

Jeux de Découverte

20

Jeux de
Valeur

20 Jeux de valeur

1. <u>La plus haute tour</u>	<u>3</u>
2. <u>Bing, Bang, Bombe.....</u>	<u>4</u>
3. <u>Ballon rond.....</u>	<u>6</u>
4. <u>Frénétique</u>	<u>8</u>
5. <u>Blind Square</u>	<u>10</u>
6. <u>Tour de corde indien.....</u>	<u>11</u>
7. <u>Nombres premiers.....</u>	<u>13</u>
8. <u>Course de robot</u>	<u>15</u>
9. <u>Chiffon et Bouteille.....</u>	<u>16</u>
10. <u>Shoe Reach</u>	<u>18</u>
11. <u>Blind Relay.....</u>	<u>20</u>
12. <u>Vagabonds.....</u>	<u>22</u>
13. <u>Îles musicales</u>	<u>24</u>
14. <u>Le Radeau.....</u>	<u>25</u>
15. <u>Portail à sens unique.....</u>	<u>26</u>
16. <u>Frisbee.....</u>	<u>28</u>
17. <u>Football sans vision</u>	<u>30</u>
18. <u>Traversée de la rivière.....</u>	<u>31</u>
19. <u>Chenille.....</u>	<u>32</u>
20. <u>Water Balloon Volley.....</u>	<u>34</u>

Information supplémentaire

<u>Comment bien animer les jeux</u>	<u>36</u>
<u>Comment évaluer les jeux</u>	<u>37</u>
<u>Comment adapter les jeux.....</u>	<u>41</u>
<u>Comment adapter les jeux aux personnes en situation de handicap</u>	<u>42</u>
<u>Comment créer de nouveaux jeux.....</u>	<u>44</u>

1. La plus haute tour

Valeur: Courage

Joueurs: 10 et plus | équipes de 4-6 personnes | Âges : 10 et plus
Matériel: papier journal, ruban adhésif

Déroulement du jeu

Divisez le groupe en équipes de 3 à 5 personnes. Les équipes reçoivent du papier journal et un rouleau de ruban adhésif pour construire une tour en hauteur.

L'équipe dont la tour est la plus haute remporte la partie. Fixez une limite de temps de 10 minutes.

Variations

- Faites preuve de créativité pour déterminer le vainqueur.
- Si le papier est plus solide que le journal, vous pouvez dire que la tour devrait avoir un livre au sommet (i.e un livre de cuisine).
- Créez une tour avec des personnes.

Evaluation

Pendant le jeu, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs font preuve de courage. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion.

- Que faut-il pour construire la plus large tour?
- Parlez d'un moment où vous avez fait preuve de courage dans la vie? (Ou bien lorsque vous l'avez vu chez quelqu'un d'autre.)
- Où avez-vous besoin de courage dans votre vie en ce moment?

2. Bing, Bang, Bombe

Valeur: Responsabilité

Joueurs: 9 et plus | équipes de 3 personnes | Âges: 8 et plus

Matériel: aucun

Déroulement du jeu

Les joueurs se placent en équipes de trois. Chaque groupe reçoit un numéro.

Le premier joueur de chaque équipe reçoit le nom de "Bing", le deuxième celui de "Bang" et le troisième celui de "Bombe".

Le chef de file donne un ordre, par exemple "Bombe 3". Le premier joueur de l'équipe 3 doit rapidement dire "Bing", le deuxième joueur "Bang" et le troisième dit "Bombe + numéro de groupe", par exemple "Bombe 2". L'équipe 2 doit alors dire "Bing", "Bang" et "Bombe" dans l'ordre et passer le relais à une autre équipe de cette manière. Votre équipe est éliminée si:

- Vous vous trompez de séquence
- Vous remplacez les mots bing, bang et bombe par d'autres mots
- Vous bombardez votre propre groupe i.e. le groupe 3 qui dit "Bombe 3"
- Vous bombardez un groupe qui est déjà sorti du jeu

Evaluation

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs se concentrent sur leurs responsabilités. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Que s'est-il passé lorsque les joueurs ne connaissaient pas leur rôle ?
- De quoi êtes-vous responsable dans votre vie ?
- Dans quels domaines avez-vous besoin d'être plus discipliné en matière de responsabilité?

3. Ballon Rond

Valeur: Confiance en soi

Joueurs: 15 et plus | équipes de 15 personnes au maximum |

Âges : 6 et plus

Matériel: ballons

Déroulement du jeu

Les joueurs se placent en cercle et se passent un ballon. Le défi consiste à faire circuler le ballon de plus en plus vite. Mesurez le temps qu'il faut pour faire le tour du cercle afin que le ballon touche les mains de chacun.

