

LE JEU SOCIAL

I. Objectif

S'élever dans la hiérarchie afin d'être le premier à atteindre le plus haut titre.

*Exemple** : Etre le sorcier ayant le plus de prestige en récoltant le maximum de points à travers les différentes épreuves.

II. Organiseurs

A adapter en fonction de l'effectif.

- ⇒ **Animateur tournant** : Il veille au bon déroulement du jeu. Il peut venir en aide aux joueurs en difficulté. Il fait le tour des stands pour apporter son aide en cas de besoin. Il est le garant de la durée du jeu et en annonce la fin au moins quinze minutes avant l'arrêt réel.
- ⇒ **Référent de la progression** : Il attribue les grades en fonction des points remportés. Il peut adapter les paliers de progression en fonction de l'efficacité des joueurs. Il organise l'éventuelle épreuve finale avec l'animateur tournant pour départager d'éventuels ex-æquo.
- ⇒ **Animateur de stand** : Il présente, anime et arbitre les épreuves de son stand. Il attribue les points en fonction de la réussite des joueurs.

III. Participants

A partir d'une dizaine d'enfants de 8 ans et plus. Plus l'effectif augmente plus il faut prévoir d'épreuves de façon à limiter au maximum les attentes aux différents stands. Un animateur peut animer plusieurs épreuves à la fois qui peuvent chacune accueillir plusieurs joueurs. Des épreuves peuvent aussi permettre à des joueurs de s'opposer. Il n'y a pas de limite de joueurs à un stand tant que l'animateur est en mesure d'attribuer correctement les points. Il est nécessaire que

l'ensemble des épreuves occupent au moins 50% des joueurs pour une bonne fluidité.

Exemple : 6 à 8 organisateurs, de 10 à 30 participants à partir de 8 ans.

IV. Lieux

Différents stands répartis sur la zone de jeu. Le référent de progression doit occuper une place assez centrale.

V. Durée

Environ deux heures mais adaptables en fonction du public et de l'intérêt du jeu.

Exemple : De 1 heure 30 à 2 heures selon le nombre et la motivation des participants.

VI. Matériel

Il faut divers accessoires pour gérer et voir la progression des joueurs. Plusieurs méthodes existent et peuvent être choisies ou adaptées en fonction du thème et des moyens :

- ⇒ Accessoire d'identification porté par les joueurs : foulard, brassard, chapeau, collier...
- ⇒ Feuille de route gardée par chaque joueur et informée par les animateurs de stand (attention aux possibilités de falsification de la part des joueurs).
- ⇒ Jetons, pièces, pierres... matérialisant les gains à chaque épreuve et pouvant être échangés auprès du référent de progression pour accéder au grade supérieur.
- ⇒ Tableau de suivi indiquant le grade de chaque joueur de façon à ce que chacun puisse se situer dans le jeu et permettant à l'animateur tournant d'avoir une vision globale de l'avancée de

l'animation. Il affiche aussi les points nécessaires pour accéder au grade supérieur, ce qui évite que des joueurs attendent alors qu'ils n'ont pas atteint les conditions demandées. Il est conseillé que le nombre de points nécessaires pour accéder à un grade ne soit dévoilé qu'à partir du moment où il y a au moins un joueur au grade inférieur. Cela permet ainsi d'augmenter ou diminuer le nombre de points envisagés pour ralentir ou accélérer le jeu en fonction des constatations de l'animateur tournant.

Exemple : Capes et chapeaux de sorcier (papier et sacs poubelle), divers petits jeux , recueil d'énigmes...

VII. Déroulement du jeu

Présentations des objectifs du jeu dans le thème par les organisateurs.

Les participants se rendent librement aux différents stands pour y passer des épreuves leur apportant des points. Lorsqu'ils ont assez de points, ils peuvent se rendre auprès du référent de la progression pour faire valider leur nouveau titre.

Si un stand se trouve désaffecté, on peut lui redonner de l'intérêt en simplifiant l'épreuve ou en augmentant les gains possibles de façon temporaire ou permanente. Le but du jeu étant de progresser les épreuves sont faites pour être réussies dans la majorité des cas. Une épreuve affichant un taux d'échec de plus de 50% est trop difficile. Tout le monde doit gagner des points y compris le perdant. Il vaut mieux donner 2 points au vainqueur et 1 au perdant plutôt que de donner seulement 1 au vainqueur. Ainsi tout le monde pourra progresser, les meilleurs le faisant plus vite.

Le jeu peut se terminer de différentes façons :

- ⇒ Un joueur atteint le premier le dernier grade et remporte le jeu.

- ⇒ A l'issue du temps prévu, une épreuve départage les joueurs ayant atteint le grade le plus élevé. C'est pourquoi, il est important d'annoncer la fin du jeu en laissant le temps à chaque joueur de pouvoir valider son dernier titre.

Exemple : Le jeu débute par une réunion au cours de laquelle le meneur explique le fonctionnement général aux participants : jeu individuel, obligation de passer au moins une fois à chaque épreuve sinon chacun va où il veut.

Chaque participant a une feuille de route sur laquelle les sorciers responsables de chaque épreuve apposent leurs marques à chaque passage.

Epreuves aussi variées et rapides que possibles

- ⇒ *Enigmes*
- ⇒ *Jeux d'adresse*
- ⇒ *Tangram*
- ⇒ *Questions dans le thème*
- ⇒ *Jeux de réflexion*

A la fin du temps imparti, le meneur fait cesser le jeu et rassemble les participants pour la proclamation des résultats et la remise des récompenses.

VIII. Conclusion

Ne pas oublier de finir le jeu mettant en valeur le vainqueur et les conséquences de sa victoire, sans oublier de féliciter tous les participants.

** L'exemple utilisé provient d'une animation créée par les stagiaires BAFA du stage d'approfondissement jeux UFCV qui s'est déroulé à Viverols à Pâques 2012. Comme tout exemple, il ne peut avoir valeur de règle et de nombreuses variations sont possibles autour du thème du jeu social.*