



4.2 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 Chevaliers-Etincelles, tu proposes, au sein de tes activités, **des défis sportifs variés** qui font appel à leur adresse, à leur rapidité, à leur maîtrise des mouvements. Tu leur permets de s'exprimer, de **donner leur avis**, de contester, de se positionner... grâce à **des jeux d'expression**. Par des espaces de liberté, tu leur laisses **du temps pour expérimenter** car les Chevaliers-Etincelles sont curieux et aiment découvrir par eux-mêmes. Ils sont prêts à suivre **des règles plus complexes** qui rendent les activités plus passionnantes. **La variété des animations** est importante pour éviter l'ennui et la répétition.



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 marché de Padipado est le marché d'un petit village particulier. On n'y trouve que des produits dont le nom ne contient ni de « i » et ni de « o » (ex : des betteraves, des pulls, des chaussures mais pas de saucisson, de gilets ou de salsifis). Le jeu consiste à citer à tour de rôle des produits qui pourraient se trouver dans ce marché tout en retenant, dans le bon ordre, les achats déjà cités ! Tu peux imaginer des variantes en emmenant les animés au marché de Padapadu, de Padipada ou de Padépado !



Poursuite et attrape

Couper le gâteau consiste à placer les animés en cercle où chacun représente une part d'un gâteau. Tu désignes un cuisinier qui fait le tour du groupe et, avec son couteau représenté par un foulard, coupe le cercle entre 2 animés de son choix. Chacun dans un sens, ils doivent faire un tour complet du cercle pour attraper le foulard le plus vite possible. Celui qui y parvient devient le cuisinier et le jeu se poursuit. Tu peux corser le jeu en faisant courir les animés à reculons, en leur demandant de se faire la bise lorsqu'ils se croisent ou en faisant le tour à cloche-pied. Le jeu peut aussi être imaginé avec un thème différent : un samouraï qui tranche un kaki, un géôlier qui coupe des chaînes...

Adresse et réflexe

A l'affût ! est un jeu d'attention et de rapidité qui implique 2 équipes constituées d'un nombre identique de joueurs. Chaque joueur reçoit un numéro (ou un nom d'animal, de fruit, de pays...). Les 2 équipes se placent de part et d'autre d'un terrain avec, au centre de celui-ci, un totem symbolisé par un foulard, un ballon, un gros mousse... Au coup de sifflet, tu appelles en criant un numéro de ton choix. Les 2 joueurs qui portent ce numéro doivent attraper le totem le plus vite possible pour le ramener dans leur camp sans se faire toucher par leur adversaire au risque de perdre le totem tant convoité. Tu peux imaginer de nombreuses variantes en créant 3 équipes plutôt que 2, en énonçant un calcul dont la réponse est le numéro appelé, en demandant aux joueurs de se déplacer à cloche-pied...



Un grand jeu



A l'attaque !

Chez les Chevaliers-Etincelles, les jeux d'attaque de camps apportent une nouvelle dimension à l'animation. Propice à la mise en place d'équipes, ce type de jeu favorise l'autonomie, la solidarité et les petits groupes. Les jeux de camp comprennent 2 phases. La première consiste à choisir l'emplacement du camp et à le construire. Les animés y développent leur créativité et leurs capacités manuelles. La seconde phase est celle de l'attaque proprement dite. Elle peut se faire sous forme d'approche en essayant d'accéder au camp adverse sans se faire repérer, nommer, toucher... Cette incursion peut aussi se faire sous forme d'attaque visible lors de laquelle une petite épreuve, souvent une prise, permet de désigner le gagnant. Les jeux d'attaque de camps développent chez les animés des compétences d'analyse, de stratégie, d'anticipation, d'organisation ou encore de collaboration. Ils nécessitent cependant une vraie réflexion de ta part pour les rendre riches et variés.



Voici des idées de prises différentes pour varier tes jeux :

- la prise de foulard qui consiste à attraper le foulard de l'adversaire sans sortir d'une zone tracée au sol ;
- la prise du hurlement qui détermine le gagnant par le cri ininterrompu le plus long ;
- la prise de la craie est une sorte de duel entre 2 combattants qui doivent en premier tracer une marque sur la chaussure de leur adversaire ;
- la prise spaghetti demande aux adversaires une vigilance extrême pour éviter que l'un d'eux ne voie son spaghetti brisé par l'autre ;
- la prise du pouce est un duel où les adversaires se tiennent la main droite par 4 doigts. Seul les pouces sont mobiles pour parvenir à maintenir le pouce adverse et l'empêcher de bouger ;
- ...

Une veillée

Les jeux sont faits, rien ne va plus !

Avec les Chevaliers-Etincelles, une veillée casino est une valeur sûre ! Elle consiste à organiser une série de petits jeux ou de défis dans la pièce principale du bâtiment. Les animés passent d'un poste à l'autre selon leurs envies sans ordre défini. La veillée peut être construite autour d'un thème spécifique qui s'inspire par exemple d'une émission télévisée par exemple.



