

Les GRANDS JEUX, toute une histoire !

L'article qui suit est le fruit d'une collaboration entre Mathilde ROYEN, Mandy HUREL et Nicolas DELVAUX, formateurs du CJLg (Centre de Jeunesse de Liège), Mélusine FUKS et David WALD, formateurs de FARCE, avec la complicité de Paula FUKS et Jean-Pierre CHAPELLE, Danielle DASCOTTE et Anne-Florence MOULIN, formateurs de la Teignouse. Le CJLg, l'asbl FARCE et l'asbl La Teignouse, organismes de formation agréés proposent des formations subventionnées centrées sur les grands jeux dans le [catalogue de formations continues 2020-2021 édité par l'ONE](#).

Les formateurs et formatrices se sont basés sur leurs expériences professionnelles pour répondre à 2 questions :

- *Comment définir le grand jeu ?*
- *Qu'est-ce qui motive à faire vivre aux enfants un grand jeu ?*

Merci à chacun et chacune d'avoir « jouer le jeu ».

Comment définir le « grand jeu » ?

Pour Mathilde ROYEN, Mandy HUREL et Nicolas DELVAUX, formateurs du CJLG

Ce qui définit le grand jeu, c'est **sa longueur**, la durée du jeu. C'est l'emballage, le décorum posé pour donner envie aux enfants de jouer, de s'investir et **stimuler leur imaginaire**. C'est aussi le fil conducteur ou le **fil rouge** qui donne du sens à la série d'activités proposées aux enfants. Les grands jeux incitent les enfants à développer des savoirs faire et des savoirs être particuliers comme la solidarité, la collaboration, le respect des règles. Dans une chasse au trésor on peut imaginer que les enfants qui ont collecté des morceaux de la carte indiquant où se trouve le trésor, devront s'organiser ensemble pour trouver le trésor. Les grands jeux permettent aussi de **donner plus d'autonomie aux enfants** et de responsabiliser les enfants plus grands.

Avoir en tête différents « **points de vigilance** » aidera à construire un grand jeu auquel les enfants ont envie de participer. Une des conditions pour que le **jeu soit attractif**, c'est qu'il **ait du sens** pour les enfants et qu'il soit **cohérent**. Quel est le but du jeu ? Quelle est la quête ? Comment y parvenir ? Quelles sont les étapes ?



Photo de Pornpak KHUNATORN

Pour créer des activités que les enfants ont envie d'investir, c'est important de se poser la question de **ce que les enfants accueillis ont envie de faire**, les activités qu'ils aiment ou n'aiment pas. Les solliciter pour imaginer ensemble le grand jeu peut être un petit plus.

Pour le construire, chacun aura à **tenir compte de son contexte de travail**. Sur qui puis-je compter pour m'aider dans la préparation, dans l'animation, pour le rangement ? De quel espace ou local pourrais-je disposer ? Suis-je à l'aise avec ce que je vais mettre en place ?

Le préparer, c'est essentiel. Une préparation à plusieurs donnera plus d'idées et le partage des tâches sera facilité. Mais il est possible de construire un jeu seul, bien sûr. Avoir un support pour s'aider dans la préparation du jeu est bien utile pour parcourir les différents aspects à prendre en compte pour l'organiser. Ce sera un véritable « pense-bête » qui recense à quoi penser avant, pendant et après.

Dans la préparation, c'est important de **réfléchir à la sécurité** du lieu et à celle des enfants. Donner plus de liberté aux enfants pour évoluer dans le jeu, cela passe par des limites bien posées et des règles claires. Celles-ci éviteront de devoir gendarmier.

C'est essentiel de **bien commencer un jeu et de bien le clôturer**. Avant de démarrer le jeu, il s'agit de bien **expliquer le but du jeu** aux enfants et de leur **donner des règles claires et des repères simples**. Un dessin expliquant le jeu et les activités qui le composent, ça parle bien aux enfants. Dans l'exemple du jeu en étoile, c'est facile de le représenter : la zone de jeu est délimitée, au centre de cette zone se trouve le « poste central » et les différents postes à activités tout autour. C'est utile aussi de **préciser le rôle de l'adulte** et de spécifier qui est responsable de chaque activité ou ce qu'il y a lieu de faire à chaque poste.

