

Série des modules optionnels

- ANI 1101 Accueil et intégration de jeunes handicapés
- ANI 1102 Coéducation enfants
- ANI 1103 Coéducation adolescents
- ANI 1104 Jeunes en difficulté
- ANI 2001 Dynamique des groupes
- ANI 1105 Éduquer aujourd'hui
- ANI 2006 Agent de développement spirituel

ANI 1107 GRANDS JEUX

- SOC 1201 Symboles et traditions
- SOC 1202 Scoutisme international
- SOC 1203 Scoutisme et environnement
- SOC 1204 Scoutisme et parents

- GES 2010 Gestion d'un district scout
- GES 2042 Gestion des ressources adultes 2
- GES 2044 Gestion financière 2
- GES 1302 Organisation d'un rassemblement
- GES 1303 Règlement des conflits d'adultes
- GES 1304 Matériel et équipement
- GES 1305 Reconnaissance des bénévoles
- GES 1306 La planification dans le scoutisme

- TEC 1401 Camping d'été
- TEC 1402 Camping d'hiver
- TEC 1403 Publicité
- TEC 1404 Expression et feux de camp
- TEC 1405 Secourisme
- TEC 1406 Orientation (carte et boussole)
- TEC 1407 Radio amateur et JSLO
- TEC 1408 Publier un périodique scout
- TEC 1409 Nature: flore et faune
- TEC 1410 Activités d'hiver
- TEC 1411 Parler en public
- TEC 1412 Scoutisme marin



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

FORMATION MODULAIRE

Grands jeux

ANI 1107

**Deuxième édition
Septembre 2000**

Objectifs du module GRANDS JEUX

Objectif général

Développer les habiletés nécessaires pour organiser et animer des grands jeux conformes aux valeurs et aux objectifs du scoutisme.

Objectifs particuliers

1. Comprendre ce qu'est un grand jeu.
2. Être en mesure d'adapter des grands jeux traditionnels aux jeunes d'aujourd'hui et au contexte dans lequel ils pratiquent le scoutisme.
3. Être capable d'inventer un grand jeu.
4. Être capable d'appliquer la pédagogie du projet aux grands jeux.
5. Être capable d'arbitrer un grand jeu.

Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada sur la formation modulaire sont destinés à la *formation* des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements officiels de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.

Sommaire

CONTENU	3
Matière	3
1. Essai de définition	3
2. Caractéristiques des grands jeux	4
3. Le grand jeu et la pédagogie du projet	7
4. Le déroulement d'un grand jeu	9
5. Quelques grands jeux	13
6. Un grand jeu bien spécial: le jeu de Zorro	15
Pédagogie	18
Sources et ressources	19
ÉVALUATION	
FORMATIVE	20

Note. Pour alléger le texte et faciliter la lecture, le genre masculin désignant des personnes inclut les genres féminin et masculin.

Ce module de formation scout a été conçu à l'usage des adultes de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré. Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2000, Association des Scouts du Canada

Contenu du module GRANDS JEUX

MATIÈRE

1. Essai de définition

On chercherait en vain une définition des grands jeux qui puisse satisfaire tout le monde.

Qu'est-ce qu'un grand jeu? Les grands jeux appartiennent à la tradition scout, mais on chercherait en vain une définition qui puisse satisfaire tout le monde. Les «vieux de la vieille» ont certes leur idée de ce qu'est un «vrai» grand jeu, mais le scoutisme a beaucoup évolué, tant dans ses méthodes que dans ses préoccupations, même si les objectifs éducatifs fondamentaux demeurent toujours les mêmes.

Dans le module TEC 1028 *Le jeu dans le scoutisme*, les grands jeux sont définis comme «des jeux à scénario ou à mise en scène qui se distinguent des jeux ordinaires par leur durée et leur envergure». Or, pour certains auteurs, cette définition n'est pas suffisante. Pour E. Guillen, auteur de nombreux livres de jeux, les grands jeux sont des «jeux qui se jouent en dehors du stade ou du terrain d'entraînement, dont le cadre est la pleine nature et qui requièrent de grands espaces». (*Grands et petits jeux*, Éd. de l'Arc tendu, p. 199)

Définition de base: des jeux à scénario ou à mise en scène qui se distinguent des jeux ordinaires par leur durée et leur envergure.

Guillen va plus loin en précisant dans un autre manuel que les grands jeux sont des activités qui «permettent d'appliquer, sur une grande échelle, les techniques acquises, dans des conditions aussi proches que possible de la réalité, qui impliquent des efforts physiques très divers et qui font appel aux qualités d'initiative et de caractère des scouts». (*Le nouveau livre des jeux, t. 3, Grands jeux et aventures*, Éd. de l'Arc tendu, p. 10).

«Un grand jeu, conclut Guillen, c'est la synthèse de toutes les activités scout, de ce que Baden-Powell appelle "l'art de l'éclaireur", et c'est une tranche d'aventures qui donne l'occasion au jeune de se livrer en entier, d'être pleinement lui-même...» (*Id.* p. 11).

Pour Claude Appell, le grand jeu est «une combinaison d'exercices physiques et de jeux d'observation, d'orientation ou d'approche groupés dans un thème unique». (*Jeux de plein air*, Gautier-Languereau, p. 203.)

