

10 règles en or pour réussir un jeu.

- 1- **veiller à l'ensemble de la préparation** : notamment des règles du jeu simples et des tâches bien définies entre les animateurs, ensuite s'assurer que tout le matériel est fin prêt.
- 2- **Sensibiliser les participants** : affiche, message radiophonique, sketches, invitations personnelles..., Tous les moyens sont bons pour donner envie d'entrer dans le jeu.
- 3- **Expliquer clairement le jeu** : au départ, le but et le déroulement du jeu sont clairement expliqués. Les participants ont la possibilité de poser des questions. S'assurer que tout le monde ait bien compris.
- 4- **Construire des équipes équilibrées** : tenir compte des affinités, des aptitudes physiques et intellectuelles. On peut laisser le choix aux joueurs ou à l'animateur.
- 5- **Exploiter le thème jusqu'au bout** : toujours se référer au thème du jeu, de la préparation jusqu'à la conclusion. Ceci vaut pour l'animateur au même titre que pour les joueurs. On peut s'aider d'un accessoire (perruque, chapeau, étoffe...).
- 6- **Donner envie de jouer** : pour faire jouer les autres l'animateur doit avoir lui-même envie de jouer. C'est lui le « moteur de l'ambiance ».
- 7- **Adapter le rythme de jeu** : la durée et le rythme du jeu tiennent compte de l'âge des participants, du moment de la journée et du lieu.
- 8- **Assurer la responsabilité de l'animation** : l'animateur veille à tout : le respect des règles, le maintien d'une ambiance positive, la sécurité, l'intégration de tous les participants, en particulier les enfants handicapés...
- 9- **Animer la présentation des résultats** : c'est un moment à part entière qui doit rester dans le thème. Conserver une ambiance positive en évitant d'être trop sélectif.
- 10- **Faire le bilan** : analyser le déroulement, mesurer l'écart entre ce qui était recherché et ce qui s'est passé. Chaque expérience permet ainsi de progresser.

20 conseils pour rater un jeu !

- 1- Choisir comme imaginaire un thème parfaitement déprimant comme l'alcool, la drogue, la mort, le suicide...
- 2- Improviser le jeu à la dernière minute, de préférence sans aucun matériel.
- 3- Lancer pour la 10 000e fois la même activité, sans imaginaire, ni aucune variante.
- 4- Ne pas se soucier du terrain, de l'air, et encore moins de la météo.
- 5- Ne pas adapter le jeu à la condition physique des participants.
- 6- Faire une activité qui plaît aux animateurs, mais pas forcément aux jeunes.
- 7- Reproduire un jeu qui était à la mode il y a 20 ans.
- 8- Mettre face à face les animateurs et les jeunes : une des parties finit souvent par se prendre au jeu.
- 9- Mettre en scène un conflit déjà existant dans le groupe.
- 10- Attacher, tatouer, faire peur, humilier, réveiller en pleine nuit, kidnappé. Même et surtout pour rire...
- 11- Faire un jeu « super bourrin » pour terminer la journée (aux urgences de l'hôpital).
- 12- Chambrer les « nuls qui ont perdu » lors de la proclamation des résultats.
- 13- Poursuivre le jeu même s'il est flagrant qu'il ennuie tout le monde.
- 14- Prévoir une équipe d'organisation colossale, aussi nombreuse que les joueurs.
- 15- Changer les règles toutes les 5 minutes.
- 16- Ne pas changer les règles alors qu'on s'aperçoit qu'elles ne fonctionnent pas.
- 17- Définir des règles trop compliquées : 30 minutes d'explication pour 10 minutes de jeu.
- 18- Éliminer définitivement les participants dans les jeux, sans leur donner la possibilité de récupérer une vie.
- 19- Laisser dans la vague le soin du matériel, les déguisements, les horaires.
- 20- Se montrer soi-même complètement indifférent à la réussite du jeu.

À quoi pourrait-on reconnaître un bon animateur et un mauvais animateur ? Voici une réponse en deux temps : le bon pourrait être celui qui applique les 10 premières règles de cette fiche ; le mauvais, celui qui ferait mieux de ne pas respecter les 20 conseils pour rater un jeu.