



La place du jeu au Terrain d'Aventure



Table des matières

1	Présentation du Terrain d'Aventure.....	2
1.1	Historique.....	2
1.2	Finalités, valeurs.....	2
1.3	Problèmes sociaux, demandes et besoins.....	2
1.4	Les usagers.....	3
1.5	Prestations offertes.....	3
2	Quand il s'ennuie.....	3
2.1	Le charret, moulin ou mérelles.....	4
2.2	Tigres et chèvres (huli gatta).....	4
2.3	L'awalé.....	4
3	Quand il est exclu.....	5
3.1	Le Uno.....	5
3.2	Éléphant palmier lapin.....	7
3.3	Flipper humain.....	7
4	Quand il faut canaliser l'énergie	7
4.1	Le jeu du drapeau.....	9
4.2	Les gardiens.....	9
4.3	La cache à dix.....	10
5	Quand il faut revenir au clame.....	10
5.1	Le parachute.....	10
5.2	Le roi du silence.....	11
5.3	Land art (tableau éphémère).....	11
6	Quand il est nécessaire de renforcer « l'esprit communautaire ».....	12
6.1	Les matelots.....	12
6.2	L'iceberg.....	13
6.3	Des chansons.....	13
7	Tableau synoptique des jeux contenus dans ce fascicule.....	13



La place du jeu au Terrain d'Aventure

1 Présentation du Terrain d'Aventure

1.1 Historique

En 1953, s'ouvrait à Lausanne le « centre de délassement et de culture de Bellevaux », dont la mission était de favoriser l'intégration en ville d'habitants qui arrivaient de la campagne. A l'origine des centres socioculturels, les associations ont joué un rôle décisif dans l'animation. La Fondation pour l'Animation Socioculturelle Lausannoise (FASL) est née du regroupement des différents centres d'animation socioculturel.

En ce qui concerne l'Association du Terrain d'Aventure (ATA), il faut remonter également dans les années cinquante. Depuis cette époque, des camps de vacances ont été organisés avec comme but d'emmener des enfants de la ville à la campagne. En 1963, le jardin Robinson de Balaxert à Genève a ouvert ses portes. L'idée est qu'au lieu de faire venir les citadins à la campagne, on installe un bout de campagne en ville. En mai 1995, le Terrain d'Aventure est créé sur le modèle genevois. Aujourd'hui, il existe huit Terrains sur Genève contre un seul sur Lausanne, l'ouverture d'un second Terrain est en discussion. Le principe de Terrain d'Aventure ou Jardin Robinson nous vient du Danemark.

1.2 Finalités, valeurs

Le Terrain d'Aventure a pour vocation d'offrir aux enfants citadins un espace qu'ils peuvent aménager à leur guise et la possibilité de faire des jeux peu courants en ville (construction de cabanes, jeux avec les éléments naturels, faire du feu, jardiner, cuisiner&) tout en encourageant les enfants à réaliser leurs propres projets (construction de cabane, réalisation de divers objets en bois ou en terre, creuser des rivières, &).

Les valeurs défendues sont aussi diverses que la liberté, la créativité, la spontanéité, le respect, l'identité, la collaboration, l'autogestion ainsi que le respect de la nature et de l'écologie.

1.3 Problèmes sociaux, demandes et besoins

Le sens premier du Terrain d'Aventure est de créer du lien à travers la socialisation des usagers. Une grande importance est mise sur la sensibilisation à l'écologie notamment en utilisant les ressources naturelles les moins transformées possibles et en apprenant à les économiser.

Les usagers du Terrain d'Aventure sont en grande proportion d'origine étrangère. En permettant de découvrir les différences et points communs entre eux, nous tendons à favoriser le dialogue, entre pair, la compréhension et l'acceptation de chacun. Ce qui permet également dans un deuxième temps d'apprécier nos différences.

En travaillant dans ce sens, nous tendons à prévenir des problèmes sociaux tels qu'exclusion, xénophobie, dévalorisation, de façon générale le travail fourni au Terrain d'Aventure vise à préserver la santé mentale et physique des enfants.

Bien que le Terrain d'Aventure se veuille autre qu'une garderie alternative, la fonction de garde d'enfants répond clairement à un besoin des parents.



