

## Série des modules obligatoires



ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA

### Modules obligatoires généraux

FOR 0001	Plan de formation personnel
ANI 1001	Animation d'un groupe de personnes
ANI 1002	Les jeunes d'abord
ANI 1003	Communication efficace
SOC 1004	Adultes dans le scoutisme
SOC 1005	Principes fondamentaux du scoutisme
SOC 1006	Développement spirituel
SOC 1007	Structure et organisation du Mouvement scout
SOC 1008	Histoire du Mouvement scout
SOC 1009	Scoutisme dans la communauté
GES 1010	Gestion d'un groupe scout
GES 1011	Sécurité et assurances
GES 1012	Financement 1

### Modules obligatoires pour l'obtention du Badge de Bois

*(L'un ou l'autre des cinq modules suivants)*

ANI 1021	Les jeunes de 7-8 ans
ANI 1022	Les jeunes de 9-11 ans
ANI 1023	Les jeunes de 11-14 ans
ANI 1024	Les jeunes de 14-17 ans
ANI 1025	Les jeunes de 17-21 ans
ANI 1026	Programme des jeunes 1
ANI 2026	Programme des jeunes 2
ANI 3026	Programme des jeunes 3
ANI 1027	La relation adulte/jeune
<b>TEC 1028</b>	<b>LE JEU DANS LE SCOUTISME</b>
TEC 1029	Pédagogie des techniques
TEC 1030	Camps et sorties

### Modules obligatoires pour l'obtention du Nœud de Cabestan violet

ANI 1041	Animation des adultes
GES 1042	Gestion des ressources adultes 1
GES 1043	Recrutement des adultes
GES 1044	Gestion financière 1
GES 1045	Gestion de l'information 1
GES 2012	Financement 2
TEC 1046	Tenue d'une réunion
TEC 1047	Recrutement et accueil des jeunes

## FORMATION MODULAIRE

# Le jeu dans le scoutisme

## TEC 1028

Deuxième édition  
Mars 2000

## Objectifs du module LE JEU DANS LE SCOUTISME

### Objectif général

Savoir utiliser le jeu comme un des moyens privilégiés pour faire vivre le scoutisme aux jeunes de manière dynamique.

### Objectifs particuliers

1. Connaître la définition du jeu, tant en général que pour les jeunes, et être capable d'en évaluer l'utilité pédagogique.
2. Connaître les cinq éléments caractéristiques du jeu en société.
3. Établir le lien entre le jeu et le scoutisme.
4. Se familiariser avec divers types de jeux et grands jeux.
5. Être capable d'animer des jeux et des grands jeux avec des jeunes.
6. Savoir où trouver des jeux et monter un fichier de jeux.

### 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
<b>Matière .....</b>	<b>3</b>
1. Ce que disait Baden-Powell sur le jeu .....	3
2. Qu'est-ce que le jeu? .....	4
3. Le lien entre le jeu et le scoutisme .....	6
4. Des jeux variés pour tous .....	7
5. L'animation des jeux .....	12
6. Sources de jeux .....	14
<b>Pédagogie .....</b>	<b>15</b>
<b>Sources et ressources .....</b>	<b>15</b>
<b>ÉVALUATION FORMATIVE ..</b>	<b>17</b>

**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 LE JEU DANS LE SCOUTISME

### MATIÈRE

#### 1. Ce que disait Baden-Powell sur le jeu

**«Le jeu est le premier grand éducateur.»**

«*Le jeu est le premier grand éducateur. Cela est vrai des animaux aussi bien que des hommes. Nous apprenons aux louveteaux, en jouant, de petites choses qui les rendront capables de faire sérieusement de grandes choses.*» (*Livre des Louveteaux*, page 215)

«Le jeu est pour un garçon la chose la plus importante dans la vie.» (*Livre des Louveteaux*, page 217)

**«Un des buts du scoutisme est de mettre à la disposition du garçon des jeux qui peuvent promouvoir sa santé et sa force physique et contribuer à développer son caractère.»**

«Un des buts du scoutisme est de mettre à la disposition du garçon des jeux et activités d'équipe qui peuvent promouvoir sa santé et sa force physique et contribuer à développer son caractère.» (*Aids to Scoutmastership*, édition de 1944, page 45)

