

Le grand jeu : une activité intemporelle

Le grand jeu est un temps d'animation emblématique des ACM. C'est une formidable opportunité pédagogique de favoriser la découverte de soi et des autres, de développer la coopération... et d'apprendre.

12 GRANDS JEUX CLÉS EN MAIN

Chaque année, avant l'été, *Le Journal de l'Animation* propose un grand jeu, voire une série d'activités, thématique et se déroulant sur un temps long (demi-journée ou journée entière). C'est à la fois une tradition et une affirmation de nos valeurs. En effet, le grand jeu est à bien des égards une animation emblématique des « colos », parce qu'elle s'inscrit dans le projet éducatif de la structure et que son organisation intègre des valeurs chères à l'éducation populaire. D'une manière générale, c'est un temps d'animation qui fait appel à l'imaginaire et qui favorise la découverte de soi et des autres. Il développe également la coopération et l'esprit d'équipe, comme il responsabilise les enfants et adolescents. C'est aussi une histoire : les animateurs et les participants, parfois costumés, suivent une trame, un thème qu'ils vivent avec intensité. Souvent, on travaille la mise en scène, ajoutant des éléments de décor et de la musique.

On est pleinement dans le vivre ensemble, car le grand jeu exige tant des animateurs que des participants de la cohésion et du respect. De même, il permet l'émancipation individuelle et collective : des défis sont à surmonter, et il faut chaque fois faire preuve d'ingéniosité et de persévérance. On ne nie pas l'effort individuel mais on favorise l'effort collectif. Cette grande animation est également une activité ludique pour apprendre et réinvestir des savoirs. Elle offre la possibilité de démocratiser la culture et ouvre une fenêtre sur le monde et sa diversité.



Elle laisse par ailleurs, en général, des traces durables dans les souvenirs. Elle constitue un épisode extraordinaire dans la vie du groupe de jeunes. Pour beaucoup, le grand jeu est souvent la première grande expérience sociale dans le cadre des activités de loisirs.

C'est de très loin l'un des temps d'animation ludo-pédagogique les plus complets. Pour autant, le grand jeu demande beaucoup de préparation et, comme nous le savons tous, les temps de préparation sont courts, si ce n'est inexistant, dans de nombreuses structures. De plus, le contexte général ne favorise pas l'engagement et l'envie de travailler chez soi. Beaucoup d'équipes d'animation ne ressentent plus le besoin de fédérer par l'imaginaire un groupe d'animateurs et d'enfants autour de valeurs communes. Leur vision de l'activité est souvent consumériste, même si elles ne négligent pas néanmoins l'intention éducative. Les équipes entrent par l'activité plus que par l'imaginaire...

SOMMAIRE

VIVRE ENSEMBLE

VIVES LES VACANCES ENSEMBLE ! 9

Une série d'activités pour rassembler, faire découvrir l'équipe d'animation, les règles de vie collective et les valeurs pédagogiques de la structure.

TOUS LIBRES ET DIFFÉRENTS ! 19

Trois activités pour faire comprendre ce qu'est le totalitarisme et pousser les jeunes à prendre la défense des libertés individuelles.

PAIX ET AMOUR ! 29

Sensibiliser les jeunes à l'engagement, à l'amour de son prochain et développer leur esprit de coopération... en s'appuyant sur le festival de Woodstock.

JEUX SPORTIFS

BOUGER, C'EST LA SANTÉ ! 39

Donner envie de bouger, de pratiquer une activité physique et faire réfléchir à ce qu'est le sport et découvrir ses bienfaits sur sa santé.

LE RETOUR DES TRIBUS DU MANGAWA 49

Réaliser une œuvre manuelle collective en privilégiant la coopération, la réflexion et l'activité physique... Direction les îles du Mangawa, dépaysement garanti !