Permettez-leur de faire preuve de créativité et laissez-les faire moins de temps.

Variation

- Un joueur est choisi pour courir à l'extérieur du cercle et faire la course au ballon en circulation.



Evaluation

Pendant le match, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs développent leur compétence et leur confiance.

Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Avez-vous remarqué que vous avez tous réussi à augmenter votre temps ?
- Pourquoi avons-nous amélioré notre temps ? Dans quel domaine de la vie cette stratégie fonctionne-t-elle ?
- Quel est le domaine de votre vie dans lequel vous souhaitez gagner en confiance?

4. Frénétique

Valeur: Aider les autres en les encourageant

Joueurs: 15 et plus | équipes de 10 personnes au maximum |

Âges : 8 et plus

Matériel: cerceaux et objets (chaussures ou ballons)

Déroulement du jeu

Répartissez les joueurs en 4 équipes égales (8 par équipe). Chaque équipe s'aligne à un coin d'un carré de 8 x 8 mètres. Chaque équipe dispose d'un cerceau devant elle et d'un autre au centre. Le cerceau central va contenir 10 objets (par exemple des ballons ou des chaussures).

Au signal, la première personne de chaque équipe doit courir jusqu'au centre pour ramener un objet dans le cerceau de son équipe, puis toucher la personne suivante dans la ligne. La personne suivante peut soit courir jusqu'au centre pour rapporter un objet soit aller dans le cerceau d'une autre équipe pour "voler" un objet et le rapporter.

Le jeu se poursuit ainsi. Un seul objet peut être déplacé à la fois. Vous ne pouvez pas empêcher quelqu'un de voler un objet.

La première équipe qui a tous les objets dans son cerceau gagne.

REMARQUE : cela est impossible à moins que toutes les équipes n'élaborent une stratégie pour aider l'une d'entre elles à gagner. Ne leur dites pas que c'est l'idée du jeu !

Vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=jO9tlwW00Jo>

Evaluation

Pendant le match, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs ont commencé à compétir jusqu'à ce qu'ils soient trop fatigués et aient besoin d'un nouveau plan. Posez ensuite cinq questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Pourquoi était-il impossible de gagner et que fallait-il faire pour que le jeu réussisse ?
- Ce type de compétition se produit-il dans votre vie ou à la maison avec vos frères et sœurs ?
- Citez une occasion où vous avez été témoin de ce genre de situation.
- Que pouvez-vous faire pour encourager vos amis ou un membre de votre famille lorsque tout le monde veut la même chose?

5. Carré à l'aveugle

Valeur: Ecouter les autres

Joueurs: 15 et plus | équipes de 15 personnes au maximum |

Âges 10 et plus

Matériel: cordes de 10m et bandeaux

Déroulement du jeu

Les équipes de 15 joueurs au maximum ont les yeux bandés. Ils s'alignent et reçoivent une corde de 10 mètres de long à laquelle ils doivent s'accrocher. Le défi consiste à former un carré sans ouvrir les yeux ni lâcher la corde. Lorsqu'ils sont sûrs d'avoir formé un carré, ils abaissent la corde jusqu'au sol et enlèvent leur bandeau.

REMARQUE : un joueur (choisissez un joueur calme et timide) voit secrètement en soulevant son bandeau à l'insu de tous, mais il n'est pas autorisé à dire à qui que ce soit qu'il voit. Le groupe sera-t-il prêt à écouter ce joueur?

Evaluation

Pendant le jeu, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs s'écoutent les uns les autres. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Qui a eu le plus d'idées dans le groupe pendant l'activité? Pourquoi?
- Y a-t-il des moments dans la vie où vous ne vous sentez pas écouté?
- Pourquoi est-il important d'écouter ce que les autres ont à dire? Comment se sentent-ils lorsqu'ils sont écoutés?

6. Tour de corde indien

Valeur: Persévérance

Joueurs: 20 et plus | équipes de 10 personnes au maximum |

Âges : 8 et plus

Matériel: cordes de 5-6 mètres

Déroulement du jeu

Deux leaders se tiennent face à face à environ 5 mètres l'un de l'autre. Chacun tient une extrémité de la corde. Ils font tourner la corde comme une corde à sauter géante. Le groupe se tient d'un côté de la corde.

Il y a une série de défis à relever, en commençant par les plus faciles et en allant vers les plus compliqués.

