

LES LIVRETS PRATIQUES

#4

MENER UN JEU



LES LIVRETS PRATIQUES #5 – OCTOBRE 2024
ÉCRITURE COLLECTIVE

"Si tu veux les connaître vite, fais-les jouer. Si tu veux leur apprendre à vivre, laisse les livres de côté. Fais-les jouer. Si tu veux qu'ils prennent goût au travail, ne les lie pas à l'établi. Fais-les jouer. Si tu veux faire ton métier, fais-les jouer, jouer, jouer."

Fernand Deligny dans Graine de Crapule

Pourquoi ce livret?

L'activité comme la posture ou l'aménagement est une des clés en éducation. Elle permet de créer des espaces où nos compétences sociales, affectives, expressives, physiques, intellectuelles sont mises en jeu, ce qui leur permet de se développer. Par exemple si je passe des heures à lancer et à rattraper une balle, alors il y a de fortes chances que mes compétences dans le lancer et la saisie d'objets aient augmenté.

C'est pourquoi, mener une activité ou un jeu (l'un comme l'autre seront utilisés de manière équivalente dans la suite du texte) implique la prise en compte de nombreux éléments.

De plus, nous considérons qu'il existe un vrai lien entre la vie quotidienne et les moments d'activités. Le cadre que l'on met dans un jeu et la manière dont on le régule, peuvent être comparés au cadre global du séjour, dans une moindre mesure. Les conseils donnés pour mener une activité peuvent bien souvent être utilisés également pour d'autres moments où il faudra faire passer des règles ou des consignes à un groupe. C'est également pour cela que nous utiliserons parfois des exemples de la vie quotidienne à l'intérieur même de ce livret.

Aussi, nous avons fait le choix, de ne pas parler des menées d'activités manuelles, bien que certains conseils peuvent bien-sûr être appliqués. La menée d'activité manuelle est une menée spécifique qui nécessiterait un livret entier.

Ce livret a pour objectif de se concentrer, uniquement sur le temps de la menée, c'est pourquoi il ne rentrera pas en profondeur dans la préparation de l'activité. Mais un petit rappel ne fait pas de mal, alors voici une liste des éléments à prendre en compte avant de mener un jeu :

- Avoir choisi son jeu en fonction des capacités supposées du groupe et des individu·es qui le composent afin que tout·es les participant·es puissent participer au jeu
- Déterminer un terrain adapté au jeu et aux joueur·euses
- Préparer le matériel afin d'avoir son attention de meuneur·euse portée uniquement sur la menée de son activité.
- Relire les règles du jeu et se faire un pense-bête des « à ne pas oublier » : il n'y a pas de honte à lire son bout de papier pour être sûr de n'avoir rien oublié.

Sommaire

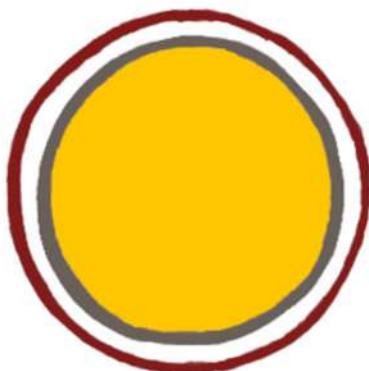
POURQUOI CE LIVRET-----	3
SOMMAIRE-----	4
CONCEPTS UTILES POUR LA MENÉE-----	5
Consignes et nodules-----	5
Arbitrage-----	8
ASTUCES DE MENÉE-----	10
Amener les règles progressivement-----	10
Constituer les équipes-----	12
Mener à plusieurs-----	17
Positionnement dans l'espace-----	18
Arbitrer les transgressions de cadre-----	24
DOIT-ON PARTICIPER AU JEU ? -----	26
OUVERTURE-----	28
ANNEXES-----	29

1 | Concepts utiles pour la menée



Consignes et noudles

Vivre un jeu, c'est vivre un contrat social favorisant et limitant certains comportements. Les consignes données en début de jeu vont donc créer un espace que les joueur·euses vont pouvoir explorer. Nous appellerons par la suite cet espace **zone de permission**. Mais, nous le verrons, c'est bien l'arbitrage qui, dans les faits, limitera l'espace de jeu.



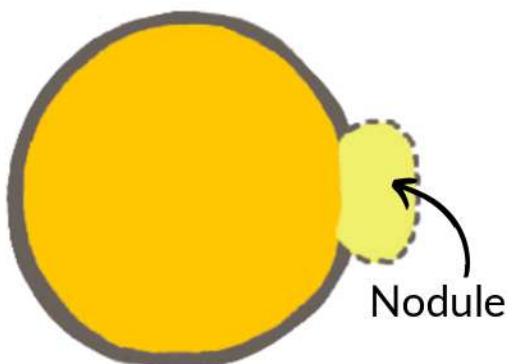
Zone de permission
Consignes
Limite d'arbitrage

On peut donc schématiser le contrat social du jeu comme ci-dessus. Si la réalité n'est pas aussi lisse, ceci en sera la schématisation admise. Chaque joueur·euse aura son interprétation des consignes. Certaines prendront comme zone de permission ce qui a clairement été permis (règles explicites), alors que d'autres considéreront comme permis tout ce qui n'a pas été interdit (règles implicites). D'où l'importance de l'arbitrage pour trancher entre interprétations des consignes et cadres.

Imaginons le jeu suivant :

On joue sur un terrain de foot. Deux équipes s'affrontent en essayant de faire passer un ballon dans le but adverse. À chaque but, la balle est rendue à l'équipe adverse en milieu de terrain. Il est interdit de bousculer un membre de l'équipe adverse. Quand une équipe fait sortir le ballon des limites, la balle est rendue à l'équipe adverse. Les joueur·euses n'ont pas le droit de toucher la balle avec leur membre supérieur à l'exception d'un·e joueur·euse le gardien ou la gardienne.

On le voit, ce jeu ressemble beaucoup au football. Mais la consigne donnée crée une faille. Avec ces consignes-là, rien n'empêche un·e gardien·ne de prendre la balle à la main pour traverser le terrain et mettre un but. Ici, cette joueuse astucieuse explorera une partie dissimulée de la zone de permission afin de permettre à son équipe de prendre l'ascendant. Cette joueur·euse, contrairement aux autres sort de la règle imaginée (« on joue au foot ») et colle à la règle explicitée (« Les joueur·euses n'ont pas le droit de toucher la balle avec leurs membres supérieurs à l'exception d'un·e joueur·euse le gardien »).



