

Les
Grands
Jeux

le grand jeu ?

Pourquoi un grand jeu ?

Le grand jeu est un moment particulier dans un séjour aussi bien pour les enfants que pour l'équipe pédagogique. Il fait appel à l'imaginaire des enfants et favorise la découverte. Il développe des notions de solidarité et d'esprit d'équipe. Il permet également de responsabiliser et de confronter l'enfant aux règles d'une manière ludique. Le grand jeu lorsqu'il est bien mené reste un temps fort du séjour.

Le grand jeu se distingue par plusieurs points :

Une préparation plus longue et minutieuse que des jeux classiques

Le grand jeu doit être préparé dans ces moindres détails, ce qui demande de la part des animateurs une grande coordination. Ces préparations sont longues (plusieurs heures ou jours) et nécessitent généralement un minimum de matériels (maquillage, tissus, papier, crayons, ballons, sono, etc...). En bref, il faut savoir gérer son temps et s'organiser !

Le temps du jeu

Un grand jeu dure plus longtemps, d'une heure à la journée voir la semaine parfois.

Le nombre de participant

Le nombre de participant est beaucoup plus élevé (de 20 à 150 par exemple). Ce nombre varie aussi en fonction du type de grand jeu choisi.

Le nombre d'animateur

Le nombre d'animateur est aussi plus élevé dans l'organisation et la menée des grands jeux. Cela signifie une entente et une répartition des tâches équilibrées dans l'équipe. Le rôle de chacun lors de la menée doit être préalablement défini (c'est un travail d'équipe !). Une bonne coordination fait un jeu plus réussi mais surtout plus sécurisé.

Le lieu

Les lieux doivent avant tout être repéré et sécurisé. Le lieu est important car il a généralement une influence sur la fabulation mise en place pour le jeu. La découverte du lieu peut aussi être l'objet du grand jeu.

Le fonctionnement

- Les règles sont claires et simples.
- Une sensibilisation est nécessaire. Elle peut être faite par divers moyens ludiques (des petits jeux, des messages, des invitations, des affiches...).
- Il existe une fabulation, une mise en scène.
- Il y a un meneur qui organise le déroulement du jeu (très souvent).
- Le grand jeu a une fin ; il se termine généralement par un regroupement où les enfants atteignent la finalité du jeu.
- Il respecte la courbe d'intensité d'une activité et est adapté aux enfants.
- Tous les enfants doivent être acteur du jeu.

Quelques types de grands jeux

Les jeux de l'oie, permettent aux enfants de découvrir plusieurs activités et fait appel au hasard.

Les jeux de pistes, favorisent la découverte un lieu et permet de se repérer dans l'espace.

Les jeux de rallyes, permettent aux enfants de pratiquer des activités liées à un thème donné.

Les jeux d'expression, développent la créativité et l'expression.

Les jeux de stratégies, favorisent l'esprit d'équipe et l'organisation.

La peste	
Âge	Tout âge
Effectifs	A partir de 10
Intensité	Forte
Lieu	Extérieur
Durée	10 minutes à 1 heure
Matériel	Aucun (sauf si on veut se déguiser)
Intérêt	Ludique
Déroulement	C'est le contraire d'un cache-cache où tout le monde se cache et où il y en a un qui colle. Dans ce jeu c'est très simple, tout le monde cherche une personne qui s'est caché ! Une fois qu'un enfant a trouvé celui qui se cachait il doit se cacher avec lui dans sa planque. Le perdant est celui qui se retrouve tout seul à chercher tout le monde ! j'ai fait ce jeu avec une trentaine d'enfants âges confondus avec 4 hectares de terrain c'était génial..
Variante	
Grand jeu proposé par cOcci08 / consultable sur www.pratiquesdanimas.com	

Jeu de piste photos	
Âge	A partir de 5 ans
Effectifs	De 10 à 40
Intensité	Sportif
Lieu	Extérieur
Durée	45 à 90 minutes
Matériel	Photos
Intérêt	Réflexion, esprit d'équipe, apprendre à se repérer.
Déroulement	3 équipes ou plus. Les animateurs auront au préalable pris des photos de certains détails du terrain de jeu. Celui-ci peut-être varié, comme un village, un quartier, un terrain naturel... Les animateurs placent ensuite les photos selon le déroulement souhaité. Avec chaque photo, les animateurs auront écrit l'indice pour trouver le lieu (et donc la photo) suivant. Un animateur par équipe ou si le lieu est sécurisé et les enfants assez grands, laisser les équipes seules. Ainsi par exemple la première équipe arrive devant la première photo qui représente une porte, à côté sont inscrits des indices tels que : " Cet endroit est fréquenté par des chevaux ". Les enfants doivent trouver de quel endroit il s'agit puis ensuite aller vers ce nouveau lieu. Là près de la fameuse porte se trouve une autre photo et ainsi de suite.
Variante	Vous pouvez également mettre des devinettes, des questions de connaissances, des épreuves sportives à réaliser, avec les photos.
consultable sur www.pratiquesdanim.com	