La place du jeu au Terrain d'Aventure

1.4 Les usagers

Le Terrain d'Aventure est ouvert aux enfants de 6 à 12 ans. Toutefois, les plus jeunes entre 3 et 5 ans sont accueillis les mercredis matins en période scolaire tout seuls (sans parent) et les autres moments accompagnés. Un accueil spécifique parents-enfants se met en place dès l'ouverture 2007 avec la possibilité pour les enfants dès 5 ans de venir seuls les jeudis après-midi.

La provenance des enfants est premièrement du quartier, puis de tout Lausanne et minoritairement des environs. Quelques-uns viennent de plus loin (Aubonne, Nyon &) mais ce sont des exceptions.

Nous avons environ 200 membres pour la plupart des enfants et leurs familles, mais aussi des collectivités telles que garderies, classes d'école, centres de loisirs et centres d'animation socioculturels. Une grande proportion d'enfants viennent une journée et de ce fait ne sont pas membres de l'Association.

1.5 Prestations offertes

L'utilisateur peut venir pour un moment ou une journée, construire une cabane, peindre, jouer, sculpter, jardiner, cuisiner au feu de bois ou ne rien faire...

La cotisation famille donne l'accès au Terrain d'Aventure toute la saison pour un ou plusieurs enfants de la même fratrie (dès 6 ans révolus) (de 80 à 200 fr. / dès 100 fr. pour les non-Lausannois, tarif 2008, le parent choisi le montant dans la fourchette proposée). Le repas est à 5 fr. L'inscription se fait le jour même jusqu'à 10h30 au plus tard. Le repas, la vaisselle, entretien du poulailler et autres tâches sont réalisés en collaboration avec les usagers.

2 Quand il s'ennuie

Le Terrain d'Aventure est un lieu où l'enfant a le droit de s'ennuyer. Il est important en tant que moniteur-trice de fournir directement à l'enfant venant le solliciter des solutions toutes faites. Le but est de mettre l'utilisateur dans une position où il est obligé de se creuser la tête pour savoir ce qu'il veut faire. Nous pouvons rencontrer un certain nombre d'entre eux, certainement habitués à entendre ce qu'ils doivent faire, solliciter l'adulte avant de faire ce travail de réflexion.

Cette compétence, créative et favorisant l'autonomie, n'est pas donnée à tous les enfants, de plus elle n'est pas facile à acquérir. Fort de ce constat, il est important d'être attentif à l'enfant qui s'ennuie pour le soutenir et le cas échéant lui proposer une activité afin de l'aider.

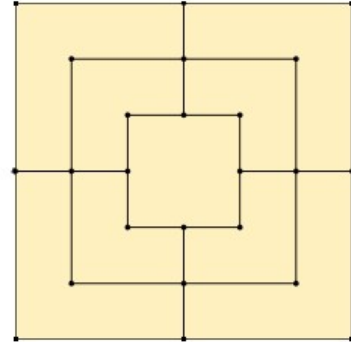
Le jeu dans ce cas va servir de tremplin. L'adulte va devoir une fois qu'il a joué avec l'enfant l'aider à trouver les ressources à continuer le jeu sans lui. Voici trois exemples de jeux qui se jouent à deux. Les possibilités de laisser l'enfant continuer seul, peuvent être en le laissant fabriquer le jeu pour le ramener à la maison ou de trouver quelqu'un d'accord de jouer la partie suivante avec lui.



La place du jeu au Terrain d'Aventure

2.1 Le charret, moulin ou mérelles¹

Ce jeu de plateau (voir dessin ci-contre) se joue avec deux fois neuf pions facilement identifiable (par exemple neuf cailloux et neuf bouts de bois, ou de couleurs différentes).



Le jeu se déroule en deux temps : la pose puis le mouvement.

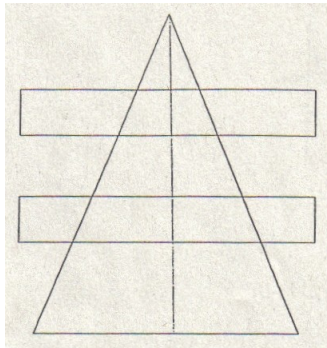
La pose: tant qu'il en possède encore, chaque joueur place à tour de rôle un pion sur une intersection libre.

Le mouvement: lorsqu'il n'a plus de pion à poser, chaque joueur peut faire glisser l'un de ses pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu.

À tout moment du jeu, celui qui réalise un **charret** - c'est-à-dire l'alignement de trois de ses pions - peut capturer un pion adverse, sauf si celui-ci fait déjà partie d'un charret.