La catégorie «grands jeux» est cependant si vaste que bon nombre d'auteurs de recueils de jeux en plein air n'y ont pas recours. Ils préfèrent des catégories plus «techniques», comme jeux de signalisation, jeux d'orientation ou jeux d'approche (stalking), qui sont bien souvent des grands jeux.

Baden-Powell ne parlait pas de grands jeux lui non plus. Dans son recueil intitulé *Jeux d'éclaireurs*, on trouve des grands jeux sous divers titres: jeux d'éclaireurs, jeux de pistes, jeux pour éclaireurs cyclistes, jeux de ville, jeux nocturnes, jeux d'hiver, jeux marins et jeux de Samaritains. (*Jeux d'éclaireurs*, Delachaux et Niestlé, édition française de 1946; l'édition originale anglaise de *Scouting Games* date de 1910).

De quoi sera-t-il donc question dans ce module? Tenons-nous en pour l'instant à la définition proposée dans le module TEC 1028 (voir page précédente), à laquelle nous donnerons toute l'extension voulue au fur et à mesure.

2. Caractéristiques des grands jeux

Un thème

Une thème est une idée maîtresse qui mobilise les jeunes, excite leur imagination, les motive, suscite des efforts volontaires et enthousiastes. Il peut être proposé par les jeunes eux-mêmes, à partir de leurs lectures, des films, des jeux vidéo ou des bandes dessinées qu'ils préfèrent, ou par l'équipe d'animation.

La proposition d'un thème par les adultes ne va pas à l'encontre de la pédagogie du projet préconisée par l'Association des Scouts du Canada; au contraire, une telle initiative permet aux jeunes d'enrichir leur imaginaire et d'explorer des voies nouvelles. Naturellement, le thème doit plaire aux jeunes, doit leur dire quelque chose si on désire susciter une participation enthousiaste. Cependant, il doit également être conforme aux valeurs du scoutisme contemporain.

Il faut noter ici qu'il y a eu une évolution. Bon nombre de grands jeux du répertoire classique ont pour thèmes des événements militaires ou des luttes entre «bons» et «méchants», dont l'une des plus typiques est certes l'affrontement entre cow-boys et Indiens; que de grands jeux ont été imaginés sur ce thème ! Or, le scoutisme d'aujourd'hui se présente comme un mouvement résolument pacifiste, qui entre autres combat le racisme. Il faut y penser au moment de puiser un thème de grand jeu dans un vieux recueil de jeux¹ ou même de choisir un thème inspiré d'un film ou d'un jeu vidéo d'aujourd'hui. Le racisme, le sexisme et la violence sont très présents dans les médias, et quoi qu'on en dise, ceux-ci exercent une influence sur les jeunes.

¹ On peut trouver une bonne idée dans un tel recueil et en modifier le thème. Par exemple, un grand jeu intitulé *Les poseurs de bombes* dans le *Guide des jeux scouts*, édition de 1984, est devenu *Pas dans ma cour!* grand jeu à thème écologique, dans la nouvelle édition de ce recueil, parue sous le titre *100 jeux de plein air* en 1997. Un autre jeu, intitulé *L'attaque du camp*, est devenu *Halte aux virus* en s'inspirant du même scénario.

Une thème est une idée maîtresse qui mobilise les jeunes, excite leur imagination, les motive, suscite des efforts volontaires et enthousiastes.

Le thème doit être conforme aux valeurs du scoutisme contemporain.

On privilégiera des thèmes qui, tout en plaisant aux jeunes et en répondant à certaines de leurs aspirations, reflètent les valeurs du scoutisme et les grandes orientations du Mouvement scout mondial aujourd'hui.

Toute idée de départ d'un grand jeu doit être mise en scène pour favoriser vraiment une participation enthousiaste.

Il ne faut cependant pas que le «politiquement correct» empêche des jeunes de participer à des grands jeux captivants et stimulants. L'esprit de lutte, d'affrontement ou de conquête n'est pas forcément négatif ou néfaste sur le plan éducatif, pas plus que le rôle de «méchant» dans un jeu ne signifie que le jeune qui l'incarne en approuve les valeurs.

Certains thèmes à connotation guerrière ou militaire peuvent donc avoir leur place dans un programme de grands jeux, dans la mesure où il y a un certain recul, une certaine distanciation. On verrait mal des jeunes jouer aux Tchétchènes contre les Russes, ou aux Tutsis contre les Hutus, mais ils peuvent très bien jouer un scénario où les Gaulois affrontent les Romains à la manière d'Astérix.

Bien qu'il ne faille pas répudier tout à fait les thèmes de ce genre, on privilégiera des thèmes qui, tout en plaisant aux jeunes et en répondant à certaines de leurs aspirations, reflètent davantage les valeurs du scoutisme et les grandes orientations du Mouvement scout mondial aujourd'hui. Ces orientations sont principalement la paix, la santé et la protection de l'environnement. Dans cette perspective, les thèmes restent quand même inépuisables... Voici quelques pistes :

- simulation de catastrophes ou d'accidents (les grands jeux de secourisme ont toujours été populaires dans le scoutisme),
- simulation de handicaps (yeux bandés, un membre attaché...),
- fraternité internationale ou interplanétaire (conférence de la paix, découverte des extraterrestres...),
- lutte à la pollution (alerte aux déchets dangereux, Tchernobyl...),
- protection des animaux en péril,
- recherche d'un médicament contre le sida,
- exploration de l'environnement...

