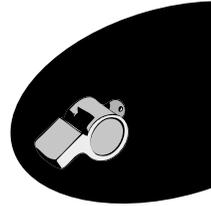


- Petit jeux
- Animés et animateurs



Jeux sans contact

But

Adapter les jeux traditionnels pour éviter les contacts physiques.

Matériel

- Suivant le jeu choisi

Avec la crise du coronavirus, on demande aux mouvements de jeunesse de privilégier les activités sans contact physique. Ce serait donc la fin du traditionnel "épervier", des rondes classiques et autres chants comme « Brousse ma brousse » ? C'est sans compter sur notre créativité légendaire au Patro !

Tu trouveras ci-dessous des pistes pour adapter quelques célèbres petits jeux afin de respecter cette limitation des contacts physiques :

L'épervier

Chaque participant a dans son dos une photo d'animal. Au coup de sifflet, les joueurs traversent en courant la zone de chasse de l'épervier. Celui-ci doit citer le nom de l'animal affiché dans le dos du participant qu'il poursuit pour l'immobiliser. Le joueur immobilisé devient à son tour un épervier.

Le fermier dans son pré

Un grand cercle est dessiné au sol à l'aide d'une craie ou de farine. Les participants marchent sur cette ligne en se suivant à distance et sans



se donner la main. Le "fermier" invite sa "femme" à le rejoindre dans le cercle par un clin d'œil sans lui tenir la main. Chaque personnage fait de même. Le cercle dessiné au départ doit être suffisamment grand pour que les joueurs au centre gardent une distance physique suffisante. Au lieu de "battre" le fromage à la fin de la chanson, les participants chantent "le fromage est goûté" en se frottant le ventre.

Brousse ma brousse

Les participants se suivent à distance sur un cercle de craie ou de farine dessiné au sol en chantant les paroles de "Brousse ma brousse". Au lieu de tenir les épaules ou les hanches du participant qui est devant eux, ils ajoutent à chaque tour une difficulté supplémentaire pour se déplacer : en marche arrière, à cloche-pied, à quatre pattes... ou un mode de déplacement propre à un animal : en crabe, en araignée, en kangourou...

Et toi, quelles sont tes idées pour adapter les traditionnels petits jeux de ton patro pour éviter ou limiter les contacts physiques ? Fais appel à ta créativité et à celle de ton équipe !

- Vie pratique



Prise de décision en cascade

But

- Gérer un projet ayant des zones de flou.
- Prendre des décisions sans avoir connaissance de toutes les informations.

Matériel

- Un tableau ou un mur avec des affiches.
- Post-it

Il arrive de devoir gérer un projet sans avoir toutes les informations en main. Comment avancer et prendre des décisions en équipe ? Suis cette démarche inspirée de l'IT (Technologie de l'Information).

Avant de commencer, divise ton tableau (ou ton mur) en 4 colonnes : to do, sprint, nouveauté, clôturé.

1. Analyser le projet

La première étape est de lister l'ensemble des tâches connues et nécessaires à la réalisation du projet. Notez une tâche par Post-it. Il est important que chaque membre de l'équipe y apporte son expertise et ses connaissances.

Une fois répertoriées, posez ces tâches connues dans la première colonne « to do ».

2. Définir le « sprint »

La durée totale de la réalisation du projet est divisée en sprint, c'est-à-dire en une durée déterminée par l'équipe (par ex. 2 semaines), où l'ensemble des tâches attribuées devront être accomplies.



Déplacez les tâches à réaliser durant le sprint, de la colonne « to do » à la colonne « sprint ». Distribuez alors ces nouvelles missions aux différents membres de l'équipe en fonction de leur expertise. Un membre de l'équipe ne prend aucune tâche et est désigné comme « responsable du sprint » (voir ci-dessous). Et le sprint est alors lancé.

Les règles de la démarche :

1. Une fois que le sprint est lancé, aucune modification ne peut être apportée. Les tâches doivent être réalisées comme prévu et sans influence de l'extérieur.
2. Les nouveaux éléments ne peuvent être introduits qu'au sprint suivant.

Que faire entre les sprints ?

A/ Le responsable du sprint prend des nouvelles de l'avancée des tâches et soutient les membres dans la réalisation de celles-ci. Il s'assure que chaque tâche est réalisée par la bonne personne et au besoin, il met des membres en contact.

B/ Dès qu'un membre a connaissance d'un nouvel événement ou d'un nouveau facteur, il le note sur un post-it et le colle dans la colonne « nouveautés ».

