

CONSTRUIRE ET ANIMER UN GRAND JEU



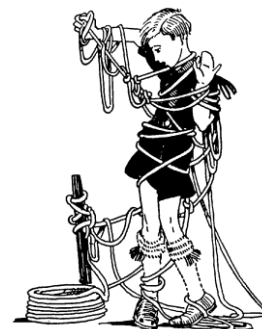
Pour le we prochain c'est à ton tour d'organiser le jeu pour l'unité mais tu ne sais pas par où commencer ? Tu sais comment organiser un jeu mais tu as besoin de nouvelles idées car tu en as marre du poule-renard-vipère ?

Alors cet article est pour toi !

LA METHODE : LE CREIRA OU CRAIRA

Cette méthode te permet d'organiser un jeu ou une activité en n'oubliant aucun élément important.

- **Cadre** : Définition des limites du terrain et du temps de l'activité. Les scouts doivent savoir combien de temps dure le jeu, quelle est la durée de chaque manche. Ils doivent connaître les limites du terrain, celles des camps...
- **Règles** : Mettre par écrit les règles du jeu. Elles doivent être claires, précises et doivent être comprises par les joueurs avant de lancer le jeu. Si possible, elles ne doivent pas être modifiées pendant le jeu, mais il est préférable de les adapter si elles ne sont pas applicables.
- **Equipes (Associations)** : Combien de joueurs, combien d'équipes ? N'oublie pas de prévoir leur formation de façon à ce qu'elles soient équilibrées, même si ce sont les scouts qui les créent. Attention à Arthur the King qui est toujours choisi en dernier, parce qu'il est trop nul au foot.
- **Imaginaire** : Donne une cohérence aux activités, motive les joueurs. C'est la base d'un jeu réussi. Ne plaque pas un imaginaire sur un jeu mais crée des règles, dans le cadre de l'imaginaire.
- **Rôles** : Qu'il s'agisse d'arbitrer, de jouer ou d'animer, mais aussi de lancer, ou de conclure, chacun sa place. Cette étape est vraiment importante ! Chaque chef, chaque scout doit avoir sa place et un rôle actif dans le jeu quel que soit sa capacité physique, les « intellos » comme les « gros bourrins ». Reviens aussi à l'imaginaire, faut-il des costumes, etc.
- **Action** : Détermine le déroulement de l'activité. Y aura-t-il des temps morts, le rythme du jeu est-il adapté à la forme physique du scout, doit-on prévoir des camps pour que les scouts se reposent, au risque qu'ils y restent des heures ? Il faut aussi penser au lancement et la conclusion du jeu.



Le CREIRA sur La Toile Scoute : <https://www.latoilescoute.net/le-creira-ou-craira>

D'autres utilisent l'acronyme SIMPLE : <https://www.latoilescoute.net/simple-le-maitre-mot-des-jeux>

UN SCENARIO ORIGINAL

Il est très important que le scénario, l'imaginaire du jeu tienne la route !

Pour trouver des **histoires originales** tu peux t'inspirer d'un film, d'un roman, d'une BD.... ce qui permet d'avoir un début, une fin et des rebondissements ! Dans ce cas, les questions à se poser sont :

- **Qu'est-ce qu'on en prend** : personnages ? actions ? cadre (décors, lieu, époque) ?
- **Quel est le but ?**
- **Comment transforme-t-on, adapte-t-on ?**

Et si tu veux que tes jeunes rentrent dans ton imaginaire, il faut que tu sois toi-même à fond dedans. Propose leur aussi un objectif. C'est aussi ça qui donne un sens aux actions réalisées.