Les défis de l'équipe

- Passer de l'autre côté, sans que personne ne touche à la corde, l'un après l'autre, sans rater un tour.
- Passer de l'autre côté en paire.
- Passer de l'autre côté par groupes de 1,2,3,4 (pour 10 participants).
- Le dernier défi consiste, pour eux, à passer de l'autre côté par groupes de 1,2,3,4 et 5!

Evaluation

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs persistent à relever le défi. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Avez-vous remarqué que le jeu devenait plus difficile à chaque défi ?
- Y a-t-il des moments à l'école, à la maison ou au travail où il y a des défis à relever ?
- Que faut-il faire pour réussir à ces moments-là ?
- Où avez-vous besoin de persévérer en ce moment ? De quoi avez-vous besoin pour y parvenir?

7. Nombres premiers

Valeur: Concentration

Joueurs: N'importe quel nombre | jouer dans un seul groupe |

Âges : 10 et plus

Matériel: des bâtons

Déroulement du jeu

Le groupe s'assoit en cercle avec le leader du jeu. Le leader dit qu'il va montrer au groupe comment comprendre les nombres premiers.

Il dispose les bâtons sur le sol et prononce un nombre entre 1 et 5. Il demande au groupe quel est ce nombre. Au début, personne ne va deviner et les joueurs vont se sentir frustrés. En répétant continuellement le jeu, certains joueurs finiront par comprendre le secret.

Le secret : le leader du jeu prononce le "nombre" et pose sa main sur le sol en montrant entre 1 et 5 doigts. Cela permet de déterminer le nombre.

Variation

- Ecrire sur le sol, à terre, pour former un nombre premier.
- Le leader utilise les deux mains pour montrer les nombres allant jusqu'à 10.

Evaluation

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs se concentrent et essayent de résoudre le problème. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Avez-vous remarqué qu'il était facile de deviner les chiffres lorsque vous saviez sur quoi vous concentrer ?
- Pourquoi était-ce si difficile au début ?
- Pourquoi est-il parfois difficile de se concentrer sur les choses importantes de la vie ?
- Comment pouvez-vous trouver une meilleure façon de vous concentrer ? En équipe, listez autant de façons auxquelles vous pouvez penser.

8. Course de robot

Valeur: Intégrité à résister à la pression

Joueurs: N'importe quel nombre | équipes de 3 joueurs | Âges : 10 et plus

Matériel: bandeaux

Déroulement du jeu

Les joueurs sont répartis en équipes de 3. Le joueur 1 de chaque équipe a les yeux bandés.

Un ballon ou un objet est placé n'importe où dans l'aire de jeu. Le joueur 1 doit aller chercher le ballon. Le joueur 2, qui fait face à l'aire de jeu, peut voir l'objet mais ne peut pas parler. Il ne peut diriger le joueur 3 qu'en utilisant ses mains. Le joueur 3, assis et faisant face au joueur 2, ne peut pas voir l'aire de jeu. Le joueur 3 voit les directions du joueur 2 et guide ensuite le joueur 1 en donnant à haute voix les directives pour atteindre l'objet.

Toutes les équipes jouent en même temps et la première équipe qui trouve l'objet gagne. Jouez à nouveau et changez les rôles dans chaque équipe.

Evaluation

Pendant le jeu, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs veulent enfreindre les règles lorsqu'ils sont frustrés. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions:

- Qui a été tenté de regarder ?

- Qui a regardé quand il ne fallait pas ?
- Quelles sont les règles que vous êtes tentés d'enfreindre dans la vie?

9.Chiffon et bouteille

Valeur: Surmonter l'échec

Joueurs: 10 joueurs et plus | équipes jusqu'à 15 joueurs | Age 10+

Équipement: 2 serviettes et une bouteille d'eau en plastique à moitié remplie

Comment jouer

Des équipes égales s'alignent face à face à 5 mètres l'une de l'autre. Numérotez les joueurs des deux équipes (1,2,3 ...).

Placez une bouteille en plastique à moitié remplie au milieu. Placez ensuite deux serviettes mouillées sur le sol à égale distance de la bouteille.

Lorsque le meneur de jeu annonce un numéro, le joueur de chaque équipe court vers la serviette de son équipe et la lance sur la bouteille, en essayant de la faire tomber. Si la bouteille ne tombe pas, le joueur doit ramasser la serviette, retourner au point de tir et réessayer.

Le joueur qui fait tomber la bouteille le premier gagne un point pour son équipe. Continuez à jouer en appelant de nouveaux numéros.

