

DOSSIER PEDAGOGIQUE



Rencontres départementales de Jeux de rue 2006

Rencontres
de départementales
Jeux de rue

Sommaire

Fiche outil : démarche pédagogique

Fiche outil : descriptif de la fiche jeu

Fiche outil : fiche de jeu, trame vierge

Rencontres de départementales Jeux de rue

Fiche Outil Démarche pédagogique

Organisation des enfants et des adultes autour de la préparation des rencontres locales et départementales de jeux de rue :

Informier et organiser l'équipe d'encadrement

La première étape de la préparation des rencontres est bien sûr l'information de tous les adultes qui seront partie prenante de cette dynamique.

Ensuite, chacun doit pouvoir indiquer la part qu'il compte prendre dans la réalisation des rencontres. Selon l'organisation du centre, cette place sera variable. Il importe en tous cas que chacun des points qui apparaissent à la suite de ce paragraphe soit pourvu.

Informier le groupe d'enfants

Il nous faut pour commencer le travail de préparation avec les enfants, leur présenter le plus précisément possible la construction que nous souhaitons entreprendre.

- D'abord le principe le plus général possible : organisation d'une rencontre locale de jeux de rue, puis des rencontres départementales qui regrouperaient plusieurs groupes d'enfants qui auront initié une rencontre locale.
- Ensuite, il faut leur indiquer la place particulière qu'ils auront à tenir dans la préparation et l'organisation des rencontres locales et départementales : ils seront associés à chacune des étapes de leurs constructions. Pour leur préciser les tâches à entreprendre, servez-vous des paragraphes suivants qui pointent chaque élément de la construction des rencontres de jeux de rue.
- Alors si le groupe est OK ou certains enfants du groupe, l'aventure peut démarrer.

Organisation du groupe d'enfants

La réalisation de cette aventure nécessite des tâches multiples, diverses et variées : est donnée à chaque enfant la possibilité de se voir confier une mission qui corresponde à ses centres d'intérêts, à des compétences qu'il a envie d'affiner, à ses disponibilités...

De plus, les particularités de l'accueil des enfants l'été au sein de nos structures (certains arrivent en cours de séjour tandis que d'autres partent ; d'autres ne viennent que ponctuellement...) justifient que nous scindions l'organisation de la préparation des rencontres.

Chaque enfant peut donc se déterminer sur la part qu'il a envie de porter à l'organisation des rencontres, à partir de l'ensemble des tâches qui seront nécessaires à l'organisation de la dynamique. Pour conduire cette étape, il est nécessaire que nous ayons, sous forme de check-liste, l'ensemble des missions à prendre en charge et que face à chacune, nous établissions un responsable ou des responsables enfants qui auront la charge de l'organisation particulière de ce point. Il faut également que l'échéance de la réalisation de cette mission soit clairement déterminée, par rapport à l'ensemble des autres missions, pour plus de cohérence.

Bien sûr, chacun des points sera suivi plus particulièrement par un membre de l'équipe.

Voici à présent, l'ensemble des points de l'organisation générale à prendre en charge pour préparer les rencontres locales

Déterminer le site

Il faut choisir précisément le lieu où se déroulera la rencontre locale : le site doit être un espace qui ne représente pas de danger particulier quant à la circulation des personnes qui participeront à la rencontre. De plus, **il doit être un lieu de passage habituel des gens**, pour que la manifestation soit le plus visible possible. Enfin, le site doit correspondre aux types de jeux qui seront proposés (terrain herbeux, dalles bétonnées, ...)