QUELQUES PISTES POUR TROUVER DES SCENARIOS

- Trouver ou retrouver quelqu'un ou quelque chose
Découvrir où se cache l'adjoint du bourgmestre qui nous a promis de nous donner une carte d'accès à la piscine. Retrouver la paire de boucles d'oreilles en saphir de Férao qu'une pie a emportées ce matin.
- Trouver et se rendre sur un lieu.
Découvrir où se trouve la fabrique artisanale de sirop de Liège car on est tombé à court au petit déjeuner.
- Convaincre quelqu'un
Montrer aux Korrigans (qui détestent les scouts) que nous sommes des gens bien et que nous savons faire plein de choses (et que les petits Korrigans peuvent venir chez nous).
- Protéger quelqu'un ou quelque chose
Ramener le petit poussin perdu chez ses parents, sain et sauf, évidemment.
 - o Fabriquer, réaliser quelque chose (pour l'offrir, l'avoir plus tard, sauver l'humanité).
 - o Construire une cabane où l'on pourra vivre les *Messages au peuple libre* ou les *Promesses*.
 - o Découvrir la manière et les éléments pour réaliser le gâteau d'anniversaire de Panda.
 - o Fabriquer un vaisseau pour pouvoir explorer d'autres planètes.
- Comprendre quelque chose, le pourquoi d'un événement...
 - o On voudrait savoir pourquoi l'eau tourne à l'envers dans les lavabos de l'hémisphère sud.
 - o On voudrait comprendre pourquoi le duc de Jolville a décidé du jour au lendemain de devenir cordonnier et d'abandonner son château.
- Jouer un rôle, tout simplement (et voir ce qu'il va advenir, le jeu se construisant petit à petit en fonction des rôles de chacun ; il s'agit alors d'un **jeu de rôles**).

QUELQUES PISTES QUAND ON N'A PAS D'IDÉES

- Et si on racontait l'histoire de ce point bleu, de cette boîte à lunettes, de ce parapluie, de cette cloche ?
Exemple : Cette cloche, c'est l'ancienne cloche de l'école Saint Clovis à Gingelom, école où monsieur Victor, le coiffeur, a fait ses études en même temps qu'un certain Vandestinkevoet, actuellement inventeur de renom en panne d'imagination ; heureusement, la cloche de l'école a toujours été le signe de ralliement des anciens élèves quand ils veulent faire appel à l'aide de leurs condisciples...
- Jouer aux dominos (utiliser des dominos avec images !), puis raconter une histoire en suivant les pièces.
- Ouvrir le dictionnaire et construire une histoire autour de trois mots pris au hasard. Exemple : Les mots "horreur", "marchandise" et "siphon" deviennent l'histoire d'un grossiste en siphons qui constate avec horreur qu'on lui a livré de la marchandise rose et non bleue !
- Décrire le monde des humains comme si on était un martien.
Exemple : Une photocopieuse serait, aux yeux des martiens, une machine à capturer la mémoire. Sous prétexte d'une invitation à un séminaire, ils rassemblent tous les savants du monde sur une île avec l'intention de photocopier leur cerveau... Que faire ?
- Réaliser un cadavre exquis (quelqu'un écrit un sujet, on plie la feuille pour cacher le sujet et quelqu'un d'autre écrit un verbe puis plie la feuille etc.).
Exemple : La banane/fatiguée/a maquillé/Hannah Montana/parce qu'il faisait froid, deviennent l'histoire d'un type malchanceux (répondant au surnom de "banane crevée", vu sa coiffure un peu raplapla) qui a décidé de devenir célèbre en sauvant toutes les petites filles qui attrapent froid à force de s'habiller mini comme leur idole Hannah.

Article sur les activités et les animations des Scouts Belges :

<http://www.lesscouts.be/animer/activites-et-animation/jeux/>

DES IDÉES DE LANCEMENT DE JEU

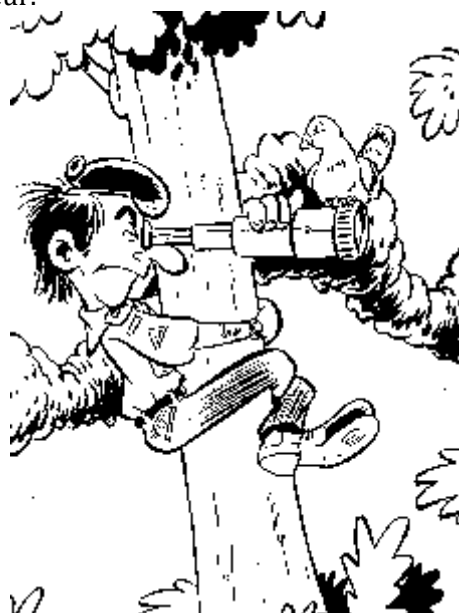
- un témoin vient raconter l'incroyable événement
- un appel sur le GSM d'un scout et tout commence
- une K7 vidéo apparemment sans histoire s'interrompt tout à coup
- une lettre reçue pendant la semaine demande d'amener un objet précis
- un message trouvé alors qu'on rangeait le local
- un graffiti à la craie sur la porte, une affiche placardée
- un appel au loin
- un objet connu de tous a disparu un personnage vient expliquer son problème
- une invitation nous est remise par un passant anonyme
- un article dans le journal
- une K7 audio avec la mention " à écouter d'urgence "...