Consignes



Consignes explicites



Consignes implicites



Règle imaginée

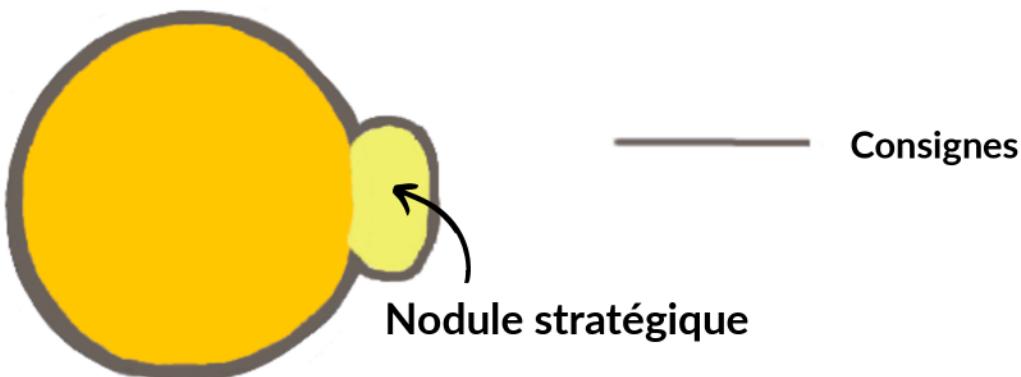


Zone de permission

Oublier de spécifier une règle (dans notre exemple : préciser que le gardien ne peut prendre la balle à la main que dans une certaine zone) va créer des nodules. Ces nodules une fois exploités rendent caduque l'équilibre du jeu. C'est pourquoi on parle dans ces cas de **nodules déséquilibrants**. N'oublions pas qu'un·e joueur·euse exploitant un nodule ne triche pas. Iel joue simplement sur la règle. De nombreux jeux comportent des nodules dans leurs règles, mais à l'inverse du nodule déséquilibrant, ceux-ci sont pensés et intégrés dans l'équilibre du jeu. Ils confèrent une certaine profondeur, on parlera à ce moment de **nodules créatifs**.

Par exemple dans le jeu du journal musical : chaque joueur·euse se promène en binôme dans l'espace avec un journal. Lorsqu'il y a de la musique, les joueur·euses déambulent dans l'espace. Lorsque la musique s'arrête, chaque binôme met son bout de journal par terre, et ils doivent être en capacité de tenir sur le journal au minimum 3 secondes sans toucher le sol. À chaque nouvelle partie, la meuneu·euse du jeu donne une nouvelle consigne, par exemple : couper votre journal en deux. Dans cette consigne rien oblige les joueur·euses à couper leur journal en deux bouts égaux. Couper un tout petit bout de journal et le donner au meneur est une technique pour éviter de perdre. Ce jeu joue principalement autour des nodules créatifs et la manière d'interpréter les consignes pour donner le moins de journal possible.

De plus, on le voit dans cet exemple : révéler trop rapidement des nodules créatifs fera perdre une partie de l'intérêt du jeu et risque de frustrer des joueurs·euses qui voient leur stratégie révélée au grand jour avant même d'avoir pu les utiliser pour prendre l'avantage. Ce serait comme donner un indice grossier dans l'exposé d'une énigme.



Mais attention, même s'il existe des nodules pensés et équilibrants, **99 % (part approximative)** des nodules qui apparaissent par oubli ou imprécision sont déséquilibrants pour le jeu.

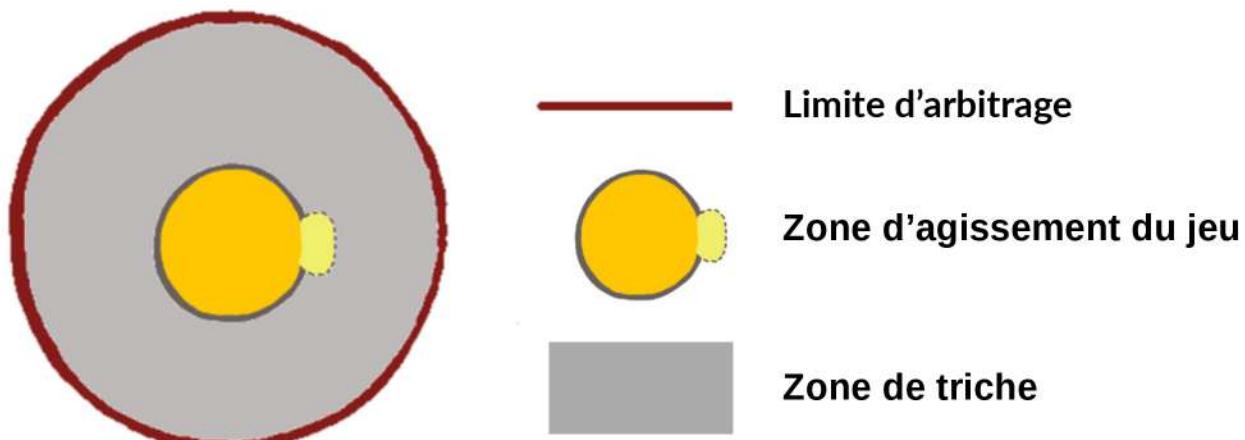
Définir un cadre poreux (non-dit de règle par oubli ou méconnaissance du jeu...) conduit à la création de nodules déséquilibrants qui créeront des problèmes au cours du jeu. Il faudra entre autre rendre justice aux sentiments résultant des triches issus de l'exploitation de ces nodules, ou au désengagement des joueurs·euses face aux déséquilibres apparents du jeu.



Arbitrage

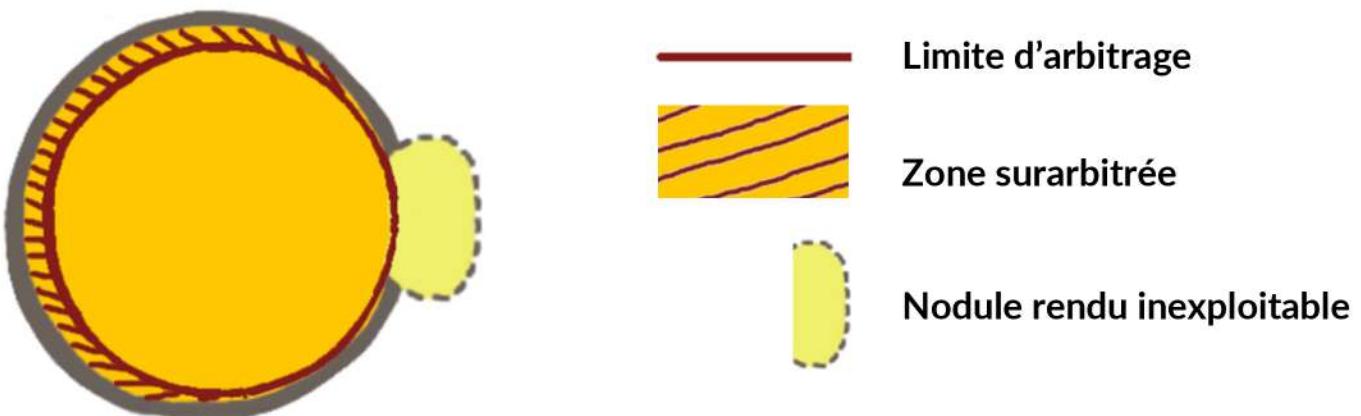
Jouer sur la règle ou exploiter un nodule sont en fin de compte des façons de s'octroyer des espaces de liberté au sein du cadre établi par l'activité. L'arbitre est le·la garant·e de ce cadre, et sa mission est de permettre l'existence des nodules tout en régulant les transgressions du cadre.