Une mise en scène

Toute idée de départ d'un grand jeu doit être mise en scène pour favoriser vraiment une participation enthousiaste. La clé du succès d'un grand jeu est bien souvent dans son amorce... Quand, au beau milieu d'une réunion, un scout surgit tout alarmé en annonçant qu'une catastrophe vient de survenir et qu'un scout est sérieusement blessé auquel il faut porter secours de toute urgence, il crée tout de suite un vif intérêt : la routine est brisée, on doit se préparer à une expédition où il y aura peut-être des obstacles terribles, on doit

FORMATION MODULAIRE

penser au matériel à emporter... Les jeunes rêvent et anticipent tout en plongeant droit dans l'action.

Une mise en scène peut comporter bien des éléments:

- des costumes,
- des maquillages,
- des accessoires,
- des décors ou des lieux étranges,
- de la musique,
- des noms thématiques (personnages, lieux, locaux),
- etc.

Un but

Il est essentiel que tout grand jeu ait un but précis, et de préférence un seul. S'il y a plus d'un but, les règles risquent d'être compliquées et une certaine confusion peut s'installer. Cependant, il peut y avoir divers moyens ou diverses étapes pour atteindre ce but. Par exemple, dans un grand jeu de type «chasse au trésor», le parcours peut comporter une série d'étapes ou d'épreuves, qui seront autant d'objectifs intermédiaires.

Le but, c'est aussi l'enjeu. Souvent, dans les grands jeux traditionnels, ce but consiste à vaincre un ou des adversaires, mais, dans une perspective plus actuelle, le but peut être atteint par tous, ou encore nécessiter la coopération de tous pour être atteint. Il n'est donc pas nécessaire qu'il y ait toujours des gagnants et des perdants, même si l'affrontement reste toujours un stimulus important pour les jeunes.

On pourrait concevoir des grands jeux où chaque participant, où chaque équipe aurait son but particulier à atteindre. Dans ce cas, le but de l'un pourrait être différent du but de l'autre. Mais la déroulement du jeu risquerait d'être fort compliqué, et peut-être, trop confus.

Une préparation technique

L'un des grands intérêts éducatifs des grands jeux consiste à mettre à l'épreuve certains apprentissages techniques comme l'observation, le camouflage, la signalisation et l'orientation. De plus, les participants doivent être en forme, car la plupart des grands jeux comportent une dimension physique, qu'il s'agisse de courir, de ramper, de franchir des obstacles, de lutter contre des adversaires ou de lancer quelque chose. Organiser un grand jeu dont les participants n'auraient pas un minimum de préparation technique risque non seulement de faire échouer le jeu, mais de démotiver les jeunes pour d'autres activités.

Si, au départ d'un grand jeu, on remet aux équipes des messages codés que nul ne peut déchiffrer, le jeu sera compromis. Même

Il est essentiel que tout grand jeu ait un but précis, et de préférence un seul.

L'un des grands intérêts éducatifs des grands jeux consiste à mettre à l'épreuve certains apprentissages techniques.

Idéalement, les grands jeux se déroulent en plein air, dans la nature, en hiver comme en été.

Le grand jeu peut être un projet complet en lui-même, nécessitant toutes les étapes du VCPRÉF.

chose s'il y a des messages en morse que personne ne peut comprendre, un parcours à la boussole alors qu'aucun jeune ne peut suivre un azimut ou même une prise de foulards quand aucun participant n'a été initié à ce type de combat.

Un lieu vaste

Le grand jeu est très proche de l'aventure pour les jeunes. Or, ce n'est ni dans un salon ni dans un local scout ni dans une cour d'école que l'on peut vivre des aventures. Idéalement, les grands jeux se déroulent en plein air, dans la nature, en hiver comme en été.

Pour les jeunes, le lieu sera un endroit à découvrir ou à explorer; pour l'équipe d'adultes éducateurs, il sera un périmètre bien délimité et bien connu, dépourvu de dangers réels.

Nous avons mentionné la nature comme cadre idéal, mais cela ne veut pas dire qu'un grand jeu ne peut avoir lieu en ville. B.-P. lui-même a proposé quelques jeux de ville, qu'on pourrait encore adapter avec succès de nos jours².

3. Le grand jeu et la pédagogie du projet

Un grand jeu ne s'improvise pas. Ce n'est pas non plus une activité courante que l'on retrouve dans le programme de chaque réunion. Plus minutieuse et rigoureuse sera la préparation, meilleures seront les chances de succès. À ce titre, le grand jeu peut être un projet complet en lui-même, nécessitant toutes les étapes du VCPRÉF. Il faut cependant noter que la surprise est un élément déclencheur qui peut être judicieux. Voyons comment pourraient se dérouler les étapes d'un projet «grand jeu».

Voulu

Les jeunes veulent jouer, veulent vivre des aventures sur le mode du jeu; ils veulent même qu'on leur en propose.

Choisi

Ils peuvent eux-mêmes proposer un ou des thèmes, suggérer des scénarios, mais il est peut-être préférable que le choix précis d'un grand jeu soit effectué en cercle restreint, soit par l'équipe d'adultes éducateurs, soit par les adultes avec quelques jeunes (par exemple les chefs d'équipe). Ainsi, on ménage un effet de surprise. Les jeunes savent qu'ils seront bientôt conviés à participer à un grand

² *Jeux d'éclaireurs*, chapitre VII.