Compte rendu

Pendant le jeu, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs sont déterminés à réessayer lorsqu'ils échouent. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion.

Exemples de questions :

- Avez-vous remarqué qu'il était facile d'échouer à ce jeu ? Pourquoi ?
- Y a-t-il des tâches à l'école, au sport ou à la maison qui sont plus difficiles que vous ne le pensiez ?
- Comment surmontez-vous l'échec ?
- Dans quel domaine de votre vie pouvez-vous appliquer ce que vous avez appris dans cette leçon pour vous aider à surmonter l'échec ?

10. Portée de la chaussure

Valeur : Faites de votre mieux

Joueurs : équipes de 6 à 10 joueurs | 12 ans et plus Matériel : un objet à ramasser

Le défi

Chaque équipe doit récupérer un objet à 2 ou 3 mètres de l'endroit où elle se trouve.

Comment jouer

Tracez une ligne que l'équipe ne peut pas franchir. Placez un ballon de football ou une bouteille d'eau à 2 mètres de cette ligne.

L'équipe doit trouver un moyen d'aider un membre de l'équipe à ramasser l'objet sans toucher le sol au-delà de la ligne avec une quelconque partie de son corps.

Variantes

Pour rendre l'exercice plus difficile :

- Augmentez la distance jusqu'à l'objet.
- Donnez du matériel à chaque équipe.

Compte rendu

Pendant le jeu, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les membres de l'équipe ont développé des idées et communiqué pour faire de leur mieux. Posez ensuite cinq questions pour faciliter la discussion.

- Comment coordonner ou communiquer au mieux avec les autres ?
- Qu'est-ce qui a aidé l'équipe à réussir ?
- Où devez-vous donner le meilleur de vous-même en ce moment ? Donnez un domaine spécifique dans lequel vous vous engagez à

appliquer ce principe.

Lien video

<https://www.youtube.com/watch?v=haGxjd5ckXA>

A



11. Relais à l'aveugle

Valeur: Confiance

Players: équipes de 6 - 12 joueurs | Age 12+ Equipment:

Bandeaux

Comment jouer?

Divisez le groupe en équipes de 8 à 12 personnes. Chaque équipe se divise ensuite en paires. L'un des membres de chaque paire a les yeux bandés et l'autre est leur entraîneur. Placez un marqueur à 20 mètres de la ligne de départ.

Au GO, la première paire de chaque équipe doit aller jusqu'au repère et revenir. Le joueur aux yeux bandés est aidé par son entraîneur. Ils marquent ensuite la paire suivante pour qu'elle puisse se lancer dans le relais. Le relais se poursuit jusqu'à ce que toutes les paires de chaque équipe aient terminé le parcours.

L'équipe gagnante sera la première à avoir terminé le parcours avec succès.

Variantes

- Échangez les rôles pour le deuxième relais.
- Placez des obstacles sur le parcours.
- Les joueurs doivent 1) sauter deux fois sur un pied ; 2) se retourner une fois ; 3) courir en arrière sur trois pas ;

4) toucher le marqueur de retournement ; et 5) saisir leurs chevilles et faire quatre pas.

Compte rendu

Pendant le jeu, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les membres de l'équipe ont réagi en faisant confiance à l'entraîneur ou au joueur aveugle. Posez ensuite cinq questions pour faciliter la discussion. Exemple de questions :

- Pourquoi avez-vous eu besoin de confiance dans ce match ?

- Où la confiance est-elle nécessaire dans vos relations à la maison, à l'école ou dans le sport ?

- Comment devient-on une personne digne de confiance ?

- Où pouvez-vous devenir une personne plus digne de confiance ?

12. Les Beachcombers

Valeur : Vigilance

Joueurs : équipes de 6 à 12 joueurs | 12 ans et plus

Matériel : divers objets comme des chaussures, des balles, des bouteilles en plastique.

Comment jouer

Utilisez une aire de jeu de la taille d'un terrain de basket.

Divisez le groupe en équipes de 12 joueurs maximum. Deux équipes sont choisies pour commencer le jeu. Elles se placent sur la ligne de démarcation, de part et d'autre du terrain.

Une équipe s'appelle les « Beachcombers » et l'autre les « Waves ».

Une variété d'objets simples est répartie sur la moitié du terrain réservée aux beachcombers.

Au signal « GO », les Beachcombers et les Waves se précipitent ensemble. Les Beachcombers essaient de ramasser le trésor, tandis que les Waves essaient de toucher les Beachcombers avant qu'ils ne ramènent l'objet sur leur ligne de fond. S'il est touché, un Beachcomber est éliminé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les Beachcombers soient capturés.