Recueillir des jeux de rue

Etape cruciale de l'organisation de la rencontre. Pour la conduire, plusieurs options sont jouables en fonction de l'intérêt que le groupe et vous-mêmes souhaitent trouver dans la conduite de ce projet :

- **L'enquête auprès des adultes** : en effet, les générations antérieures, les personnes qui ont grandi dans un pays lointain, dans lequel les jeux dans la rue sont carrément différents, jouaient-elles aussi dans la rue et étaient dotées d'un répertoire de jeux qui n'est plus exploité aujourd'hui. Vous pouvez alors organiser avec les enfants du groupe, la rencontre avec certains adultes (parents, voisins, commerçants...) pour relever des pratiques particulières de jeux de rue. Pour faire cela, vous pouvez constituer un questionnaire qui aidera les enfants à aller à leur rencontre. Ces entretiens peuvent être conduits en dehors des temps d'accueil des enfants, le soir à la maison... Cette option peut permettre de croiser des personnalités que nous ne rencontrons jamais dans le cadre de nos actions habituelles.
- **L'observation des situations de jeux** : aujourd'hui aussi, les enfants et les jeunes jouent à des jeux dans la rue. Ces jeux sont souvent des inventions locales, liées aux particularités du site : un mur de telle hauteur, une chaîne au fond d'un parking, des marquages particuliers au sol... Ils peuvent être passionnants et mériter d'être connus du plus grand nombre (enfants, adultes...). Pour recueillir ces jeux, il faudra que les enfants du groupe aillent observer les jeux qui ont cours autour de chez eux, qu'ils interrogent les joueurs pour obtenir des règles précises... Ce recueil peut également se faire en d'autres moments que les temps d'accueil au sein de la structure (le soir, le week-end...).
- **Les recherches documentaires** : des fichiers de jeux existent à foison qui recèlent également une multitude de jeux de rue passionnants. Nous pouvons donc mettre à la disposition des enfants de la documentation qu'ils consulteront pour en extraire ceux qui leur semblent les plus intéressants d'animer lors de la rencontre locale.

Surtout, n'oubliez pas de leur fixer trois contraintes pour le choix des jeux : ils doivent pouvoir se jouer sans matériel conséquent (ou du matériel facile à trouver, à fabriquer), doivent pouvoir se jouer sans la présence nécessaire d'un adulte et les règles ne doivent pas être d'une immense complexité.

Sélectionner les jeux

Maintenant que nous avons recueilli un maximum de jeux, il nous faut choisir ceux que nous proposerons lors des rencontres locales et départementales. Plusieurs critères doivent être pris en compte lors de cette étape :

La faisabilité : nous est-il possible de jouer à ce jeu dans le site que nous avons choisi ; les règles ne sont-elles pas trop complexes ; le matériel n'est-il pas trop conséquent... ?

L'intérêt du jeu : ce jeu nous semble-t-il pouvoir intéresser vraiment les enfants du quartier et du département ?

L'originalité : ne devrions nous pas choisir des jeux qui ne sont pas connus du plus grand nombre, des jeux qui soient le plus exotiques possible et qui sortent des jeux traditionnels que tout le monde connaît ?

Le nombre de jeux : lors de la sélection, il faut que nous soyons attentifs à la quantité de jeux que nous souhaitons animer lors des rencontres en fonction des volontaires qui sont prêts à prendre la responsabilité de l'animation d'un jeu. Il faut aussi penser qu'il vaut mieux être deux ou trois sur un même jeu, pour organiser des temps de pause pour les animateurs.

Communiquer autour de l'événement

Il est indispensable, pour qu'elle soit la plus porteuse possible, que cette manifestation soit vécue par le plus grand nombre de personnes possibles (enfants, jeunes, adultes). Pour cela, il est nécessaire que l'information sur l'organisation de la rencontre locale et la rencontre départementale soit reçue par le plus grand nombre.

Pour communiquer, plusieurs voies sont possibles :

l'affichage : réaliser une affiche qui présente les grands traits de la manifestation (dates, horaires, localisation, présentation de l'événement...). Cette affiche pourra ensuite être affichée dans l'ensemble des endroits où elle pourra être vue par le plus grand nombre de personnes. Songez à sélectionner des lieux de passages fréquents et à vérifier que vous avez bien l'autorisation d'afficher (commerces, halls d'immeubles, lieux publics, ...)

