Demandez à chaque équipe de ramasser le plus rapidement possible les objets d'une même couleur et de les ramener sur le bord, sans se servir de leurs mains. On peut se mettre à plusieurs pour ramasser un même objet...
- › **équilibre aquatique** : dénicher deux petites planches de surf ou deux petits bateaux pneumatiques et demandez aux deux équipes de faire tenir dessus et debout le plus grand nombre de leurs membres. On peut maintenir les surfaces flottantes, s'asseoir dessus puis se mettre debout...
- › **balle aux prisonniers aquatique** : un classique mais qui dans l'eau prend une autre dimension

(veillez à prendre un ballon qui peut rebondir sur la surface de l'eau). Il sera organisé là où les jeunes ont pied.

Les règles de sécurité

Les activités aquatiques sont placées sous l'autorité du responsable du séjour de vacances ou de l'accueil de loisirs et doivent répondre à ces conditions : pour les mineurs âgés de moins de 12 ans, la zone de bain doit être matérialisée par des bouées reliées par un filin ; pour les mineurs âgés de 12 ans et plus, la zone de bain doit être balisée. Le nombre de mineurs âgés de moins de 6 ans présents dans l'eau ne peut excéder 20. Un animateur pour 5 mineurs doit être présent dans l'eau. Le nombre de mineurs âgés de 6 ans et plus présents ne peut excéder 40. Un animateur pour 8 mineurs doit être présent, mais pas obligatoirement dans l'eau.

Outre la présence des animateurs avec les groupes d'enfants, une surveillance de l'activité est assurée par une personne majeure titulaire de l'un des titres suivants : surveillant de baignade (brevet de surveillant de baignade ou qualification BAFA surveillance de baignade), brevet national de sécurité de sauvetage aquatique (BNSSA), BPJEPS activités aquatiques, diplôme de maître-nageur sauveteur...

À LA FIN DE L'ÉPREUVE

Au terme de ces trois animations, vous comptabiliserez le nombre de victoires des deux équipes et annoncerez à l'équipe ayant engrangé le plus grand nombre de victoires qu'elle doit échanger un des objets de sa malle des Robinsons avec l'un de ceux de l'autre équipe. Sans restriction aucune. Ce changement sera effectué juste au début du prochain temps d'épreuve. Donnez-leur un indice sur l'une des animations du prochain temps : « Avec peu, on fait beaucoup ! »

Deuxième point : demandez à chaque équipe de sélectionner 4 joueurs adverses, en leur précisant que tout n'est pas dans la force... Laissez-leur quelques jours pour faire leur choix.

Nous sommes seuls, débrouillons-nous !

Les participants seront les créateurs et les acteurs de ce deuxième temps d'épreuve, car vous allez leur demander d'imaginer les trois animations au cours desquelles ils s'affronteront.

SEULS AU MONDE

Le deuxième temps d'épreuve se déroulera sur un site isolé, ayant une valeur patrimoniale (culturelle ou naturelle) et que les participants ne connaissent pas ou peu. Pourquoi ? Parce que, dans les jeux d'aventures télévisés, on prend généralement soin de présenter le quotidien des autochtones qui vivent à proximité des candidats. L'idée est sympathique, on est dans la découverte du monde, même si les productions effectuent parfois quelques raccourcis...

Ce site, c'est vous qui vous chargerez de le présenter (il est toujours possible de déléguer cette tâche à une personne du cru) au tout début du deuxième temps d'épreuve. Cette présentation ne doit pas excéder la demi-heure. Attention, il y a fort à parier que les participants n'écouteront que d'une oreille, préférant imaginer à quelle sauce ils vont cette fois se faire manger. Jouez sur cette réalité en leur rappelant que des informations pourront peut-être leur servir durant les épreuves... Ce qui s'avérera exact, comme vous allez le découvrir, si cette présentation est ponctuée de brèves démonstrations techniques (comment tresser de l'herbe, concevoir une petite statue faite de brins de paille, faire tenir une pile de galets, faire de la sculpture dans du sable, etc.). C'est à vous de le définir.

À VOS MÉNINGES !

