

Les différents types de

PROJETS d'ACTIVITES

Accueils Collectifs de Mineurs



Introduction :

Pour aborder la mise en place d'un projet, nous vous proposons, avant d'utiliser le PS(i)ALACRE la méthode suivante :

- Choisir le projet le plus adapté aux objectifs rechercher (Jeu d'équipes, individuel, de coopération, ...)
- Brain Storming sur le projet. Exemple, *Un CABARET c'est ... Que trouve-t-on dans un CABARET... qui trouve-t-on ? Quelle ambiance...*
- Les locaux sont-ils disponibles ? Avons-nous les moyens matériel et humain et financier adéquats, nécessaire à mise en place de notre projet ?
- Ce projet est-il bine placé dans le temps ?
- Dans notre imaginaire je prévois un rôle pour l'animateur « *TAMPON* » C'est lui qui jouera le rôle tampon. Il permet de synchroniser les organisateurs entre eux pour moduler le dynamisme et la rapidité du jeu mais aussi de gérer l'imprévu, les incidents et accidents.

SOMMAIRE

(Version Informatique : cliquez sur le nom du projet pour y accéder)

CABARET	02
JEU DE PISTE	02
RALLY NATURE	03
SOIREE CASINO	03
JEU RADIO TELE	04
RADIO CROCHET	04
ADAPTATION JEU DE SOCIETE	05
KERMESSE	05
JEU DES FAMILLES	06
BAL MASQUE	07
OLYMPIADES	08

CABARET

INTRODUCTION :

Spectacle où l'équipe organisatrice sollicite un maximum de participants parmi les personnes qui composent l'équipe du centre de vacances ou de loisirs.

L'équipe organisatrice peut-être un groupe d'enfants, ou les animateurs.

OBJECTIFS :

Le premier et évidemment de reproduire l'ambiance du cabaret et y faire participer un maximum de personne.

Tout le monde doit trouver un rôle, jouer la comédie.

ORGANISATION :

Espace Public (Type Cabaret), Numéros à présenter, un présentateur, Un espace scénique, des acteurs, musique, éclairage de scène, une équipe coordinatrice des différents passages sur scène.

COTES PRATIQUES :

Même si les membres du public passent sur scène, par groupe, les uns après les autres, il convient de s'assurer qu'ils ne soient pas tous éparpillés dans les locaux en train de répéter leur numéro avant leur passage. Dans ce cas, il n'y plus de public. L'équipe organisatrice doit alors être très vigilante à ce sujet et efficace dans la transition entre les numéros.

Faire un programme, prévoir un entracte, prévoir des petits sketches ou pub à faire entre les numéros ou en cas de retard ou de pb.

Faire une régie matérielle qui soit bien organisée.

JEU DE PISTE

INTRODUCTION :

Il faut une piste, un parcours que l'on doit retrouver et sur lequel se trouvent des embûches, des messages, des épreuves...

Le but est d'aller le plus rapidement possible afin de retrouver un trésor.

OBJECTIFS :

Permet de découvrir l'environnement du centre de loisirs ou du centre de vacances, c'est une bonne idée pour les premiers jours.

Développe l'esprit d'équipe mais aussi si les tranches d'âges sont mélangées, une prise en compte des autres. Ce qui favorisera la vie en collectivité et les échanges entre les groupes.

Savoir s'orienter.

ORGANISATION :

Déterminer et repérer un circuit dans lequel on écartera tout risque primaire de danger.

Déterminer les épreuves que rencontreront les participants sur le parcours.

On peut placer un animateur dans chaque équipe ou un animateur à chaque épreuve à des endroits clés du parcours.

COTES PRATIQUES :

N'utiliser que les chemins connus par les organisateurs.

Prévoir un accès pour les secours.

Déposer et informer l'équipe de direction de l'itinéraire qui doit être reconnu avant par tous avant le jeu.