UN JEU SOLIDAIRE ET TACTIQUE, LE S. BALL ! 59

Un grand jeu de stratégie et de sport collectif axé sur la vitesse et l'adresse, pour fédérer les amoureux du sport et des jeux de l'esprit.

HISTOIRE

SUR LES TRACES DES ATLANTES 69

Un rallye en lien avec le mythe de l'Atlantide pour aborder l'utopie et constituer les règles d'une société idéale et peut-être de la structure.

LE TOMBEAU DE LA PRINCESSE OUBLIÉE 39

Une série d'activités pour découvrir le travail de l'archéologue et défendre les trésors du tombeau de la princesse oubliée contre le professeur M.

SCIENCES ET TECHNIQUES

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES 89

Faire découvrir la vie dans l'univers et ses mystères et aborder les sciences de l'espace. Mais n'y aurait-il pas un extraterrestre dans l'équipe d'animation ?

DANS LA BOÎTE ! 99

Une chasse au trésor pour retracer les grandes dates de la photographie, de ses origines à aujourd'hui, et découvrir les grandes innovations de cet art.

NATURE

LA NATURE À LA LOUPE 109

Une invitation à observer l'environnement naturel autour de nous pour mieux construire les comportements écocitoyens des plus jeunes.

BEE HAPPY ! 119

Une sensibilisation ludique au rôle de pollinisateur des abeilles sauvages et domestiques pour préserver la biodiversité animale et végétale de la Terre.





DÉCOUVRONS-NOUS EN SOCIÉTÉ !

Vivre ensemble, en société, en bonne harmonie... C'est l'un des objectifs que poursuivent les animateurs au sein de leurs structures. C'est aussi le thème de ce grand jeu qu'on peut mettre en œuvre dans chaque accueil.

- *Le Journal de l'Animation* propose au moins une fois par an, c'est une tradition, une animation exceptionnelle, un grand jeu ou une série d'activités à mettre en place avec son public. Nous avons abordé des thématiques variées, comme le mythe de l'Atlantide, l'astronomie, l'archéologie, la nature qui nous entoure, voire la photographie. Ici, nous traitons sur un mode ludique une thématique commune à l'ensemble des structures de loisirs : découvrir et se découvrir.
- Faire découvrir aux jeunes, en quelques heures, l'agencement des locaux, l'équipe d'animateurs et les membres du personnel mais aussi les règles de vie collective et les valeurs pédagogiques défendues par la structure et/ou l'organisateur... C'est faussement simple. Cela sous-entend par exemple que l'équipe de l'été ait effectué en amont une véritable préparation de la période.

DÉCOUVRIR ET SE DÉCOUVRIR

- La découverte de l'environnement, des valeurs éducatives de la structure comme des autres sera le fil conducteur de cette série d'activités ludiques. *Vive les vacances ensemble !* est un grand jeu dont la durée totale ne doit pas excéder une journée. Il est préférable de l'organiser dès le ou les premiers jours de l'été ou du séjour, afin qu'il présente tout son intérêt.
- Nous vous inviterons à composer votre journée, à choisir entre plusieurs activités en lien avec une valeur éducative, la découverte du lieu ou de l'autre. Certaines épreuves seront collectives, d'autres à réaliser en équipe ou par binôme. Les aptitudes intellectuelles, manuelles, physiques et créatives des enfants et adolescents seront

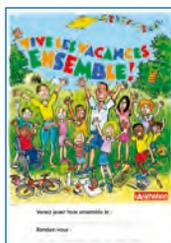
sollicitées. Notre idée est de vous permettre, tout en stimulant votre imagination, de construire cette journée en fonction de votre environnement, de votre public et de ses centres d'intérêt ainsi que des valeurs éducatives de la structure.