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

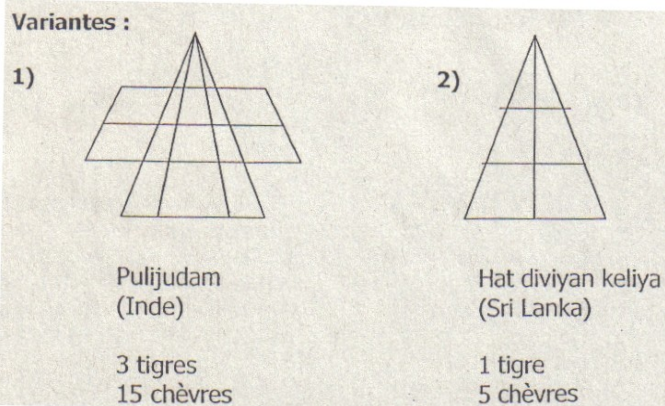
2.2 Tigres et chèvres (huli gatta)²



But du jeu: un des joueurs possède 3 pions similaires: les tigres. L'autre possède 18 pions d'une autre taille, forme ou couleur: les chèvres.

Les joueurs déplacent leurs pions sur le diagramme (voir ci-contre). Le but du jeu est : les chèvres doivent encercler les tigres pour les empêcher de bouger, les tigres doivent « manger » les chèvres pour qu'il n'en reste plus que 7. Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le nombre de chèvres à « manger »!

Déroulement: Chaque joueur joue alternativement. Au début de la partie, les trois tigres sont placés sur les trois points de la pointe du diagramme. Les chèvres sont placées une à une et ne peuvent pas bouger avant d'avoir été toutes placées. Elles se déplacent ensuite sur les points adjacents. Le joueur possédant les tigres en déplace un à chaque fois que c'est son tour de jouer. Les tigres peuvent sauter par-dessus les chèvres et les prendre, comme aux dames.



1 Source: Wikipedia, http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_du_moulin, Consulté le 13 mai 2008

2 Source: Cours de l'EESP sur les jeux, donnés par Charly Maurer de la Fondation pour l'Éducation et Développement (FED)



La place du jeu au Terrain d'Aventure

2.3 L'awalé³

Au départ, on répartit quarante-huit graines dans les douze trous à raison de quatre graines par trou (voir photo ci-contre).

Les joueurs sont l'un en face de l'autre, avec une rangée devant chaque joueur. Cette rangée sera son camp. On choisit un sens de rotation qui vaudra pour toute la partie. On choisit également un joueur qui commencera la partie.



Le but du jeu est d'avoir récupéré le plus de graines à la fin de la partie.

Déroulement:

- Un tour se joue de la façon suivante : le premier joueur prend toutes les graines d'un des trous de son camp puis il les égraine dans toutes les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de son adversaire suivant le sens de rotation (une graine dans chaque trou **après** celui où il a récupéré les graines). Si sa dernière graine tombe dans un trou du camp adverse et qu'il y a maintenant deux ou trois graines dans ce trou, le joueur récupère ces deux ou trois graines et les met de côté. Ensuite il regarde la case précédente : si elle est dans le camp adverse et contient deux ou trois graines, il récupère ces graines, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.
- On ne saute pas de case lorsqu'on égraine sauf lorsqu'on a plus de douze graines, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet : on ne remplit pas la case où l'on vient de prendre les graines.
- Il faut nourrir l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graine, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.
- Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est faite : il ne faut pas affamer l'adversaire.
- La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines, soit plus de la moitié ou qu'il ne reste que 6 graines en jeu.

3 Quand il est exclu

Un enfant peut avoir des difficultés à s'intégrer dans un groupe. Comme dans le cas d'un usager qui s'ennuie, l'adulte ne doit intervenir que s'il pense que l'enfant n'aura pas les ressources nécessaires pour s'intégrer par lui-même.

Dans ce cas, une intervention possible est de chercher à valoriser l'enfant exclu afin qu'il « prenne de la valeur » à ces yeux et à celui des autres. Le jeu peut être un moyen pour arriver à nos fins. Il est donc essentiel de proposer quelque chose où l'on sait que l'enfant est bon ou du moins pas le plus mauvais. Nous ne proposerons pas à l'enfant en sur poids, un jeu sportif et à l'enfant maladroit un jeu d'adresse.

Afin que cela ait du sens, il est important que le jeu proposé fasse intervenir les paires. Ci-dessous trois propositions.