1

La mise en ambiance

L'activité commence par la découverte de la pièce où se déroulent les activités. C'est un parcours à travers le bâtiment qui permet aux Chevaliers-Etincelles d'atteindre cette pièce les uns après les autres et d'y être accueillis par des animateurs costumés qui les mettent directement dans l'ambiance.

2

L'intensité à son maximum

Au fil de la soirée, des surprises se dévoilent afin de dynamiser l'activité : l'arrivée d'une collation et d'une boisson en lien avec le thème du jeu, l'inversion des rôles entre les animés et les animateurs, l'apparition de nouvelles épreuves, des défis collectifs à relever qui donnent accès à des espaces secrets, la chorégraphie de la soirée à réaliser en groupe chaque fois qu'une musique spécifique se fait entendre...

2

1

3

4

3

Le retour au calme

Petit à petit, tu arrêtes les postes les plus bruyants ou qui nécessitent plus d'énergie pour privilégier des activités qui demandent du calme et de la concentration. Tu baisses le niveau de la musique. Tu fais le bilan des points engrangés par chaque animé au cours de la soirée.

4

La stabilisation

Tu invites les animés à s'installer en cercle et tu lances un chant calme. Tu proposes à ceux qui sont fatigués de partir par petits groupes pour se brosser les dents avant de se coucher. Tu étales le coucher en plusieurs phases pour éviter la bousculade aux sanitaires et dans les dortoirs.

Un jeu de soirée

Gare au loup !

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller les sens au monde de la nuit**. Tu emmènes les Chevaliers-Etincelles à l'extérieur vers un lieu spécifiquement aménagé pour jouer au jeu de rôle du « loup-garou » : une clairière entourée d'arbres, des bûches pour s'asseoir, des bougies d'extérieur, des capes pour endosser un rôle et avoir chaud... Ce jeu dont les règles se trouvent facilement sur internet met en scène les habitants d'un village dont certains se transforment en loup-garou durant la nuit. Pour s'en sortir, les villageois doivent démasquer les intrus cachés dans le groupe. Pour donner un second souffle à ce jeu, tu peux l'adapter à ton thème de camp. Il s'inscrit ainsi pleinement dans ton programme d'activités.



C'est trop injuste !


Si les Chevaliers-Etincelles aiment les jeux aux règles plus élaborées, ils sont aussi très attentifs à leur précision et à leur respect. Tu construis des règles cohérentes que tu expliques clairement avant le jeu et que tu rappelles en cas de triche. Les animés aiment tester les limites et trouver la faille pour s'y engouffrer. C'est une preuve de leur intelligence et de leur capacité à analyser les choses. Tu évites de modifier les règles en cours d'activité pour ne pas provoquer d'injustices.



Pour les filles ou pour les garçons ?

Les Chevaliers-Etincelles ont besoin de se retrouver entre pairs. Tu organises de temps en temps des activités qui permettent aux garçons et aux filles de se retrouver entre enfants du même sexe. A l'âge où les animés forgent leur identité de genre, tu es attentif à ne pas renforcer les stéréotypes 🗣️. Le football n'est pas forcément pour les garçons. Il n'y a pas que les filles qui aiment le rose. Au contraire, tu valorises chaque Chevalier et chaque Etincelle dans ses spécificités et ses centres d'intérêts. Tu veilles à ne pas renforcer les clichés liés au genre dans les activités et les jeux : « Pour une fille, elle a de la force. » ou « Le défi cuisine, c'est pour les filles et celui de la construction d'une cabane, c'est pour les garçons. ».

4.3 ANIMER PAR LE SENS 28



L 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** » . 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 Chevaliers - Etincelles pour chercher du sens

- Ils sont **capables d'exprimer leur avis**, de contester, d'adopter leur propre position. C'est à la fois une chance pour développer leur expression et leur communication mais aussi leur capacité à écouter l'autre et à faire preuve de nuance.
- Ils veulent qu'on leur confie **des responsabilités**. Tu les sensibilises à **la notion d'engagement** et au fait que le groupe a besoin d'eux.
- Pour certains, c'est le début de la puberté. C'est l'occasion de mettre du sens sur ces changements et de renforcer d'autant plus le regard positif qu'ils portent sur eux.
- Ils ont soif de justice et de cadre. **La cohérence et le sens des règles et des sanctions** sont des éléments essentiels.



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 avec les Chevaliers-Etincelles

« Le journal des bonnes nouvelles »

Dans une société où les médias ont plus tendance à mettre en avant les mauvaises nouvelles que les événements heureux, voici quelques idées d'activités pour mettre en avant les actualités positives.

Les animés découvrent un extrait du journal télévisé et repèrent les différentes infos en les classant en « positives », « négatives » ou « les deux ». Est-ce que tout est 100% positif ou négatif ? Chaque jour du camp, un petit groupe d'animés prépare un journal des bonnes nouvelles de la journée qu'il présente ensuite au reste de la section.