FORMATION MODULAIRE

jeu, mais ils ignorent exactement de quoi il retourne. Ils auront d'autant plus hâte de jouer.

Préparé

La préparation des jeunes consistera surtout à faire les apprentissages techniques requis et à se mettre en forme au besoin. La mise en scène peut par ailleurs exiger la fabrication de certains accessoires ou costumes.

De son côté, l'équipe d'organisation (qui peut inclure des jeunes, ne l'oublions pas) aura de multiples tâches, selon la nature du jeu choisi:

- reconnaissance et sécurité des lieux,
- élaboration des règles,
- scénarisation (histoire) et mise en scène,
- matériel,
- ressources humaines supplémentaires (par exemple à des fins d'arbitrage),
- obtention d'autorisations, s'il y a lieu.

Réalisé

Au jour J, le jeu est amorcé (introduction dramatique si possible), les règles sont clairement expliquées et en avant tout le monde ! Ordinairement, le grand jeu durera quelques heures ou une demi-journée, mais on peut imaginer des grands jeux à étapes couvrant la journée, ou même plusieurs jours, particulièrement dans le cadre d'un camp. (Voir la section suivante: *Le déroulement d'un grand jeu*).

Évalué

Une évaluation est indispensable après le grand jeu, si possible immédiatement après, à chaud. Pas besoin de beaucoup de temps pour dégager ce qui a plu et ce qui a cloché. Si le jeu a échoué ou n'a pas plu du tout, il est peut-être préférable d'en faire une analyse détaillée plus tard, en équipe d'adultes éducateurs.

Il arrive hélas que des adultes blâment ouvertement des jeunes pour l'échec d'un grand jeu, mais ce n'est pas le but de l'évaluation en tant qu'étape du VCPRÉF. Si un ou des jeunes n'ont pas su faire preuve de franc jeu, c'est pendant le déroulement qu'il fallait intervenir. D'ailleurs, si un grand jeu n'a pas fonctionné, c'est peut-être qu'il était mal préparé, mal expliqué ou mal arbitré.

L'évaluation avec les jeunes peut porter sur :

- la présentation,
- le déroulement (points forts, éléments de surprise ou de suspense),

- la participation,
- l'intérêt,
- la prospective (si c'était à refaire ?).

L'évaluation en équipe d'adultes éducateurs peut porter sur :

- les objectifs éducatifs (ont-ils été atteints ?),
- les rôles des adultes,
- la participation et l'intérêt des jeunes,
- les acquisitions techniques des jeunes,
- la progression des jeunes,
- l'esprit général.

Fêté

On fêtera le grand jeu par un simple ban, par exemple en guise d'hommage aux vainqueurs si vainqueurs il y a.

4. Le déroulement d'un grand jeu

L'amorce

Avant d'amorcer un grand jeu, il faut s'assurer que les jeunes ont les compétences techniques pour y participer avec plaisir.

Avant même d'amorcer un grand jeu, il faut s'assurer que les jeunes sont prêts, notamment qu'ils ont les compétences techniques pour y participer avec plaisir. Il faut en outre qu'ils en connaissent bien les règles. On peut présenter ces règles avant l'amorce thématique, tout comme on peut le faire après. Les règles peuvent être écrites et transmises de façons variées, par exemple sous forme de messages. Cependant, il est préférable la plupart du temps de les présenter oralement, car les jeunes peuvent poser des questions d'éclaircissement.

L'amorce proprement dite peut se faire de toutes sortes de façons :

- un message trouvé par hasard,
- un récit commencé dans un livre et qui se poursuivra... sur le terrain,
- un visiteur inconnu,
- un appel téléphonique, un fax, un courriel, une cassette...
- une équipe, un adulte ou un jeune qui manque à l'appel,
- une nouvelle (fabriquée) dans un journal,
- un objet mystérieux.

Les équipes

Dans la plupart des cas, les équipes seront celles qui existent déjà au sein de l'unité.

La plupart des grands jeux se jouent en équipes. Et dans la plupart des cas, les équipes seront celles qui existent déjà au sein de l'unité: sizaïnes, patrouilles... Ce procédé a plusieurs avantages: les jeunes de chaque équipe se connaissent déjà, il y a déjà une cohésion et un

FORMATION MODULAIRE

esprit d'équipe qui n'existent pas forcément dans des équipes constituées temporairement.

Il peut cependant arriver que les équipes préalablement constituées soient déséquilibrées par rapport aux exigences du grand jeu. Supposons qu'un grand jeu exige quelques épreuves de force, mais qu'une sizaine, une patrouille ou une équipe ne compte pas de jeune qui puisse relever ce défi; ne serait-il pas préférable de former de nouvelles équipes plus équilibrées, le temps du grand jeu ?

Le franc jeu

Il est une notion capitale pour la réussite de la plupart des grands jeux, c'est le franc jeu, ou ce que les anglophones appellent *fair-play*. Le franc jeu, c'est plus que le respect strict des règles, c'est l'esprit sportif, c'est la générosité, c'est le respect des autres, c'est la loyauté... On pense évidemment à la Loi scout. Quoi de mieux qu'un grand jeu pour en appliquer quelques-unes des valeurs !