Certain·es arbitres laissent s'installer un cadre large par rapport aux consignes données, autrement dit, ils sanctionnent les transgressions aux règles plus loin que ce qu'ils ont annoncé lors des consignes. On parle de sous-arbitrage. C'est le cas lorsque l'arbitre est laxiste sur l'arbitrage vis-à-vis des consignes données, par exemple au foot, le ballon sort du terrain et l'arbitre ne dit rien et le jeu continu comme si de rien n'était.

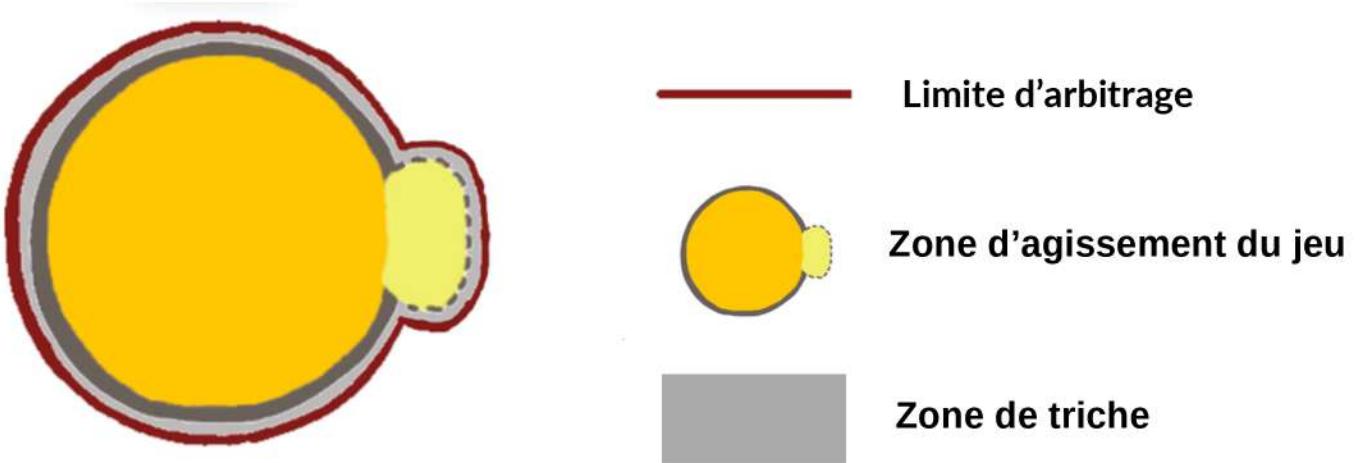


Laisser exister cette zone de gris dite zone de triche engendre au minimum un sentiment d'injustice, voire de l'injustice, pouvant se transformer en révolte.

On comprend là l'importance d'avoir une limite d'arbitrage collant au plus près de la zone de permission du jeu. Cependant, en voulant coller au plus près de la zone de permission on risque de sur-arbitrer, c'est-à-dire amputer une partie de la zone de permission du jeu (souvent un nodule permis par les règles mais interprété par l'arbitre comme de la triche). Cela va à nouveau créer un décalage entre ce qui a été annoncé et ce qui est réellement permis. Là encore, un sentiment d'injustice voire d'injustice risque de naître.



L'arbitrage optimal doit donc pouvoir permettre l'existence des nodules au sein de l'activité tout en sanctionnant chaque transgression du cadre.



NB : dans les schémas, seul un nodule a été représenté à chaque fois pour des questions de simplification, mais chaque activité peut comporter de nombreux nodules.

2 | Astuces de menée

Dans le déroulé d'une activité, il existe différentes phases : le choix de l'activité, sa préparation, l'énoncé des consignes, le déroulé de l'activité et enfin son évaluation. Ici, nous ne nous intéresserons qu'à l'énoncé des consignes et au déroulé de l'activité.



Amener les règles progressivement

Structurer la manière dont on va expliquer les règles nous permet de réduire le temps des consignes (et oui, si c'est trop long, on décroche). Pour être sûr de ne pas oublier certaines consignes lors de l'explication d'un jeu, nous conseillons vivement l'usage d'une petite fiche récapitulative des consignes à transmettre. Il n'y a pas de honte à regarder un pense-bête, au contraire, cela montre juste que l'on est investi·e et qu'on a pris le temps de préparer notre activité. Les conséquences sur notre autorité seront plus importantes si l'on foire notre activité que si l'on regarde notre bout de papier.

Pour rendre la phase d'explication des règles plus dynamiques, mais aussi pour faciliter la compréhension de tou·tes, il est souvent nécessaire de faire un exemple. Un exemple est parfois bien plus parlant que de longues explications. Mimer une séquence de jeu permet souvent de visualiser de manière bien plus efficace qu'une explication orale.

Le choix du lieu où l'on énonce les consignes sera également déterminant et facilitera une démonstration par l'exemple. Pour donner des consignes concernant le repas, mieux vaut le faire dans le restaurant plutôt que dans une salle d'activité.

Enfin, **annoncer dès les consignes les conséquences de certaines transgressions** va faciliter l'arbitrage. L'arbitre s'en remettra aux sanctions annoncées pour légitimer ses choix. Par exemple, dans le foot, si la balle sort du terrain, elle est remise à l'équipe adverse sous la forme d'une touche. Dans le Wushu-tortues*, replacer son caillou sur sa main est une faute de jeu mais n'est sanctionnée que si un adversaire le fait remarquer et dans ce cas-là le fautif donne son caillou.

Enfin, une fois les consignes données, il ne faut pas trop traîner avant de lancer le jeu. Répondre à des questions peut vite devenir chronophage. D'ailleurs nous conseillons de terminer l'entièreté des règles et des consignes avant de prendre de potentielles questions.

Aussi, il est parfois beaucoup plus efficace d'amener les consignes de manière progressive. Certains jeux s'y prêtent mieux que d'autres.