«Il est important d'organiser tous les jeux et compétitions, autant que possible, de manière que tous les éclaireurs y participent, parce que nous ne voulons pas avoir seulement un ou deux joueurs brillants et tous les autres qui ne valent rien. Tous doivent pouvoir s'exercer et atteindre un certain niveau.» (*Aids to Scoutmastership*, édition de 1944, page 45)

«Joue, ne te borne pas à regarder.» (*La Route du succès*, page 39)

**«Notre travail devient facile quand nous le considérons comme un jeu où nous sommes les joueurs d'une équipe...»**

«Notre travail devient facile quand nous le considérons comme un jeu où nous sommes les joueurs d'une équipe, chacun jouant à sa place, tous jouant ensemble pour le bien de l'équipe; et quand nous entrons dans cet esprit, nous découvrons bientôt que ce n'est pas seulement un jeu, mais un grand jeu.» (*Franchis l'obstacle*, pages 57-58)

Baden-Powell considérait ainsi le jeu comme un moyen privilégié pour vivre et apprendre tout en s'amusant. Le jeu a donc pris une place prédominante dans le scoutisme et ce dans tous les groupes d'âge.

### 2. Qu'est-ce que le jeu?

Arrêtons-nous un moment sur le mot «jeu». Il faut expliquer dans quel sens nous l'entendons car, pour le monde adulte en général, il est synonyme de futilité et d'amusement; ce n'est pas quelque chose que l'on prend au sérieux<sup>1</sup>.

Tout individu porte en lui des dynamismes, des forces, des aspirations qui le poussent à être plus, à grandir. Nous ne nous contentons jamais d'être ce que nous sommes, nous avons envie de découvrir des horizons nouveaux, de faire un métier plus intéressant, d'être plus libre, d'avoir plus de possibilités de nous exprimer, de créer, d'aimer.

D'autre part, nous vivons dans un certain cadre, dans une réalité: un lieu, une époque, une société, une culture... Et il y a toujours, d'une façon ou d'une autre, confrontation entre les dynamismes de la personne et les réalités de son cadre de vie. C'est dans cette confrontation que la personne se développe.

Pour grandir, l'enfant a besoin à la fois d'exprimer les dynamismes qu'il porte en lui (lutter, construire, etc.) et de découvrir ce qui l'entoure, d'en explorer les possibilités ou les freins. C'est de là que naît le jeu.

Le jeu, c'est donc la marge de liberté qui existe dans le cadre de vie et qui permet une exploration des dynamismes de la personne. Le jeu, c'est un *espace d'expériences*. Ce qui caractérise le jeu, c'est qu'il présente toujours un champ de variations, de changements, permettant une exploration de situations diverses. On comprendra donc que *pour l'enfant, le jeu est un moyen spontané d'exploration de soi-même, des autres et du monde*.

D'ailleurs, les enfants sont toujours prêts à jouer. Et les jeux qu'on peut leur proposer sont innombrables. De plus, il n'y a pratiquement pas de jeux qui ne favorisent pas, en même temps que cette exploration, le développement d'une qualité ou d'une aptitude.

Le jeu est une activité naturelle pour les enfants: ils s'y consacrent d'instinct avec une ardeur et un enthousiasme qui ne font défaut que bien rarement.

C'est en vertu de cette relation entre réalité et désirs que, d'une façon générale, *le jeu peut se définir comme une activité non contraignante, à laquelle les joueurs s'adonnent librement et grâce à laquelle ils réalisent leurs aspirations et font progresser leur personnalité*.

---

<sup>1</sup> Le jeu est néanmoins perçu par quelques-uns comme une réalité des plus sérieuses: le jeu sportif professionnel par exemple, le jeu théâtral, le jeu au sens de pari (le monde des casinos).

**Pour grandir, l'enfant a besoin à la fois d'exprimer les dynamismes qu'il porte en lui et de découvrir ce qui l'entoure. C'est de là que naît le jeu.**

**Pour l'enfant, le jeu est un moyen spontané d'exploration de soi-même, des autres et du monde.**

**Le jeu en société se caractérise par cinq éléments: l'action, l'imaginaire, les associations, les rôles et les règles.**

### Les éléments du jeu en société

Le jeu en société comporte essentiellement cinq éléments, sans lesquels il ne saurait y avoir de jeu digne de ce nom.