Les jeunes doivent savoir jouer franc jeu. Pour cela, il faut notamment que la victoire, dans le cas où il y a affrontement entre équipes, ne soit pas très importante. Cela ne veut pas dire qu'il ne doit pas y avoir d'enjeu. Non, un objectif à atteindre avant les autres ou se surpasser pour faire mieux que les autres restent toujours des stimulants pédagogiques de choix.

Le franc jeu est d'autant plus important qu'un grand jeu comporte bien des situations où les jeunes peuvent prendre quelques libertés avec les règles, quand ce n'est pas carrément tricher. Il ne peut quand même pas y avoir des arbitres derrière chaque arbre lors d'un grand jeu en forêt.

L'arbitrage

L'arbitrage est un facteur majeur de réussite. On devra même recourir à plusieurs arbitres dans certaines situations, par exemple dans certains jeux qui se déroulent en forêt ou dans les formules «rallye». Toutefois, il faut parvenir à un arbitrage discret qui ne gâche pas le plaisir des jeunes. Ceux-ci se laisseront vite d'un grand jeu constamment interrompu par des coups de sifflet ou des rappels à l'ordre.

L'arbitre doit porter attention à deux situations qui, malheureusement, peuvent se produire, en dépit de l'insistance sur la notion de franc jeu: la violence (bousculades, querelles, bagarres), la tricherie. Les deux sont inacceptables. Dans les deux cas, les joueurs fautifs doivent savoir qu'ils seront éliminés du jeu.

L'arbitre d'un grand jeu doit être prêt à l'arrêter :

- à cause de circonstances imprévues comme le mauvais temps ou l'obscurité;

Le franc jeu, c'est l'esprit sportif, la générosité, le respect des autres, la loyauté...

L'arbitrage est un facteur majeur de réussite.

Une prise de foulard est un mode de combat doux, sans violence, quand elle est effectuée dans les règles de l'art.

- en cas de bousculade, de contestation ou de désordre;
- s'il s'avère trop long;
- s'il ne semble pas fonctionner.

Il sera également disposé à réparer des injustices en cours de jeu, à redonner des chances à tous.

Prises de foulard et autres modes d'affrontements

Qui ne connaît pas les prises de foulard ? Cette pratique est-elle encore valable et justifiable de nos jours ? En fait, une prise de foulard est un mode de combat doux, sans violence, quand elle est effectuée dans les règles de l'art. C'est une technique qui exige davantage de rapidité, de souplesse et d'agilité que de force, car le but n'est pas de terrasser l'adversaire, mais simplement de lui enlever son foulard. Quelles en sont les règles ?

Le foulard sera fait d'étoffe robuste et devra être enfoncé dans le pantalon derrière le dos suffisamment pour ne pas tomber de lui-même quand le joueur est en mouvement. La partie libre ou flottante à l'extérieur du pantalon aura au moins 20 cm de longueur. Il devrait suffire à un adversaire de le saisir avec une main pour l'enlever.

On peut autoriser ou non le contact physique. Si on l'autorise, il se limitera à pousser l'adversaire à mains plates³. Les empoignades, les prises de lutte et les coups seront strictement interdits.

Les joueurs n'ont pas le droit de s'adosser, ni de se laisser tomber sur le dos volontairement. Si un jeune tombe accidentellement, son adversaire lui permettra de se relever avant de reprendre le combat.

PROCÉDÉS DE RECHANGE

On peut remplacer ce mode d'affrontement par d'autres procédés. Toucher l'adversaire de la main est sans doute le plus simple et le plus courant dans les jeux d'enfants.

Dans un autre procédé, chaque joueur porte une carte insérée dans un bandeau autour du front. Sur cette carte est inscrit un mot ou un numéro. Le premier à lire le mot ou le numéro de l'autre est le vainqueur et le perdant doit aller chercher un nouveau mot ou numéro à sa base. Les joueurs n'ont pas le droit de toucher leur bandeau ni de dissimuler leur mot ou numéro à la vue autrement qu'en détournant la tête.

³ Il est recommandé de n'autoriser le contact physique qu'à compter de 11 ou 12 ans, et encore qu'entre jeunes du même sexe.

FORMATION MODULAIRE

Un autre procédé consiste à remettre une balle à chaque joueur. Il suffit d'atteindre l'adversaire d'un tir pour l'éliminer. Le vainqueur récupère sa balle et celle de son opposant, puis il continue, tandis que l'autre doit regagner son camp pour aller chercher une autre balle. Il est préférable d'interdire toute approche à moins de dix mètres.

On peut choisir un mode d'affrontement qui privilégie le hasard, ce qui place vraiment tout le monde sur un pied d'égalité. Chaque joueur reçoit un petit sac dans lequel se trouvent cinq jetons numérotés de 1 à 5. Quand deux adversaires se rencontrent, chacun pige un jeton dans le sac de l'autre; celui qui a pigé le nombre le plus élevé gagne la manche... et s'empare du sac de l'autre.

Quel que soit le mode d'affrontement, il faut éviter que les joueurs soient sortis du jeu à l'issue d'un affrontement. Ou bien on leur confie alors un autre rôle ou bien ils doivent pouvoir «ressusciter» en regagnant leur base de départ. L'arbitre peut redonner des «vies» sous forme de foulards, de cartons, de balles, de jetons, etc.

