

# Créer un grand jeu



**Un grand jeu ne s'improvise pas : une bonne préparation et de la coordination font un jeu plus réussi et plus sécurisé.**

## Préparer la collaboration

Se coordonner entre animateurs·trices.  
Savoir comment on organise la préparation (qui fait quoi, où, quand, comment...).

## Créer le conducteur du jeu

Il est essentiel de construire un déroulement détaillé du jeu. Il doit permettre de savoir en permanence :

- où se trouvent les équipes, comment elles tournent aux différents postes;
- où sont les animateurs·trices;
- comment on gagne, comment on perd (ce que l'on récupère).

C'est ce qui permet aux anim' d'intervenir en cas de besoin (retard inexpliqué, équipe égarée...).

## Repérer les lieux

Les lieux doivent être repérés et sécurisés.  
Le lieu est important car il a une influence sur l'ambiance et la mise en place du jeu.

## Choisir la mise en ambiance, le scénario

Le thème est important, c'est lui qui va conditionner le décorum du jeu, la quête...  
Penser aux personnages qui peuvent être présents dans cette ambiance.  
Penser au lancement du jeu : c'est un moment primordial car il fait passer les participant·e·s du statut de spectateurs·trices à celui d'acteurs·trices du jeu. Une présentation attractive va susciter la motivation des participant·e·s.

## Choisir la trame générale

Chaque grand jeu a sa trame générale, c'est-à-dire un but à accomplir.  
Quelques exemples :

- la reconstitution d'un objet, d'une carte qui servira plus tard ;
- l'obtention d'un code pour décoder un message ou ouvrir un cadenas ;
- une chasse au trésor ;
- une course d'orientation pour arriver à un lieu sympa (la piscine, un parc d'attraction...).

## Choisir les règles du jeu

Comment arrive-t-on au but à accomplir ?  
Comment se déroule le jeu ?  
Est-ce que les équipes s'affrontent, est-ce qu'elles coopèrent ?  
Est-ce que les activités se font une par une ou en parallèle ?  
Y a-t'il une table centrale ou un chemin précis à suivre pour les équipes ?

## Choisir les activités proposées

Le grand jeu comporte des épreuves, des défis.  
Il est important de bien varier les épreuves proposées, afin de permettre à chacun·e de participer selon ses attentes, ses compétences, de trouver sa place et d'être valorisé·e.  
Attention, c'est le moment où il ne faut pas oublier d'adapter l'activité choisie au thème.

## Trucs et astuces supplémentaires :

- ▶ Quelle que soit la thématique qui vous inspire, n'hésitez pas à vous transformer en acteur·trice et à créer des personnages en lien avec le scénario.
- ▶ Si vous « théâtralisez », faites-le à fond et jusqu'au bout du jeu !
- ▶ Le grand jeu a une fin : il se termine généralement par un regroupement où on atteint la finalité du jeu.
- ▶ Pour qu'un jeu soit rythmé :
  - toutes et tous les participant·e·s doivent être acteurs·trices du jeu dans les différentes séquences d'activités ;
  - la courbe d'intensité d'une activité doit être respectée.
- ▶ Si vous en avez la possibilité, prévoyez un ou une animateur·trice « volant·e » qui pourra résoudre les « soucis » en fonction du « conducteur du jeu ».