- 1- **L'action.** Ça bouge, il y a du mouvement, tous et toutes sont actifs.
- 2- **L'imaginaire.** Quand des enfants jouent, ils choisissent généralement un thème imaginaire, qui les pousse à entreprendre. Une activité qui ne propose pas un minimum de rêve ne stimule pas les jeunes, ne les enthousiasme pas. Cet imaginaire subsiste bien au-delà de l'enfance, contrairement à ce qu'on peut penser. Un adolescent qui joue au hockey continuera à se prendre pour une vedette de ce sport, une jeune fille rêvera de cinéma, l'adulte achètera son rêve quotidien en jouant aux innombrables jeux que lui proposent les loteries.
- 3- **Les associations.** Il n'y a pas de jeu en société sans associations, c'est-à-dire sans regroupements; on forme des équipes, des camps, des clubs...
- 4- **Les rôles.** Un camp, une équipe distribue presque toujours des rôles pour arriver au succès, pour gagner l'enjeu, pour vivre le jeu le mieux possible. Si les différentes tâches sont mal réparties, le jeu risque de sombrer dans l'ennui ou dans la confusion. Celui qui n'a pas de rôle ne trouvera pas d'intérêt dans l'action.
- 5- **Les règles.** Ce sont des compromis nécessaires entre le désir de se valoriser soi-même (d'être toujours le gagnant) et celui de voir le jeu continuer. Si l'on ne s'est pas mis d'accord sur la façon de se comporter ensemble, le jeu va dégénérer, le groupe risque d'éclater. Cette situation peut se produire aussi quand les règles initiales n'ont pas prévu l'évolution du jeu.

### Les avantages éducatifs du jeu social

Il est à retenir que les cinq éléments décrits ci-dessus sont indispensables pour permettre une véritable éducation.

- 1- **L'action** différencie l'instruction de l'éducation. Pratiquer des méthodes actives en éducation, c'est reconnaître qu'un apprentissage authentique passe par la recherche spontanée de l'enfant.
- 2- **L'imaginaire** fait référence à des modèles. En s'identifiant à un personnage, l'enfant se donne implicitement un but: acquérir les compétences, les qualités, l'énergie de son modèle. Il voudra être quelqu'un, ce qui lui permet de prendre en main sa propre éducation.

**Les cinq éléments sont indispensables pour permettre une véritable éducation.**

## FORMATION MODULAIRE

---

- 3- Par les **associations**, l'enfant va faire l'apprentissage des relations sociales et de la coopération.
- 4- Les **rôles** lui permettront d'acquérir des compétences nouvelles.
- 5- Se mettre d'accord avec les autres sur des **règles**, c'est reconnaître que les autres ont aussi des idées et des désirs à respecter. Cette reconnaissance conduit à sortir de l'égoïsme naturel pour accéder à la réciprocité.

### D'autres avantages

- 1- Le jeu favorise le contrôle neuromusculaire et l'acuité sensorielle.
- 2- Le jeu permet l'expérimentation.
- 3- Le jeu élargit le champ des connaissances.
- 4- Le jeu donne l'occasion au jeune d'expérimenter le succès et l'échec.
- 5- Le jeu facilite l'adaptation sociale.
- 6- Le jeu permet de pratiquer le contrôle de soi.
- 7- Le jeu fournit l'occasion de prendre contact avec certaines réalités tout en nourrissant l'imagination.
- 8- Le jeu est source de détente et d'équilibre.

### 3. Le lien entre le jeu et le scoutisme

En mentionnant les avantages éducatifs du jeu social, nous nous sommes beaucoup rapprochés des intentions du scoutisme. Mais le Mouvement scout n'a pas l'exclusivité du jeu éducatif. Celui-ci est un moyen utilisé à peu près partout où l'on nourrit des visées éducatives: à la maison, à la garderie, à l'école, au camp de vacances, au centre de loisirs... Le scoutisme n'a pas inventé le jeu éducatif, mais la place importante qu'il y tient demande qu'on recherche en quoi il correspond aux principes fondamentaux du scoutisme.

