

7.2 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 Explorateurs - Exploratrices, tu proposes régulièrement **des activités exceptionnelles, inattendues, marquantes**. Tu construis **des jeux inspirants** qui sont source d'exemples pour les animateurs qu'ils deviendront peut-être demain. Tu veilles aux valeurs que les activités véhiculent et à leur **lien avec le Projet Educatif** du Patro. Les Explorateurs - Exploratrices veulent **avant tout se marrer** en venant au patro. Ils font preuve d'**autodérision et de second degré** ce qui te permet de passer **de la simplicité à la complexité** dans tes animations. Les Explorateurs-Exploratrices peuvent prendre autant de plaisir à vivre un petit jeu classique qu'une activité complexe et surprenante.



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 dessin à l'aveugle est un jeu qui consiste à reproduire le plus fidèlement possible une image à travers le regard d'un autre participant. Les animés sont placés par 2 et le premier joueur dispose de quelques secondes pour observer une image. Il doit en retenir un maximum d'éléments avant qu'elle ne soit soustraite à son regard. Le deuxième participant doit ensuite reproduire le plus précisément possible l'image de départ en fonction des instructions de son binôme. Attention, celui qui décrit le dessin ne peut pas voir ce que réalise son collègue avant que le temps imparti ne soit écoulé ! Le binôme qui a reproduit le mieux l'image de départ remporte le défi.

Poursuite et attrape

Décollage immédiat est un jeu intense et physique. Les participants doivent traverser une plaine en évitant l'attrapeur au centre. Pour arrêter les fuyards, l'attrapeur doit les stopper et réussir à les soulever pour qu'ils ne touchent plus le sol durant au moins une seconde. S'il y parvient, le joueur maîtrisé devient également un attrapeur. L'animé qui remporte le jeu est celui qui parvient à ne pas être soulevé du sol.

Adresse et réflexe

The explorer se joue sur une grande bâche qui comporte des dessins ou des mots disposés dans un grand quadrillage de 6 cases sur 6. Chaque élément est reproduit 6 fois à l'identique dans la grille. Ces éléments sont déterminés en fonction, par exemple, du thème de l'activité : des couleurs, des animaux, des célébrités, des super-héros... En parallèle, 2 gros dés sont lancés pour désigner un élément (1er dé) et une partie du corps (2e dé). Chaque participant à son tour doit se positionner sur la bâche en fonction du lancer des dés. L'objectif pour l'équipe est de réaliser le plus de lancer de dés possible avant qu'un des participants ne lâche sa position.



Les Explorateurs - Exploratrices ont besoin de moments intenses à vivre en section et d'intimité. **Évite 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

Jouer pendant 24h

Les Explorateurs-Exploratrices sont demandeurs d'activités hors du commun. Le jeu de 24h (ou plus) permet de compiler au sein d'une même activité tous les ingrédients qui font la réussite des jeux pour adolescents au Patro :

- du rythme ;
- des rebondissements ;
- un thème passionnant ;
- des décors et des costumes ;
- de la réflexion ;
- du dépassement physique ;
- de l'esprit d'équipe ;
- de la compétition ;
- de l'inédit ;
- de l'autonomie ;
- ...



Qui dit jeu de 24h ne dit pas rester éveillé non-stop, au contraire ! Les temps de repos existent bel et bien et font partie intégrante de l'activité. A toi de les rendre originaux (une nuit à la belle étoile, un logement dans un lieu insolite, dormir dans un abri naturel...).

Le jeu de 24h peut être également l'occasion de vivre des moments surprenants et inoubliables pour tes animés : l'apparition d'anciens animateurs dans une activité, l'intégration d'une sortie spéciale durant le jeu (une descente en kayak, un paintball, un parcours spéléo...). Il ne s'agit pas d'improviser ce type d'animation qui te demande autant d'organisation qu'un mini-camp. De la qualité de la préparation dépend la réussite de la journée !

