

METHODE pour la REALISATION de PROJETS D'ACTIVITES et de GRANDS JEUX

La méthode "CRAIRA", est un moyen mnémotechnique pour ne rien oublier dans l'élaboration d'une activité. On peut aussi l'appeler RICARA ou encore CARIRA.

CADRE

Dans lequel notre jeu évoluera avec :

Le lieu : ou les lieux dans lesquels vont évoluer les joueurs. Prévoir de mettre en place quelques aménagements pour que les lieux puissent coller au thème choisi. Il faut aussi veiller à la sécurité : issues de secours, la trousse de secours à l'extérieur, nombre de participants, limites...

Le matériel : Prévoir que tout le matériel dont on aura besoin pendant les animations soit bel et bien prêt, en bon état de marche et adapté au public.

ROLES

Quels sont les rôles qui seront interprétés par les animateurs, par les participants ?

Il faut tout inclure dans l'imaginaire. Pour l'équipe d'organiseurs, il faut pouvoir répondre, à tout moment du jeu aux questions suivantes : qui ? Fait quoi ? Où ? Avec qui ? Quand ? Comment ?

Qui joue le rôle de régulateur du jeu ? (durée, intensités, gestion des imprévus...).

ACTIONS

Mise en place des animations qui permettent de

jouer. Il faut aussi répondre progressivement à la question : *Quelle est le but du jeu ?* Chaque action est différente et représente une phase précise du jeu pour atteindre le but évidemment. Chaque action à pour référent un animateur. Il faut se poser la question de la gestion des temps d'attentes, des temps morts, des déplacements, des pauses, du rythme...

IMAGINAIRE

Élément indispensable pour un bon projet ou un bon jeu. C'est LE fil rouge.

Toutes les phases du jeu, les temps d'attente, déplacement, ... doivent entrer dans l'imaginaire. Le film se déroule petit à petit et tous les participants ainsi que les animateurs en sont les acteurs.

Se poser la question de : Qu'est-ce qui « impose » l'imaginaire ? Les décors, les costumes, l'histoire... Comment évolue-t-il depuis la sensibilisation des participants à la concision du jeu ?

REGLES

En accord et incluse dans l'imaginaire. Elles doivent être présentées de manière simple et facile compréhensibles. Si elles sont complexes, introduisez-les progressivement dans la partie. Faites une « manche » pour rien. Pour vérifier la bonne compréhension des règles le cas échéant.

Attention à ne jamais quitter l'imaginaire. Posez-vous ces questions avant de commencer le jeu :

- Qui tranche en cas de litige ?
- Les règles sont-elles adaptées à la tranche d'âge, à mon public ?
- En fonction de quoi les règles peuvent-elles évoluer ?
- Qui présente les règles pour tel et tel partie du jeu, du projet ?
- Comment peut-on tricher ? et que faire pour y remédier ?
- Le joueur conservent-ils une part d'initiative dans le jeu ?

ASSOCIATIONS

Il s'agit de la répartition des joueurs. Il convient de répondre aux questions :

Quel format d'équipe est le plus approprié à notre jeu (hasard, par âge, par taille, par sexe...) ?

Comment procède-t-on pour faire des équipes de manière originale et de sorte à ce que cela colle au thème ?

Les animateurs font-ils partie des équipes ?

Quel rapport existe-t-il entre les équipes ? (*Coopération, compétition, collaboration, autonomie, affrontement...*)

Quelles contraintes impose-t-on pour que l'équipe reste soudée, que les membres restent ensemble ?

Comment met-on en valeur les équipes ? (*cri de guerre, déguisement, signe distinctif, ...*)