3 Source: Wikipedia, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Awale>, Consulté le 13 mai 2008



La place du jeu au Terrain d'Aventure

3.1 Le Uno⁴



Je ne vais pas ici noter les règles du Uno. Elles sont connues du plus grand nombre, si l'adulte veut proposer ce jeu mais qu'il ne connaît pas les règles, il peut faire le pari que parmi les enfants avec qui il joue plusieurs les connaîtront. Dans le cas de notre enfant exclu, cela sera valorisant pour lui d'expliquer les règles à ceux qui ne les connaissent pas. D'autre part, elles sont contenues dans toutes les boîtes de jeu.

Par contre, voici les règles spéciales ou variantes que l'on peut ajouter sur les règles de base. Plus les enfants sont grands et maîtrisent le jeu, plus il est possible d'ajouter ces règles pour pimenter le jeu.

Le coup du zéro

Lorsqu'un joueur pose un 0, il a la possibilité de changer son jeu avec n'importe qui.

La doublette

Si un joueur possède la même carte, même couleur et même valeur, il peut, même si ce n'est pas à son tour, la poser. Pour que le coup soit valide, il faut qu'il l'ait posée avant que le joueur suivant ait posé la sienne. Le tour continue depuis le joueur qui a réalisé la doublette.

L'addition des +2, +4

Lorsque un joueur joue un +2 ou un +4, le joueur suivant peut surenchérir avec un +2 ou un +4. Dans ce cas, il ne pioche pas de carte et le joueur suivant s'il ne peut pas surenchérir doit piocher le nombre de cartes de toutes les cartes + additionnées (par exemple, s'il a été joué un +2 puis, un +4 et finalement un +2 cela fait 8 cartes à piocher).

Pour l'application de cette règle, il faut se mettre d'accord : possibilité de surenchérir avec un +2 uniquement sur un +2 ou avec un +4 (et inversement).

Il existe d'innombrables variantes, il est donc indispensable de se mettre d'accord sur les règles qui seront valides dans le jeu avant de commencer.

4 Source de l'image: Wikipedia, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Uno>, Consulté le 13 mai 2008



La place du jeu au Terrain d'Aventure

3.2 *Éléphant palmier lapin*

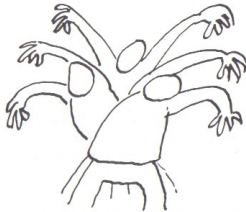
En cercle, avec le meneur au milieu qui s'adresse à un participant en disant:

« Éléphant » - la personne désignée mime la trompe de l'éléphant, et ses deux voisins font les oreilles. Ou:

« Palmier » - la personne désignée et ses deux voisins lèvent les bras et les ondulent de manière à faire le vent dans les branches. Ou:

« Lapin » - la personne désignée agite ses grandes oreilles (les mains à côté de la tête), le voisin de gauche agite son oreille droite, et le voisin de droite agite son oreille gauche.

Celui qui se trompe (même si ce n'est pas l'éléphant) va au milieu et prend la place du meneur de jeu.



Avec des plus petits, il est possible de commencer avec l'éléphant uniquement puis si nécessaire rajouter les autres animaux pour augmenter la difficulté.

3.3 *Flipper humain*⁶

Former un cercle en écartant les jambes assez largement. Les pieds de chaque joueur doivent toucher les pieds des voisins. Lancer un ballon dans le cercle des joueurs, en gardant les jambes écartées et tendues, vont boxer et faire en sorte que jamais le ballon ne passe entre leurs jambes. Mais ça arrive! Le joueur qui a laissé filer le ballon entre ses jambes se retourne et continue le jeu les fesses dans le cercle, en regardant entre ses jambes ce qui se passe.

Quand il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas failli (ou éventuellement deux joueurs s'ils sont très forts), celui-ci va se placer dans le cercle. Le but du jeu devient alors de toucher ce joueur avec le ballon, toujours en le boxant. Lorsque le joueur du centre est touché, il échange sa place avec le tireur qui l'a atteint et le jeu peut ainsi continuer de cette manière.

4 Quand il faut canaliser l'énergie

L'activité en pleine air permet à l'enfant de se défouler. Sur le Terrain d'Aventure, il a le droit de courir dans tous les sens, de crier, de s'exciter. Toutefois, certains jeux spontanés peuvent déraiper. Dans le feu de l'action, nous pouvons voir une forme de violence engendrée par un très grand engagement dans le jeu au détriment de quelques usagers qui ont moins de ressources pour dire leur malaise par peur de casser la dynamique.