Prévoir un moyen pour rester en contact avec l'extérieur (portable).

RALLYE NATURE

INTRODUCTION :

Parcours extérieur en équipe, parsemé d'épreuve. Généralement le parcours est connu.

OBJECTIFS :

Découvrir un environnement particulier. (Bien indiqué en début de centre).
Développer l'esprit d'équipe.
Se repérer.

ORGANISATION :

Marquer le parcours pour qu'on puisse le repérer.
Prévoir la gestion des temps morts. En effet les groupes partent les uns après les autres sur le même parcours. Il faut donc gérer les départs différés et occuper les temps morts. Il se pose le même PB à l'arrivée qui ne se fait pas en même temps pour toutes les équipes.

Définir également des règles, des pénalités, un système de notation permettant le classement des équipes.

Prévoir des récompenses, n'oublier personne !
Assurer la sécurité sur les parcours.

COTE PRATIQUE :

Vérifier avant le départ que tous les enfants, et animateurs soient équipés de chaussures de marche.

Attention à la chaleur ! Bob, Casquette et eau sont de rigueur, même une crème solaire peut-être indiquée.

SOIREE CASINO

INTRODUCTION :

C'est un projet d'intérieur, idéal pour les veillées, puisqu'il se déroule dans une ambiance feutrée et calme.

Différents stands sont tenus par les organisateurs (enfants ou animateurs). Chaque croupier a alors un rôle de composition à jouer et à tenir tout au long de la soirée.

Les stands sont libres d'accès, il n'y a pas de parcours. Les passages des joueurs ne sont pas limités.

L'argent fictif qui compose le jeu permet au joueur de gérer leur passage et leur parcours par les stands.

OBJETIFS :

Faire participer tout le monde.
Gérer son propre argent et en gagner le plus possible.

ORGANISATION :

Il faut être rigoureux et astucieux sur l'aménagement de l'espace : disposition des tables et des chaises. Occupation des lieux à la manière d'un casino.

Penser à l'éclairage, la musique, pourquoi pas un bar ou un salon de détente, de discussion.

Penser aux personnages qui peuvent se trouver dans le casino. Des personnalités du cinéma, des journalistes, des voleurs ou des voleuses...

Prévoir d'afficher les règles du jeu de chaque stand afin d'éviter les malentendus. Ne pas favoriser la triche des croupiers, c'est le genre de chose qui frustre et démotive très vite les participants.

Ne pas négliger l'effet, ou l'annonce de fin de soirée.

On peut terminer le jeu par une vente aux enchères, ou la programmer le lendemain pour pouvoir donner un but au gain d'argent.

JEU RADIO TELE

INTRODUCTION :

Reproduction, détournement ou création d'une émission de télé ou de radio.
Il faut plusieurs équipes et que l'émission soit composé de plusieurs jeux.
L'ambiance doit être très dynamique (type fureur).

OBJECTIFS :

Faire participer tout le monde.
Tout le monde joue un rôle.
Développer l'esprit d'équipe.
Suivre des règles de jeux bien précises.

ORGANISATION :

Choisir une salle pas trop grande.
Prévoir un espace public, spectateur.
Trouver un animateur du jeu qui soit capable de le gérer entièrement et de le dynamiser. Il sera la pièce essentielle du jeu.
Prévoir un espace scénique bien éclairé.
Prévoir une régie avec régisseur(s) et une sono avec sonorisateur(s). Prévoir 2 ou 3 types d'ambiances plateau différentes.

COTE PRATIQUE :

Adapter les épreuves et les questions à l'âge des participants.
Prévoir une intervention de personnage, ou une scène tampon en cas de pépin !
Prévoir un intermède, une pause, durant le jeu.
Le rôle d'arbitre peut être dissocié de celui du présentateur.
Le présentateur peut être aidé par de chroniqueur.

RADIO-ROCHET

INTRODUCTION :

C'est un concours où tout le monde doit chanter individuellement.
Ne pas confondre avec un radio télé.

