



5.2 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 Conquérants - Alpines, tu proposes occasionnellement **des activités de plus longue durée ou plus intenses** car leur capacité physique et leur endurance sont de plus en plus importantes. Les Conquérants-Alpines sont capables de comprendre des notions abstraites, d'émettre des hypothèses, d'élaborer un raisonnement logique. Tu profites d'**activités plus complexes qui nécessitent concentration et réflexion** pour mettre en œuvre ces compétences. Par les **dépassements physique et intellectuel**, tu valorises les jeunes et tu renforces leur intérêt pour le Patro.



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 fil de l'histoire est une activité qui consiste à placer une série d'objets le long d'un fil d'Ariane. Les animés suivent ce fil les yeux bandés et tentent de reconnaître au toucher les différents éléments rencontrés. Une fois le parcours terminé, chacun raconte une histoire dans laquelle apparaissent, dans l'ordre, les différents objets découverts.

Poursuite et attrape



Le mur d'énergie consiste à séparer le groupe en 2 équipes. Elles se font face et se placent à l'opposé l'une de l'autre du terrain de jeu. Là, dans leur camp, un mur d'énergie est matérialisé par une barrière ou encore une rangée d'arbres. Tant qu'un animé à la main posée sur son mur d'énergie, sa batterie est à pleine puissance. Plus il s'en éloigne pour se rapprocher du mur de l'autre équipe, plus sa batterie se décharge. Chaque fois qu'un animé se fait toucher par un adversaire, il s'agit de vérifier celui qui a le plus d'énergie. Ce dernier est déclaré vainqueur du duel. Le vaincu devient alors membre de l'équipe adverse et renforce ses effectifs. L'équipe gagnante est celle qui compte le plus de membres à la fin de la partie.

Adresse et réflexe

Le jeu du Za se pratique en cercle. Les animés se passent une boule d'énergie fictive en criant : « Za » et accompagnent ce cri d'un mouvement des bras. L'animé qui le désire peut perturber le circuit de l'énergie en criant :

- ⦿ « Get down » = la boule d'énergie change de sens
- ⦿ « Kiwi » = la boule d'énergie passe le voisin direct pour arriver dans les mains du joueur qui suit
- ⦿ « Freak out » = la boule d'énergie explose et tout le monde change de place en criant
- ⦿ « Power shot » = la boule d'énergie va à une autre personne que son voisin



A toi d'imaginer d'autres mots et actions pour complexifier ce jeu !

Un grand jeu



Mission impossible

Chez les Conquérants-Alpines, les jeux de missions offrent aux animés un espace de liberté important. Si l'objectif du jeu est imposé, la manière de l'atteindre est libre. Il permet aux jeunes de développer et de tester toute une série de stratégies. Les jeux de missions peuvent se vivre de 4 façons :

Le jeu de coopération : les animés jouent tous ensemble pour atteindre un objectif commun. Exemple : la construction d'un radeau suffisamment grand et solide pour transporter tout le groupe.

Le jeu de rapidité : l'équipe qui atteint l'objectif le plus rapidement remporte la victoire. Exemple : la réalisation de photos d'objets, de lieux, de personnes repris sur une liste imposée et cela, dans un temps imparti.

Le jeu collectif : chaque équipe réalise une action différente mais complémentaire aux autres pour atteindre l'objectif. Exemple : dans le cadre d'une mission de débarquement, certains rassemblent des cartes routières, d'autres des vivres, d'autres encore des équipements... avant d'atteindre un objectif commun.

Le jeu de compétition : certains animés jouent seuls contre le reste du groupe ou chacun joue pour soi. Exemple : l'élimination d'un joueur en réalisant une action précise avec un objet spécifique à l'abri des regards de tous (le jeu du killer).



? Quels sont les jeux que tu aimais vivre entre 12 et 14 ans ?

Une veillée

L'énigme du coffre-fort fracturé

Avec les Conquérants-Alpines, vivre une veillée qui mêle enquête et suspense est l'occasion de jouer ensemble au service d'un but commun. Le principe est simple : résoudre une intrigue policière en un temps limité !

1

La mise en ambiance

Les animés entrent dans la pièce. Au centre, un coffre-fort fracturé est entouré de rubalise de la police. Des enquêteurs vêtus de grands impairs les accueillent et les installent autour de la scène de crime. L'heure est grave... les enquêteurs savent de source sûre que le cambrioleur fait partie des personnes présentes dans la pièce. Ils posent alors ces 3 questions : « Qui a fracturé le coffre ? », « Quel outil a été utilisé ? », « Quel était le contenu du coffre ? ».

2

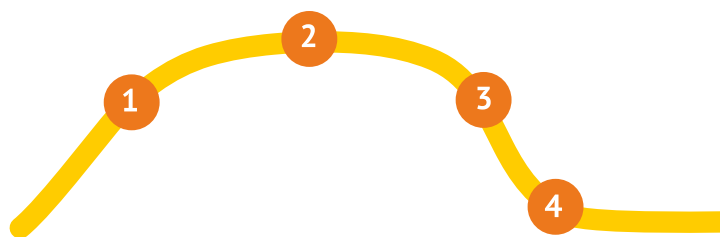
L'intensité à son maximum

Tout au long de la soirée, les Conquérants-Alpines répartis par binômes d'enquêteurs, passent de poste en poste pour réaliser des défis et récolter des indices qui permettent de résoudre l'énigme. Parmi toutes les épreuves, voici les 3 épreuves qui amènent la solution :

1. « Qui a fracturé le coffre-fort ? » trouve sa réponse dans un grand jeu « Qui est-ce ? » dont les photos sont celles des Conquérants-Alpines et de leurs animateurs. Chaque binôme reçoit une feuille avec les différents clichés et ne peut poser qu'une question par passage pour éliminer les innocents de la liste.