Voyons ce que cela donne avec le jeu tap-tap main* qui est un jeu avec élimination :

1. On fait asseoir tout le monde autour d'une table.
2. « Tout le monde pose ses mains à plat sur la table, comme moi » et le meneur montre.
3. « Maintenant on lève sa main droite, et on la passe par-dessus la main (gauche) de notre voisin de droite » et le meneur montre avec son voisin de droite, et indique à son voisin de gauche comment il place sa main sur la sienne.
4. « OK, maintenant, je vais taper un coup sur la table avec ma main, la main à droite de celle qui a tapée, tape à son tour et ainsi de suite » On fait plusieurs tours de test jusqu'à ce que ça devienne fluide.
5. « Maintenant si une main tape deux fois sur la table, le sens de circulation change. On va faire quelques tours d'essai, et ensuite on éliminera progressivement les mains qui se trompent. Pour l'instant on n'élimine pas encore » On relance des tours de tests, sans élimination (mais là, les joueur·euses ont toutes les consignes et iels s'entraînent avant qu'il n'y ait un enjeu d'élimination).
6. « Attention, à partir de maintenant quand un·e joueur·euse se trompe, c'est-à-dire que sa main tape alors que ce n'est pas son tour, ou qu'elle est trop lente, le joueur la retire de la table ». Maintenant on joue avec éliminations, plus on avance dans les phases d'élimination, plus l'arbitre peut devenir tatillon.

Amener l'ensemble de la dynamique du jeu permet de **réduire les phases d'inactions**. Ce séquençage de la transmission des consignes par la meneuse doit faire l'objet d'une attention particulière. Elle permet à la fois de **garder l'attention des participantes tout en leur permettant de ne pas se trouver en échec** face à l'ampleur des consignes.



Constituer les équipes

La constitution des équipes, n'est pas anodine. L'enjeu et la volonté d'avoir des équipes dites « équilibrées » ressort souvent. Mais comment faire des équipes équilibrées sans pour autant stigmatiser les personnes ou se baser sur des stéréotypes ? (exemples : garçons plus forts, plus âgées meilleurs).

Une façon souvent utilisée pour faire des équipes est de définir des chef·fes ou des capitaines qui chacun·e leur tour choisissent une personne de leur choix pour intégrer leur équipe. Cette technique discrimine toutes les personnes catégorisées comme « moins valides », qui seront prises à la fin, parce qu'il n'y a « plus de choix ». Se visibilise alors une hiérarchie des validités supposées au sein du groupe, car même si les choix sont censés se faire selon classement de compétence, il n'est pas rare qu'ils soient faits sur la base d'une hiérarchie sociale existante. Par exemple à compétence à priori égale, c'est la popularité qui va primer. De plus, seules deux personnes au sein du groupe ont le pouvoir de constituer l'équipe, ce qui risque d'entraîner une pression sociale sur les épaules du chef·fe d'équipe (et oui il faudra que je choisisse Enzo, car il est fort au foot. Dommage j'avais la possibilité de choisir Julie dont je suis secrètement amoureux). Comme on le voit dans cet exemple la constitution d'équipe peut favoriser et accentuer des discriminations et créer ou accentuer des tensions internes.

Il convient donc de réfléchir à la manière dont on va constituer des groupes. Ce choix doit s'effectuer en fonction de critères à favoriser ou non selon le groupe et le jeu concerné, comme nous allons le voir ensuite.

1| Laisser libre

« Faites-moi 4 groupes de 6 ! »

Laisser les joueur·euses faire leurs groupes permet à chacun·e de se mettre avec des personnes qu’iels connaissent, ce qui est sécurisant. La contrainte liée à la taille des groupes à constituer peut engendrer des temps de négociation dans la constitution des groupes. Certains clans ne voudront pas se séparer, alors que d’autres pourront avoir du mal à accepter d’être mixés avec des individus avec qui iels n’ont pas forcément d’affinité. C’est pourquoi laisser libre la constitution d’équipe prend du temps.

Pour autant il est important de laisser ce choix quand l’enjeu affectif est élevé. Au moment de la constitution des chambres, par exemple, si l’on veut que chacun·e trouve une chambre qui lui convienne et où iel se sent bien, un accompagnement sera nécessaire, car la contrainte du nombre de lits par chambre génère de l’enjeu (avec qui je vais partager ma chambre pour les 15 prochains jours?). Ainsi on peut prévoir de banaliser 30 min pour qu’il y ait un accompagnement suffisant afin que chacun·e trouve sa place. Comme l’enjeu de cette constitution de groupe est affinitaire, il y a de fortes chances que surviennent des disparités entre les groupes.

Avantages : permet de garantir la sécurité affective des joueur·euses (la plupart du temps).

Inconvénients : prends du temps, peut être excluant pour des personnes isolées, ne favorise pas les rencontres.

2| Faire les équipes à l'avance

« Alors j'appelle dans l'équipe des bleus : « Ismaël, Noémie, Kylian, Gianni, Luc, Fatou... »"

Faire les équipes à l'avance fait gagner du temps sur le moment et permet de répondre théoriquement à des critères définis par l'équipe d'animateur·ices (bon équilibre, séparer les « relous », mixité des personnes, parité...). Là encore, les équipes risquent d'être constituées selon des critères arbitraires et stéréotypés.

Constituer ainsi les groupes enlève toute forme d'autonomie aux participant·es et ne pas choisir son groupe peut engendrer des frustrations. Cela est intéressant lors d'activités où une différence de capacités dans les groupes aura un impact sur l'activité, le ski par exemple.

Avantages : fait gagner du temps, répond à des besoins de sélection sur des capacités, facilite la vie des anims.

Inconvénients : peut-être frustrant pour les joueur·euses, se base uniquement sur les stéréotypes des anims.

3| Faire des vœux

Faire des vœux pour choisir son groupe permettra à l'équipe d'animateur·ice de constituer les groupes en essayant de satisfaire au mieux tout le monde. Le choix de ceux qui n'obtiennent pas leur premier vœu peut alors être fait au hasard, ou bien en fonction de critères arbitraires de l'équipe.

4| Hasard ou hasard pondéré

Laisser le hasard faire les choses facilite la constitution d'équipe lorsque l'enjeu à être dans un groupe ou un autre est faible. Toutefois, dans la vraie vie, il y a toujours un enjeu à être dans un groupe ou un autre, voici donc différentes manières de faire des équipes qui peuvent pondérer le hasard :

- **Les papiers**

On prépare des petits papiers en amont avec le nom des équipes et les participant·es piochent le groupe auquel iels seront affecté·es. Dans ce cas, le hasard est total.

- **Couper géographiquement le groupe**

« *Toutes les personnes à ma droite jusqu'à Maude, vous formez une équipe et à ma gauche jusqu'à Kader.* »

Comme les personnes ont tendance à être placées à côtés de leurs ami·es, couper arbitrairement le groupe grâce à la disposition des personnes permet de sécuriser les participant·es et de se retrouver la majorité du temps dans l'équipe de personnes qu'on apprécie. Mais il y a un risque d'inégalité, si tou·tes les « sportif·ves » se retrouvent dans l'équipe de droite pour un volley, le jeu sera déséquilibré.