OBJECTIF :

Faire jouer un maximum de personnes.
Faire participer tout le monde.
Mise en commun des savoir faire et savoir être.

ORGANISATION :

Prévoir un espace scénique bien éclairé avec des ambiances son et lumière différentes.
Prévoir des intermèdes, hors compétition.
Choisir des musique, bande son éventuellement.
Prévoir des costumes.
Faire un conducteur en « X » exemplaire pour le déroulement de la soirée.
Posséder parfaitement le maniement de la sono.

COTE PRATIQUE :

Faire différentes catégories de chants, imposés ou libre.
Différentes catégories de participants. Solo et équipe.

ADAPTATION JEU DE SOCIETE

INTRODUCTION :

C'est un jeu de société connu que l'on adapte en grande taille ou en dans la réalité. / C'est une compétition entre plusieurs équipes.

On doit retrouver le principe de base de la règle officiel du jeu, même si quelques adaptations sont nécessaires.

OBJECTIFS :

Respect des règles du jeu. / Esprit d'équipe. / Mise en commun des connaissances, savoir-faire et savoir être. / Esprit de compétition.

ORGANISATION :

Il doit y avoir un maître du jeu. (Animateur).

Les règles doivent être redéfinies même si elles sont connues. En général les règles sont adaptées dans le cercles familiales et ne sont pas les mêmes pour tout le monde.

Le cadre doit être scrupuleusement défini. Les limites du jeu (espace et temps) sont symbolisées, verbalisées, claires pour tous.

Les épreuves à effectuer selon le jeu peuvent être de toutes natures (intellectuelles, manuelles, endurance...). Il convient de créer des équipes équilibrées.

Il faut que l'on puisse identifier visuellement les équipes à tout moment dans le jeu.

COTE PRATIQUE :

Si le jeu comporte un plateau celui doit être très grand !

Les animateurs peuvent accompagner les équipes, être des jokers, ou des personnages du jeu de société, même des joueurs. Tout dépend de l'organisation.

KERMESSE

INTRODUCTION :

Ce n'est pas une compétition, c'est une fête, un jeu, un moment sans « stress », de détente. / La participation est individuelle. / Une kermesse est un ensemble de stands tenus par les organisateurs, animateurs ou enfants, selon le cas.

ORGANISATION :

Définir les règles de participation et ce que l'on gagne.

Définir l'espace autorisé et interdit.

Définir le temps.

Prévoir des niveaux de difficultés différents dans chaque stand afin de pouvoir les adapter à tous les âges des participants.

Tout le petit matériel nécessaire à l'organisation et la sécurité de chaque stand devra être préparé et installé avant l'arrivée des participants.

Chaque stand défini ses propres règles de validation. Et une récompense en cas d'échec ou de réussite.

Les participants doivent posséder chacun un moyen matériel pour pouvoir jouer : Carte, point, billet, ticket, passe...

COTE PRATIQUE :

On peut installer un stand crêpes et boisson, mais pas besoin de jouer pour gagner de la nourriture ou une boisson. On peut en « vendre » plusieurs mais au moins une boisson est gratuite pour le goûter. De manière général dans les jeux, les projets ou ailleurs, la nourriture ne sera jamais une récompense, jamais un enjeu et jamais perdue. Il faut être prudent, ce qui n'empêche pas de faire du goûter un élément du trésor dans une chasse au trésor.

On peut installer un stand « poste de secours ».

On peut installer une banque de prêt de points, argent, cartes...

JEU DES FAMILLES

INTRODUCTION :

C'est un jeu qui combine les épreuves sportives et intellectuelles en famille (en équipe), mais chacun joue un rôle : Le père, la mère, les enfants, le grand-père, la nounou, la grand-mère etc.

Les épreuves sont destinées soit à tous les membres de la famille, soit à un membre en particulier.