Pour afficher les rencontres locales, nous avons préparé une trame vierge, qui reprend le principe de l'affiche départementale, sur laquelle un bandeau est prévu pour que vous puissiez ajouter les informations particulières de la rencontre locale (disquette : [affiche-rencontres locales-trame vierge](#))

Communiquer... suite

- **la distribution de flyers** : les flyers sont des papiers volants (comme l'indique leur nom) petits formats (une demi ou un quart de feuille) ; ils sont distribués de la main à la main aux passants, placés dans les halls d'immeubles, les boîtes aux lettres ou en tas dans les espaces publics (la poste, l'hôtel de ville, les commerces...). En général ils sont à l'image de l'affiche, en tout cas ils en reprennent les informations essentielles qui permettent à chacun d'avoir les informations suffisantes pour participer s'il le souhaite. Si cela vous est possible, indiquez tant sur l'affiche que sur les flyers un numéro de téléphone auquel pourra vous contacter (aux moments indiqués) quiconque souhaitera obtenir des infos supplémentaires sur les rencontres ;
- **la communication presse** : deux pistes locales peuvent faire l'objet d'une communication qui a toutes les chances d'être relayée. Le journal municipal qui peut être contacté via le service information de l'hôtel de ville, où les pages 93 du Parisien qui reprennent quotidiennement les événements locaux.

Préparer la journée locale

Pour préparer correctement cette journée, plusieurs facteurs sont à examiner.

Les conditions de la sécurité des participants :

- L'espace est-il approprié aux pratiques envisagées ? Est-il nécessaire de baliser certaines zones qui pourraient être dangereuses ?
- Les îlotiers du quartier ont-ils été prévenu de la manifestation, seront-ils présents ?
- Avons-nous pensé à la présence d'un secouriste qui pourrait intervenir rapidement au cas où quelqu'un se blesserait pendant le déroulement de la manifestation ?

Les aspects matériels :

- La buvette : s'il fait chaud, une réhydratation fréquente sera nécessaire aux joueurs et aux animateurs ; il nous faut envisager l'installation d'une buvette et l'organisation de son service.
- L'accès : si les rencontres ont lieu dans un espace non-forcément très visible depuis l'extérieur du quartier, peut-être est-il nécessaire de flécher le parcours pour indiquer la route à suivre pour s'y rendre.

Préparer la journée locale... suite

L'organisation du temps :

- il nous faut penser aux temps d'installation et de rangement qui seront nécessaires au bon déroulement de la manifestation. Pour cela, posons les questions suivantes : qui fait quoi, quand, où ?

L'organisation de l'espace :

- avant le jour « J », chacun aura déterminé précisément le lieu où il tiendra l'animation de son jeu, en fonction du type de jeu qu'il propose et de l'espace qui lui est nécessaire. Essayez de ne pas trop éloigner les jeux les uns des autres, pour que les rencontres conservent un aspect de dynamique et qu'elles soient clairement visibles.

Entraînement à l'animation des jeux

Ce n'est pas parce que l'on connaît les règles d'un jeu, que l'on est immédiatement capable de le présenter à d'autres et de les y faire jouer. Il faut donc apprendre à le faire.

Une fois que les jeux ont été sélectionnés, que chacun sait quel jeu il aura à animer, que les règles du jeu sont rédigées, il reste à s'entraîner à son animation. Pour faire cet entraînement, je peux m'essayer directement auprès des enfants de la structure en le leur présentant directement et en vérifiant s'ils ont bien tout compris ou encore, je peux aller dans le quartier pour faire jouer au jeu d'autres enfants qui ne le connaissent pas (le soir, le week-end ou de façon organisée dans le temps d'accueil de la structure).

Je serai pleinement capable d'animer ce jeu quand j'aurai pu l'expliquer à des joueurs qui ne le connaissent pas et qu'ils auront pu y jouer, fidèlement à la règle d'origine.

Rédiger les règles du jeu

Pour que chaque jeu présenté lors des rencontres ait le plus de chance d'être repris par le plus grand nombre d'enfants et de jeunes ou bien dans d'autres quartiers, il nous faut en assurer la mémoire. En effet lors de la rencontre départementale, chaque participant aura l'occasion de participer à beaucoup de jeux différents ; aussi, quelle mémoire en conservera-t-il ? Pour que chacun puisse rejouer à d'autres moments, il faut qu'il ait à sa disposition les règles de l'organisation du jeu : nous avons donc décidé que lors des rencontres départementales chaque participant, dès qu'il aura joué à un jeu, s'en verra remettre les règles photocopiées par les animateurs de la situation.