Les équipes inversent ensuite les rôles.

Compte rendu

Pendant le jeu, observez et soyez curieux. Remarquez que les joueurs doivent être attentifs aux dangers. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Que deviez-vous faire pour réussir dans ce jeu ?
- Pourquoi est-il important d'être vigilant dans votre vie ?
- Parlez-nous d'un moment où vous avez été vigilant et qu'avez-vous appris ?
- Dans quel domaine de votre vie devez-vous être vigilant et que pouvez-vous faire pour vous améliorer ?

13. Iles musicales

Valeur: Partage

Joueurs: équipes de 16 joueurs | Ages 10+

Equipement: cartons de différentes tailles, musique

Comment jouer?

Éparpillez de petits morceaux de carton sur le sol pour former des îles. Lorsque la musique commence, les joueurs marchent en cercle. Lorsque la musique s'arrête, chaque joueur doit trouver une île sur laquelle se tenir. Plus d'un joueur peut se tenir sur une île s'il y a de la place. Toute personne incapable de se placer sur une île est éliminée. Retirez des îles du jeu pour le rendre plus difficile.

La musique reprend et le jeu continue. Le dernier joueur restant gagne.

Variantes

- Les paires doivent partager la même île si elles ont le même âge, le même mois de naissance, la même lettre au début du nom, etc.)

Compte rendu

Pendant le jeu, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs se sontentraïdés. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemple de questions :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque quelqu'un vous a aidé à monter sur son île ?
- Pourquoi est-il difficile pour nous de partager ou de nous sacrifier ?

14. Le radeau

Valeur: Demander de l'aide

Joueurs: 10 + | Equipes de 10 | Ages 8+ Equipement: 2
feuilles de carton par équipe

Comment jouer

Répartissez les joueurs en équipes de 10. Chaque équipe reçoit deux feuilles de carton suffisamment grandes pour qu'elle puisse s'y tenir debout. Tracez une zone de 15 mètres de large. C'est la "rivière".

Chaque équipe commence d'un côté de la rivière et doit traverser 10 à 15 mètres pour rejoindre l'autre côté. En utilisant deux morceaux de carton, chaque équipe doit se déplacer sur son "radeau" pour traverser la rivière.

Si l'un des joueurs d'une équipe descend du radeau en carton, toute l'équipe doit recommencer.

Variations

- Ajouter d'autres défis au jeu, comme le lancement de balles..

Compte-rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs utilisent leur

taille et leurs compétences pour l'équipe.

Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Comment les équipes se sont-elles entraînées ?
- Pourquoi certaines personnes ont-elles du mal à demander de l'aide ?

15. Porte à sens unique

Valeur: Ne jamais abandonner

Joueurs: 30+ | Jouer comme un seul groupe | Ages 6+

Equipment: 2 feuilles de carton par équipe

Comment jouer

L'ensemble du groupe forme un cercle avec chaque joueur tourné vers l'extérieur, les mains jointes.

4 volontaires sortent de la salle pour ne pas entendre ce qui se dit dans le cercle.

Une paire dans le cercle sera la "porte". Ce n'est que par cette porte qu'un joueur peut entrer dans le cercle. 4 volontaires sont ramenés et invités à trouver la porte et à entrer dans le cercle. Les membres du cercle ne peuvent pas parler. Les volontaires doivent pousser leurs mains connectées pour savoir s'il s'agit de la porte. Si elle ne s'ouvre pas, le volontaire passe au suivant.

Le premier joueur à entrer dans le cercle gagne. Le jeu est répété avec 4 autres volontaires et en choisissant une autre porte.

Compte-rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez que les joueurs n'abandonnent jamais. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Quel était le sentiment des personnes qui ont trouvé la bonne porte ?
- Était-il difficile de continuer à chercher la porte pendant longtemps ?
- Quelles sont les choses que nous avons abandonnées ?
- Quelles sont les choses que nous continuerons à faire avec persévérance ?

16.Frisbee

Valeur: Encouragement

Joueurs: 15 + | équipes de 10-15 | Familles Equipement: Un frisbee ou un ballon par équipe



Comment jouer

Formez des équipes de 10 ou 20 personnes dans un espace extérieur. Donnez à chaque équipe un frisbee (ou un objet) à lancer et à attraper. Chaque équipe compte le nombre de fois qu'elle est capable de lancer et d'attraper le frisbee sans qu'il ne touche le sol.

