

**Définition ( selon Larousse )**

- **Le jeu est une activité spontanée et désintéressée comportant une règle librement choisie à observer ou un obstacle délibérément posé à surmonter.**

**Définition ( selon Baden-Powell )**

- **Le jeu est le premier grand éducateur...**

## **INTRO**

Les jeunes recherchent des occasions de s'évader de leur milieu habituel pour évoluer dans un univers particulier qui leur est propre. Là, ils peuvent s'adonner à des activités spécifiques et vivre des aventures hors de l'ordinaire.

Pour satisfaire ces besoins, on propose le JEU. Celui-ci est l'activité naturelle des jeunes. Ils s'y consacrent pleinement de toute leur force et avec un enthousiasme sans limite.

- L'enfant n'est naturel que dans le jeu. Hors du jeu, il devient artificiel.
- Il vous est sûrement déjà arrivé qu'un enfant, à qui vous demandiez ce qu'il faisait, vous réponde candidement: **rien... je joue !**

Le grand jeu est un moyen d'apprentissage de la vie avec ses déceptions, ses bons moments, ses compétitions, ses luttes et ses ruses. Cela peut être aussi une réponse aux besoins fondamentaux de chacun: physiques, affectifs, sociaux, de sécurité, de prestige, de valorisation, etc.

## **LE JEU**

- *donne la possibilité d'agir par lui-même,*
- *donne la possibilité de remplir des missions, de se sentir responsable,*
- *donne une occasion de se mesurer à lui-même, aux autres et à des choses,*
- *fait ressortir ce qui bouillonne dans l'enfant ( il n'est pas amateur de sermons, il veut de l'action).*

Pour jouer avec succès avec des enfants, il faut regarder le jeu avec leurs yeux et essayer de rallumer en notre coeur endormi les émotions de notre propre enfance. Souvenez-vous du simple pommier qui devient tour d'observation pour voir l'ennemi qui approche... de la boîte de carton qui devient le char d'assaut invincible ou le fort inaccessible... du petit cap derrière la maison qui devient l'Everest ou le Mont Ste-Anne... etc.

## **SECRET DE LA RÉUSSITE**

Les deux qualités principales pour réussir un grand jeu sont L'IMAGINATION et LE TEMPS.

En effet, les données élémentaires pour organiser un grand jeu demeurant à toutes fins pratiques presque toujours les mêmes, il est essentiel de METTRE BEAUCOUP DE TEMPS pour préparer un grand jeu qui bien souvent va se dérouler en moins de temps qu'il n'a fallu pour le préparer et surtout FAIRE PREUVE DE BEAUCOUP D'IMAGINATION pour innover, utiliser tous les moyens mis à notre disposition.

Voici sûrement les 4 éléments principaux de réussite du grand jeu:

- le temps
- l'imagination
- un esprit jeune
- la connaissance de nos jeunes

Pour ce faire, il faut prévoir tous les détails du grand jeu. Quelques règles indispensables:

- Ayez toujours votre carnet de jeux à la portée de la main ( tout peut nous proposer un grand jeu... il faut le noter dès qu'on y pense ),
- Sachez prévoir et planifier,
- Choisissez à bon escient tous les éléments,
- Équilibrez votre programme,
- Prévoyez tous les détails.

En fonction de nos objectifs et en faisant preuve d'imagination, on arrive à faire le grand jeu. Les GRANDS JEUX, par comparaison aux petits jeux, SONT DES OCCASIONS...

- de répondre à ses besoins d'aventure ( thème ).
- de mettre en pratique une chose déjà acquise.
- de mettre en valeur ses qualités physiques.
- de développer son esprit d'initiative et de débrouillardise.
- de prendre des décisions et des responsabilités à sa mesure.

Comment organiser un grand jeu ?

Un bon thème et quelques règles permettent d'organiser un grand jeu "honorable", mais ce n'est pas suffisant pour le réussir, pour créer l'aventure qui emballera vos jeunes et leur sera fructueuse. Voici quelques éléments importants et dont vous devez tenir compte pour en favoriser la réussite:

- Un but à atteindre - pour les adultes, et une aventure à vivre - pour les jeunes,
- Une connaissance adéquate du terrain (ce qui n'empêche pas la découverte d'un nouveau milieu),
- Une utilisation judicieuse d'accessoires (se poser des questions et y apporter des réponses),
- Un arbitrage juste et équitable pour tous/tes,
- Des règles très précises: limites du terrain, durée du jeu, identification de chaque camp, méthode de capture claire, signaux de jeu clairs, sécurité, décompte des points...
- La proclamation des résultats (lorsqu'il y en a),
- Une présentation du jeu (thème) percutante, originale (se servir de l'actualité et de la réalité des jeunes)

Un mot clé **SIMPLE** à retenir pour réussir:

- **S**\_ignaux: préciser les directives, les commandements, le début et la fin du jeu.
- **I**ndividualité: permettre au jeune d'agir par lui-même, avoir sa part d'activité, remplir une mission.
- **M**\_éthode: règles claires et précises.
- **P**\_aix: justice pour tous, ex.: points, chances équilibrées entre les équipes, franc jeu de la part de chacun.
- **L**\_imites: terrain bien connu de tous, ce qui peut même impliquer que nous le reconnaissons à l'avance.
- **E**\_ducation: une valeur éducative (objectif à fixer).

*La NATURE, un lieu privilégié de grands jeux... car elle est école de vie et source de défis. Mais la nature n'est pas faite que d'arbres !*

## CONCLUSION

Que conclure de ce qui précède ?

Rien d'autre que ce qui est écrit. En effet, toutes les énoncées qui y sont faites ont été vérifiées mille et une fois par la pratique de plusieurs grands jeux, par plusieurs personnes. Les jeunes, filles ou garçons, de 7 à 17 ans - *et même plus* - joueront le jeu si le jeu leur semble être un jeu dans le sens propre du terme et à leur mesure, sinon l'effort sera vain...

Et soyez convaincu de ce qui suit :

Tout le monde est capable d'organiser un grand jeu, il s'agit simplement de le VOULOIR, de faire preuve d'IMAGINATION et surtout d'y METTRE LE TEMPS.

Pour terminer :

Les jeunes seront les grands gagnants de toute cette énergie mise à leur service puisqu'ils grandiront de tous ces GRANDS JEUX qui seront véritablement plus que de simples jeux...

### **Jeux de débrouillardise:**

- techniques,
- course de chars,
- guerre de feux,
- secourisme...

### **Jeux de pistes, d'écoute, d'observation:**

- plâtre de pistes d'animaux,
- objets illicites,

- espionnage (stalking),
- course aux trésors...

**Jeux d'étude de la nature:**

- course aux plantes,
- fabrication de tisane,
- carte écologique,
- herbier...

**Jeux d'approche:**

- prise de fortins,
- la guerre du feu,
- prise de foulards...

**Jeux d'Orientation:**

- carte topographique,
- courses d'orientation,

**Gymkhana (rallye d'épreuves techniques).**

**Jeux aquatiques.**

**Jeux à la noirceur (coucher du jour):**

*Il ne faut pas comprendre ici les jeux de nuit ou, pire encore, les jeux apeurants... En effet, les jeunes ont assez d'imagination pour créer leurs propres craintes...*