Il se peut aussi qu'une énergie débordante soit utilisée dans des activités qui vont à l'encontre des règles de fonctionnement du Terrain d'Aventure.

Il ne s'agit là, en aucun cas, de calmer l'enfant qui a besoin de se dépenser mais de l'aider à utiliser son énergie dans un projet qui soit compatible avec les règles du lieu et dans le respect de tous.

Voici trois propositions de jeux qui défoulent, adaptés à la topographie du Terrain.

5 Source: Cahier CEMEA No 176, « Des new games et quelques autres », deuxième trimestre 1992, p. 12

6 Source: Cahier CEMEA No 176, « Des new games et quelques autres », deuxième trimestre 1992, p. 13



La place du jeu au Terrain d'Aventure

4.1 Le jeu du drapeau

Le jeu du drapeau se joue à deux équipes d'une dizaine de personnes au minimum. Les 3'000 m² du Terrain d'Aventure sont séparés en deux par le chemin qui part de l'entrée du Terrain passe à côté de la yourte et qui rejoint la barrière au bas du Terrain.

Chaque équipe a un drapeau (qu'elle a fabriqué avant par exemple) qu'elle cache sur sa partie de Terrain.

Le but du jeu est de trouver le drapeau de l'autre équipe et de le ramener dans son camp.

Le déroulement:

Lorsqu'un joueur se trouve sur le terrain opposé, il peut être touché par un adversaire. Si cela arrive, il doit retourner dans son camp avant de repartir à la recherche du drapeau. Par contre, lorsqu'il est dans son camp, c'est lui qui peut être touché par un joueur de l'équipe adverse et ainsi le forcer à retourner chez lui.

Il faut donc bien doser le nombre de joueurs qui vont à la recherche du drapeau et ceux qui restent pour stopper l'autre équipe.



4.2 Les gardiens⁷

Trois joueurs se donnent la main. Deux sont les gardiens, le troisième est le prince ou la princesse. Un quatrième doit essayer de toucher le protégé. Les gardiens doivent l'en empêcher. On peut définir s'il est permis de bousculer les gardiens. Jeu à très haute énergie, vite fatiguant, en général ne se joue pas très longtemps. Inverser les rôles.



⁷ Source, Cahier CEMEA No 226, « Cahier de jeux », deuxième trimestre 2002, p. 28



La place du jeu au Terrain d'Aventure

4.3 La cache à dix

Une personne est désignée pour compter sur un objet bien déterminé (un poteau d'une cabane, le bord d'une table...). Elle compte jusqu'à dix. Les autres joueurs ont ce temps pour aller se cacher. Ceux qui sont vus sont éliminés pour cette partie. Les autres après que la personne qui compte ait dit ne pas les voir reviennent au point de départ.

Le compteur recommence à compter mais cette fois ci jusqu'à 9. Puis le cycle recommence jusqu'à 1 ou que tous ont été vus.

Les premiers éliminés peuvent décider lequel d'entre eux compte pour la partie suivante.

5 Quand il faut revenir au calme

Plusieurs moments dans la journée, les usagers doivent pouvoir se tenir calme. Ces moments peuvent être lors de la réunion matinale sous le tipi, lors du repas de midi ou du goûter. Si l'adulte constate une grande agitation avant l'un de ces moments, il peut proposer des jeux qui tendent à calmer.

Voici quelques propositions.

5.1 Le parachute⁸

Ce jeu se joue à l'aide d'une toile de parachute (voir photo ci-contre) qui prend toute sorte de forme lorsque le groupe (minimum 10 personnes) la fait bouger.

Voici plusieurs propositions, tirée du site mis en note de bas de page, faisables par le meneur de jeu.



Animalerie: Les participants font des petites vagues à la hauteur de la taille pendant que le meneur de jeu dit à l'oreille de chacun un nom d'animal. Il est important qu'un nom apparaisse plus d'une fois. Ensuite, au signal du meneur de jeu, tous soulèvent le parachute au bout de leurs bras, et là, le meneur nomme un ou plusieurs noms d'animaux. Lorsqu'on entend son nom d'animal, on change d'endroit sous le parachute avec un autre participant ayant le même nom d'animal que nous.