Pour l'animer, le principal conseil qui s'impose, c'est de **suivre la courbe d'animation d'un jeu**, c'est-à-dire de proposer une activité calme en début de jeu, intensifier l'ambiance et ensuite le retour au calme pour clôturer le jeu.

Pour en **savoir plus sur les outils proposés par le CJLG**, se référer aux annexes 1 et 2.

Pour Mélusine FUKS et David WALD, formateurs de FARCE, avec la complicité de Paula FUKS

Le grand jeu... Mélusine et David **en parlent avec des pétilllements dans les yeux** ... Une foule de souvenirs de grands jeux leur reviennent en mémoire, des jeux auxquels ils ont participé pendant leur jeunesse, des jeux qu'ils ont animés, des jeux créés pendant des formations ...

Le grand jeu, c'est un **moment fort qui invite à sortir de la routine, qui attise l'imaginaire**. Il s'inscrit dans la **durée** : quelques heures, un après-midi ou quelques jours, durant un camp, un séjour ou une plaine. Il a un **but commun à tous les enfants, des objectifs à vivre en équipe et des missions individuelles et collectives**.

Il **se construit autour d'une histoire** motivante pour les enfants. Pour la construire, c'est un peu comme la création d'un scénario de film : déterminer un (des) lieu(x), un décor, des personnages, des rôles à tenir, une intrigue qui engendre du suspense, ...

L'histoire est porteuse de valeurs à transmettre, fréquemment en lien avec la « vie d'adultes ». Souvent conçu comme un jeu de rôles, le grand jeu donne des balises aux enfants et les invite à jouer un personnage, à poser des choix, à formuler des hypothèses, à expérimenter la compétition, à

mettre ensemble leurs idées et mixer leurs talents pour coopérer, à demander de l'aide... pour résoudre l'énigme ou parvenir au but du jeu. Tous les enfants d'un groupe y sont impliqués, ont une responsabilité et s'engagent par rapport à leur rôle. En incarnant un personnage, en menant une mission, en jouant ensemble, **les enfants expérimentent ce qui les rend autonomes**. Le grand jeu utilise des situations de vie pour amener les enfants à comprendre la vie, les rapports humains, le rapport à la nature, ...

Le grand jeu propose aux enfants d'explorer autrement le lieu d'accueil, **d'investir différemment les espaces habituels**. Il incite les enfants à bouger, à vivre de nouvelles aventures dans les espaces extérieurs peut-être jusqu'alors inconnus. Chaque espace devient un autre lieu et la vision de cet univers qui les accueille s'élargit.

Chaque grand jeu est unique, a son propre thème, son histoire, ses règles pour y jouer. Prendre le temps pour le préparer est donc primordial.

La préparation est l'occasion de ficeler le jeu et de passer à la loupe la cohérence du jeu. L'histoire tient-elle la route ? Les règles contribuent-elles à assurer une sécurité suffisante à chacun ? Les consignes sont-elles suffisamment claires pour un jeune enfant, pour un enfant plus grand ? C'est souvent utile de les mettre par écrit. Cela permet de prendre du recul, de se mettre à la place d'un enfant, d'un groupe et d'ajuster si nécessaire.

Une formation autour des grands jeux est un merveilleux terrain pour essayer, apprendre de ses erreurs, s'encourager les uns les autres.



Photo de Shane ROUNCE

S'inspirer de jeux existants est une bonne piste si le jeu choisi est **adapté en fonction du contexte de travail, de l'espace, du nombre d'enfants, d'adultes présents, ...** En accueil extrascolaire, par exemple, il y a moyen de faire vivre aux enfants un grand jeu sur plusieurs jours ou plusieurs semaines, en prenant des éléments d'un grand jeu et en proposant des défis pour une après-midi. L'important c'est que les enfants identifient le fil conducteur et que le jeu soit réalimenté chaque semaine pour garder la même envie de jouer.

Dans le grand jeu, c'est important que **les enfants comprennent clairement le rôle de l'adulte, de l'animateur du jeu**. Celui-ci est aussi un protagoniste dans l'histoire du grand jeu, il a une fonction qui lui permet aussi de rester le garant de la sécurité.

Pour un grand jeu réussi, **l'investissement et le plaisir de ceux qui le conçoivent, dans le temps de préparation bien sûr, mais aussi dans le jeu lui-même et son animation sont indispensables**.