La sécurité

Il importe de veiller à la sécurité des jeunes durant un grand jeu, et d'autant plus que, de nos jours, les menaces de poursuite pèsent sur tout adulte responsable d'enfants au moindre incident. Sécurité dans les grands jeux signifie que non seulement les aires de jeu et l'équipement doivent être sécuritaires, mais aussi que les enfants doivent être aptes physiquement à participer aux jeux.

En ce qui concerne les aires de jeux, ce sont tout particulièrement les terrains accidentés et les boisés qui présentent le plus de risques. Il est essentiel que toute aire de jeu ait été inspectée au préalable, qu'elle soit bien délimitée et qu'aucun participant n'en sorte; il ne faudrait quand même pas qu'un jeune s'égaré en forêt en participant à un grand jeu. Des objets coupants sur l'aire de jeu, ou même des accidents de terrain prononcés (failles ou trous par exemple), peuvent causer des accidents à des jeunes qui courent en tous sens sans trop regarder où ils posent les pieds.

En hiver, les jeunes doivent être habillés convenablement selon la température, mais il faut prendre garde qu'ils ne soient vêtus trop chaudement. C'est en suant à l'intérieur de leurs vêtements trop chauds et trop encombrants qu'ils risquent de prendre froid. Les vêtements de ski ou combinaisons de motoneige sont généralement trop chauds pour la plupart des jeux; le jeune ainsi vêtu transpirera beaucoup et grelottera dès qu'il s'arrêtera. Un refuge chauffé à proximité de l'aire de jeu constitue une mesure de sécurité importante. (Là-dessus, voir *Scoutisme d'hiver*, 3^e édition, pages 53 à 62)

Sécurité dans les grands jeux signifie que non seulement les aires de jeu et l'équipement doivent être sécuritaires, mais aussi que les enfants doivent être aptes physiquement à participer aux jeux.

Un grand jeu peut massacrer un environnement naturel en quelques heures.

L'environnement

Un grand jeu peut massacrer un environnement naturel en quelques heures. Le va-et-vient, les courses, les affrontements n'aident en rien à préserver l'intégrité d'un lieu: branches brisées, habitats fauniques piétinés, trous creusés, couverts de sol arrachés doivent-ils être le résultat d'une activité scoutie conçue prioritairement pour que des jeunes s'amuse ? Une telle éventualité ne signifie pas qu'il faut renoncer aux grands jeux, mais plutôt qu'il faut :

- choisir des lieux où les dommages qui peuvent être causés à l'environnement seront minimes ou de peu de conséquences, comme des boisés qui ont déjà servi à d'autres jeux et qui sont très fréquentés, ou encore des parcs publics conçus à des fins de loisir;
- appliquer des règles strictes de respect de l'environnement, comme ne pas sortir des limites de l'aire de jeu et ne rien prélever dans la nature;
- s'efforcer de réparer, après le jeu et s'il y a lieu, les dégâts les plus évidents (par exemple, reboucher les trous).

5. Quelques grands jeux

Voici maintenant quelques suggestions de grands jeux visant à donner une idée de la variété des possibilités. Ces suggestions sont présentées en résumé avec la référence; il vaut mieux consulter la source si l'on désire vraiment proposer à des jeunes le grand jeu retenu et l'organiser.

Le jeu de la survie

Type : sensibilisation à l'environnement faunique
 Groupe d'âge : 9-14 ans
 Source : *Le Quatre-temps*, Institut du plein air québécois, pp. 91 à 95 (ce grand jeu est repris dans *50 activités en groupe sur l'environnement*, pp. 48 à 51)
 Résumé : Il s'agit d'un jeu de rôles, incluant 1 coyote, 2 renards, 5 à 8 gélinoites huppées, 11 à 13 lièvres et 1 joueur-fléau. Ce jeu illustre la chaîne alimentaire : les prédateurs capturent des proies en les touchant, mais les proies peuvent continuer à jouer tant qu'elles ont des jetons de vie.

La forteresse de Sibérie

Type : jeu d'hiver à caractère physique
Groupe d'âge : 9-14 ans
Source : *100 jeux de plein air*, p. 188
Résumé : Une équipe d'attaquants à skis ou en raquettes cherche à s'emparer du fanion de la forteresse érigée par les défenseurs; combat de boules de neige.

Le lièvre à bicyclette

Type : jeu de poursuite à bicyclette
Groupe d'âge : 9-11 ans
Source : *100 jeux de plein air*, p. 172
Résumé : Un «lièvre» part en avance et sème des indices de son passage à intervalles réguliers; les «chasseurs» doivent le rattraper pour le capturer.

Urgence

Type : secourisme
Groupe d'âge : 9-14 ans
Source : *100 jeux de plein air*, p. 40
Résumé : Opération de sauvetage de blessés; les équipes doivent d'abord trouver les blessés qui appellent à l'aide, leur donner les premiers soins et les ramener à leur base.

Halte aux virus

Type : sensibilisation aux problèmes de santé
Groupe d'âge : 7-11 ans
Source : *100 jeux de plein air*, p. 155
Résumé : Une équipe de virus doit pénétrer dans la zone de défense de l'équipe des anticorps.