Les éléments essentiels énumérés précédemment font plus que bon ménage avec la pédagogie scout. On dirait qu'ils en sont une émanation directe. Prenons par exemple *l'action*; le scoutisme est une éducation par l'action, c'est un des éléments essentiels de la méthode scout<sup>2</sup>. *L'imaginaire*, lui, évoque les rêves et les intérêts des jeunes; or, le programme scout comporte des activités attrayantes fondées sur les centres d'intérêt des participants.

Tout projet dans le scoutisme doit répondre aux aspirations des enfants, être vraiment pour eux une aventure, un appel; tout projet part donc nécessairement de désirs plus ou moins exprimés. Ici, on

---

<sup>2</sup> Voir le module ANI 1026 *Programme des jeunes 1*.

**Les éléments essentiels du jeu en société correspondent parfaitement à la pédagogie du scoutisme.**

**Le scoutisme est avant tout action, il fait appel à l'imaginaire, requiert des associations (les équipes), chacun y a un rôle, et l'ensemble fonctionne à l'aide de règles. On parle ainsi du «jeu scout».**

**Le scoutisme est également progression. Le jeu dans le scoutisme doit donc être progression lui aussi.**

**La pédagogie scout est une invitation à proposer des jeux pour tous les goûts selon l'âge et l'intérêt, mais elle devrait aussi faire une large place à la spontanéité.**

est très près de la pédagogie du projet préconisée par l'Association des Scouts du Canada (le VCPRÉF), tout particulièrement du V (voulu) et du C (choisi). Les *associations* constituent la trame même de l'unité scout: c'est «un système d'équipes», selon la méthode scout.

La vie d'une unité scout est en elle-même un grand jeu; les équipes y fonctionnent activement en vue d'objectifs communs, chacun des jeunes y assume ordinairement un *rôle* bien précis et tout se déroule selon des règles qui rappellent les règles de tout jeu.

Au sujet des *règles*, disons qu'elles devraient, sur le plan pédagogique, être proposées plutôt qu'imposées. À la discipline extérieure, imposée par l'autorité, Baden-Powell opposait la discipline intérieure, l'adhésion libre aux règles de la vie du groupe. Cette adhésion est cependant progressive, et c'est là une autre dimension essentielle du scoutisme.

Le jeu dans le scoutisme se caractérise ainsi par une **progression**. C'est un élément indispensable qu'il faut ajouter à notre liste des éléments du jeu en société. Cette progression, dans et par le jeu, se traduit par:

- des règles de plus en plus acceptées,
- des enjeux de plus en plus variés,
- des compétences de plus en plus développées,
- une socialisation de plus en plus poussée,
- une solidarité et une coopération de plus en plus marquées,
- des apprentissages de plus en plus complexes et utiles,
- des valeurs, scout et chrétiennes, de mieux en mieux vécues.

#### 4. Des jeux variés pour tous

Pour faciliter cette progression et permettre à chaque jeune de se développer sur les plans physique, intellectuel, affectif, social et spirituel, une programmation peut avoir recours à une variété de jeux infinie: jeux favorisant le développement de qualités physiques, jeux faisant appel à la force de caractère, jeux nécessitant une certaine débrouillardise, etc.

La pédagogie scout est une invitation à proposer des jeux pour tous les goûts selon l'âge et l'intérêt, mais elle devrait aussi faire une large place à la spontanéité, c'est-à-dire favoriser l'expression immédiate des désirs des jeunes. Inventer un jeu et y jouer est encore plus enrichissant sur le plan éducatif que jouer simplement à un jeu dont les règles sont toutes faites à l'avance.

On prendra garde de ne pas tomber dans une sorte de routine, où les mêmes jeux reviennent constamment, même s'ils plaisent aux jeunes. On doit aussi être conscient que tous les jeux ne plaisent pas à tous et que le développement d'aptitudes ou de qualités chez les uns au moyen du jeu se fera peut-être au détriment des autres.

Les jeux doivent être accessibles à tous, les règles faciles à comprendre. Il y a là évidemment une question d'âge et de niveau d'expérience.

Les jeux peuvent faciliter l'intégration des nouveaux et la participation à la vie de l'unité, stimuler le sens de l'initiative et le sens du partage.