UN GRAND JEU D'INTÉRIEUR ET D'EXTÉRIEUR

- Ce grand jeu se déroulera à la fois en intérieur et en extérieur. Un de ses objectifs est d'amener les jeunes à connaître tous les recoins du lieu où ils vont vivre une partie de l'été ou de leur séjour.
- Bien entendu, organisez le maximum d'activités en extérieur : c'est plus agréable, surtout si la journée est ensoleillée !
- Certaines animations exigent un minimum d'espace, alors prévoyez la possibilité de vous déplacer sur un terrain de sport ou de jeu, de préférence un espace vert et ombragé, emblématique du lieu ou de la commune où vous vous trouvez et très proche.

POURQUOI CE GRAND JEU ?

- Ce grand jeu vise plusieurs objectifs pédagogiques :
 - faire découvrir physiquement la structure et ses lieux clés ;
 - apprendre à découvrir l'équipe d'animateurs et leurs camarades de jeu ;
 - sensibiliser les jeunes aux valeurs de l'éducation populaire ;
 - développer l'esprit d'équipe et de coopération ;
 - prendre du bon temps ! ▶



L'affiche du grand jeu.





TOUS LIBRES ET DIFFÉRENTS !

Proposer des activités ludiques pour faire vivre et comprendre ce qu'est le totalitarisme aux plus de 10 ans et leur inculquer l'importance de s'élever contre les décisions arbitraires... C'est le défi que nous vous invitons à relever sur les pages suivantes.

- Dans cette grande animation, il n'y aura pas de fabulation, de décor ni même une multitude d'activités à planifier sur une seule journée. En effet, nous proposons trois activités à mettre en place avec des jeunes âgés de plus de 10 ans autour d'une thématique peu abordée en accueil collectif de mineurs : la lutte contre le totalitarisme et la défense des libertés individuelles.
- Nous souhaitons inviter l'équipe d'animation à travailler autour de cette thématique qu'on peut qualifier de grave mais aussi amener les jeunes à réfléchir, à aiguïser leur esprit critique et leur capacité à prendre des décisions et à s'élever contre les décisions arbitraires.

VIVRE LE TOTALITARISME

- Cette série de trois activités propose aux jeunes de vivre, à leur échelle, les attitudes qui peuvent mener à l'accession au pouvoir d'un régime totalitaire, ce qu'est l'absence de liberté d'expression mais aussi ce que peut être une société régie par un régime totalitaire. C'est ambitieux mais nous pensons que c'est une magnifique occasion de participer activement à la construction des jeunes citoyens. Même si ces différentes activités s'appuient sur des ressorts ludiques, le sujet est sérieux et ces expériences pourraient être perturbantes pour certains jeunes ou même animateurs. Il faut garder cela à l'esprit et ne pas hésiter à mettre fin à une activité si vous pensez que la gêne est importante parmi le public.
- Quoi qu'il advienne, l'expérience aura été vécue et pourra être discutée, ce qui semble à nos yeux l'objectif premier : faire réfléchir pour savoir mieux agir contre le totalitarisme. C'est

pourquoi nous insistons à chaque fois pour que l'équipe d'animation débâte avec les jeunes à la fin de l'activité. Tous doivent pouvoir exprimer leur ressenti et évacuer la tension accumulée. Le débat est tout aussi important que l'activité elle-même : il contribue à l'appropriation de l'expérience et à sa possible translation dans la réalité. Faire vivre le totalitarisme aux jeunes n'a d'intérêt à nos yeux que si ce vécu leur permet de s'élever ensuite contre des décisions arbitraires.

UNE SOUPLESSE D'ORGANISATION

- Ces activités autour du totalitarisme et de la défense des libertés individuelles peuvent se tenir en extérieur comme en intérieur. Elles n'ont pas non plus besoin d'être planifiées, et il n'est pas obligatoire de toutes les mettre en place.
- Cette souplesse nous paraissait essentielle pour que chaque équipe puisse au moment de son choix les organiser selon les contraintes de son environnement : elles ont en effet tout autant leur place sur des temps extrascolaires que périscolaires.

POURQUOI CES ACTIVITÉS ?