Tous les membres d'équipe joue un rôle, et se costumes selon le personnage choisi. Ce qui donne lieu à des situations comiques. On doit garder le dynamisme du jeu jusqu'au bout sans oublier l'esprit de compétition.

OBJECTIF :

Développer les situations comiques et ludiques reste l'objectif principal de ce jeu.

Développer l'esprit d'équipe et de compétition.

Tout le monde joue un rôle, cela renforce l'expression et permet de mieux se découvrir et se connaître.

Eventuellement, découvrir l'environnement.

JEU DES FAMILLES (suite)

ORGANISATION :

Il faut bien déterminer les limites du terrain de jeu, comme toujours, c'est très important. Ici il s'agit d'un parcours.

Parmi les animateurs, certains seront meneurs du jeu, d'autres peuvent participer à l'encadrement de manière moins impliquée. Ainsi ils pourront assurer discrètement la sécurité et gérer incidents et accidents sans empêcher, retarder ou interrompre le déroulement du jeu.

Déterminer les épreuves physiques et intellectuelles et les insérer dans une trame de jeu, une histoire, un fil conducteur.

COTE PRATIQUE :

On peut par exemple imposer des costumes comme : *les femmes doivent être en jupe. Les grands-pères doivent porter des lunettes et avoir une canne. Le bébé doit avoir un biberon et des couches culottes.* Ainsi ces éléments deviendront des handicaps sur certaines épreuves et contribueront au dynamisme du jeu et à son côté comique.

Même si on passe d'épreuve en épreuve avec toutes les équipes il est bon de désigner un animateur référent de chaque jeu, avec des règles précises. Seul lui peut trancher ou adapter les règles qu'il maîtrise...

BAL MASQUE

INTRODUCTION :

En soirée, pour une veillée, ou même un après-midi chez les plus jeunes ou dans les centres de loisirs.

La musique et la danse sont omniprésentes.

Des jeux ou des animations, démonstrations, ou autre devront être mise en place selon le thème du bal.

Les costumes sont très importants et peuvent dans le cadre d'un projet d'animation faire partie des activités manuelles.

OBJECTIFS :

Passer une soirée et mieux se connaître. On doit rire un maximum, mais ne pas transformer cet événement en BOOM !!

Les jeux, démonstration et autres doivent être bien organiser afin de respecter la courbe d'activité (surtout en soirée) et de telle sorte à ne pas casser l'ambiance.

ORGANISATION :

Préparer le matériel nécessaire pour que tout puisse s'articuler de manière fluide.

Prévoir des animations faciles et rapides à mettre en place.

Ne pas oublier de choisir de la musique en fonction du thème, même si on alterne avec des morceaux à « *la mode* ».

BAL MASQUE (Suite)

ORGANISATION (suite) :

Prévoir un éclairage avec des ambiances modulables et différentes selon que se déroule la soirée entre danse et animations.

L'aménagement de l'espace (décor) est évidemment important et peut faire l'objet d'une préparation avec les enfants dans le cadre d'activités plus manuelles.

On peut aussi insérer un bar, un vestiaire etc....

Ne pas oublier de détacher un animateur à chaque animation qui pourra gérer les imprévus.

COTE PRATIQUE :

Faites au mieux en cheminant entre côté pratique et bon sens.

OLYMPIADES

INTRODUCTION :

Se sont des épreuves sportives uniquement (leur nom est directement inspiré des jeux olympiques).

Une succession d'épreuves est organisée comme pendant les jeux olympiques.

Des points sont remportés par les équipes et un classement, dans un esprit de compétition, est organisé.

Lorsque toutes les équipes ont terminé, les récompenses sont distribuées dans une cérémonie.

OBJECTIFS :

Faire jouer tous les participants.

Développer l'esprit d'équipe et de compétition.

ORGANISATION :

Toutes les épreuves doivent être prévues auparavant, matériel compris.

NOTES :