Assiette: Chacun des participants répartis également autour du parachute se penche vers l'arrière afin de tendre la toile le plus possible. Peut s'avérer utile entre les différents jeux pour ramener le parachute au sol.

Autruche: Tous les participants sont placés à genou (ou debout) autour du parachute. Au signal, chacun lève le parachute en l'air en le tenant fermement, se couche (sur le ventre) par terre et rabat le parachute par dessus leur tête en prenant soin de ne pas laisser s'échapper l'air. Le parachute est tenu serré contre les oreilles. Chacun verra donc la tête des autres à l'intérieur du parachute.

8 Source: <http://membres.lycos.fr/valhoule/jpara.html>, Consulté le 14 mai 2008



La place du jeu au Terrain d'Aventure

Champignon: On tend le parachute, on le soulève au bout de ses bras et on se rapproche tous en même temps au centre (lentement).

Chat et Souris: Les participants s'assoient autour du parachute et font de petites vagues pour ainsi permettre à la souris cachée sous le parachute de se sauver lorsque le chat tente, à quatre pattes sur le parachute, de l'attraper. Le chat doit enlever ses souliers.

Montagnes: Faites un champignon (voir ci-dessus) sans tige en collant le parachute au sol et en s'assurant que l'air sortira le moins possible. Ensuite faire grimper quelques participants (sans souliers!) sur le parachute.

Montagnes russes: Faites parcourir le ballon sur la bordure du parachute en un mouvement continu. Il ne faut pas que le ballon tombe à l'extérieur du parachute.

Olé: Tendre le parachute comme une assiette et manoeuvrer de façon à ce que le ballon placé sur le parachute tombe dans le trou du milieu.

Pizza: Tendre le parachute, le lever au bout de ses bras en le faisant tourner soit à gauche et ou à droite pour ensuite le lâcher dans les airs.

Pop-corn: C'est généralement le jeu que les jeunes apprécient le plus! Faire de petites vagues et ajouter des balles de tennis sur le parachute.

Tente: Lever le parachute en l'air, passer la bordure du parachute derrière soi et s'asseoir sur la bordure. Éviter de faire sortir l'air de sous le parachute.

5.2 Le roi du silence⁹

Les joueurs sont en cercle, assis par terre. Au centre, un énorme trousseau de clés (ou autre chose qui fait du bruit) est posé par terre, sur une chaise ou, selon les versions, sur le ventre du gardien. Il y a donc un gardien, yeux fermés (bandés s'il n'y arrive pas et est d'accord), qui veille. Les joueurs, un à la fois, vont essayer de dérober le trésor, sans se faire entendre. Au moindre bruit perçu, le gardien pointe son doigt dans la direction suspectée. S'il désigne le joueur qui tente de s'approcher, alors ce dernier doit aller se rasseoir.

5.3 Land art (tableau éphémère)¹⁰

Voici une description d'une activité similaire à celle mise en référence. Le cahier CEMEA No 232 recèle toute une collection d'activités de ce type. Voici ma préférée:

Demandez aux enfants de se trouver un petit coin sur le Terrain qui leur plaît. Ensuite qu'ils délimitent une zone de la taille du tableau qu'ils veulent réaliser. Dans un deuxième temps, ils se promènent sur le Terrain pour ramasser un bon nombre d'éléments naturels qu'ils peuvent rencontrer. Finalement, ils peuvent, à l'intérieur du cadre qu'ils ont préalablement défini, disposer une partie ou tous les éléments qu'ils ont collecté pour réaliser leur tableau.

⁹ Source: Cahier CEMEA No 226, « Cahier de jeux », deuxième trimestre 2002, p. 34

¹⁰ Source: Cahier CEMEA No 232, « Activités nature pour tous », deuxième trimestre 2003, p. 25



La place du jeu au Terrain d'Aventure

6 Quand il est nécessaire de renforcer « l'esprit communautaire »

Il existe essentiellement deux moments sur le Terrain d'Aventure où les usagers sont amenés à prendre du recul et avoir une vision à moyen et long terme de l'avenir du Terrain. Il s'agit des réunions sous le tipi du matin pour planifier la journée et des Conseils de Terrain utiles pour modifier, ajouter, supprimer des règles et faire des propositions de toutes sortes pour l'avenir de leur espace de jeu.

Afin de les préparer à ces moments, il peut être nécessaire de faire quelques jeux favorisant l'esprit communautaire dans le sens où ils seront amenés à réfléchir plus loin que leurs propres envies et besoins.