Avant de détailler ce deuxième temps d'épreuve, demandez aux deux équipes le nom des 4 joueurs qu'elles ont sélectionnés dans l'équipe adverse. Avec ces 8 participants, composez une nouvelle équipe. Puis annoncez : « C'est vous qui serez les acteurs de ce deuxième temps d'épreuve, nous avons trois équipes et chacun d'entre elles va imaginer l'une des animations. La première se chargera d'imaginer une course... La deuxième, un jeu d'équilibre... Et la troisième, une animation exploitant deux objets communs aux malles des Robinsons. Attention : l'équipe qui imaginera l'animation la plus surprenante aura un avantage de taille. Si c'est la nouvelle équipe qui l'emporte, les deux équipes auront le même avantage. Vous avez une demi-heure, top chrono ! »





Vous suggérerez aux participants durant ce temps de conception qu'ils peuvent utiliser le terrain ou des éléments de leur environnement, que l'activité peut être physique, intellectuelle, artistique, etc.

À la fin du temps imparti, chaque équipe présentera son activité et on élira à main levée laquelle est considérée la plus surprenante et réussie. L'équipe gagnante aura le droit de sélectionner l'une des trois activités présentées et, en cas de victoire dans cette activité, d'engranger le double de points. Notons qu'en cas d'égalité des deux équipes (c'est possible avec cette règle), aucune équipe ne sera déclarée victorieuse, ce qui n'empêche aucunement la création des binômes présentée à la toute fin de ce temps d'épreuve.

Il est maintenant temps pour chaque équipe (l'équipe mixte se décompose et rejoint son propre camp) de s'affronter lors des activités qu'elles ont elles-mêmes imaginées. Pensez à leur rappeler que c'est à cet instant qu'elles peuvent ou non choisir d'utiliser un ou des objets de leur malle.

De nouveau, on scindera au préalable les deux équipes de manière à ce que les effectifs pour chaque activité ne soient pas trop importants.

Trois animations pour un temps d'épreuve

La réussite de ce temps d'épreuve repose en grande partie sur la capacité des participants à inventer une activité. Alors, n'hésitez pas lors du temps de conception à les conseiller, voici pêle-mêle quelques possibilités :

- › **la course** : pousser des pierres sur un parcours défini, organiser une course d'escargots, transporter à deux ou à trois un objet encombrant de l'environnement dans une position inadaptée, avancer le plus rapidement possible d'un point A à un point B les yeux bandés et guidé par la voix de l'un de ses camarades, etc.
- › **le jeu d'équilibre** : se suspendre à des branches (un classique), faire tenir en équilibre sur le bout de ses doigts le plus longtemps possible de petites branches, constituer la plus haute

pile de galets en superposant une pierre sur l'autre, demander aux membres de l'équipe de prendre une posture en équilibre différente, etc.

- › **l'activité de la malle des Robinsons** : faire tenir en équilibre la pièce de cinquante centimes d'euro sur le crayon de bois, dessiner le visage d'un homme sur le sol en utilisant des végétaux des environs et en intégrant deux objets de la malle dans ce portrait, construire une montgolfière avec l'un des deux ballons de baudruche et le bout de ficelle, parvenir à faire tomber la pièce de cinquante centimes d'euro sur un des mouchoirs dépliés à une distance de trois pas, etc.

À LA FIN DE L'ÉPREUVE

Au terme de ces animations, vous comptabiliserez de nouveau le nombre de victoires des deux équipes et annoncerez à l'équipe ayant engrangé le plus grand nombre de victoires que chacun de leur membre doit maintenant choisir un des membres de l'équipe adverse. Laissez le temps à chacun de courtiser celui ou ceux qu'il aimerait choisir (si, pour une quelconque raison, des participants ne parviennent pas à se mettre d'accord, c'est le hasard qui décidera des binômes).

AUX JEUNES, MAINTENANT, D'IMAGINER LES ÉPREUVES

Testez l'imagination des participants (c'est fait !) et demandez-leur dorénavant de concevoir l'une des prochaines animations à laquelle ils participeront. Donnez-leur carte blanche, le temps de la réflexion (il y a un temps entre chaque épreuve) et bien entendu la thématique.

Exemple : s'entraider pour le troisième temps d'épreuve ; s'orienter pour le quatrième temps d'épreuve ; se métamorphoser pour le cinquième temps d'épreuve. Ils vous proposeront leurs idées au fil des jours, vous les conseillerez et leur indiquerez la faisabilité ou non de ce type d'animation.