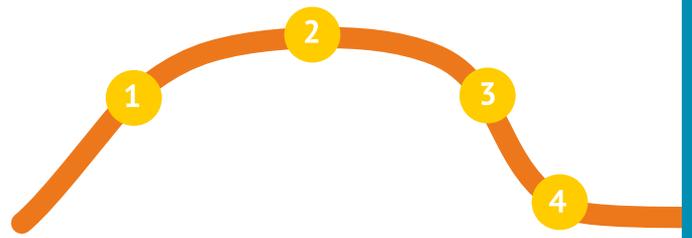


Quelles sont les sorties extraordinaires que tu as eu l'occasion de vivre avec ta section lorsque tu avais cet âge ?

Une veillée

Le rêvais d'un autre monde

Avec les Explorateurs-Exploratrices, une activité de recherche de sens (A.R.S.) peut être l'occasion de vivre une veillée qui sort de l'ordinaire et qui répond à leur besoin de se questionner ou de se positionner sur des valeurs et des actualités.



La mise en ambiance

Les animés sont des citoyens du monde entier aux profils et métiers divers (les soignants, les constructeurs, les aventuriers, les scientifiques et les écologistes). Chaque participant tire au sort son profil avant d'entrer dans l'espace où se déroule la veillée. Là, un animateur installe les Explorateurs-Exploratrices à différentes tables en s'assurant d'avoir des profils différents à chaque table.

« L'heure est grave... Notre planète Terre ne sera bientôt plus habitable et les citoyens ici présents sont chargés d'imaginer un nouveau monde idéal qui sera aménagé sur une nouvelle planète de notre système solaire dont les conditions de vie sont similaires à la nôtre. »

Dans chaque groupe, les différents profils ont pour mission d'apporter des points d'attention qui leurs sont spécifiques :

Soignants	Constructeurs	Aventuriers	Scientifiques	Ecologistes
→ Prendre en compte les besoins de la Terre	→ Prendre en compte les besoins de la Terre	→ Prendre en compte les besoins de la Terre	→ Prendre en compte les besoins de la Terre	→ Prendre en compte les besoins de la Terre
→ Veiller au bien-être mental et physique et à l'équilibre de tous les êtres vivants	→ Assurer que chaque être vivant occupe un logement adapté	→ Faciliter les déplacements de tous	→ Apporter, quand c'est possible, des solutions responsables et durables aux difficultés rencontrées par les autres métiers	→ Argumenter en faveur des besoins de la planète
→ Prodiger des soins adaptés à tous les êtres vivants	→ Réaliser des constructions publiques et spécifiques qui répondent aux besoins des êtres vivants	→ Offrir des loisirs adaptés à tous les humains	→ Mesurer la faisabilité d'une idée en mesurant ses conséquences sur la planète et les êtres vivants	→ Prendre en compte l'être humain, les animaux et les végétaux dans les réflexions
→ Suggérer des idées qui créent le bonheur et le bien-être de tous	→ Analyser les demandes des autres métiers et adapter leurs projets de construction	→ Vérifier que chaque être vivant soit en harmonie avec son milieu		→ Recentrer les échanges sur les besoins fondamentaux des êtres vivants et de la Terre

2

L'intensité à son maximum

Tout au long de la soirée, chaque équipe réalise différentes missions :

- Créer un drapeau qui représente les valeurs portées par ce nouveau monde.
- Imaginer un cri d'équipe, une devise qui accompagne ce drapeau.
- Dessiner ce monde idéal sur un grand panneau.
- Trouver un nom à ce monde.
- Décider du système économique à mettre en place, de la langue, du système éducatif, de l'alimentation...

Chaque groupe présente ensuite son monde parfait aux autres participants. Pour cela, un rapporteur par table est désigné. Il accueille un participant de chaque autre groupe pour présenter le fruit de la réflexion. Une tournant s'organise pour permettre à tous de découvrir les projets des autres.