- **Pomme, poire, abricot**

« *Tu seras le numéro 1, toi le 2, toi le 3, etc.* »

Cette méthode permet de mélanger les groupes affinitaires, mais risque de décevoir des personnes voulant vraiment être ensemble. Par contre ritualiser cette méthode donne la possibilité aux « malin·es » d'anticiper ce moment et de choisir leur place pour être dans le groupe dans lequel ils ou elles voudraient être. Ce qui biaise la démarche !

5| Mixer les méthodes

En mixant des méthodes, il est possible de garder leurs avantages en limitant leurs inconvénients respectifs. Par exemple : laisser libre la création de binômes et ensuite de manière arbitraire en constituant les équipes avec la méthode pomme poire abricot. Cela permet d'assurer la sécurité affective (être au moins avec une personne qu'on apprécie) et de définir ensuite les équipes de manière à mixer les groupes affinitaires. On peut aussi faire un tirage au sort par papier et ensuite laisser un temps d'adaptation des équipes en laissant la possibilité de faire des échanges. Attention cependant aux pressions que cela peut engendrer. Si par exemple une personne a trop envie d'échanger mais que personne ne veut prendre sa place dans l'autre équipe, il est possible que survienne de la pression sociale, forçant une personne à accepter un échange. Pour cela, cadrer et accompagner ces échanges est nécessaire.



Mener à plusieurs

Mener une activité à plusieurs apporte un confort. Toutefois, cela comporte un certain nombre de risques :

- Un meneur peut facilement occulter sa collègue en capturant son temps de parole.
- Des meneur·euses peuvent se sentir inutile (notamment au moment des consignes).
- Il peut y avoir des contradictions entre les meneur·euses.

C'est pourquoi s'attribuer des rôles (meneuse principale, arbitre, animateur·ice dans les équipes, régulateur de la parole...) permettra de réduire ces zones d'inconfort.

Si l'activité est menée par plusieurs personnes, Nous conseillons qu'il n'y ait qu'un·e meneur·euse principal·e qui soit garant·e des consignes. Un oubli de règle peut être rattrapé de manière suivante :

- Poser explicitement une question au meneur principal concernant un nodule involontaire. Par exemple, « Est-ce que le gardien peut traverser le terrain avec la balle à la main ? » → Ici, la meneuse garde sa position de garante des règles.
- Faire des signes au meneur principal pour lui spécifier un point oublié. → Permet une communication non verbale entre les meneur·euses, ce qui fluidifie l'explication. La meneuse garde son rôle de garante des règles. Par contre le signe risque de ne pas être vu.
- Souffler à la meneuse l'oubli. → Permet une discrédition moindre qu'un signe mais laisse la meneuse dans son rôle.
- Apporter directement une précision au groupe. → Le message passe mais la meneuse perd son rôle de garante des règles, et l'intervention saccade la transmission des consignes.

Choisir une façon ou une autre est un choix de positionnement qu'il faut faire en ayant conscience des effets qu'ils auront sur la perception des meneur·euses et des joueur·euses ainsi que sur la fluidité de la transmission des consignes.

Avoir une autre personne qui connaît le jeu avec soi permet aussi de plus rapidement passer à des exemples. En même temps que la meneuse principale explique, le co-meneur peut directement se placer sur le terrain en tant que joueur fictif ou faire les gestes, ce qui permet d'illustrer l'explication.



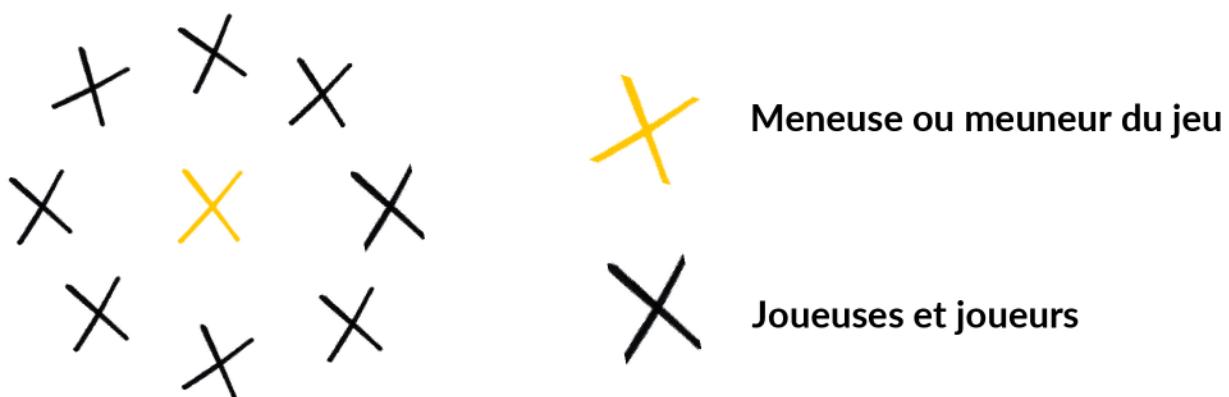
Positionnement dans l'espace

Réfléchir à son positionnement et celui des joueur·euses dans l'espace permettra certaines choses et en empêchera d'autres. Tout comme la manière de constituer les équipes, ou la manière d'intervenir dans la menée de sa collègue lorsque cela nous semble important, il y a plusieurs façons de faire, et toutes auront des impacts sur la posture.

Aussi réfléchir à ce qui est le plus adapté par rapport au groupe d'enfants, au type de jeu, au moment de la journée, etc, aura une importance. Des positionnements faciliteront par exemple plutôt l'audibilité, d'autres les mouvements, d'autres canaliseront davantage les enfants, etc. Dans tous les cas, quel que soit le positionnement des joueur.euses il faut que tou·tes puissent voir et entendre la meneuse. Mais la position des autres animateur·ices a également toute son importance. Voici donc diverses possibilités de positionnement.