Le Quizz	
Âge	A partir de 7 ans
Effectifs	De 10 à 20
Intensité	Moyenne
Lieu	Intérieur ou extérieur
Durée	1h30
Matériel	Micro, dé de couleur, crépon, déguisement pour animateur, grande feuille, stylo, poste de musique
Intérêt	Éducatif et amusant
Déroulement	3 ou 4 équipes? les animateurs se mettent dans la peau d'un animateur TV, d'un DJ, d'un cameraman... Les équipes choisissent un nom d'équipe qu'on inscrira sur un panneau. Chaque équipe lance le dé, suivant la couleur sur laquelle ils tomberont, il y aura un thème (musique, sport, culture générale, Europe...) et ils devront répondre à la question pour remporter le point définit par l'équipe d'animation. Lorsque l'équipe tombe sur le thème musique, leur faire écouter un morceau et ils devront deviner le titre. Pour faire une pause sans en faire une faite place à la publicité ou les animateur ou enfants auront préparé des imitations de pub ou créer l'une d'entre elles. Les animateur devront etre déguisés pour faire vrai et mettre les enfants dans le jeu. Les enfants ont beaucoup appréciés ce jeu-là...

Sagamore	
Âge	A partir de 5 ans
Effectifs	De 20 à 50
Intensité	Forte
Lieu	Extérieur, lieu boisé
Durée	1h à 2h
Matériel	Papiers préparés à l'avance
Intérêt	Stratégie, ludique, esprit d'équipe
Déroulement	Il faut répartir les enfants en deux équipes. Chaque équipe à un camp pour s'y réfugier. Dans chaque équipe, les enfants auront un papier avec un rang. les différents rangs, par équipe, sont: 1 colonel, 2 lieutenants, 2 agents secrets, 1 sagamore et le reste des petits soldats. Le but de chaque équipe est de trouver LE sagamore. Cependant, les enfants ne peuvent pas capturer les ennemis par hasard: le colonel peut attraper uniquement les soldats, les lieutenants peuvent attraper les soldats, les soldats attrapent le sagamore, et les agents secrets attrapent tout le monde afin de chercher qui est le sagamore. Le rôle des agents secrets est simplement d'informer les soldats afin qu'ils attrapent LE Sagamore. Si un soldat est attrapé, il doit aller dans le camp de l'équipe adverse en attendant de se faire délivrer par le colonel ou un des lieutenants de son équipe. Ma partie est terminée une fois le sagamore de l'équipe adverse est trouvé

Mille bornes Géant	
Age	A partir de 6 ans
Effectifs	A partir de 20
Intensité	Forte
Lieu	Intérieur
Durée	60 à 120 minutes
Matériel	Cartes à jouer, jeux de société
Intérêt	Developpe la stratégie
Déroulement	LE BUT DU JEU: ETRE LES PREMIERS SUR LA LIGNE D'ARRIVER. Pour cela, il faut remporter les duels contre les autres équipes afin de gagner les jetons qui permettent d'acheter des feux rouges, feux verts, roues crevées, etc. qui ralentiront les équipes adverses Il y a un meneur qui détient les boîtes vides de chaque équipe. Tout au long du jeu celui-ci y déposera des jetons remportés par les joueurs lors des différents duels et c'est à lui qu'il faut s'adresser pour acheter des cartes (feux vert, 10 km...) pour ralentir les autres ou faire avancer la sienne. On repart les enfants par équipes selon le nombre de participants. On installe des petits jeux où l'on s'affronte 1 contre 1 (type Memory, bataille...) dans le ou les lieux où se déroule le grand jeu. Au top du meneur, les duels commencent les joueurs vont où ils souhaitent. Lorsque les enfants s'affrontent et terminent le petit jeu les deux (gagnant et perdant) se présentent devant le meneur : celui qui a gagné à un point (matérialisé par un jeton) qui est déposé dans la boîte de son équipe et ainsi de suite. Lorsqu'ils le souhaitent ils peuvent acheter les cartes. C'est au meneur de déterminer les tarifs (ex: 3 jetons achètent un feu rouge, 5 jetons achètent des Km...) Le jeu s'arrête dès qu'une équipe à franchie la ligne d'arrivée.