3

Le retour au calme

Pour clôturer la soirée, chaque participant reçoit des graines de maïs qui lui permettent de voter pour les projets qu'il apprécie le plus en dehors du sien. Il dépose 3, 2 ou une graine devant ses 3 projets favoris.

4

La stabilisation

Des chants, la lecture de textes ou la diffusion de quelques musiques sur la thématique d'un nouveau monde clôturent l'activité.



Un jeu de soirée

La traque

L'objectif d'un jeu de soirée est d'appivoiser l'obscurité et d'éveiller ses sens au monde de la nuit. Avec les Explorateurs-Exploratrices, la traque de nuit est une activité qui répond à leur besoin de sensations fortes. Tu choisis un terrain de jeu sécurisé d'une taille suffisante et tu veilles à ce que chaque animé soit visible à l'aide d'un gilet fluorescent et d'une lampe de poche. Les joueurs sont dispersés par binômes sur le pourtour de cette aire de jeu. Ils doivent parvenir jusqu'au drapeau situé au centre du terrain sans se faire attraper par les traqueurs (également visibles par un dossard fluorescent) qui se déplacent à vélo. Ils immobilisent les participants quelques minutes lorsqu'ils parviennent à les capturer.



J'ai le droit de jouer !

Les années d'animation chez les Explorateurs-Exploratrices sont souvent l'occasion de mettre en place un dispositif pédagogique de passage à l'animation et la préparation d'un projet plus ambitieux dont l'aboutissement se vit au camp. Evite le piège de tomber dans un déséquilibre entre les jeux, la récolte d'argent et les essais d'animation dans d'autres sections.

- Pense à préserver le jeu comme élément central de ton animation. Les Explorateurs-Exploratrices sont avant tout des animés. Ils ont le droit de vivre des animations nombreuses et de qualité.
- Accompagne-les dans la découverte de l'animation. Evite de leur imposer d'être systématiquement un renfort à l'équipe de cadre pour animer les autres sections. Ils ne sont pas encore des animateurs.
- Veille à mettre en place un planning annuel d'activités diversifié et équilibré afin de répondre aux attentes de tous les jeunes de ton groupe.



Prends la pause !

Beaucoup d'Explorateurs-Exploratrices se rencontrent au patro. De l'enfance à l'âge adulte en passant par l'adolescence, ils grandissent ensemble.

- Pour qu'ils gardent de ces années d'animation des souvenirs impérissables en termes de relations et d'activités, donne-leur l'occasion de contempler le chemin parcouru. Permet-leur d'être fiers des jeunes qu'ils sont devenus, d'identifier les moments heureux, les réussites mais aussi les coups durs et les déceptions.
- Invite-les à se projeter vers l'avenir, à se donner des objectifs de vie au patro et en dehors. C'est une page qui se tourne pour prendre un nouveau départ !

7.3 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** » . 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 Explorateurs - Exploratrices pour chercher du sens

- Ils ont l'ambition de se lancer dans de grands projets. C'est une occasion unique de **réfléchir avec eux au sens de leurs actions**, à leur impact sur le monde et sur l'environnement qui les entoure.
- Leur **enthousiasme pour les problèmes politiques, philosophiques, éthiques et sociaux** donne autant de possibilités de faire émerger du sens à travers les activités que tu leur proposes.
- Ils ont **besoin d'idéaux pour avancer**. Tu es attentif à valoriser cet idéalisme et à leur permettre de faire 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 avec les Explorateurs-Exploratrices

« **Un camp juste pour le fun ou avec un objectif ambitieux ?** »

Trop régulièrement un projet de camp avec les Explorateurs-Exploratrices commence par le choix d'une destination souvent située à l'étranger et guidée parfois, par les envies personnelles des animateurs. Les animés veulent du soleil, du dépaysement, se sentir utiles, vivre un voyage exceptionnel... Mais choisir une destination à l'étranger avant de se fixer des objectifs risque d'amener le groupe à une déception, à des désillusions. Mets le sens et les animés au cœur de ce projet ! Retrouve quelques pistes et conseils pour ta section.