

Préparation technique et matérielle

Choix de l'activité : Quoi ? Comment ? avec quel public ? quels objectifs ?

- Qui fait quoi comment où ??
- Préparation technique : les règles doivent être simples et claires, non soumises à interprétation. Pour cela, il faut bien maîtriser son jeu. Les tâches des organisateurs doivent être bien définies entre tous.
- Préparation matérielle : s'assurer que tout le matériel est prêt avant de commencer le jeu. Le maximum de création, d'objet concrets, palpables (bien adaptés au thème) contribue à une bonne motivation pour le jeu.

Sensibilisation et motivation pour le jeu

Sensibiliser et motiver les participants sont deux aspects aussi importants que le jeu lui-même. Susciter l'intérêt donne envie de jouer, et ceci à n'importe quelle tranche d'âge. Sensibilisation, comment ? affichage, invitation personnelle, message radiophonique, message musical, sketch, énigme, vidéo ,...

Motivation, comment ? par une bonne sensibilisation, par la nouveauté des jeux, par le développement de l'esprit collectif et de l'envie de se dépasser.

Introduction - Accueil -Explication des règles

La prise en main des joueurs est nécessaire. Le début du jeu dans de bonnes conditions d'ambiance, de motivation et de sécurité conditionne son bon déroulement. Comme dans la préparation du jeu, l'explication des règles par les animateurs (face aux participants) doit être simple, claire et non soumise à interprétation. Le but et la façon de jouer doivent être clairement expliqués et il faut laisser la possibilité aux participants de poser des questions.

Aménagement

Préparer le lieu, les décors, les costumes liés à l'activité.

Lancement

On explique comment va se dérouler l'activité, pourquoi dans quel but ...

On rentre dans l'imaginaire.

Animation du jeu, sa conduite

L'animateur peut se trouver dans deux situations, la première consistant à faire jouer les participants (le maître du jeu), la seconde étant une position de joueur au même titre que les autres participants.

Dans tous les cas, l'animateur devra rester impartial et équitable avec toutes les équipes, ne pas se laisser influencer par les joueurs, faire respecter les règles (les rappeler si nécessaire), ne pas les changer en cours de jeu, tenir constamment une ambiance positive et agréable, veiller à la sécurité, surveiller, pénaliser une éventuelle tricherie, ne pas se laisser dépasser par les événements, ne pas être agressif, ne pas être passif.

L'animateur devra veiller à ce que chaque participant soit intégré au jeu et s'amuse. Il doit être au moins à la hauteur des joueurs.

Conclusion

Moment à part entière d'animation, faisant partie intégrante du jeu, la conclusion doit rester sous l'influence du thème.

Eviter d'être trop sélectif et de mettre l'accent sur les équipes ou les participants en échec (par exemple, on peut classer les dernières équipes au même niveau, une récompense n'est pas obligatoire mais est la bienvenue).

Conserver une ambiance de jeu positive et ne pas laisser se déclencher le chahut en conservant une position d'animateur joueur.

Prévoir le retour au calme.

Rangement

Ranger la salle, les décors le matériel qui ont servi pour l'activité.

Evaluation

Systématiquement, l'animateur doit être capable d'analyser le déroulement de son jeu et de pouvoir mesurer l'écart entre ce qui était recherché et ce qui s'est réellement passé. Chaque expérience de jeu doit entraîner un ajustement des règles, l'animateur doit être capable de questionner les joueurs et d'entendre la critique.