Après un certain temps d'entraînement, modifiez le jeu. L'équipe doit remarquer et critiquer chaque erreur commise par l'équipe. Continuez à compter les passes réussies.

Après 2 minutes, demandez à l'équipe de ne faire que des commentaires encourageants et lancez à nouveau le frisbee. Comptez le nombre de fois où vous réussissez à le passer sans interruption.

Compte rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez le contraste entre une équipe qui encourage et une équipe qui décourage. Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Qu'avez-vous remarqué dans le jeu à chaque tour?
- Où l'équipe a-t-elle obtenu le meilleur résultat ?
- Pourquoi l'encouragement est-il important?

17. Football sans vision

Valeur: Suivre les directives pour une meilleure vie

Joueurs: 10+ | jouer en paires | Tous ages Equipement:

Bandeaux, marqueurs et ballons

Comment jouer

Divisez les participants en paires. L'un a les yeux bandés et l'autre sera son entraîneur. Le joueur aux yeux bandés doit dribbler le ballon de football sur le terrain sur une distance d'environ 10 mètres et le diriger vers un but.

Le joueur aux yeux bandés doit marquer le but en suivant les directives données par son partenaire. S'il y a suffisamment de ballons, tout le monde peut jouer en même temps.

Compte-rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs écoutent et obéissent.

Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Qu'a ressenti le joueur aux yeux bandés ?
- Quelle a été l'expérience de son partenaire ?
- La personne aveugle aurait-elle atteint le but sans les conseils de la personne qui peut voir ?
- Qui vous guide dans votre vie - est-ce qu'il vous guide de la bonne manière ou non ?

18. Traversée de la rivière

Valeur: Servir les autres

Joueurs: 10+ | jouer en paires | Ages 8 + Equipement: feuilles ou assiettes en papier

Comment jouer

Jouez sur une surface de la largeur d'un terrain de basket. C'est la rivière. Les joueurs se placent par deux d'un côté de la rivière. Dans chaque paire, un joueur sera le marcheur et l'autre le serviteur.

Le serviteur reçoit deux feuilles de papier. Pour traverser la rivière, le serviteur doit poser les feuilles de papier pour que le marcheur puisse marcher dessus. Le marcheur ne peut se tenir que sur les feuilles de papier. S'il se retrouve dans la rivière, il doit recommencer.

En travaillant ensemble, ils traversent la rivière jusqu'à l'autre rive. Une fois sur l'autre rive, ils échangent les rôles et reviennent de la même manière.

Compte-rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux.

Remarquez comment les joueurs ont travaillé ensemble et se sont servis les uns les autres.

Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Était-ce difficile de servir ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque celui que vous avez servi a atteint la ligne ?
- Où pouvons-nous le faire dans notre vie ?

19. Chenille

Valeur: Rester en contact pendant les crises et travailler pour atteindre l'objectif

Joueurs: 15+ | Equipes de 6-10 | Ages 10 +

Equipement: aucun

Comment jouer

Travaillez en équipes d'environ 8 personnes. Chaque équipe se tient en ligne et chaque personne met ses mains sur les épaules de la personne qui la précède. La personne qui se trouve à l'arrière de la ligne reçoit une "queue", une courte longueur de corde ou de tissu. Elle peut être glissée dans la ceinture de façon à ce qu'elle pende comme une queue.

Au signal, les équipes doivent se déplacer. La personne de devant doit essayer d'attraper la queue de la personne de derrière d'une autre équipe. Chaque équipe doit travailler ensemble pour ne pas rompre le lien et protéger la queue. Si elles rompent leur lien ou perdent leur queue, elles perdent le jeu.

La dernière équipe à avoir sa queue gagne. Jouez deux ou trois tours de ce jeu.

Compte-rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs travaillent ensemble et s'occupent de la queue.

Posez ensuite 5 questions pour faciliter la discussion. Exemples de questions :

- Quelle a été la partie la plus difficile du jeu ?
- Pourquoi avons-nous besoin des autres dans notre vie ?
- À quels moments de notre vie réalisons-nous que nous avons le plus besoin des autres ?

20. Ballon de volley d'eau

Valeur: Collaboration avec l'équipe

Joueurs: 8+ joueurs | paires ou équipes de 4-6 personnes |

Âges 8+ Équipement: ballons d'eau; serviettes de plage

Comment jouer

Divisez les joueurs en deux équipes et mettez-les par deux. Chaque paire reçoit une serviette de plage et chaque joueur tient deux coins de la serviette. L'une des équipes commence par placer un ballon d'eau au centre de l'une de ses serviettes. Le but du jeu est de lancer le ballon d'une serviette à l'autre, le camp adverse devant attraper le ballon dans sa serviette. Ce jeu peut être joué avec un filet ou simplement en laissant une distance d'environ 3 mètres entre les équipes adverses.