*Pour Jean-Pierre CHAPELLE, Danielle DASCOTTE et Anne-Florence MOULIN,
formateurs de la Teignouse*

Le grand jeu est une activité d'assez **longue durée** qui comporte des épreuves, des actions successives. Ce qui le caractérise, **c'est le décorum, l'originalité de la mise en scène** proposée aux enfants. En les invitant à vivre une **aventure collective qui sort de l'ordinaire** dans un univers merveilleux, les enfants entrent directement dans le jeu. Pour les inviter à jouer, leur donner envie de participer quel que soit leur âge, on peut utiliser l'effet de surprise ou au contraire annoncer le jeu en mettant des affiches quelques jours avant, distribuer des invitations, jouer un sketch, proposer une énigme à découvrir ...

L'histoire constituera le fil conducteur de l'animation. Elle attisera l'imagination des enfants et les tiendra motivés du début à la fin du jeu.

Par exemple le groupe reçoit la visite d'un grand couturier qui annonce le grand défilé avec des mannequins, des éclairagistes, maquilleurs..... mais ils sont tous bloqués à l'aéroport et le couturier est à la recherche d'une équipe de remplacement. Les enfants vont alors passer de poste en poste pour se préparer pour le grand défilé.

Une caractéristique aussi c'est le cadre du jeu. L'idéal est de l'organiser en plein air ou selon la météo, dans un grand local pour **donner de l'espace aux enfants pour bouger et s'amuser.**



Photo de Shane ROUNCE

Le grand jeu **véhicule des valeurs**. Quel que soit le but du jeu, les enfants devront discuter, négocier, décider quelle est la meilleure option à choisir, prendre des responsabilités et s'entraider.

Pour construire un grand jeu, il faut être vigilant à plusieurs choses.

L'animation est à créer pour que **chaque enfant ait une place**, que son rythme soit respecté, que chacun se sente valorisé. Imaginer des épreuves ou des postes adaptés aux âges des enfants, c'est important.

Avant d'organiser un grand jeu, c'est essentiel de **repérer les lieux**, l'espace intérieur et extérieur dont on dispose pour contextualiser le jeu. Le repérage permet de **sécuriser les lieux et d'anticiper les risques pour garantir la sécurité physique et affective de chacun**. En fonction des espaces qui seront investis, les consignes du jeu pourront être adaptées.

Avoir un **fil conducteur, une trame à suivre**, cela permet au meneur et aux enfants de se repérer dans le déroulement du jeu. Pour imaginer ce fil conducteur, **la préparation est essentielle**. Pour préparer le grand jeu, Anne-Florence et Jean-Pierre recourent à un support très intéressant : le

CREIRA. Ce support est utilisé par les animateurs / animatrices pour avoir bien en tête tous les ingrédients auxquels penser quand une animation est organisée.

CREIRA + L

C pour cadre : les jeunes doivent savoir combien de temps durée du jeu, quelle est la durée de chaque manche. Ils doivent connaître les limites du terrain.

R pour règles : elles doivent être claires, précises et doivent être comprises par tous avant de lancer le jeu. Elles ne doivent pas si possible être modifiées pendant le jeu.

E pour équipes : on doit prévoir comment elles seront formées de façon à ce qu'elles soient équilibrées, même si ce sont les enfants qui les créent. Attention au plus petit qui est toujours choisi en dernier, parce qu'il est trop nul au foot.

I pour imaginaire : c'est la base d'un jeu réussi. On ne fait pas que plaquer un imaginaire sur un jeu mais on crée des règles, un cadre dans le thème imaginaire.

R pour rôles : chaque enfant doit avoir sa place et un rôle actif dans le jeu quelle que soit sa capacité physique.

A pour action : y aura-t-il des temps morts, le rythme du jeu est-il adapté à la forme physique ?

L pour lancement : comment lancer le jeu, éveiller la curiosité, l'imaginaire. Lance-t-on le jeu avec un mystérieux courrier, une affiche, une annonce des animateurs ... Les règles sont-elles expliquées par les animateurs, quand le sont-elles, par quels moyens ?

On veillera à ce que les **groupes soient composés de façon à ce que chacun puisse être impliqué personnellement.** Par exemple, si les enfants du grand groupe sont d'âges différents, veiller à répartir des grands et des petits dans chaque équipe. Si le choix des équipes est laissé aux enfants, l'adulte veillera à ce que les talents des uns et des autres soient valorisés, que tous y trouvent une place.