- Cette série de trois activités vise plusieurs objectifs pédagogiques :
 - faire découvrir ce qu'est le totalitarisme ;
 - faire comprendre le rôle que chacun d'entre nous peut avoir dans son arrivée au pouvoir ;
 - faire vivre l'absence de liberté d'expression ;
 - sensibiliser le jeune public au respect de la différence et de l'autre ;
 - agir et réfléchir ensemble à la société de demain ;
 - et bien entendu s'amuser et apprendre ! ▶



L'affiche du grand jeu.







ET SI ON JOUAIT À FAIRE DU SPORT ?

L'enjeu des années à venir : donner envie au plus grand nombre de bouger et de pratiquer une activité physique pour lutter contre les effets de la sédentarité.

Bouger ne veut pas forcément dire faire du sport.

Un message fort à transmettre... et nous sommes tous concernés !



LE CONTEXTE

■ Les Jeux olympiques et paralympiques de 2024, qui se sont déroulés à Paris respectivement du 26 juillet au 11 août et du 28 août au 8 septembre 2024 ont impulsé une réelle dynamique sportive. Depuis les animations sont plus nombreuses dans les communes, les écoles, les accueils de loisirs. Durant les mois qui ont précédé l'événement, une campagne massive de communication et d'actions a alerté, une nouvelle fois, l'ensemble de la population sur les effets de la sédentarité, avec un coup de projecteur sur la baisse de pratique d'une activité physique chez les enfants et les jeunes ⁽¹⁾. Pourtant, les effets positifs d'une pratique physique quotidienne sont prouvés scientifiquement : prévention et lutte contre les maladies cardio-vasculaires comme l'hypertension, les maladies métaboliques comme l'obésité et le diabète, ou encore les cancers. Au-delà de la prise de conscience, il est temps d'établir un

plan d'action à travers des outils concrets et accessibles au plus grand nombre, y compris dans les accueils collectifs de mineurs. Vous l'aurez compris, ce grand jeu, proposé par Les Jeux Originiaux, vous permettra d'aborder un sujet de société important qu'il conviendra d'agrémenter de vos connaissances, de vos recherches voire de votre expérience personnelle.

MON PREMIER, C'EST PLAISIR !

■ Le mot sport n'a pas le même sens pour tout le monde. Si l'on se réfère à son histoire et à sa définition originelle, le sport est associé aux notions de compétition, de performance, de résultats, de haut niveau et, plus proche de nous, à la santé et au bien-être. Ne manque-t-il pas un élément primordial et déterminant pour rassembler le plus grand nombre autour de la nécessité de bouger ? Le plaisir. Quand on prend du plaisir à faire quelque chose, on a logiquement envie de renouveler l'expérience. Alors comment intégrer cette notion et réussir à inclure l'activité physique dans notre quotidien et cela tout au long de notre vie ?



L'affiche du grand jeu.



(1) « Faire bouger les ados, c'est pas évident. Mais les encourager c'est important. », <https://bit.ly/MDW235-4>



ET MAINTENANT, COOPÉREZ !

*Dans ce grand jeu, nous avons choisi de mêler coopération
entre équipes, activité manuelle, bricolage et stratégie !*

*Des ingrédients qui, pour les trois premiers nommés, ne sont pas souvent
associés dans ce type d'activité.*



L'affiche du grand jeu.

- L'activité manuelle grandeur nature, puisque c'est le nom de cette structure de grand jeu, est peu connue et utilisée des animateurs. Son principe est simple : favoriser la réalisation d'une activité manuelle collective en privilégiant la coopération, c'est-à-dire un savant mélange entre l'esprit de groupe, l'entraide et le développement de stratégies communes pour atteindre le but du jeu ou l'objectif fixé dans l'histoire.

QUEL PUBLIC ? QUELS ENCADRANTS ?

