



6.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Aventuriers-Aventurières, tu proposes à l'occasion **des activités qui permettent de s'affirmer**. Les débats d'idées, les échanges, les discours pour convaincre, les argumentations peuvent servir de base pour construire des jeux originaux où les jeunes mettent à profit leur capacité d'**expression**. Tu t'inspires par exemple de **sujets d'actualité** pour développer tes activités. Si tu es suffisamment documenté, c'est une manière intéressante d'aborder avec eux **des thématiques actuelles et impliquées** qui les aident à se forger leur propre opinion. Tu imagines **des jeux complexes aux règles multiples** pour entretenir leur intérêt et leur motivation. Tu ouvres tes animés au monde qui les entoure en organisant **des activités avec d'autres sections d'Aventuriers - Aventurières d'autres patros** ou d'autres groupes de jeunes.



Des petits jeux



Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !

Expression et mémoire

Le quizz infernal consiste à poser une série de questions successives à une équipe et à récolter toutes les réponses en même temps dans l'ordre des questions posées. Le nombre de questions est d'autant plus important qu'il y a de joueurs dans l'équipe. Les questions portent sur des thèmes variés (la culture générale, le calcul, l'actualité people...). À chaque équipe d'imaginer sa stratégie pour parvenir à relever le défi !



Poursuite et attrape

Le jeu des globules implique la constitution de duos qui se tiennent les mains pour former un petit cercle de 2 globules. Chaque duo cherche à grandir en intégrant d'autres globules dans son cercle. Pour y parvenir, les binômes se déplacent en courant dans un espace défini et attrapent d'autres globules en levant les bras pour les intégrer dans leur cercle tout en se tenant la main. Si un autre participant est englobé dans le cercle, il intègre alors le groupe qui l'a attrapé. Les duos se transforment en trios, quatuors... et ainsi de suite jusqu'à terminer le jeu avec des grands groupements de globules qui s'affrontent.

Adresse et réflexe

L'iceberg est un jeu à réaliser par petites équipes. Des vieux journaux sont disséminés sur le sol. Ils représentent des icebergs en train de fondre avec le retour des beaux jours. Les Aventuriers - Aventurières doivent rester le plus longtemps possible sur les morceaux de glace sans poser le pied en dehors au risque d'être éliminés. Au fur et à mesure du jeu, l'animateur déchire des morceaux de journaux pour les rendre plus petits. Pour rester sur les icebergs, place à l'adresse ! Sur un seul pied, dans les bras du voisin, en poirier... toutes les stratégies sont bonnes.





Les Aventuriers-Aventurières ont besoin de moments intenses à vivre en section et d'intimité. Evite de leur proposer trop souvent des jeux intersections avec les plus jeunes et dans lesquels, bien souvent, ils manquent de plaisir. Même si ton patro compte peu de membres, sois vigilant et préserve ces instants en section pour que tous les âges s'épanouissent.

Un grand jeu

Les jeux de rôles



Les jeux de rôles apportent un nouveau souffle et une autre dynamique aux animations que tu proposes. Ils permettent aux Aventuriers-Aventurières d'incarner un personnage, d'avoir une nouvelle identité le temps d'une animation. Par le mimétisme, ce type de jeu aide les jeunes à se découvrir et à mieux se connaître. Les jeux de rôles permettent aussi de faire du lien entre les activités et les moments de vie quotidienne. Tu fais entrer les Aventuriers-Aventurières dans un univers au début du mini-camp qu'ils vivent à fond, y compris dans les moments de la vie quotidienne, pour n'en sortir qu'à la fin du séjour. Quelle expérience enrichissante pour des jeunes de pouvoir s'oublier un moment et de prendre la personnalité qu'ils détestent, qui les intrigue, dont ils rêvent... !



Quels sont les grands jeux que tu as proposés et qui n'ont pas bien fonctionné ? Pourquoi selon toi ?

Une veillée

Les Z'amis

Avec les Aventuriers-Aventurières, une soirée inspirée d'un jeu télévisé permet de renouveler presque à l'infini la structure classique de la veillée tout en s'adaptant au thème du séjour. Celle des « Z'amis » s'inspire d'un jeu qui réunit des couples sur un plateau. Mais cette fois, c'est l'amitié qui lie les Aventuriers-Aventurières qui est valorisée !



1 La mise en ambiance

Les animés découvrent le lieu de la veillée. Des chaises sont disposées pour le public avec, face à elles, un plateau de télévision reconstitué (des décors, de la musique, des fauteuils et pourquoi pas une vraie caméra pour immortaliser ce moment ?). Deux animateurs qui jouent le rôle des présentateurs invitent les participants à s'installer par équipes et leur expliquent le déroulement de la soirée.