2. « Quel outil a été utilisé ? » trouve la solution dans un jeu de Kim vue avec une multitude d'objets à observer. Chaque binôme a une minute pour repérer un maximum d'objets. Au deuxième tour, tous les objets ont été mélangés et seule l'arme du crime a disparu. L'objectif est de trouver l'objet manquant.

3. « Qu'y avait-il dans le coffre ? » se découvre en reconstituant le mot à partir de 10 lettres réparties un peu partout dans la pièce ou le bâtiment. Chaque lettre porte un numéro qui correspond à sa position dans le mot. Si une équipe a des doublons, elle peut les échanger avec d'autres binômes sur le principe des albums de joueurs de football.



3

Le retour au calme

Les animateurs rassemblent les Conquérants - Alpines. Chaque binôme présente les résultats de son enquête. Les bonnes réponses sont dévoilées et les gagnants applaudis.

4

La stabilisation

Pour terminer la soirée, des photos prises sur le vif durant cette grande enquête sont projetées sur le mur et sont accompagnées d'une musique calme. Les binômes d'enquêteurs partent se coucher l'un après l'autre.



Un jeu de soirée

Les pisteurs de l'ombre

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller ses sens au monde de la nuit**. Avec les Conquérants-Alpines, tu peux organiser un jeu de piste à la nuit tombée. Dans ce cas, l'itinéraire est parsemé d'éléments lumineux (des lanternes, des catadioptres, des bandes réfléchissantes...). Le jeu est rythmé par la découverte de différents postes tous en lien avec la lumière (l'observation des étoiles, le code morse à la lampe de poche, des jeux d'ombres...). L'activité se conclut par un jeu d'approche discret dont l'objectif est d'éteindre les bougies qui illuminent le camp des animateurs. Les Conquérants-Alpines qui parviennent à rentrer dans l'espace protégé par les animateurs sans que leur prénom soit cité peuvent éteindre une bougie au choix.



Pas toujours très motivés les jeunes...

Ce n'est pas toujours simple de motiver des jeunes de 12 à 14 ans et de les faire participer aux jeux que tu as préparés. Le piège de leur laisser trop rapidement le choix de participer ou d'annuler ton activité au profit d'une autre qu'ils connaissent et qu'ils aiment est bien là ! **Pour les motiver, la solution se trouve dans l'élaboration de l'activité et la dynamique du groupe**. Les Conquérants-Alpines développent de multiples compétences et sont capables de réaliser énormément de choses. Tu veilles donc à proposer **des activités adaptées qui nécessitent un réel dépassement**. Profites-en aussi pour **jouer avec eux**. Tu restes attentif à **l'esprit d'équipe** et aux éléments qui stimulent la participation : **les encouragements, la valorisation, le challenge, la récompense (parfois), la compétition...** Par exemple, un stratégo classique peut prendre une nouvelle dimension si les règles se complexifient ou si le jeu s'intègre dans un nouvel univers plus proche des centres d'intérêt des jeunes. Un jeu de piste traditionnel peut devenir passionnant s'il nécessite l'utilisation de nouvelles technologies. **Si l'objectif à atteindre est trop simple, les Conquérants-Alpines n'y trouvent pas d'intérêt ou de motivation**. A l'inverse, s'il est trop complexe, ils sont découragés et risquent d'abandonner.




Reconnais-moi !

La recherche d'identité des jeunes à cet âge est source d'instabilité. **Pas simple d'avoir une image de soi, de sa personnalité, de son corps qui soit positive** quand tout change aussi rapidement ! A travers tes activités, **tu valorises chaque animé pour ce qu'il est**, pour ce qu'il apporte au groupe. Tu lui permets de mettre en avant ses compétences et ses qualités. Tu renforces l'image positive que les Conquérants-Alpines ont d'eux-mêmes. **Tu développes leur estime personnelle** indispensable pour une construction harmonieuse de la personne qu'ils souhaitent devenir. **Sois attentif aux jugements, aux discriminations**, aux exclusions, aux moqueries... **Consacre du temps pour dialoguer avec les jeunes** et aborder des sujets comme l'ouverture, la tolérance, le respect ou encore la diversité.



Quel sens les jeunes trouvent-ils à venir au patro ? Qu'est-ce qui les motive ? As-tu recueilli leurs attentes ?

5.3 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 Conquérants - Alpines pour chercher du sens

- Ils sont en pleine recherche d'identité et se construisent. C'est une richesse pour leur permettre de **réfléchir au style d'adulte qu'ils veulent devenir**, aux actes à poser pour y parvenir et aux valeurs qu'ils veulent porter.
- Ils découvrent l'amour, l'attirance pour l'autre, la sexualité. Autant de prétextes à mettre du sens sur **les sentiments qu'ils éprouvent**.
- Ils ont acquis des capacités d'abstraction. C'est une occasion parfaite pour **prendre de la hauteur** sur différents sujets à travers les échanges que tu leur proposes.
- Leur ouverture au monde qui les entoure donne une multitude de possibilités de **réfléchir au sens de la culture, des traditions, des habitudes, des valeurs...**



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.)  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 Conquérants - Alpines

« **Dis-moi qui tu es, je te dirai qui je suis.** »

Les Conquérants-Alpines sont remplis d'hésitations et de doutes. Ils font un pas en avant, des retours en arrière... Les questionnements sont nombreux à cet âge. Une veillée réflexive sur « Qui je suis ? » peut les aider à mettre du sens sur leurs interrogations.

Le bâtiment est plongé dans la pénombre. Les animés parcourent les différentes pièces à leur rythme et dans chacune, ils participent à un atelier réflexif.