Le développement de l'Amazonie

Type : sensibilisation aux méfaits du développement
Groupe d'âge : 9-14 ans
Source : *50 activités en groupe sur l'environnement*, pp. 57-58.
Résumé : Des indigènes (les jeunes) occupent un village en pleine jungle et sont surpris par des «développeurs» (incarnés par des adultes) qui veulent transformer leur milieu pour faire de l'argent; les indigènes s'enfuient et se réfugient dans un lieu secret; ils doivent revenir à leur village y

chercher des provisions sans se faire capturer; parallèlement, on négocie un règlement...

Les déchets toxiques

Type : sensibilisation aux problèmes de pollution
 Groupe d'âge : 9-14 ans
 Source : *50 activités en groupe sur l'environnement*, pp. 53-54.
 Résumé : Il s'agit pour chaque équipe de récupérer des déchets dangereux sans les toucher directement; les équipes doivent les rapporter au lieu d'entreposage par des itinéraires différents.

Le rallye autobus

Type : grand jeu de ville de type rallye
 Groupe d'âge : 9-17 ans
 Source : *50 activités en groupe sur l'environnement*, pp. 42 à 44.
 Résumé : Chaque équipe doit effectuer un parcours en empruntant divers circuits d'autobus; observations à faire et renseignements à obtenir à chaque étape.

6. Un grand jeu bien spécial: le jeu de Zorro⁴

Le jeu de Zorro a passionné plusieurs générations de scouts, qui se souviennent avec bonheur d'avoir incarné le fameux justicier ou de l'avoir démasqué. C'est un jeu qui fait appel à plusieurs qualités : le scout qui joue Zorro sera naturellement débrouillard, rusé, imaginaire... tout en se montrant avisé et en faisant preuve de franc jeu. Les autres scouts devront être vigilants, perspicaces et patients.

Zorro est un personnage de roman créé par l'Américain Johnston McCulley en 1919. En deux mots, l'histoire est celle d'un mystérieux défenseur des opprimés dans un pays gouverné par une dictature. Pour réaliser ses exploits, Zorro revêt un costume noir et s'affuble d'un masque; comme signature, il trace un Z à la pointe de son épée.

Le jeu qui dérive de cette histoire se joue durant le camp d'été. L'équipe d'adultes éducateurs choisit un jeune en secret pour jouer

⁴ Texte tiré de Scout-Inter n° 30, juin 1990, *Le jeu de Zorro*, pages 6 à 8, adapté de J.-J. Loiseau dans *Jeux de pistes*, Presses d'Île de France, 1957, pages 116 à 136.

FORMATION MODULAIRE

le rôle de Zorro. Celui-ci se choisit, également en secret, un ou deux assistants. Au début du camp, on présente le jeu aux jeunes : on leur en expose les règles et la durée, et on précise les heures pendant lesquelles le jeu sera suspendu («La nuit, Zorro dort...»).

Zorro est chargé de se manifester un certain nombre de fois. Une partie de ces manifestations peut être précisée (manifestations obligatoires), les autres étant laissées à son initiative. Par exemple, on pourrait décider que Zorro doit se manifester sept fois, dont trois en des circonstances précises (manifestations obligatoires), comme lors d'un feu de camp, pendant les épreuves de la Journée olympique et à l'heure de la baignade tel jour; Zorro pourrait choisir les circonstances des quatre autres manifestations.

Les manifestations

Toute manifestation risquant de causer un préjudice à un campeur ou à l'unité est prohibée: vol, incendie, destruction d'objet, sévices physiques, etc. Zorro est un justicier, qui a donc le sens de la justice et qui agit pour la bonne cause en faisant le bien. Ses manifestations seront fantaisistes, amusantes, ingénieuses, intrigantes, jamais éprouvantes ou inquiétantes. Par exemple :

- déplacer des objets, intervertir leur emplacement,
- déposer un nouvel objet bien en vue dans le camp,
- hisser un ou des drapeaux à l'envers,
- tracer des signes de piste conduisant à la découverte d'un objet,
- signaler sa présence par un appel (Z en morse),
- enlever un adulte éducateur (avec la complicité bienveillante de celui-ci),
- envoyer un message à des scouts pour un faux rendez-vous,
- rendre un service (faire la vaisselle d'une équipe ou nettoyer son coin en son absence).

Chaque manifestation doit être signée. Zorro peut laisser une carte de visite ou tracer un Z bien en vue. Le justicier peut se faire aider par son ou ses assistants, qui peuvent tracer le fameux Z, mais la signature authentique de Zorro exige une barre sur le Z.

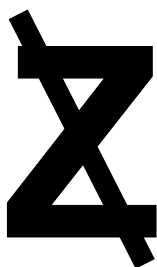
Prise de Zorro

La tradition veut que si Zorro n'a pu se manifester tel que prévu (manifestation obligatoire), il doit exécuter trois manifestations de rachat. S'il rate deux manifestations obligatoires consécutives, il est disqualifié et perd le jeu.

Les scouts doivent découvrir Zorro, chacun jouant pour soi. Mais il est conseillé de s'associer et de communiquer ses déductions aux autres.



*Signature autorisée
pour les aides*



*Signature authentique
de Zorro; la barre
est obligatoire.*

Si les assistants de Zorro sont surpris ou démasqués, ils ne sont pas remplacés et Zorro doit exécuter trois manifestations supplémentaires.