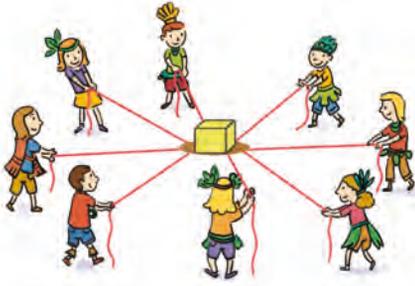
- *Le retour des tribus du Mangawa* s'adresse dans la forme présentée ici plutôt à un public âgé de 7 à 11 ans.
- Il paraît intéressant de privilégier de petites équipes constituées de quatre ou cinq joueurs, de manière à ce que chacun ait un réel rôle à jouer durant l'ensemble du jeu. Pour que les notions de stratégie et de coopération prennent tout leur sens dans le jeu, il est préférable de cibler de 20 à 40 participants au maximum (soit de quatre à huit équipes).
- Le nombre d'animateurs quant à lui est évidemment variable en fonction du nombre de partici-

pants. Toutefois, pour faciliter un vrai accompagnement des équipes et ne pas avoir à multiplier les rôles dans le jeu pour les encadrants, il faut prévoir au minimum quatre personnes, et dans l'idéal, il est souhaitable qu'un animateur soit présent dans chaque équipe.

OÙ ? AVEC QUEL MATÉRIEL ?

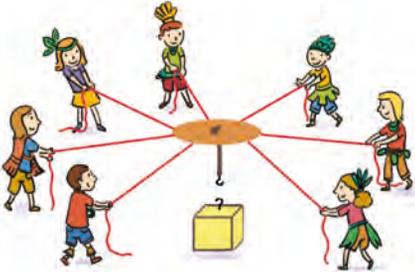
- Pour mettre en place ce jeu, prévoir une étendue d'herbe plane et carrée, d'une vingtaine de mètres de côté environ.
- Ce grand jeu présente l'avantage de ne nécessiter que du matériel peu coûteux, voire gratuit, et facile à se procurer. La contrainte principale est qu'il faut en prévoir des quantités importantes. On peut distinguer quatre grandes catégories de matériel nécessaire à l'activité :
 - du matériel de récupération divers et varié, pour offrir le plus possible de « pistes créatives » aux participants : cartons de différentes tailles et épaisseurs, rouleaux de papier essuie-tout et papier toilette vides, boîtes à œufs, bouteilles et bidons en plastique vides, etc.
 - des éléments naturels ramassés sur le sol : pommes de pin, feuilles, branches, cailloux, etc.
 - des articles de loisirs créatifs : papier crépon, papier kraft, etc.
 - des outils permettant de travailler et assembler ces matériaux : ciseaux, cutters, pinces, colle, corde (au moins 100 mètres), pâte adhésive, ruban adhésif, etc.
- En ce qui concerne le temps de préparation, une heure suffit si vous vous servez d'un décor naturel pour les différentes îles. Prévoyez deux heures si vous décidez de travailler le décor. ▶





L'outil de pêche

- Découper un disque de 50 cm de diamètre dans du carton épais. Percer un trou central permettant d'y passer une cordelette. Faire un ou plusieurs nœuds à l'extrémité supérieure de la cordelette afin de l'empêcher de traverser le carton. Attacher solidement un crochet en métal à l'autre extrémité de la cordelette.

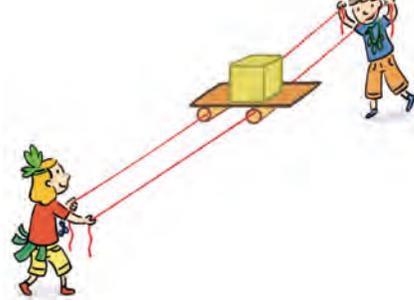


- Percer autant de trous que de tribus à intervalle régulier à 5 cm du bord du disque.
- Enfiler dans chaque trou une ficelle d'une dizaine de mètres de longueur et la nouer autour du carton. Au bout de chaque ficelle, attacher un morceau de bois d'une dizaine de centimètres qui fera office de poignée pour les joueurs.
- Cet outil s'utilise de façon collective, comme le plateau de déplacement, à la différence près qu'il s'agit d'attraper les objets munis d'un crochet avec celui qui pend sous le plateau dirigé par les joueurs.