Pour cela, il est nécessaire de rédiger les règles de chaque jeu que nous proposerons. Pour réaliser ce travail, nous vous proposons une trame jointe à cet outil qui permettra aux enfants de mettre sur papier l'ensemble des points qui sont indispensables à connaître pour jouer à chacun des jeux (voir la fiche vierge de jeu qui vous est proposée sous forme papier et informatique, sous word, que les enfants peuvent utiliser : disquette [« fiche de jeu vierge »](#))

Esprit général de la démarche

Si la démarche pédagogique nous est ici présentée point à point de façon très sérieuse, elle ne saurait être le reflet des situations qui seront proposées aux enfants, qui doivent prendre un maximum de plaisir tant dans la préparation que dans le déroulement des rencontres de jeux de rue.

Pour cela, veillez à construire des situations dynamiques et ludiques, ainsi que d'organiser l'échéancier de la préparation des rencontres de façon à ce qu'elle pèse le moins possible sur les enfants (un petit temps par jour ou sur des moments informels par exemple).

En vue de l'organisation des rencontres départementales

Plusieurs rencontres départementales auront lieu. Celles-ci regrouperont des groupes d'enfants et de jeunes (2 ou 3 structures, de même ou de différentes villes) qui ont déjà organisé des rencontres locales.

Nous pouvons également envisager que des enfants viennent, individuellement ou en groupe, découvrir les animations proposées.

Les dates, lieux et regroupements seront déterminées avec les acteurs en fonction des possibilités et disponibilités de chacun. Didier ou Richard prendra contact avec les organisateurs afin d'aider éventuellement à l'installation dans l'espace le jour de la rencontre.

D'ores et déjà, quelques points d'information générale :

- chaque animateur de jeu se verra remettre à son arrivée un paquet de règles photocopiées du jeu dont il conduira l'animation ;
- pour tenir à bien ce point, il est nécessaire que les originaux des règles nous parviennent à l'association au plus tard une semaine avant la rencontre, afin que nous en assurions le dupli copiage ;
- concernant les aspects de communication autour de la rencontre départementale : un lot d'affiches et d'invitations vous parviendra début juillet et début août au sein de vos structures respectives, pour que vous puissiez en assurer la communication.

Noms des enfants qui
animeront le jeu
pendant les rencontres

Quel est le nom de ce
jeu ?
Soit il existe déjà, soit
c'est à vous de
l'inventer !

Âges :

Quel âge faut-il avoir au
minimum et au maximum
pour pouvoir jouer à ce jeu ?
(par exemple : de 7 à 107

TEMPS

Combien de
temps le jeu dure-
t-il ?

Rencontres départementales de jeux de rue 2006

**Nombre de
joueurs :**

Combien peut-il y avoir de
joueurs au minimum et au
maximum pour jouer à ce
jeu ? (par exemple : de 10 à
15 joueurs)

Historique du jeu

Indiquez ici l'histoire du jeu, si vous la
connaissiez. De quelle époque date-t-il ?
De quelle région du monde est-il issu ?
... Ces indications doivent donner aux
joueurs la curiosité et le plaisir de le
découvrir !

But du jeu

Que faut-il faire pour gagner ?
Comment détermine-t-on le
vainqueur ?

Règle du jeu

Indiquez ici comment on joue à ce jeu.
Donnez le plus d'indications possibles,
le plus clairement possible. La lecture
des règles doit permettre à tous ceux qui
la liront de jouer normalement et
correctement au jeu.
Pour que les personnes aient envie de
jouer à ce jeu, ne faites pas de règles
trop longues.

Indiquer s'il faut un matériel
particulier ou bien les astuces
pour le remplacer (par
exemple on peut remplacer
des pions par des pierres de
couleurs différentes...).

Matériel nécessaire

Animateurs :

Âges :

TEMPS

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

**Nombre de
joueurs :**

Historique du jeu

But du jeu

Règle du jeu

Matériel nécessaire