



LA STRUCTURE D'UNE ACTIVITE

PHASE 1 :

COMPREHENSION- DECOUVERTE

(Connaissance des règles, prise de contact, mise en route)

PHASE 2 :

APPRENTISSAGE

(Début de la maîtrise et de l'appropriation des règles)

PHASE 3 :

PRATIQUE ACTIVE

(Forte intensité de jeu)

PHASE 4 :

LASSITUDE/FATIGUE

(Faible intensité de jeu)

PHASE 5 :

FIN DE L'ACTIVITE

(Calme et récupération)



LES REGLES D'OR POUR REUSSIR A ANIMER UN JEU

La préparation matérielle :

- Tester le matériel et les règles ;
- Diversifier les types de jeux (faire toujours la même chose n'est motivant ni pour l'enfant ni pour l'animateur) et adapter les jeux à la tranche d'âge ;
- Structurer le jeu (bien connaître son groupe et anticiper ses réactions, préparer les règles, penser au positionnement de l'animateur pour expliquer ses règles, prévoir l'ordre de passage des participants, les équipes, gérer la prise de parole) ;
- Prévoir d'avantage de matériel au cas où... ;
- Préparer un sac "à malices" (ballon, craies, stylos, feuilles...) en cas de besoin ;
- Réfléchir à des solutions en cas de mauvais temps ;
- Repérer le terrain et sa dangerosité éventuelle ;
- Préparer la trousse de secours ;
- Réfléchir au fil conducteur, à l'histoire pour animer le ou les jeux ;
- Installer le matériel.

Lancement et passage de consignes :

- Surveiller le temps (plus l'explication est longue et compliquée moins le public est captif - Procéder par étape le cas échéant) ;
- Énoncer clairement les consignes (règles du jeu et de sécurité) : vocabulaire adapté à l'âge des participants, **donner un exemple**, vérifier qu'ils aient tous compris **en faisant un test**/un coup pour rien/en demandant qui n'a pas compris/demander aux participants de reformuler ;
- Ne pas avoir peur de mimer ; avoir une voix portante, sans crier ;
- Pour motiver les participants, expliquer les règles dans l'imaginaire (**ne pas dire** "on va faire un jeu et le jeu s'appelle...") ;
- Faire respecter les règles du jeu et de sécurité (éviter les tricheries et les réclamations, les accidents) ;
- Sanctionner un comportement gênant en ne cassant pas le jeu et l'imaginaire
- Occuper les « éliminés » pour éviter qu'ils ne s'ennuient et perturbent ;
- Rester dans son personnage, être dynamique et souriant ;
- Faire une transition entre les jeux (trame de départ, fil de l'histoire) ;
- Garder son calme ;
- Emmener la trousse de secours ;
- Animer les déplacements (chants, danses, gestes...) ;
- Penser à un retour au calme (chant calme, une histoire...) ;
- Récupérer le matériel après l'activité ou au fur et à mesure s'il s'agit d'un parcours ;
- Ranger le matériel.

Gestion du jeu dans son déroulement :

- Rester dans l'imaginaire ;
- Terminer l'activité : **ne pas dire** "bon, ben, c'est terminé...", énoncer les gagnants et les perdants... en fonction du type d'activité.