Le téléphérique

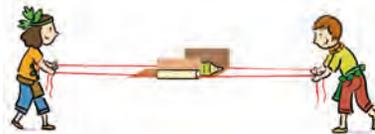
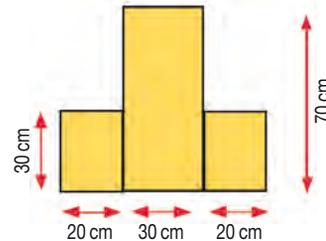
- Découper un carré de 50 cm de côté dans du carton épais. Avec de la colle ou du ruban adhésif, fixer parallèlement deux rouleaux d'essuie-tout vides sous la plaque. Faire passer dans chaque rouleau une ficelle de 15 mètres de longueur.

- Cet outil s'utilise à deux joueurs et permet des échanges rapides de matériel entre deux tribus. Il suffit de poser un objet sur le plateau, puis de soulever les cordes pour faire glisser l'ensemble à la manière d'un téléphérique.



Le transporteur

- Découper la forme indiquée sur le gabarit dans du carton épais. Plier les deux plus petits rectangles de façon à créer des bords sur la plaque centrale. Avec de la colle ou du ruban adhésif, fixer un rouleau d'essuie-tout vide sur la face extérieure de chaque rabat. Faire passer dans chaque rouleau une ficelle de 15 mètres de longueur. Cet outil s'utilise à deux et permet de déplacer des objets susceptibles de rouler pendant le transport (bouteille de peinture par exemple).



- Libre aux différentes tribus ensuite de fabriquer d'autres outils ou de modifier les modèles existants, notamment pour faciliter l'édification de l'arbre sur l'îlot du centre. ▶



LE MYTHE DU CONTINENT DISPARU

L'Atlantide a toujours été un sujet de controverse : est-ce une réalité ou une utopie ? Les historiens, les scientifiques et les chasseurs de trésors n'ont cessé au fil des siècles de chercher des traces de cette civilisation et d'essayer de lui donner une réalité !

UN PEU D'HISTOIRE

- « On pouvait alors traverser cet océan ; car il s'y trouvait une île devant ce détroit que vous appelez, dites-vous, les colonnes d'Hercule [ndlr : détroit de Gibraltar]. Cette île était plus grande que la Libye et l'Asie réunies. De cette île, on pouvait alors passer dans les autres îles et de celles-ci gagner tout le continent qui s'étend en face d'elles et borde cette véritable mer. (...) Or, dans cette île Atlantide, des rois avaient formé une grande et admirable puissance, qui étendait sa domination sur l'île entière et sur beaucoup d'autres îles et quelques parties du continent. »
- Ces quelques lignes extraites d'un dialogue de Platon, le *Timée*, sont le fondement de l'un des plus célèbres mythes de l'histoire de l'humanité : l'Atlantide. « Mais, dans le temps qui suivit, il y eut des tremblements de terre et des inondations extraordinaires, et, dans l'espace d'un seul jour et d'une seule nuit néfastes, tout ce que vous aviez de combattants fut englouti d'un seul coup dans la terre, et l'île Atlantide, s'étant abîmée dans la mer, disparut de même. » Ce continent englouti fit gloser les historiens et les scientifiques et motiva les chasseurs de trésors depuis ses origines à aujourd'hui. Rappelons que le commandant Cousteau essaya lui aussi de localiser en Méditerranée, près de Santorin, d'éventuelles traces de la civilisation atlante durant les années 1970.