Il ne faudrait pas pour autant négliger l'importance de **l'arbitrage pendant le jeu** puisqu'il permet de respecter et de faire **respecter les règles établies au départ.** De plus, des valeurs comme l'équité, la justesse, l'impartialité, l'honnêteté sont véhiculées à travers l'arbitrage. C'est important de respecter et de faire respecter les règles établies au départ. Il faut savoir stopper, si nécessaire, certaines attitudes comme la triche, afin de rappeler le respect des règles et des consignes. Dès le départ, on peut aussi prévoir des « pénalités » si les enfants transgressent et les établir dans une charte, par exemple.

Pour une organisation optimale, **un « meneur » sera désigné** afin de coordonner les autres animateurs durant le jeu et de garantir le respect des règles. **Les enfants doivent avant tout savoir identifier qui mène le jeu, qui le coordonne, l'arbitre et est responsable en cas de difficultés.**

Un grand jeu, en une heure ? Oui, c'est possible avec, par exemple, un jeu d'exploration de la cour de récréation : inviter les enfants à découvrir un lieu avec un autre regard en leur proposant un parcours sur base de photos de différents détails de ce lieu- ou un jeu de l'oie, ou résoudre un énigme,...

L'idéal est de **favoriser la collaboration des parents** à l'organisation du grand jeu, en les informant des modalités pratiques (horaire, ...) ou en les sollicitant si du matériel spécifique est nécessaire. Que les parents aient les infos à l'avance leur permettront de s'organiser pour que les enfants puissent participer à toute l'animation.

Proposer des activités aux enfants, faire participer les parents, cela valorisera d'autant plus les professionnels / professionnelles et renforcera l'image positive de l'accueil !

Pour en savoir plus sur **l'outil CREIRA + L, utilisé par les formateurs du La Teignouse, se référer à l'annexe 3.**

Qu'est-ce qui motive à faire vivre aux enfants un grand jeu ?

Pour Mathilde ROYEN, Mandy HUREL et Nicolas DELVAUX, formateurs du CJLG

Une des motivations est de voir que les **enfants s'amuse**nt, se **sentent bien** en participant à l'activité. La participation aux activités met une autre ambiance. Prendre conscience de la **dynamique positive** qui se met en place entre les enfants et avec ceux qui animent l'activité, c'est génial ! Avoir une place active dans le jeu, cela atténue les occasions de se disputer et les relations se « pacifient ». Cela rend la **gestion de conflits plus facile** parce que les règles établies pour jouer régulent et canalisent les relations.

L'attraction du grand jeu leur donnera **encore plus envie de venir** à l'accueil extrascolaire ou à la plaine, ...

Donner du plaisir à vivre un grand jeu, ça passe par son propre vécu ! **Avoir vécu un grand jeu quand on était enfant**, c'est aussi une réelle motivation à vouloir en faire vivre aux enfants accueillis.

Pour les personnes qui travaillent en équipe, c'est impliquant pour une équipe de préparer un grand jeu et de le mettre en place : cela met une très **bonne ambiance dans l'équipe et développe l'imaginaire collectif**.



Photo de Tim MARSHALL

Dans les formations mises en place par le CJLG, une démarche active est proposée aux participants. Il leur est proposé de **tester sur soi** un grand jeu en le vivant. Ensuite, ils posent un **regard critique** sur ce qui a été proposé, sur ce que cela a suscité chez eux, ce qui marche, ce qui pourrait être amélioré. Fort de cette expérience, il leur est proposé de **créer un jeu** et de **le tester** avec les autres participants. Confronter les avis, déconstruire, reconstruire, ... Réveiller l'âme d'enfant qui sommeille en soi, cela fait partie du processus de formation.

Les formations permettent aussi aux participants d'**apprendre à s'exprimer, à prendre la parole dans un groupe**. C'est important pour exprimer clairement les règles du jeu aux enfants, par exemple. Si elles le font face avec des adultes qu'elles ne connaissent pas, elles se sentiront plus à l'aise avec des enfants qu'elles connaissent.