Variations

- Éloignez-vous les uns des autres pour rendre la tâche plus difficile.
- Donnez aux équipes de 4 à 6 personnes un grand drap de lit et jouez de la même manière.

Compte-rendu

Pendant le match, observez et soyez curieux. Remarquez comment les joueurs ont répondu au défi. Posez ensuite cinq questions pour faciliter la discussion.

- Qu'est-ce qui a été difficile dans ce jeu?
- Comment décririez-vous une bonne communication dans ce jeu?
- C'est en travaillant ensemble que l'on obtient les meilleurs résultats.
- Où devons-nous appliquer ce principe dans notre vie?

Comment bien animer les jeux

Pensez à ce que le jeu soit adapté à l'âge, à la taille du groupe, au lieu et au temps.

Soyez prêt à expliquer le jeu et les règles.

Organisez tout le matériel à l'avance.

Expliquez les règles aux participants et faites une démonstration des principales parties du jeu.

Approchez tous les participants pour qu'ils puissent vous entendre.

Après avoir expliqué les règles du jeu, demandez si quelqu'un a des questions.

Pour ajouter de l'énergie, mettez de la musique pendant le jeu.

Si la musique fait partie du jeu, adaptez-la à votre culture et à votre groupe d'âge.



Comment faire un compte rendu des jeux

Réunissez le groupe pour discuter du jeu après l'avoir joué. Demandez aux joueurs de s'exprimer.

L'aspect le plus important du débriefing est d'observer attentivement le déroulement du jeu. Soyez toujours curieux, cela vous aidera à vous préparer à poser des questions pertinentes.

En observant ce qui se passe dans le jeu, utilisez ces 5 questions à poser au groupe lors d'un débriefing afin de l'aider à découvrir des leçons de vie puissantes.

1

Avez-vous remarqué _____ dans le jeu ?
(par exemple, le manque d'harmonie, la colère, la confusion, l'isolement, l'orgueil, l'égoïsme)

2

Pourquoi ces choses se sont-elles produites ?

3

Où cela se passe-t-il dans les autres domaines de la vie? Dans votre vie?

4

Qu'est ce qui doit changer dans votre vie suite à ce que vous avez appris dans le jeu?

Explorez le message que vous voulez transmettre et aidez le groupe à faire le lien avec ce qu'il a fait dans le jeu et ce qu'il doit penser différemment et changer.



Les cinq questions non déballées

Voici un modèle de 5 questions de Micah Jacobson et Mari Ruddy.

Ces 5 questions seront le point de départ de votre débriefing du jeu. Elles amènent les joueurs à réfléchir afin qu'ils puissent faire le lien entre le jeu et la vie réelle.

Réfléchissez à des moyens efficaces de faire un compte rendu.

Voici les 5 questions expliquées aux animateurs:

1

Avez-vous remarqué _____ dans le jeu ?

(par exemple, le manque d'harmonie, la colère, la confusion, l'isolement, l'orgueil, l'égoïsme)

Cela demande de l'observation et de la curiosité. Observez le comportement et les émotions à ce stade. La curiosité vous aidera à voir le jeu sous différents angles.

- Combien de temps s'est-il écoulé?
- L'objectif a-t-il été atteint?

- Combien de stratégies ont été essayées?

Veillez à ce que le groupe puisse également noter ces choses. Ont-ils remarqué autre chose que vous?

2 Pourquoi ces choses se sont-elles produites?

Avec la réponse à la première question, vous avez gagné du terrain avec votre groupe. La deuxième question va maintenant lancer le processus de réflexion ; elle est associée à *l'étape d'interprétation de l'apprentissage*. C'est ici que vous écoutez pour trouver la bonne réponse, une réponse précise et significative.

3

Où cela se passe-t-il dans les autres domaines de la vie? Dans votre vie?

Les deux premières questions portent sur l'expérience. Cette question invite les participants à déterminer s'il existe un lien entre ce jeu et d'autres aspects de leur vie.

4

Qu'est-ce qui doit changer dans votre vie suite à ce que vous avez appris dans le jeu ?

‘Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Pourquoi ?’

L'étape d'ancrage. Cette question demande des exemples de la vie réelle, ce qui permet au participant de faire le lien avec le jeu et les faits réels qui l'aideront à assimiler ce qu'il a appris.