DU RÉCIT AU MYTHE

- Pour comprendre les raisons de cette exceptionnelle longévité, il faudrait remonter à la genèse des mythes et à la fascination qu'ils ont toujours exercée sur l'Homme. Mais nous n'en n'avons

L'ORICHALQUE, UNE RÉCOMPENSE

Ce métal inconnu est indissociable de la civilisation atlante. Nombreux sont ceux à avoir essayé d'en percer les mystères. Toutefois, on s'accorde aujourd'hui à dire que c'est un métal qui n'existe pas ou alors qui s'apparenterait à l'aluminium. Pour peaufiner l'ambiance, confectionner avant la journée des petites barres d'orichalque : des briques Kapla entourées de papier d'aluminium. Ces barres seront remises à la fin de chaque épreuve aux groupes d'aventuriers et symboliseront les points obtenus. Elles auront valeur de trésors et permettront de peaufiner le décorum.

pas le temps, ici ! Disons simplement que Platon présente dans deux de ses dialogues, *le Timée* et *le Critias*, une civilisation où l'on ne connaît pas la faim, où les richesses naturelles sont abondantes voire uniques (comme le métal nommé orichalque), où des règles bonnes et justes dictent la conduite de tous les Atlantes... Il présente tout à la fois un monde idyllique et une thalassocratie (c'est-à-dire une société fondée sur la puissance maritime) qui peut paraître idéale par opposition à la civilisation athénienne de l'époque, victime de la corruption.

- Ce peuple avait donc tout pour séduire ses contemporains, et plus pour imprégner l'imaginaire collectif. Rappelons que les civilisations



L'affiche du grand jeu.





LA TÊTE ET LES JAMBES

Dans ce grand jeu, nous vous proposons un savant mélange d'épreuves autour des sciences de l'espace et de l'orientation. Compétences manuelles et physiques, esprit d'équipe et sollicitation de l'imaginaire sont intégrés à ce grand jeu. Pour gagner, il faudra avoir la tête dans les étoiles mais aussi les pieds sur Terre !



L'affiche du grand jeu.



TOUT L'UNIVERS

■ La vie dans l'univers et ses mystères est une incroyable source d'inspiration. L'imaginaire des enfants peut s'y engouffrer avec une incroyable facilité. Pourquoi ne pas en profiter pour faire jouer les 7-12 ans tout en leur donnant matière à apprendre et réfléchir ? De quelle planète est originaire l'extraterrestre qui se cache dans le centre de loisirs ou parmi nous ? Et qui est-il réellement ? Tel est l'objectif du jeu. Au travers de cette recherche se cache toute la réflexion autour de « *qui est l'autre ?* »... Car qui est cet extraterrestre, sinon l'un des animateurs ou ani-

matrices, qui endossera ce rôle pendant tout le jeu. Une fois bien posées les règles du jeu, les enfants seront en quête des signes de celui ou celle qui est l'extraterrestre.

- Les participants se placeront eux-mêmes en situation d'observateurs et prêteront ainsi attention à leur entourage. Donc de quelle planète est originaire Alminado ou Jojo ou encore Alcmène, d'où vient-il ? Aux participants de trouver la bonne formule et surtout le nom de l'extraterrestre.

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- Ce grand jeu vise plusieurs objectifs éducatifs :
 - développer l'esprit d'équipe et de coopération,
 - jouer sans pression de compétition,
 - faire réfléchir sur les différences et le respect de l'autre,
 - apporter des connaissances sur les sciences de l'espace,
 - aborder l'apprentissage de l'orientation à la boussole.
- Nous vous proposons de mettre en place un jeu basé sur l'esprit d'équipe, mais pas seulement. Esprit d'équipe ne veut pas dire que l'individu soit noyé dans la masse, bien au contraire. Durant les épreuves, de nature collective ou individuelle, chacun enfant peut et doit trouver sa place et apporter à un moment ou l'autre du jeu sa contribution, et ce, en fonction de ses capacités. Le jeu permet d'impliquer individuellement chaque enfant. ▶