LES GRANDES CATEGORIES DE JEUX

Voici les différents types de jeux communément pratiqués par les différentes unités de scoutisme.

- **Jeu de balle** : classique mais efficace. On y trouve le foot, le basket, le handball, mais aussi la balle au prisonnier, le rugby, la thèque (jeu traditionnel suédois qui équivaut au base-ball mais en plus simple), etc ...
- **Jeu de l'oie** : les scouts progressent sur le jeu de l'oie. A une case correspond un numéro. A un numéro correspond une question qui est en possession d'un des chefs. Il faut répondre à la question pour pouvoir progresser dans le jeu. On peut compliquer le jeu en cachant les numéros un peu partout sur le terrain. Les scouts doivent alors le ramener pour répondre à la question.
- **Rallye** : c'est une série d'épreuves réparties tout au long d'un parcours. Les épreuves peuvent être sportives comme intellectuelles.
- **Approche** : On dissémine des bouts de tissus dans la broussaille. Les scouts doivent les récupérer sans se faire par les guetteurs. S'il est repéré, il remplace le guetteur. Sur le même principe existe la gamelle : quand les scouts se font repérer, ils sont fait prisonnier. Il faut taper dans la gamelle sans se faire nommer par le guetteur pour libérer les prisonniers et prendre la place du guetteur.
- **Jeu de cartes** : hormis à la belote ou au tarot, les jeux de cartes peuvent servir comme moyen de prise. On donne une valeur à chaque carte. La carte 100 mange la carte 50 qui mange la carte 10 qui mange la carte 1 qui est la seule qui peut manger la carte 100. Le but est de manger toutes les cartes de l'équipe adverse.
- **Jeu de piste** : le but est de suivre une piste signalée par des balises (laine, flèches en bois, craies, cailloux ...) et de trouver des trésors ou des messages codés.
- **Prise** : Chaque scout possède une vie dans le dos (bout de tissus) qu'il doit défendre. On peut associer ce jeu à une prise de trésor dans le camp adverse.
- **Orientation** : il s'agit de se rendre en un lieu précis (trésor...) grâce à des données topographiques.



Les différents types de jeu sur La toile scout : <https://www.latoilescoute.net/differents-types-de-jeux>

IDEES DE JEUX

Quelques idées de petits jeux chez les Scouts Belges

<http://www.lesscouts.be/animer/activites-et-animation/jeux/quelques-idees-de-petits-jeux/>

Idées de jeux pour les 12-18 ans

<http://www.lesscouts.be/animer/le12-18/activites-et-camps/idees-de-jeux/>

Pleins d'idées de jeux sur la Toile scout

<https://www.latoilescoute.net/-jeux-scouts->

Techniques pour organiser un jeu de piste

<http://www.lesscouts.be/animer/activites-et-animation/jeux/les-jeux-de-piste/>

Différentes idées de prises

<http://www.lesscouts.be/animer/activites-et-animation/jeux/les-prises/>

Techniques pour former des équipes

<http://www.lesscouts.be/animer/activites-et-animation/jeux/former-des-equipes/>

Quelques livrets pdf concoctés par les scouts belges

- Pour construire des grands jeux : [http://www.lesscouts.be/telecharger/toutes-les-rubriques/?tx_lsgrenier_pi2\[fichier_id\]=2723&cHash=b97cc8ba1c3efa7277d3c6dde4e32fb6](http://www.lesscouts.be/telecharger/toutes-les-rubriques/?tx_lsgrenier_pi2[fichier_id]=2723&cHash=b97cc8ba1c3efa7277d3c6dde4e32fb6)
- Pour les activités extérieures : [http://www.lesscouts.be/telecharger/toutes-les-rubriques/?tx_lsgrenier_pi2\[fichier_id\]=747&cHash=d4acd92ef7db604637b509adcef02dff](http://www.lesscouts.be/telecharger/toutes-les-rubriques/?tx_lsgrenier_pi2[fichier_id]=747&cHash=d4acd92ef7db604637b509adcef02dff)

