

Préparer et animer une activité

Le jeu ne fait pas seulement partie intégrante de la pédagogie scout, il en forme le noyau dur. Le jeu, qu'il soit grand jeu en pleine nature ou petit jeu de veillée, a une valeur pédagogique essentielle. Voyons ici quelques éléments fondamentaux permettant de construire une activité, et de vérifier si celle-ci est bien adaptée au contexte.

1. Le C.R.E.I.R.A.S

Le CREIRAS est un "crible" permettant de vérifier si on a pensé à tout. Il peut servir à préparer une activité, ou bien à l'évaluer après coup pour l'améliorer. CREIRAS est un acronyme :

C - Le cadre

- Cadre spatial : le lieu est-il adapté à l'activité ? Y a-t-il des dangers (trous, rochers apparents, falaise) ? Quelle devrait être la taille du terrain au vu du nombre de joueurs ?
- Cadre temporel : quelle est la durée du jeu, qu'est-ce qui est prévu avant et après cette activité ?

R - Les règles

- Sont-elles connues du meneur de jeu et des arbitres ? Sont-elles précises et compréhensibles ? Le meneur est-il capable de les expliquer ? Si le jeu est compliqué, faut-il afficher un récapitulatif des règles ?

E - Les équipes

- Combien d'équipes ? Comment répartir les enfants / jeunes dans les équipes ? Quel matériel pour chaque équipe ?

I - L'imaginaire

- Quel est le scénario du jeu ? Est-il relié à l'imaginaire ? Quels personnages et déguisements ? Comment est faite la "sensibilisation" (accroche) ?

R - Les rôles

- Quels sont les différents rôles dans ce jeu ? Un meneur, des arbitres ? Sont-ce des personnages (Merlin, les lutins, ...) ? Ces rôles ont-ils été répartis ? Quels animateurs vont jouer avec les enfants ?

A - L'action

- Le déroulé, en précisant qui fait quoi, qui s'en occupe : d'abord une "sensibilisation" (les enfants reçoivent une missive, un personnage vient les voir pendant le repas, ...), ensuite c'est le "lancement", le meneur de jeu rassemble la tribu, l'emmène sur le terrain et commence à expliquer les règles puis à répondre aux questions. Ensuite il mène le jeu, fait respecter les règles, puis termine le jeu par une conclusion adaptée qui fait le lien avec la suite (on va goûter, ou autre...). On finit par ranger le lieu et récupérer le matériel.

