

La conduite d'une activité « Jeu de société »

Situation professionnelle : Dans le cadre de votre projet « La citoyenneté à travers le jeu », vous devez animer des séances de jeux à la Maison des Lycéens chaque jeudi midi. Vous choisissez ce midi de mettre en place différents jeux de société.

Objectifs :

- Indiquer les différents rôles de l'animateur et les différents modes d'animation
- Pour chaque jeu, présenter et justifier les objectifs, les intérêts du jeu pour le public concerné, les règles, le matériel nécessaire et l'organisation choisie (dans l'espace et dans le temps) → Remplir la fiche technique du jeu
- Expliquer clairement et simplement un jeu

I. Les différents rôles de l'animateur

Q1 : A partir de vos connaissances et des animations effectuées par le ludothécaire, indiquer les différents rôles de l'animateur.

(Brainstorming)



Que doit faire un animateur ?

Quelle est la place de l'animateur lors du déroulement du jeu ?

- 3 possibilités : jouer avec, laisser jouer, faire jouer.

Q2 : A partir de vos connaissances, indiquer les avantages et les inconvénients des différentes positions de l'animateur durant la phase de jeu.

| Positions de l'animateur Modes d'animation | Principe | Avantages | Inconvénients |
|---|--|------------------|----------------------|
| Jouer avec = Animation participative Ou semi-directive | L'animateur va participer au jeu de manière active, en tant que joueur. | | |
| Laisser jouer = Animation non directive ou autonome | Les joueurs sont laissés en autonomie et il n'y a pas d'interventions de l'animateur. | | |
| Faire jouer = Animation directive | L'animateur est en position de surveillance, ou de meneur de jeu. Il participe activement, mais sans faire partie des joueurs. | | |

II. Analyse fonctionnelle d'une activité

Pour que l'activité se déroule correctement, il faut la réfléchir et la préparer à l'avance. Pour cela, l'animateur doit pouvoir répondre à 6 questions : « Où ? Quoi ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? Par qui ? »

Cf. Préparation de la fiche technique du jeu que vous allez présenter.

| |
|---|
| <p>► OÙ ? Dans quel lieu se déroule l'activité ?</p> <p>► QUOI ? Quelle est l'activité réalisée ? (celle-ci doit être adaptée aux capacités et à l'âge des usagers).</p> <p>► PAR QUI ? Qui réalise l'activité ? Quel est l'âge des usagers ? Quel est le nombre des usagers ? Que fait l'opérateur, que font les usagers ?</p> <p>► QUAND ? Quand l'activité va-t-elle se dérouler ? À quel moment de la journée ? Quelle est la durée de l'activité ? Y a-t-il une pause prévue ?</p> <p>► POURQUOI ? Quels sont les objectifs de l'activité ? Quelles sont les capacités développées ou maintenues chez l'utilisateur grâce à cette activité ? L'activité s'inscrit-elle dans un projet particulier ? Quelle est l'exploitation ultérieure possible de la réalisation ?</p> <p>► COMMENT ? Quels sont les moyens humains de l'activité ? (nombre d'animateurs). Quels sont les moyens matériels de la tâche ? (liste du matériel et des produits nécessaires à la réalisation). Quelle est l'organisation de l'activité ? Comment sont disposés le matériel et le mobilier lors de la séance ? Comment l'espace est-il organisé ?</p> <p>La réponse à ces 6 questions va permettre, non seulement une meilleure organisation du travail et un meilleur fonctionnement de la structure, mais aussi et surtout :</p> <ul style="list-style-type: none">• Un gain de temps (pour l'opérateur et pour l'établissement) ;• Une plus grande sécurité (en présence d'un usager, l'opérateur ne peut s'absenter s'il a oublié quelque chose) ;• Une diminution de la fatigue physique (s'organiser permet d'éviter les va-et-vient dus à des oublis) ;• Un travail mieux fait (car tout le matériel nécessaire sera présent au moment voulu). |
|---|

Document 1 : « L'analyse de son activité » (Source : Hachette, 2nde ASSP)

III. Expliquer un jeu

Jouer à un jeu de société, cela passe au préalable par la bonne compréhension des règles par chacun des joueurs. Et il n'est pas rare que le bon déroulement d'une partie, surtout pour une première partie, soit fortement dépendant de l'explication de ces règles.

Alors comment bien les expliquer afin que chacun des joueurs se les approprie aisément en quelques minutes ?

Quels sont les plus gros risques dans l'explication d'une règle ?

-
-
-

1)

Le premier conseil semble être plus qu'une évidence, c'est de connaître les règles avant de les expliquer ! Il est possible de simuler une ou deux parties, seul, au calme, afin de bien assimiler tous les mécanismes. Même pour un jeu déjà connu mais joué il y a pas mal de temps, il est préférable de relire les règles chez soit (avant de se retrouver face aux futurs joueurs) afin de se les remettre en mémoire. C'est bien souvent des points de règles oubliés qui vous embrouilleront dans vos explications, et perdront également l'attention lorsque vous irez les rechercher dans les règles. Ne sous-estimez pas non plus la mise en place du jeu qui peut parfois perdre du temps et l'attention des futurs joueurs. Savoir exactement le nombre de carte à distribuer, que telle partie du matériel doit être agencé de telle ou telle manière, etc... Autant de chose qui vous permettront de vous concentrer sur le plus important : les règles.

2)

Lire les règles de la première à la dernière page devant votre auditoire est la meilleure façon de ne pas donner envie aux différents protagonistes de se plonger dans le jeu. Pourquoi ? Parce qu'une règle de jeu n'est pas faite pour cela. Une règle du jeu permet de présenter exhaustivement tous les points de règles permettant de résoudre tous les cas de jeu possible. Hors pour appréhender la première partie, toute cette information n'est pas indispensable et peut, au contraire, noyer l'information utile et suffisante pour comprendre globalement le jeu.

Alors comment faire ? Et bien il faut reformuler à votre manière, selon votre sensibilité, ces règles. Pour cela, il faudra bien entendu avoir respecté au préalable le premier point (s'être imprégné des règles) et ne pas forcément respecter la chronologie et les séquences proposés par la règle.

Voici un plan que l'on peut utiliser pour expliquer un jeu et qui répond aux questions importantes → De manière très généraliste et en quelques phrases seulement :

1. Quelle est l'idée du jeu (thématique) et son fonctionnement global (mécanismes).
2. Quel est l'objectif du jeu (les conditions de victoire).
3. Comment atteindre l'objectif : partir des conditions de victoire et expliquer les différents moyens d'y parvenir.