2 L'intensité à son maximum

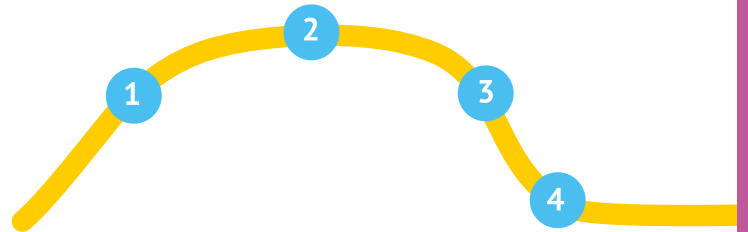
Tout au long de la soirée, les animés répondent à des questions et relèvent des épreuves qui mettent en valeur les liens d'amitié qui les unissent. Voici quelques exemples d'activités :

Un cri d'équipe pour marquer la force et l'union du groupe

Chaque équipe a quelques minutes pour trouver un nom, un cri et une petite danse à présenter aux autres. Ce cri est répété à plusieurs reprises durant la soirée pour maintenir l'ambiance et la dynamique.

Des questions sur les autres membres de l'équipe

Une partie des animés part dans la pièce voisine pour répondre à une série de questions personnelles (la date de naissance, les aliments préférés, le surnom, les animaux de compagnie, une anecdote...). A leur retour, les autres membres de leur équipe participent à un quizz de connaissance afin de voir s'ils connaissent bien leurs amis.



Des épreuves qui nécessitent de la collaboration et de l'entraide

- Crever des ballons de baudruche accrochés au plafond en portant sur les épaules, un membre de l'équipe qui a les yeux bandés ;
- Réaliser un parcours d'obstacles les yeux bandés guidé par la voix de son équipe ;
- Réaliser une course relais par équipe dont tous les pieds des joueurs sont attachés les uns aux autres de manière aléatoire ;
- Faire traverser toute l'équipe d'un point A à un point B sans toucher le sol et en n'utilisant que 2 chaises ;
- ...



3 Le retour au calme

La fin du jeu télévisé permet aux présentateurs de distribuer des prix aux équipes pour récompenser leurs efforts (le prix du meilleur cri, de la danse la plus réussie, de la rapidité, de l'humour, de l'inventivité, du fair-play...).



4 La stabilisation

Quelques musiques actuelles sur la thématique de l'amitié permettent de clôturer la soirée calmement. Sur un mur d'expression, les Aventuriers-Aventurières écrivent ou dessinent leurs meilleurs souvenirs de l'activité.

Un jeu de soirée

La course aux étoiles

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller ses sens au monde de la nuit**. Avec les Aventuriers-Aventurières, tu peux proposer une course d'orientation dans la nuit. Tu choisis un terrain sécurisé pour y disséminer des balises fluorescentes sur lesquelles sont attachés des poinçons. Les lieux à trouver sont pointés sur une carte. Les animés, placés par petites équipes, partent à la recherche des poinçons. Ils sont équipés de gilets fluorescents pour leur sécurité, d'une boussole, de la carte et de lampes de poche. Pense à indiquer un point de chute où les animés peuvent te trouver en cas de besoin. L'équipe la plus rapide remporte l'activité !



En exclusivité !



À l'âge des amitiés et des amours idéalisés et exclusifs, tu veilles à ne pas renforcer ou détruire ces liens particuliers dans les activités que tu proposes. **Maintenir une dynamique positive** est essentiel pour la bonne santé du groupe. Tu mets en avant ces liens interpersonnels dans les jeux que tu proposes. Tu restes cependant attentif à ce que **chaque jeune trouve sa place** parmi les autres. **Tu aides le groupe à rester ouvert et capable d'intégrer**, d'accueillir de nouveaux jeunes.



Qui suis-je ?

Les Aventuriers-Aventurières posent parfois **un regard très critique sur eux-mêmes**. Tu leur proposes des jeux qui les aident à mieux se connaître et à entrevoir l'adulte qu'ils seront demain. **Tu leur permets d'identifier leurs limites et de découvrir leurs potentiels**. Valorise et félicite. Tes activités sont bienveillantes, sécurisantes et renforcent l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes. Elles développent le respect entre les jeunes au sein du groupe.

6.3 ANIMER PAR LE SENS 28



Le sens est présent en permanence. Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** »  13 . Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

Les atouts des Aventuriers - Aventurières pour chercher du sens

- Ils ont **une capacité d'écoute, de compréhension, d'altruisme** riche pour aller un pas plus loin dans la réflexion qu'ils portent au sens de leurs comportements et de leurs choix.
- Ils sont **interpellés par les différences sociales et culturelles**. Tu peux développer avec eux des projets pleins de sens qui permettent d'aller à la rencontre de l'autre et d'avoir une plus grande ouverture d'esprit.
- Ils ont **besoin d'idéaux pour avancer**. Tu es attentif à valoriser cet idéalisme et à leur permettre de chercher du sens même lorsque tout semble s'effondrer autour de leurs croyances et de leurs opinions.




Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.)  29  plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadre sur le sens de vos actions !

Une activité de recherche de sens chez les Aventuriers-Aventurières

« Dessine-moi un mouton »

Les Aventuriers-Aventurières veulent s'ouvrir aux autres et au monde. Cette ambition passe notamment par la prise de conscience et la déconstruction des préjugés et des stéréotypes . Tu retrouves ci-dessous une proposition d'activité pour aborder cette thématique avec tes patronnés.

Les Aventuriers-Aventurières sont répartis en petites équipes pour faire une partie de « Dessinez, c'est gagné ! ».