

- Grands jeux
- 14+ et leurs parents

Anime ta famille

But

- Le but est que le jeune crée un jeu patro pour sa famille et anime celle-ci.

Matériel

- Pour la préparation : feuilles, bics, imagination, PEP's
- Pour les costumes : malle à déguisements, quelques vieux habits...
- Pour les décors : cartons, peintures, ciseaux, pinceaux, marqueurs, crayons de couleur,...

Intérêt(s) pédagogique(s) ou apprentissage(s) : Place le jeune dans la peau d'un animateur le temps d'une animation familiale.

Fais appel à toutes les techniques d'animation qu'il a déjà vécues/observées durant sa vie au patro

Lieu(x) : A la maison/jardin

Nombre de participants : 2-10 (en fonction de la taille de la famille)

Scénario : A développer par le jeune. Il peut partir sur des jeux qui durent quelques dizaines de minutes jusqu'à la création d'un grand jeu qui dure toute l'après-midi.

Thème : A développer par le jeune. Pour plus d'immersion, nous conseillons de créer des déguisements (utiliser les vieux vêtements des parents, malle à déguisements...). Si le jeune est motivé, on peut également créer des décors, c'est plus chouette et immersif.

Durée : de quelques dizaines de minutes à une après-midi

Les petits plus :

Quand le jeune estime que le jeu est maîtrisé par les participants, libre à lui d'y ajouter des règles augmentant la difficulté. Il faut que ces règles soient préparées avant le début du jeu afin qu'il puisse les intégrer au fur et à mesure du jeu sans casser le rythme.

Qui fait quoi en amont ?

Le jeune prépare l'activité de bout en bout.

Le plus facile est qu'il puise dans ses souvenirs patro : quelles activités a-t-il particulièrement appréciées dans ses animations ? Sont-elles adaptées à un public plus jeune/plus âgé ? Est-il capable d'en gérer le bon déroulement seul ?

Pour l'aider, nous recommandons au jeune d'aller puiser de l'inspiration dans le PEP'S qui est disponible en ligne : <https://patro.be/wp-content/uploads/2019/10/PEPS-BD-double-pages.pdf>

Le PEP'S est le livre de référence reprenant tout le projet éducatif du Patro. Il aborde notamment un ensemble de bonnes pratiques à mettre en œuvre dans des animations.

On conseille les pages suivantes :

- Page 19 pour tout ce qui concerne la préparation du jeu ;
- Page 20 pour avoir un exemple de fiche de jeu afin de penser à tout ;
- Page 23 pour donner une bonne explication de son jeu ;
- Page 24 pour avoir des idées de jeux en tout genre ;

Actions des parents :

Vivre le jeu. Découvrir ce que son enfant aime dans le patro et les activités qu'il vit lorsqu'il est au patro

Actions des animés :

L'animé devient l'animateur. Il imagine le jeu, le prépare du début à la fin et le fait vivre à ses parents/sa famille.