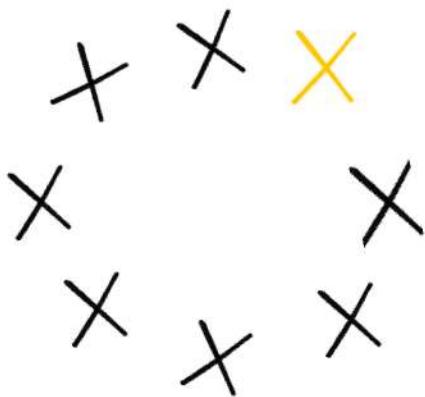
1| Groupe en cercle

- Animateur·ice au centre



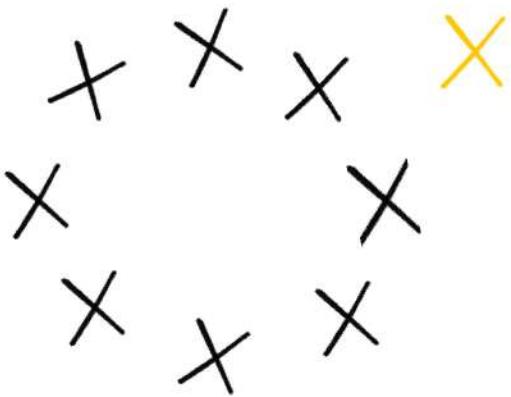
En se plaçant au centre du cercle, on capte l'attention de l'ensemble du groupe, et on peut être assez confortable pour faire des mouvements et des exemples (ça peut tout de même dépendre de la taille du groupe) par contre, des personnes se retrouveront forcément dans notre dos. Ainsi des personnes risquent de rater une partie des consignes.

- Au sein du cercle



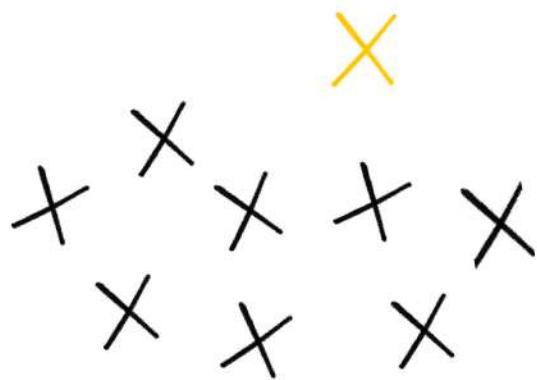
En se plaçant au sein du cercle on n'impose pas son statut de meneur, c'est une des dispositions qui permet au mieux de se faire voir par tout·es. Pourtant lorsque le cercle est trop grand, il peut être difficile de bien se faire entendre. Même si l'on est en cercle, il reste des personnes qui peuvent mal nous voir ou mal nous entendre.

- En dehors du cercle



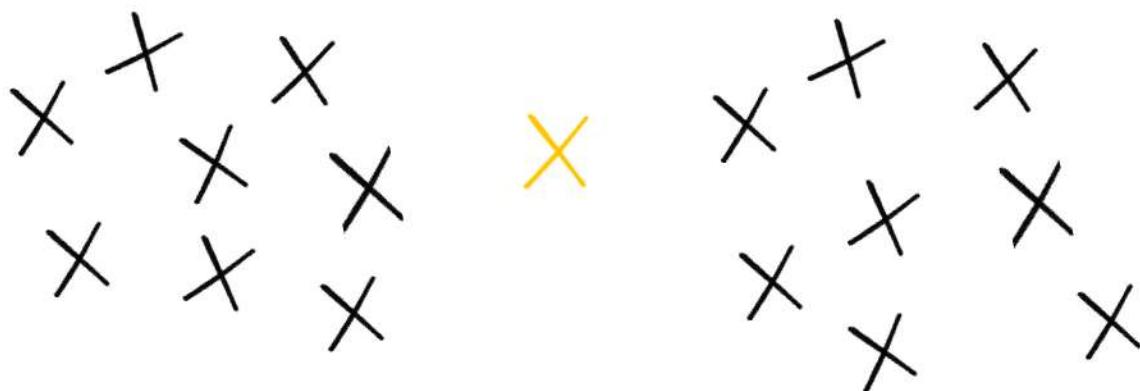
En se plaçant en dehors du cercle, les personnes situées proches de moi ne sont pas forcément face à moi mais leur attention est captée, car il existe une proximité avec elleus Permet de se déplacer et d'avoir une présentation active, mais le problème de la portée de la voix lors des grands cercles persiste.

2| En tas



En étant devant, il est plus facile de se faire voir du groupe. La voix atteint sans difficulté l'ensemble des joueur·euses qui sont rassemblé·es dans un espace restrein. Cette disposition permet aussi de beaucoup se déplacer. Il est même envisageable que l'ensemble du groupe se déplace, sur le terrain par exemple, pour plus de précision sur l'explication. Pour autant il peut être difficile par cette disposition d'obtenir l'attention sur une longue durée.

- Équipes déjà constituées



Si les équipes sont déjà constituées, il faut que la meneuse pense à se placer de manière à ce que chaque équipe puisse la voir et l'entendre. Facilite la visibilité de ce qui va se passer. Il est intéressant de déjà positionner les équipes dans leurs terrains de jeu si cela s'y prête et que cela est techniquement possible Si les camps des équipes sont trop éloignés, il ne serait pas très judicieux de laisser les équipes dans leur camp lors de l'explication des règles. Il vaut mieux, alors, rapprocher les deux équipes vers le centre, quitte à reproduire un terrain miniature, ou faire un schéma.

3| Assis/debout

Si tout le monde est debout, il peut être difficile pour le meneur de capter l'attention du groupe. Et certaines personnes au fond risquent de ne pas voir le·la meneur·euse. En se plaçant debout, avec le groupe assis devant soi, le meneur impose sa présence physique au groupe. Ce qui permet d'augmenter artificiellement l'attention que le groupe nous porte, mais n'est pas forcément très agréable pour les joueur·euses.

Si tout le monde est assis, y compris lui-même, n'exerce pas son autorité par une domination physique. Par contre il est plus difficile de se déplacer au sein du groupe.

4| Se positionner quand on est plusieurs meneur·euses

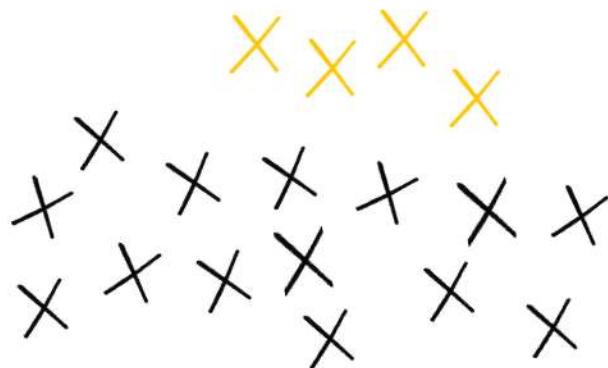
- **Se répartir**

Au moment où les consignes sont énoncées, si les meuneur.euses se répartissent au sein du groupe, celle qui mène se concentre sur l'énoncé de ses consignes, tandis que les autres se répartissent stratégiquement dans l'espace pour pouvoir réguler des enfants sans interrompre les explications de la meneuse principale. Ainsi, lorsque Julie commencera à mettre ses crottes de nez dans les cheveux de Dimitri, l'animateur pourra discrètement la stopper et lui rappeler qu'on est en train d'expliquer comment se déroule le temps des douches. On évitera ainsi que l'explication du temps de douche soit interrompue par un conflit entre Dimitri et Julie. On évitera aussi les situations humiliantes, telle que celle où l'animatrice interromprait l'explication pour dire haut et fort, devant tout le monde « *Julie tu peux arrêter de mettre tes crottes de nez dans les cheveux de Dimitri ? Je sais que tu l'aimes bien mais quand même !* ».