- Où voyez-vous cela dans la vie?
- Qui connaissez-vous qui se sent comme ça?
- Quand en avez-vous fait l'expérience ? et ainsi de suite

5

Qu'est-ce qui va changer dans votre vie à partir d'aujourd'hui ?

La responsabilité vient par l'utilisation de la nouvelle information dans leur vie. L'expérience doit être utilisée pour créer de nouvelles façons de changer les attitudes, les perspectives et les comportements.

- Où, précisément, cela sera-t-il utile ?
- Que ferez-vous maintenant? Maintenant que vous savez...?

En cas de silence :

Laissez le silence- donnez-leur du temps- attendez- répétez- reformulez- soyez précis.



Comment adapter les jeux

Les jeux peuvent être adaptés au nombre de joueurs, au sexe ou à la tranche d'âge. Soyez stratégiques. Attention !

Si vous n'avez pas le matériel nécessaire, remplacez-le par d'autres objets.

Soyez créatifs ! Par exemple, si vous n'avez pas de frisbee, remplacez-le par un grand couvercle en plastique ou quelque chose d'autre que les joueurs peuvent lancer.

Raccourcissez le jeu s'il devient ennuyeux et arrêtez le jeu pour réinitialiser les joueurs et les règles s'il devient dangereux.

Tout jeu peut être une occasion de découverte. Au fur et à mesure que vous dirigez des jeux, vous vous rendrez compte qu'il existe de nombreuses possibilités de relier les jeux à l'apprentissage. Il se peut que vous n'ayez qu'à apporter une petite modification à un jeu pour mieux l'associer à un principe. Essayez, c'est amusant !



Comment adapter les jeux aux personnes en situation de handicap

L'un des résultats essentiels de l'apprentissage par l'expérience est le transfert des découvertes du jeu dans la vie réelle. La prise de conscience et l'adaptation à des handicaps différents font partie intégrante de cette vie. Par conséquent, aider à inclure toutes les personnes en situation de handicap dans les jeux expérientiels est une question de bon sens.

Avec un peu de réflexion et de compréhension, presque tous les jeux peuvent être adaptés pour inclure des personnes en situation de handicap.

Les handicaps se répartissent en quatre catégories générales:

1. troubles de l'apprentissage	Troubles du développement de la parole et du langage Dyslexie Troubles de l'attention
2. Déficiences sensorielles	Cécité partielle ou totale Surdit� partielle ou totale
3. Handicaps physiques	Infirmit� motrice c�r�brale Myopathie Scl�rose en plaques Amputations Paralysie

4. Handicaps de développement

Handicap
mental/intellectuel
Autisme

Syndrome de Downs
Epilepsie
Syndrome d'alcoolisme
foetal

Parfois, les adaptations consistent à rendre le terrain de jeu accessible à tous les joueurs ou simplement à inclure dans l'équipe.

Exemples d'adaptation des jeux à tous les handicaps:

- Si quelqu'un est aveugle, utilisez un bruiteur pour guider les joueurs.
- Si une équipe compte un joueur aveugle, bander les yeux d'un joueur de chaque équipe.
- Si un joueur n'a qu'un bras, faites jouer tout le monde avec un seul bras.
- Avec les joueurs sourds, faites une démonstration de l'action et donnez du temps aux joueurs pour qu'ils posent des questions.
- Si vous jouez au ballon et que certains enfants sont en fauteuil roulant, faites asseoir tout le monde.

D'autres astuces pour l'inclusion:

- Pensez à des façons, basées sur les handicaps, de faire en sorte que tous les joueurs aient leur place dans l'équipe.
- Veillez à accorder une attention égale aux joueurs et aux équipes.
- Avec certains joueurs présentant des troubles du développement, demandez à un chef de jouer seul à seul.

Comment créer de nouveaux jeux

Pour trouver le jeu adéquat à votre leçon, combinez les idées de différents jeux et créez un nouveau jeu.

1. Réfléchir à de nouvelles idées avec une équipe.
2. Rassembler des idées et s'entraîner à jouer.
3. Développez le concept du jeu sur le thème et la valeur que vous voulez enseigner.
4. Ecrivez l'explication, les règles, le matériel nécessaire et le nom du jeu pour que tout le monde comprenne bien.
5. Demandez à quelqu'un qui n'a pas joué au jeu de revoir ce que vous avez écrit afin de vous assurer que le jeu peut être compris.
6. Essayez le jeu avec les participants et évaluez-le après coup pour l'améliorer.