En participant à une formation, le **regard des pairs est important**. C'est un incitant à proposer des activités aux enfants. Le fait d'entendre un pair expliquer ce qu'il a fait, comment il s'y est pris, cela rend accessible et incite à essayer aussi. C'est comme si ce que quelqu'un qui fait le même métier que soi dit était plus légitime que ce que dit un formateur. Pour certaines accueillantes extrascolaires, ce regard agit comme un déclic qui leur donne le **droit d'animer** des activités avec les enfants ; cela fait aussi partie du métier d'accueil.

Pour les personnes qui participent aux formations, ce qui est important c'est d'avoir un terrain où elles pourront mettre en pratique (avoir un créneau de 2 – 3h avec les enfants un mercredi après-midi ou animer une journée d'une plaine, ..) pour s'essayer. Au début, des personnes qui n'ont jamais animé de grands jeux se sentiront plus à l'aise en proposant aux enfants de « petits jeux ». Puis, petit à petit elles prendront de l'assurance et surtout du plaisir !

Pour Mélusine FUKS et David WALD, formateurs de FARCE, avec la complicité de Paula FUKS

Ce qui est motivant, c'est de **sortir de la routine, de prendre du plaisir à faire autre chose que ce que l'on fait d'ordinaire**. C'est motivant pour les animateurs et pour les enfants.

Pour les enfants, le temps du jeu est un temps privilégié où chacun peut rentrer dans une autre histoire, se mettre dans la peau d'un autre, éprouver les limites de ses compétences individuelles dans des situations autres que celles qu'il rencontre habituellement, apprendre à solliciter les autres et demander de l'aide, apprendre la mise en commun, le respect de soi, des autres, ...

Pour les animateurs, c'est motivant d'imaginer un univers parallèle où tout est possible, de transmettre des valeurs fondamentales pour le vivre ensemble, de distribuer les cartes de la vie en posant des règles à respecter, comme dans la vie réelle !



Photo on Photostockeditor

Ce qui est motivant aussi, c'est **anticiper l'amusement que les enfants auront à jouer**, dans la préparation du jeu et avoir du plaisir à jouer avec les enfants et à animer le jeu. Un gage de réussite d'un grand jeu, c'est que celui qui l'anime s'amuse, croit en ce qu'il propose, s'y engage.

Débriefer entre enfants, avec les adultes, ce qui s'est joué pendant le jeu, décortiquer ce qui s'est passé, mettre en lumière les valeurs véhiculées par le jeu, cela **renforce l'intérêt de jouer et de « voir plus grand »**.

Pour Jean-Pierre CHAPPELLE, Danielle DASCOTTE et Anne-Florence MOULIN, formateurs de la Teignouse

Le grand jeu permet aux enfants de bouger, d'explorer différemment un lieu de vie habituel. Il est l'occasion d'observer les enfants, de voir comment ils jouent, comment ils se comportent dans le jeu et de **mieux les connaître**.

Le grand jeu permet de varier les animations, de **proposer d'autres activités aux enfants**.

C'est un moment fort qui **rassemble les petits et les grands** dans une même activité, des groupes de vie qui ont moins l'habitude de se retrouver, autour d'un thème, d'une aventure.

Pour faire passer des valeurs comme la négociation, la coopération, ... Il s'agit de choisir des épreuves adaptées aux valeurs à faire passer.

En formation, les participants ont l'occasion de vivre un grand jeu conçu par les formateurs. Dans un deuxième temps, ils ont la possibilité de créer leur propre grand jeu, de le préparer, de le « faire jouer » aux participants. Jouer ensemble, c'est se mettre à la place des enfants et comprendre ce que les enfants vont vivre à travers le jeu. Le **temps de débriefing permet de mettre en lumière les points forts, les points de vigilance et les points à améliorer.**



Photo de Mike ERSKINE

Échanger avec les autres participants à la formation les difficultés d'animation, par exemple, permet de dégager des pistes pour animer autrement, d'envisager des variantes au grand jeu et de multiplier à l'infini les grands jeux et les manières de les animer. Animer un jeu, c'est bien plus que se référer à la fiche préparée, c'est s'engager dans le jeu avec les autres participants.