Voici trois propositions de jeux.

6.1 Les matelots

Préparer une rangée de chaises (ou bancs) (solides et stables), un par participant. Elles formeront le pont du navire. Placer une chaise face au pont, il s'agira du poste du capitaine. Chaque participant se place sur une chaise. Le meneur de jeu joue le capitaine. Il est important de monter une bonne fabulation afin de permettre aux participants de trouver un sens au jeu.

Un exemple de discours peut-être:

« Mes très chers matelots, bienvenue sur ce navire. Prenez garde, l'eau sur laquelle nous flottons est infestée de requins, piranhas et même d'une pieuvre. Mais ceci n'est pas le seul danger que des braves matelots doivent affronter. Les tempêtes sur les eaux que nous allons traverser peuvent être furieuses. Le seul moyen de s'en sortir est l'apport de TOUS les matelots. Ils doivent pouvoir collaborer afin d'arriver à manoeuvrer le navire. TOUS les matelots sont indispensables, la perte de l'un d'entre nous me plongerait dans un immense chagrin et menacerait tout l'équipage. C'est pourquoi avant de faire les choses vite, il faut s'assurer que personne ne tombe à l'eau. Afin de vous entraîner, je vais vous demander de vous aligner selon... »

Vous pouvez demander de s'aligner:

du plus petit au plus grand,

dans l'ordre des jours ou mois de naissance (éviter les années pour ne pas mettre mal à l'aise les plus jeunes et plus âgés).

Par la couleur des yeux

Par la couleur préférée

...

Après quelques déplacements sur les chaises, remercier les matelots pour leur dévouement et les assurer de leur réussite dans les épreuves nécessaires pour s'engager en mer.



La place du jeu au Terrain d'Aventure

6.2 L'iceberg¹¹

L'iceberg est un morceau de glace, représenté par une corde posée en cercle à terre. Les joueurs sont des pingouins qui adorent folâtrer au soleil, mais dont le seul abri fond à vue d'oeil (au rythme d'une musique par exemple). Quand la musique s'arrête, les pingouins doivent se retrouver sur la glace, sans en laisser un seul dans l'eau. La corde rétrécit à chaque arrêt de la musique. Quelles stratégies le groupe va-t-il faire émerger de sa créativité?

6.3 Des chansons¹²

Il est certain que de chanter ensemble créer un sentiment d'appartenance, de cohésion de groupe. La proposition est d'utiliser le répertoire quasi infini que le groupe d'enfant possède déjà. Posez leur simplement la question quelle chanson connaissez-vous et c'est parti. Celle qui fait l'unanimité sera apprise par les autres afin que tous participent. Il va sans dire que les ressources de l'adulte sont les bienvenues.

Pour plusieurs propositions de chansons et d'activités autour de ses dernières, vous pouvez consulter le Cahier CEMEA No 234 qui traite de ce sujet.

7 Tableau synoptique des jeux contenus dans ce fascicule

Nom	Nb Joueur	Physique	Type	Durée (min)	Page	Chapitre
Charret	2	Non	Réflexion	~15	4	2.1
Tigres et Chèvres	2	Non	Réflexion	~15	4	2.2
L'awalé	2	Non	Réflexion	~15	5	2.3
Le Uno	2 à 12	Non	Carte	5 à 30	6	3.1
Éléphant palmier...	5 à 30	Non	Réflexe	~20	7	3.2
Flipper humain	5 à 30	~	Action / balle	~20 / partie	7	3.3
Le jeu du drapeau	20 à 60	Oui	Stratégies	30 à 45	8	4.1
Les gardiens	4	Oui	Physique	5 à 10	8	4.2
La cache à dix	dès 5	Oui	Cache-cache	15 / partie	9	4.3
Le parachute	8 à 30	Non	Coopératif	30 à 45	9	5.1
Le roi du silence	5 à 20	Non	Habilité	20	10	5.2
Land art	5 à 20	Non	Nature	45	10	5.3
Les matelots	5 à 20	Non	Coopératif	15	11	6.1
L'iceberg	5 à 60	Non	Coopératif	20	12	6.2
Des chansons	5 à 60	Non	Chant	5 à 60	12	6.3

11 Source: Cahier CEMEA No 226, « Cahier de jeux », deuxième trimestre 2002, p.31

12 Ressources: Cahier CEMEA No 234, « Chanter, créer et jouer en musique », quatrième trimestre 2003