- Faire face au groupe

À contrario, placer l'ensemble des adultes face aux enfants rend inutiles les anims qui ne sont pas en position de leadeur·euse. Voire pire : par sentiment d'inutilité, certain·es risquent de voler la menée ou vont enclencher de la redite dans l'explication. Ce qui aura tendance à la rendre brouillon et moins compréhensible.



- Se mettre en face

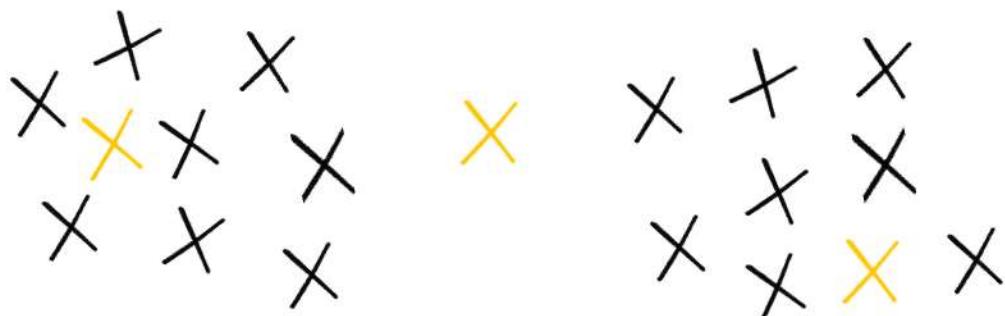
Dans un cercle, se placer l'un en face de l'autre permet une communication non verbale entre les meuneur.euses. C'est également un moyen d'être répartis dans le groupe.



- S'inclure aux joueur·euses

Quand on est plusieurs à mener un jeu, mettre un·e anim dans chaque équipe permet de répondre aux questions au sein de chaque équipe, et non pas en grand groupe (ce qui est chronophage). Il est également fréquent que les joueur·euses acceptent plus facilement un arbitrage s'il vient d'un membre de son équipe

C'est pourquoi il est important lorsqu'on est co-meneur de garder une posture objective vis-à-vis de l'enjeu du jeu afin de faciliter l'arbitrage sans avantager sa propre équipe.



5| Donner les consignes en équipe ?

Il est parfois intéressant de se poser la question de la pertinence de faire passer les règles ou les consignes à l'entièreté du grand groupe. Bien sûr, le grand groupe permet que tout le monde ait exactement les mêmes explications, et permet de faire gagner du temps aux meneur·euses qui n'ont pas besoin de se caler en amont. Mais ce dernier n'est parfois pas la meilleure option pour obtenir et garder l'attention de tou·tes. Faire des petits groupes avec plusieurs meneur·euses peut donc faciliter l'échange et les questions-réponses pour s'assurer que tout le monde ait bien compris. Cela peut par exemple être pertinent lors de gros jeux stratégiques (comme un Sagamore*) où l'on peut envisager que les explications se fassent directement en équipe. Cela permet d'enclencher des réflexions stratégiques plus rapidement. Attention, dans ce cas, il est nécessaire que les deux meneur·euses donnent exactement les mêmes consignes.



Arbitrer les transgressions de cadre

Nous vous proposons ici de modifier une habitude courante : arrêter de percevoir les transgressions de cadre comme quelque chose de négatif. Il s'agit en réalité d'une manière pour les participant·es de confronter le contrat établi avec leur propre désir. Par exemple, si quelqu'un me dit qu'il faut que je me douche tous les jours, alors que je préfère jouer au diabolo au moment des douches, il n'y a rien d'étonnant à ce que j'essaye d'esquiver les douches au profit du diabolo. À noter qu'un fort enjeu ou qu'un cadre trop restreint pousse davantage à la transgression par frustration des désirs individuels. Passons par l'absurde : si je joue à Chifoumi (Pierre-Feuille-Ciseau...), jusqu'à là l'enjeu est faible. Mais si le perdant doit passer les 10 prochaines années de sa vie en prison, l'enjeu augmente sensiblement. Dans un tel cas, il y a de fortes chances que mon désir de ne pas aller en taule m'incitera à tricher.

Les transgressions ont de multiples origines : Ai-je un grand intérêt à gagner ? Est-ce que j'ai besoin de me sentir moins constraint·e ? Est-ce que j'ai envie d'emmerder le·a meneur·euse ? Est-ce que j'ai été inattentif·ive parce que l'explication était longue ? Etc. Il n'y a pas de recette miracle et il faudra s'adapter.

Si la transgression émane d'un nodule non désiré, alors il ne faudra pas hésiter à stopper le jeu pour évacuer le nodule sans pour autant culpabiliser les personnes l'ayant exploité. Dans l'exemple du foot donné plus haut dans lequel la gardienne marque un but en traversant le terrain ballon à la main, la meneuse pourra par exemple stopper le jeu, donner la règle oubliée en précisant qu'il s'agissait d'un oubli de sa part, et que par conséquent, le but est valide et le point est compté.

Suspendre le jeu

Il peut arriver que le jeu ne se passe pas comme prévu et que certaines choses telle qu'une règle non-dite, un terrain pas adapté, de la triche ou des conflits, ne permettent pas de jouer au jeu comme prévu. Il est parfois nécessaire de stopper un jeu de mettre un temps mort pour le réadapter et le poursuivre plus sereinement.

Imaginons que vous ayez laissé un nodule déséquilibrant et que des joueur·euses l'exploitent. Cela peut créer des injustices ou tout simplement déséquilibrer le jeu. Il est donc nécessaire de stopper le jeu et de reposer le nouveau cadre (qui peut être débattu avec les joueur·euses), et de le relancer.

Il en est de même avec une grosse incompréhension de règles. Si les joueur·euses même avec une explication qui vous a semblé clair, ne comprennent pas en quoi le jeu consiste, mieux vaut parfois stopper, réexpliquer avec peut-être encore plus d'exemples et relancer par la suite. Ou même changer de jeu si celui-ci s'avère réellement trop complexe pour le groupe.

Dans une logique de continuité des repères donnés aux enfants, il est toujours mieux si l'animateur·ice qui annonce les modifications est celui qui a mené le jeu au début. Attention à ne pas être dogmatique, mieux vaut intervenir si le·la meneur·euse principal·e ne sait pas agir et que la situation l'exige...



Doit-on participer au jeu ?