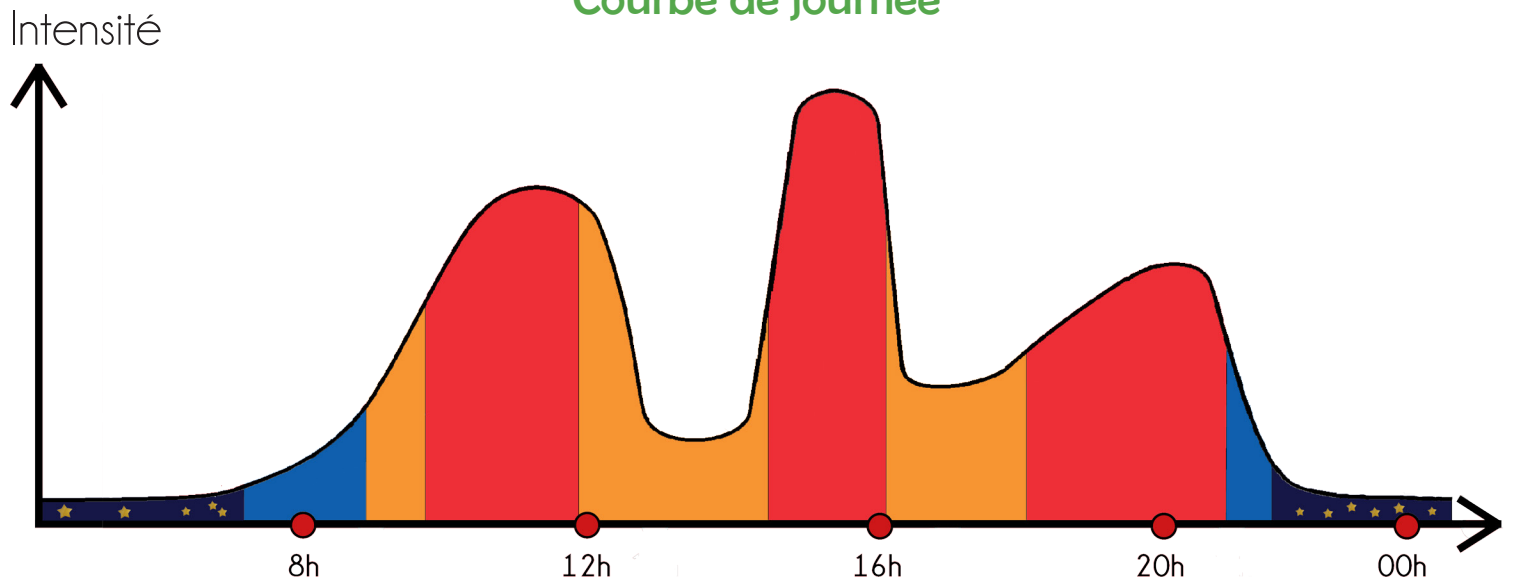
S - Le sens

- En quoi est-ce un jeu éducatif ? Le jeu induit-il des "valeurs" positives (coopération, complémentarité, ...) ? Le jeu respecte-t-il l'intégrité physique et morale des enfants et animateurs ? Les enfants peuvent-ils donner du sens à ce qui a été vécu ?

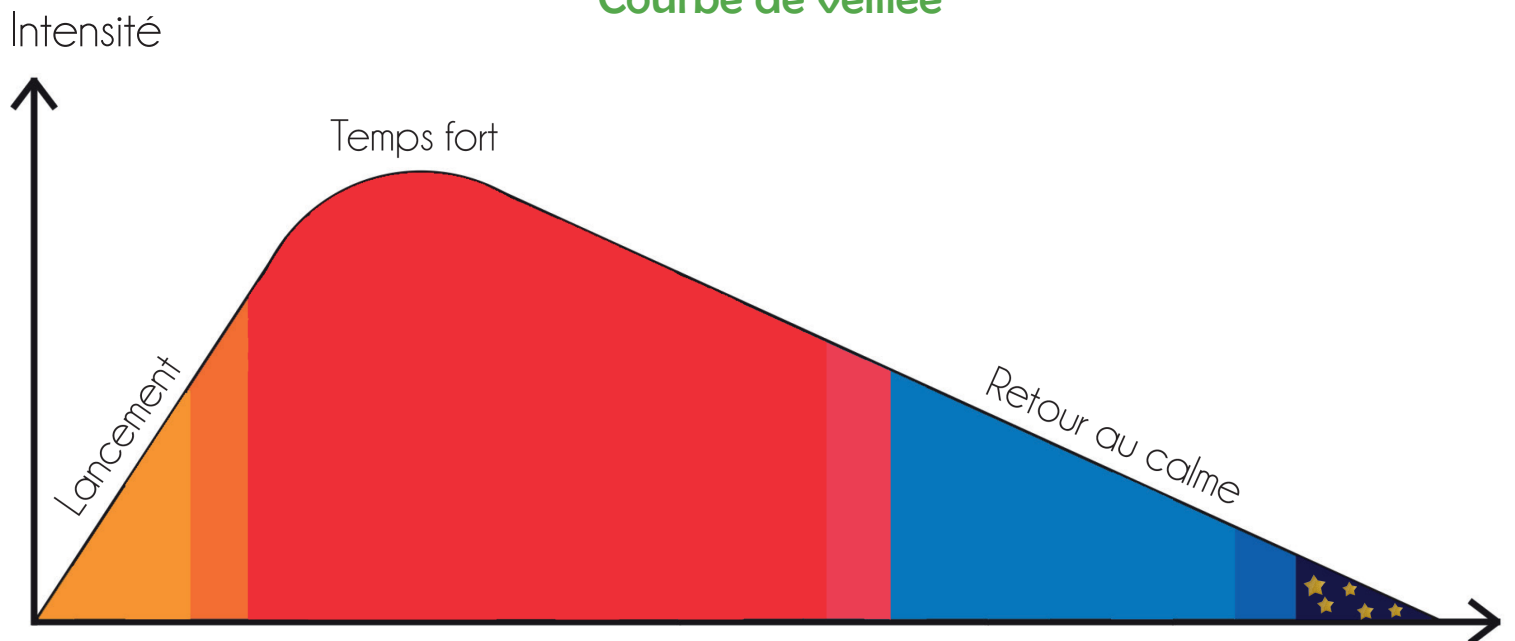
2. Rythme journalier

Afin de proposer des activités bien adaptées à l'état de fatigue (d'énergie) du groupe, il est bon de se rappeler les rythmes journaliers de l'enfant / du jeune

Courbe de journée



Courbe de veillée



Centre de ressources - Éducation et pédagogie



Éclaireuses & éclaireurs de la Nature

Mouvement scout inspiré par la tradition du bouddha