En formation, plusieurs personnes ont apprécié l'ambiance des grands jeux quand elles étaient enfants et souhaitent proposer cette féerie aux enfants qu'elles animent. La formation est l'occasion de **décortiquer ce qui leur avait plu et de mettre en lumière l'importance de penser le jeu pour que chaque enfant se sente en sécurité et ait envie de jouer.**

Le temps de préparation est aussi un moment fort pour les personnes d'une même équipe. Travailler en équipe, collaborer sur un même sujet, cela **soude l'équipe** et met une bonne ambiance. En formation, pour des collègues qui travaillent sur des sites différents, c'est important de prendre du temps ensemble pour préparer un grand jeu, même si chacun repart sur son lieu après la formation.

Les ANNEXES :

1. FICHE OUTIL pour préparer un grand jeu, proposée par les formateurs du CJLG
2. Points de vigilance pour organiser un grand jeu, support proposé par les formateurs du CJLG
3. CREIRA + L, outil utilisé par les formateurs de LA TEIGNOUSE

FICHE OUTIL pour préparer un grand jeu, proposée par les formateurs du CJLG

Cette fiche est un exemple qui explique à quoi penser pour construire sa fiche de préparation.



Fiche outil



Préparation d'un grand jeu

Durée estimée du jeu :

Décorum – Explique l'histoire sur laquelle se base ton jeu.

.....
.....
.....

Mission donnée aux animés – Que vas-tu dire aux enfants pour les lancer dans le jeu et leur expliquer les règles ? Quel sera leur rôle ? Que devront-ils faire ? Où doivent-ils aller ?

.....
.....

Clôture du jeu – Que leur diras-tu à la fin du jeu ? Que va-t-il se passer ?

.....
.....

Personnages et rôle de chacun – Qui joue quel rôle ? Qui fait quoi ?

..... est

Rôle :

..... est

Rôle :

..... est

Rôle :

Matériel à préparer – Qui prépare quoi ? Quel matériel, à quel endroit ?

.....
.....

Plan/illustration d'un détail/... – Un dessin vaut parfois mieux qu'un long discours (en annexe)

Points de vigilance pour organiser un grand jeu, support proposé par les formateurs du CJLG

PRÉPARATION

CRÉATION DU JEU

Diagram illustrating the creation of a game, including factors like duration, safety, weather, intensity, target audience (children), age, number of children, and location.

PRÉPARATION & INSTALLATION DU MATÉRIEL

Illustrations showing the preparation and installation of the game material, including a 'MALLE À JEUX' (game box) and a child setting up a play area.

PRÉSENTATION

Illustration of a group of children sitting in a circle, ready for the presentation.

ÉTRE VUE DE TOUS
PARLER CLAIEMENT
ATTIRER L'ATTENTION DE CHACUN

...c'est une fois...

- BUT DU JEU
- EXPLIQUER LES RÈGLES
 - ↳ CLAIRES
 - ↳ SIMPLES

QUELQU'UN A DES QUESTIONS :

ATTITUDES

Illustration showing a child playing and another child observing.

JOUE

- ↳ MOTIVE
- ↳ RELANCE LE JEU
- ↳ GÈRE LE GROUPE

OBSERVE

- ↳ ARBITRE
- ↳ A UNE VUE D'ENSEMBLE
- ↳ ÉVITE LES CONFLITS
- ↳ S'OCCUPE DES ENFANTS QUI NE VEULENT/PEUVENT PAS JOUER

CLÔTURE

LES VÉRITÉS
FIN

→ PRÉVOIR UNE FIN

→ ÉVALUER AVEC LE GROUPE

→ S'AUTOÉVALUER

→ RANGER SON MATÉRIEL (AVEC LES ENFANTS)

CJLG Formations

CREIRA + L, outil utilisé par les formateurs de LA TEIGNOUSE

C pour CADRE :

- ✓ Lieu : où le jeu doit-il se dérouler ? En intérieur, en extérieur, sur une plage, sur un terrain boisé, découvert, avec une rivière...
- ✓ Durée : Comment est marqué le début et la fin du jeu ? Chronologie des étapes ? Durée totale ? Quand s'arrête le jeu si personne n'arrive à trouver le trésor final ?
- ✓ Matériel : de quoi avons-nous besoin ? De combien de vies, de foulards, de drapeaux, de corde, de caisse à trésor, d'un véhicule, du téléphone ??? ... mais bien sûr aussi d'une trousse de secours !!!