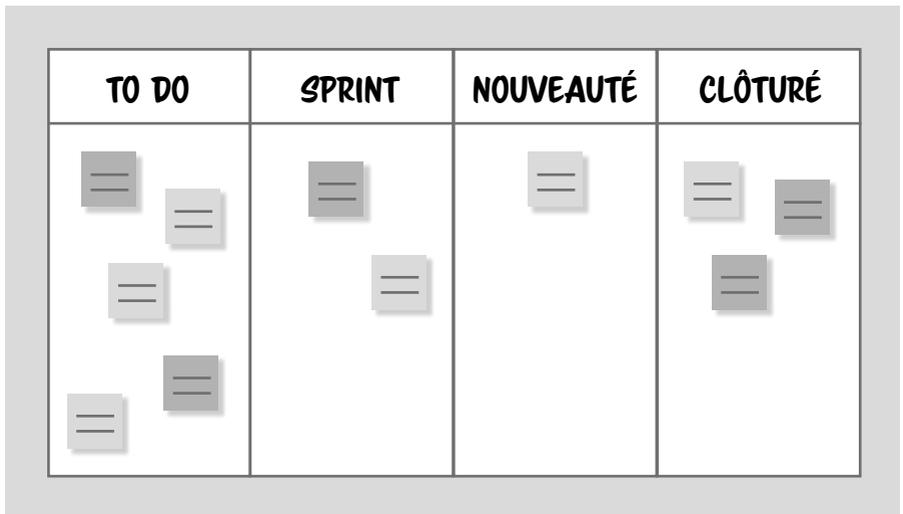
C/ Le truc de Moreno : Roland Moreno est l'un des inventeurs les plus originaux de notre époque. Pour y arriver, il a constitué des milliers de « stocks de stimulations énergétiques ». Comment procéder ? Choisissez une grosse boîte en carton, une petite valise, un coffre... Laissez-le à portée de main, et stockez-y sans réfléchir des objets, articles, des phrases saisies au vol... Bref, des bribes d'informations qui vous ont frappés, surpris ou encore amusés. Quand vous chercherez une nouvelle idée ou une solution pour l'étape suivante, ouvrez cette boîte, fouillez et établissez une connexion entre les objets et votre recherche.

Une fois la durée du sprint écoulée, l'équipe se réunit à nouveau. Une mini évaluation du sprint précédent a lieu. Les tâches accomplies sont déplacées dans la colonne « clôturé ».



Une analyse des « nouveautés » est réalisée. Ces post-it sont déplacés dans la colonne « to do ». Et pour finir, des post-it des prochaines tâches à réaliser sont alors déplacés dans la colonne « sprint » et c'est reparti !

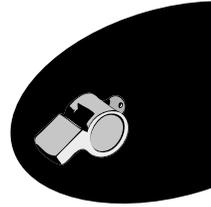
Attention, il est important de garder les post-it de la colonne « clôturées », car il se peut que l'une de ces tâches doive être retravaillée en réponse à un nouvel élément, même plusieurs semaines après. Cette tâche retournera donc dans la colonne « to do ».



Source : Guy Aznar et Anne Bléas, *99 idées pour trouver des idées tout seul, à deux ou à plusieurs*, édition Eyrolles, 2017



- Petit jeux
- Animés et animateurs



Mettre en place les gestes protecteurs

But

Présenter les gestes protecteurs de façon ludique et créative.

Matériel

- Suivant le jeu choisi

La période que nous vivons est anxiogène, particulièrement pour les plus jeunes. Il est donc important de communiquer sur les gestes protecteurs sans augmenter la peur liée à la crise du coronavirus. Ces gestes sont essentiels pour leur sécurité et leur santé, mais ils peuvent néanmoins être présentés de façon ludique et créative. Après tout, nous sommes au Patro et le jeu, c'est notre spécialité !

Les 5 gestes protecteurs en bref :

1. Porter un masque pour les +12 ans lorsque la distanciation physique n'est pas possible.
2. Laver régulièrement ses mains.
3. Respecter la distanciation physique d'1m50.
4. Tousser dans son coude.
5. Ne pas se toucher le visage.

À retrouver en détail dans le Cov'kit !



Voici quelques pistes pour les mettre en place à la mode patro :

- Créer une chanson à gestes (protecteurs) qui serait le gimmick lors du rassemblement, avant un repas, pendant le goûter...
- Organiser un « Corona a dit » sur le principe du « Jacques a dit » où animateurs comme animés peuvent tenir le rôle de meneur de jeu.
- Réaliser différents panneaux pour présenter les gestes protecteurs en utilisant du matériel de récupération, des éléments naturels, du matériel de bricolage... et les afficher dans un local commun.
- Organiser un jeu à postes où les animés doivent collecter les différents gestes protecteurs pour affronter le coronavirus dans un jeu d'attrape-poursuite qui clôture l'activité.
- Créer des spots TV humoristiques visant à sensibiliser les jeunes aux gestes protecteurs pour contrer le coronavirus.
- Organiser un flourball (paintball avec des bas enfarinés) où l'objectif est d'éliminer les coronavirus en les touchant autant de fois qu'il y a de gestes protecteurs à respecter.

Et toi, quelles sont tes idées pour apprendre les gestes protecteurs de manière créative ?