

Structures de grands jeux

Ces structures sont données à titre indicatif. Ils n'existent pas de termes ou de classifications officiels.

Jeux à stands

Exemples : casino, kermesse,...

La structure de grand jeu comportant des stands propose aux enfants de participer en individuel ou collectif à plusieurs petits « ateliers » tels que : jeu de hasard, jeu d'adresse, jeu de réflexion, jeu de rapidité,...

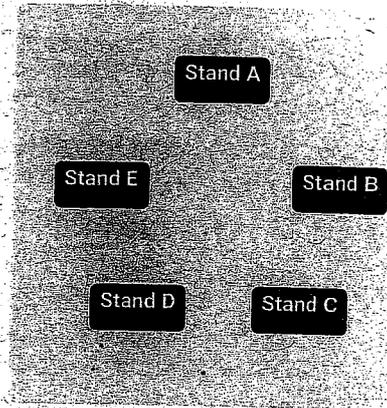
À chaque stand, les enfants gagnent quelque chose, de l'argent fictif, des points ou une récompense.

Il n'y a pas de lien entre les stands et donc pas d'ordre. Les enfants peuvent se déplacer librement d'un atelier à l'autre, jouer plusieurs fois au même atelier ou bien ne pas en essayer certains.

Dans ce type de jeu, il faut veiller à conserver un animateur « volant » qui ne s'occupe pas d'un atelier en particulier. Il peut ainsi réguler le groupe d'enfants et s'occuper des disputes, petits bobos ou des enfants qui n'auraient plus envie de jouer.

On peut mettre en place un stand plus central qui ne comporte pas forcément de jeu : un « bar » avec de l'eau ou des sirops pour s'hydrater, une banque pour le casino ou un mini-magasin pour échanger les points gagnés aux jeux contre des lots (bonbons, petit carnet à dessin, un repas de midi à la cantine « comme au restaurant »,...)

Idées de stands : « pierre, feuille, ciseaux », chamboulou, jeu du type « fort boyard » (les bâtonnets, le verre qui coule, empiler des dominos), memory, poker, 421 simplifié, roulette, énigmes,...



Jeux de recherche

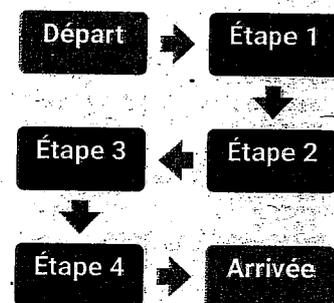
Exemple : jeu de piste, chasse au trésor, balade nocturne

Cette structure est linéaire. Les enfants suivent un chemin d'un point A à un point B. Pendant leur parcours ils vont rencontrer différentes étapes qui vont entraver leur progression. Lorsqu'ils mènent à bien leur mission, ils accèdent à l'étape suivante et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

L'étape peut être de plusieurs natures différentes : épreuve sportive, énigme, codé secret, jeu de recherche, d'observation,...

On associe souvent une histoire à ce type de jeu car la structure linéaire se prête au déroulement d'une intrigue.

Les animateurs peuvent laisser les enfants en autonomie et parcourir la zone de jeu pour veiller à leur sécurité ou bien accompagner chaque groupe d'enfant dans leur aventure.



Jeux d'enquête

Exemple: enquête policière

Habituellement, le jeu d'enquête ne comporte pas de stand ou d'épreuve. Les participants prennent connaissance d'une intrigue dans laquelle ils vont devoir interroger plusieurs suspects pour définir un coupable.

Les jeux d'enquête sont ceux par excellence dans lesquels l'histoire joue un rôle primordial dans la tenue du jeu. Elle demande l'implication de toute l'équipe d'animation pour que les enfants soient transportés dans l'histoire que vous avez imaginée.

Pour faciliter l'organisation de ce jeu, il est intéressant de mettre en place des fiches personnages pour assurer la continuité de l'histoire.

Jeux sociaux

Exemple: pyramide des défis, sims

Le jeu social repose sur une hiérarchisation des joueurs ou des groupes de joueurs. On recherche à être au sommet de la pyramide.

La hiérarchie va évoluer tout au long du jeu en permettant aux équipes ou aux joueurs de gagner des points par exemple ou de défier un joueur situé plus haut qu'eux dans la hiérarchie pour prendre sa place.