R pour REGLES :

Les règles définissent :

- ✓ Ce qui est obligatoire : passer par le pont, rapporter des vies, suivre le parcours fléché...
- ✓ Ce qui est interdit : sortir des limites du terrain, courir, piller l'intendance, faire un prisonnier à plusieurs joueurs...

Attention : ce qui n'est pas interdit est autorisé !!! (Simulez toutes les étapes du grand jeu afin de repérer toutes les lacunes ou toutes les possibilités de tricherie afin de trouver des parades à injecter dans les règles. Suivant le type de grand jeu, on peut laisser des possibilités de triche, à condition qu'elles soient pertinentes dans la dynamique ludique.)

Recommandations pour plus de sécurité :

- * Aucun grand jeu « classique » durant la nuit : toutes les actions s'arrêtent dès que le soleil se couche ! A l'exception des jeux prévus spécifiquement pour cette période particulière
- * Exemple : si le jeu se déroule la nuit, l'histoire pourrait se centrer sur la découverte de la nuit, la perception des bruits, les animaux nocturnes, ... en veillant à la sécurité physique et affective de chacun.
- * Chaque joueur doit savoir où et comment trouver du secours ! (Enveloppe de secours et explications claires !)
- * Chaque équipe doit emporter une trousse de secours et l'équipement vestimentaire adéquat.

E pour EQUIPES :

- ✓ Y a-t-il des équipes ? De combien ? Comment sont-elles constituées ? Collaborent-elles ? Comment ? ...

I pour IMAGINAIRE :

- ✓ Sensibilisation : la motivation des joueurs à participer au jeu dépend de l'intérêt que les organisateurs auront su éveiller en eux : il s'agit donc d'adapter le jeu selon le public (âge, origine...) et de choisir l'univers de jeu en fonction des références communes du groupe (aventure en cours, film que tout le monde a vu...).
- ✓ Décorum : Créer un décorum, une histoire, une ambiance qui suscite la curiosité des enfants via un livre, film, aventure, actualité, héros, message, lettres, téléphone, objets symboliques, ... et mettre les enfants en situation de jeu avec des déguisements, sketches, des chants, contes, légendes, ...
- ✓ Animation : au cours du jeu, il faut veiller à maintenir l'intérêt en relançant l'action.

R pour ROLES :

- * Fonctions : quels rôles sont nécessaires au bon fonctionnement du jeu ? Exemple : arbitres, sages, tavernier, reporter neutre, ambassadeur, voleur, gendarme, espion, explorateur...
- * Organisation : les organisateurs doivent être acteurs dans le jeu. Ainsi ils peuvent apporter des aides aux joueurs : renseignements, conseils, indices... Mais ils peuvent aussi être des freins dans le déroulement du jeu : fausse piste, prison, etc...

Ces fonctions permettent aux organisateurs de contrôler la durée du jeu.

A pour ACTION

- ✓ But du jeu : quel est le but du jeu ? S'agit-il de délivrer un agent secret, de prendre un fanion, trouver un trésor, construire une tour, franchir une frontière, ... ?
- ✓ Moyens : comment atteindre le but ? Par exemple : sans courir, les yeux bandés, en vélo, avec un brancard...
- ✓ Etapes : dans certains cas, le jeu doit se dérouler en plusieurs étapes pour atteindre le but. Exemple : il faut d'abord attraper un garde pour savoir comment trouver un message qui indique où se trouve la fusée. Il faut alors démonter la fusée et ramener le satellite qui contenait des informations permettant de construire un satellite pacifique...

Buts	Nouvelles vies
Prendre un fanion	Revenir dans son camp
Messages à trouver	Affronter un sage
Trésor	Échanger contre un message
Prendre le meneur de l'équipe adverse	Échanger contre des vies adverses
Aller quelque part	Handicap (mains dans le dos, bras croisés)
Détruire quelque chose	Prisonnier à délivrer
Construire, faire	Livre des « endormis » à signer
Transporter	Ramener des prisonniers
S'emparer	Statue : délivré par toucher
Franchir	Monnaie interne
Construire, rendre service	Vendre un indice, échanger un bout de carte

L pour LANCEMENT :

- ✓ Présenter les rôles et les équipes.
- ✓ Consignes de sécurité.
- ✓ Expliquer le but.
- ✓ Expliquer les règles.
- ✓ Donner de l'intérêt au jeu !