

LE MENEUR DE JEU

Le jeu est un élément indispensable dans la construction de l'enfant. C'est au cours de celui-ci qu'il expérimente sa relation avec les autres, ses propres limites, qu'il teste ses capacités, qu'il se confronte aux règles et se fait plaisir.

Il est indispensable que l'animateur utilise les jeux dans cette logique éducative et non comme un simple temps « occupationnel ».



AVANT LE JEU :

SENSIBILISATION : tenir compte des envies, besoins et intérêts des enfants (sinon risque de manque de motivation).

Prévenir les participants qu'il va se passer quelque chose. Leur donner envie de venir, de jouer (annonce théâtrale, invitation, déguisement, histoire...)

Informersur la tenue vestimentaire adaptée au jeu et à la météo.

TERRAIN :

adapté au jeu prévu, délimité et sécurisé.

MATÉRIEL :

Préparé, installé et suffisant.

PRÉVOIR :

Si besoin la répartition des joueurs dans des équipes (chaque méthode a des avantages et des inconvénients).

Les équipes doivent être facilement identifiables.

CONNAÎTRE ET TESTER le jeu pour anticiper les problèmes (tricheries, débordements possibles). Vérifier la durée du jeu.

PREVOIR le début et la fin du jeu.

PENDANT LE JEU :

L'ANIMATEUR :

Il doit se faire voir, entendre et être identifié comme animateur du jeu (être clair, précis et efficace). Regarder tout le monde afin de captiver l'auditoire.

En communication, dans la compréhension des informations, 7% viennent du contenu des mots, 38 % de la qualité de la voix et 55 % de notre langage corporel. D'où l'importance de la théâtralisation, de l'histoire et d'une présentation attrayante.



DEMANDER SI C'EST COMPRIS
NE SERT A RIEN : peu de personne osent avouer leur incompréhension en public.

- Jouer une fois pour du beurre pour voir si c'est compris !
- Ecouter et regarder le retour « non verbal » du groupe :
sourcils froncés = pas compris
regard perdu dans le lointain = pas d'écoute.
- chahut des joueurs = pas assez sensibilisés, dynamisés.

- Si le jeu est complexe, donner des règles au fur et à mesure, utiliser la démonstration pour « du beurre ».

- Adapter les règles en fonction du groupe (âge, niveau de motivation...).
- Savoir changer les règles (le jeu) si les retours sont négatifs.
- Eviter le désintérêt en passant à l'action le plus tôt possible (temps statique / temps moteur).

- Durant le jeu, être garant des règles et de la **SECURITÉ**, se positionner en tant qu'« arbitre » si cela est nécessaire. Attention au débordement du groupe, aux jeux trop physiques : vitesse + difficultés = **DANGER**.

Assurer l'animation du jeu :

- décompte des points, commentaires valorisants, motivants
- gestion des éliminés (réintégration, jeu parallèle...)
- gestion de la triche
- savoir dynamiser un jeu trop « mou » ou calmer un jeu qui excite trop.

Le tout sans être agressif et en restant dans son personnage, dans l'histoire.

A LA FIN DU JEU :

Prévoir une fin, c'est à dire savoir arrêter le jeu.

Y a t-il une équipe gagnante ?
qu'est ce que cela implique ?

Prévoir le rangement et le nettoyage.

Qu'est ce qui vous permet de dire que le jeu a plu aux participants ?
Gérer le déplacement du groupe jusqu'à l'activité suivante.

D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE :

Respect des joueurs :

Pas de moquerie, de jeux humiliants, (voir code pénal ci dessous), quels gages ? que faire des éliminés ?

Respecter une courbe d'intensité adaptée au moment de la journée (matin, après ou avant un repas, un temps d'animation, un coucher).

Art 225-16-1 du code pénal

Le fait d'amener autrui contre son gré au non à subir ou à commettre des actes humiliants ou dégradants lors de manifestations ou de réunions liées au milieu scolaire et socio-éducatif est puni de 6 mois d'emprisonnement et 6700 euros d'amende.