Zorro gagne intégralement s'il a réussi toutes les manifestations demandées et s'il n'a pas été découvert avant la fin du camp.

Naturellement, on peut surprendre Zorro, le découvrir la main dans le sac, ou seulement avoir deviné son identité. Dans tous les cas, un procès est nécessaire.

Le procès

Quand un jeune a réuni assez de preuves, il demande à l'équipe d'animation d'arrêter le suspect et de convoquer le Tribunal. L'équipe d'adultes éducateurs peut refuser si elle considère que l'accusation n'est pas fondée ou que les preuves ne sont pas assez sérieuses, car un procès demande un certain temps, de l'organisation et modifie l'horaire des activités.

Il ne peut y avoir qu'un seul accusé au procès. On désigne un juge (ou président du Tribunal) et un procureur pour l'accusation. Pour sa part, le suspect peut se défendre lui-même ou se faire représenter par un avocat. Il est nécessaire que le juge ne connaisse pas l'identité de Zorro. On peut associer des amis ou des parents au procès en constituant un jury.

Le procès peut se dérouler selon les étapes suivantes :

1. Le juge décrit brièvement la procédure.
2. Le procureur présente son accusation et s'il y a lieu, interroge des témoins.
3. Chaque témoin peut être contre-interrogé par l'accusé ou son avocat.
4. L'accusé ou son avocat présente les témoins de la défense.
5. Ceux-ci peuvent aussi être contre-interrogés par le procureur.
6. Réquisitoire final du procureur.
7. Plaidoyer final de la défense.
8. Délibération du juge ou du jury.
9. Verdict (coupable ou non coupable).

Si le suspect est jugé non coupable, le jeu se poursuit et on supprime à Zorro la moitié des manifestations qui lui restent à réaliser. S'il est trouvé coupable, mais que ce n'est pas lui, l'équipe d'adultes éducateurs peut décider :

- de révéler la véritable identité de Zorro et de le proclamer vainqueur s'il a déjà réalisé au moins la moitié des manifestations exigées,

FORMATION MODULAIRE

- de laisser le jeu se poursuivre en supprimant à Zorro la moitié des manifestations qui lui restent à réaliser.

Il peut arriver que le suspect soit un assistant de Zorro plutôt que Zorro lui-même. Dans ce cas, le jeu continue, l'assistant n'est pas remplacé et Zorro doit exécuter trois manifestations supplémentaires.

Si le suspect est trouvé coupable et que c'est lui, l'équipe d'adultes éducateurs doit confirmer l'authenticité du verdict. Le juge peut alors prononcer une sentence. Si Zorro a déjà accompli la moitié de ses manifestations, la sentence sera légère: un petit service, une chanson, fabriquer un souvenir pour l'unité, etc. Si Zorro n'a pas encore réalisé la moitié de ses manifestations, la sentence sera plus lourde: une bonne corvée ou, pire, le juge livre le coupable à la vindicte de la foule (risque de baignade forcée).

Les adultes veilleront cependant à ce qu'aucun traitement humiliant ou dégradant (portant atteinte à son intégrité physique) ne lui soit infligé. Le châtement doit être appliqué dans la bonne humeur, y compris celle du héros déchu.

PÉDAGOGIE

Discuter avec des animateurs chevronnés pour trouver une bonne définition des grands jeux.

Demander à des jeunes de proposer des thèmes et trouver quelques grands jeux appropriés.

Consulter un recueil de grands jeux traditionnels et en adapter un.

SOURCES ET RESSOURCES

APPELL, Claude, *Jeux de plein air*, Gautier-Languereau, 1966; voir en particulier la section *Grands jeux*, pages 203 à 231.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *50 activités en groupe sur l'environnement*, 1994; voir en particulier la section *Grands jeux*, pages 39 à 62, qui comprend 11 suggestions.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *100 jeux de plein air*, Éditions de l'Homme, 1997⁵; 25 grands jeux répertoriés sous le titre *Jeux en forêt* dans l'index par genre.

BADEN-POWELL, Robert, *Jeux d'éclaireurs*, Delachaux et Niestlé, 1946.

GUILLEN, E. *Le nouveau livre des jeux, t. 3, Grands jeux et aventures*, Éd. de l'Arc tendu, 1965.

LIMBOS, Édouard, *Jeux écologiques*, Fleurus Idées, série 100, 1982.

LOISEAU, J.-J. *Jeux d'orientation, d'exploration et d'étude de la nature*, Les Presses d'Île de France.

LOISEAU, J.-J. *Jeux de pistes*, Les Presses d'Île de France.

MOREL, Georges, *Faites vos jeux*, Éditions FSC (Scouts de Belgique), 1984.

⁵ Réédition du *Guide des jeux scouts*, paru en 1984.

Évaluation formative du module GRANDS JEUX

L'adulte en apprentissage...

- donnera sa propre définition d'un grand jeu;
- décrira une démarche de pédagogie du projet appliquée à un grand jeu;
- résumera un grand jeu dans chacune des catégories suivantes: hiver, bicyclette, secourisme, environnement, orientation, paix;
- adaptera un grand jeu traditionnel au groupe d'âge de son choix;
- organisera et arbitrera (en collaboration) un grand jeu dans le groupe d'âge de son choix.