Lors d'une activité, il existe quatre postures principales qu'il faudra adopter en fonction du besoin d'arbitrage de l'activité...

Faire jouer : L'animateur·ice a uniquement un rôle d'arbitrage. Elle n'est pas partie prenante des enjeux du jeu. Cette position lui permet de se concentrer un maximum sur l'arbitrage et la régulation. Cette position diminue l'indépendance des participant·es, mais diminue les tensions que le jeu peu créer, ce qui renforce un sentiment de sécurité. Cette position paraît favorable dans des jeux extrêmement complexes (robin des bois*, drapeau cavalier*, milan*), des jeux dont l'enjeu est élevé (capture de drapeau, stratégo, drapeau croisé) ou des jeux nécessitant un rôle extérieur (mais dans ce cas ce rôle peu rapidement être délégué, cf. *laisser jouer*).

Jouer avec : L'animateur·ice participe au jeu (car c'est cool aussi de jouer), tout en ayant un rôle de régulation, voire d'arbitrage. Elle participe au jeu et peut donc se retrouver juge et partie. Cette position nécessite un travail sur la posture permettant de bien faire la différence entre sa posture de joueur·euse et celle d'arbitre. Cette manière de mener augmente légèrement l'autonomie des participant·es, car l'animateur·ice peut progressivement se détacher de son rôle d'arbitre.

Lorsque les joueur·euses ont confiance dans la capacité de l'animateur·ice à porter les deux casquettes (joueur·euse et arbitre) alors seulement, et seulement à ce moment-là, il est possible de jouer avec les participant·es à des jeux où l'enjeu est élevé. Cette posture de meneur·euse permet d'augmenter à la fois son relationnel en vivant une activité avec les participant·es et révèle également sa capacité à être impartial (jouer et arbitrer). Par ailleurs au sein du jeu, adultes comme enfants, sont soumis au même cadre et sont donc sur un pied d'égalité. Cette égalité rarement vécue permet à l'enfant de questionner la place de l'adulte. Ça permet également de montrer aux enfants qu'en tant qu'arbitre, on sait prendre des décisions qui vont contre l'intérêt de notre équipe, qu'on tient notre rôle, qu'on sait être juste.

Donner à jouer : L'animateur·ice va mettre en place un cadre suscitant l'activité. Cette posture favorise l'autonomie du groupe tout en fournissant un cadre créatif, qui facilitera la régulation, via notamment l'aménagement de l'espace*. Par exemple : s'il y a peu de matériel (2 jeux de société, 4 petites voitures dont une rouge et quelques kaplas et balles de jonglage), il est fort probable que le groupe d'enfants soit frustré et que des conflits éclatent pour des histoires de partage.

De même si l'espace kapla est à côté du coin cirque il y a un fort risque que les balles de jonglage détruisent les constructions de kapla.

Dans cette situation, en plus d'anticiper l'aménagement de l'espace et du matériel, l'animateur·ice doit accompagner avec finesse les enfants dans leurs activités propres. L'enjeu est d'approfondir leurs délires sans modifier la pratique de jeu des enfants. Au fur et à mesure, l'animateur·ice pourra s'effacer de plus en plus, voire même laisser les enfants seul·es.

Laisser jouer : L'animateur·ice va se tenir en retrait vis-à-vis du groupe de joueur·euses. Iel se prête évidemment très bien à tous les jeux spontanés que les enfants pratiquent dans les moments informels. Par exemple, lorsqu'on parle de jeu libre, des enfants utiliseront du matériel présent, des objets indéterminés, des outils, des éléments naturels, etc, pour jouer. Laisser jouer dans ces cas-là n'implique pas nécessairement de ne rien faire : enrichir l'environnement peut par exemple être un moyen d'augmenter les possibles du jeu des enfants.

Dans le cas des jeux à règles, il en existe dont la régulation interne du jeu est si forte, qu'ils permettent très vite de passer de faire jouer à laisser jouer (1,2,3 Soleil, Jacques à dit, Pays, Maman je peux, Petit poisson, Pierre appelle Paul). La plupart de ces jeux comportent une leader·euse ou des rotations de leaders interne au jeu. Il est donc très facile de démarrer avec un rôle bâtarde entre faire jouer et jouer avec en prenant le rôle de leader·euse interne au jeu (par exemple Jacques dans Jacques à dit).

Via ce rôle, on mène le jeu tout en jouant avec. Lorsque les règles sont claires pour les enfants, on joue une partie qui amènera un·e des joueur·euses à devenir le nouveau leader. C'est le moment où l'animateur·ice peut commencer à s'effacer et prendre de la distance avec son rôle d'arbitre, puisque l'enfant devenant Jacques, le remplace.

*Cf : Livret pratique #1 Aménagement. <https://www.secondsouffle.me/2019/09/livret-pratique-amenagement/>



Ouverture

Comme on peut le voir dans certains exemples de ce livret, la menée n'est pas cantonnée uniquement à la pratique d'activité. La majorité de ce qui est énoncé ici déborde du seul cadre de la menée de jeu et peut être utile lors de moments de vie quotidienne (douche, repas, couché...) : le cadre d'une activité n'est qu'un cadre particulier côtoyant tous les autres cadres d'un séjour.

Au sein de l'activité, l'animateur·ice valide, aux yeux des enfants, ses compétences à donner une consigne, à arbitrer, à réadapter le cadre si besoin... : L'activité est un moment privilégié où l'enfant peut s'entraîner à transgresser un cadre et l'animateur·ice à le réguler. Si un enfant s'aperçoit qu'il n'arrive pas à « gratter » l'animateur·ice sur une touche au foot, alors il fera petit à petit moins le « forceur » quand il s'agira d'éteindre la lumière au moment du coucher.

Vu sous cet angle, il existe un parallèle entre notre compétence à mener des activités et notre capacité à faire vivre un séjour dans un cadre éthique*. L'activité est une forme de contrat social condensé, et donc mener des activités c'est d'une certaine manière de s'entraîner à accompagner les joueur·euses à vivre ce contrat ainsi qu'à en réguler les transgressions.

*Cf : La posture éducative : <https://www.secondsouffle.me/2018/08/la-posture-educative/>



Annexes

Retrouvez les jeux suivants sur le site Yakamédia :

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/>

- Wushu-Tortues
- Tap-Tap
- Robin des bois
- Le drapeau
- Le Milan





LES LIVRETS PRATIQUES

#4

L'activité comme la posture ou l'aménagement est une des clés en éducation. Elle permet de créer des espaces où nos compétences sociales, affectives, expressives, physiques, intellectuelles sont mises en jeu, ce qui leur permet de se développer.

De plus, le cadre que l'on met dans un jeu et la manière dont on le régule, peut être comparé au cadre global du séjour, dans une moindre mesure.



Reproduction et diffusion vivement encouragées !