Plusieurs éléments pratiques doivent être pris en considération au moment de proposer un jeu:

- le matériel disponible,
- l'aire de jeu (extérieure ou intérieure),
- la sécurité,
- la clarté et la simplicité des règles,
- la durée possible,
- l'enjeu.

Choisit-on un jeu en plein air? Il faut prévoir du temps pour permettre aux jeunes de s'habiller si ce n'est pas l'été, il faut prévoir de l'éclairage si c'est le soir. De telles contraintes peuvent inciter une équipe d'adultes éducateurs à préférer les jeux à l'intérieur, mais ne perdons pas de vue que le plein air reste un des moyens privilégiés du scoutisme et qu'il devrait y avoir régulièrement des jeux en plein air dans tout programme d'unité.

### Les jeux sportifs

Sous prétexte que les jeunes veulent bouger et que la plupart aiment bien les sports, on accorde parfois une place démesurée aux jeux sportifs dans le programme d'activités. Or, les jeux sportifs ne sont qu'une catégorie de jeux et, même s'ils ont une valeur éducative indéniable, ils ne permettent de développer qu'un certain nombre d'aptitudes et ne favorisent pas toujours la mise en pratique des valeurs préconisées par le scoutisme.

Les principales dimensions éducatives du sport sont le développement des qualités physiques et, dans les sports collectifs, de la coopération par l'esprit d'équipe. Le sport peut cependant avoir de fâcheux inconvénients: passivité des moins doués, trop grande importance de la victoire, rudesse excessive, culte de la virilité, esprit de revanche, arrogance des meilleurs... Les plus petits risquent de s'y faire sérieusement malmener en plus de faire rire d'eux à cause de leur maladresse.

**Les jeux doivent être accessibles à tous et à toutes, les règles faciles à comprendre et bien adaptées à l'âge des jeunes.**

**Il devrait y avoir régulièrement des jeux en plein air dans tout programme d'unité.**

**Les principales dimensions éducatives du sport sont le développement des qualités physiques et, dans les sports collectifs, de la coopération par l'esprit d'équipe.**

**Les jeux sportifs ont leur place dans le programme d'activités, mais bien d'autres types de jeux permettent de développer les qualités physiques et l'esprit d'équipe.**

**La compétition a ses inconvénients sur le plan pédagogique, mais elle ne s'oppose pas forcément à la coopération.**

**La victoire ne doit pas être trop importante dans un jeu compétitif.**

**Les jeux exclusivement coopératifs, sans gagnant ni perdant, permettent aux enfants de s'amuser tout en apprenant.**

Si le sport doit avoir une place dans les activités, l'équipe d'adultes éducateurs doit s'efforcer d'atténuer ces inconvénients : en adaptant les règles, en favorisant les moins doués, en changeant la composition des équipes et surtout en limitant la durée de l'activité. Il y a aussi bien des jeux qui ne sont pas des sports, mais qui permettent tout autant de bouger, gesticuler, ramper, courir, sauter...<sup>3</sup>

### **Compétition et coopération**

Ces remarques sur les jeux sportifs ne signifient pas qu'on doit interdire ou refuser toute forme de compétition; car la compétition ne s'oppose pas forcément à la coopération. Les jeux d'équipes font précisément appel à la coopération des membres d'une même équipe et ce sont les équipes qui s'opposent entre elles. Dans certains types de jeux, la compétition consiste à relever un défi commun, par exemple chercher un trésor, et il est possible que toutes les équipes y parviennent.

Il est important que les jeunes apprennent à perdre sans faire de drame comme il est important qu'ils apprennent à gagner sans s'enfler la tête. Aussi, la victoire ne doit pas être trop importante dans un jeu compétitif : pas de prix ou de privilèges aux gagnants, des encouragements multiples aux perdants. Pour favoriser les chances de tous, on peut de temps en temps proposer des jeux de hasard ou des jeux où le hasard tient une place importante; ainsi, ce n'est pas le talent ou la supériorité physique ou intellectuelle qui détermine la victoire, tous peuvent y avoir accès à un moment ou à un autre.

Une équipe d'adultes éducateurs dans le scoutisme peut considérer tout de même que la compétition n'a pas sa place dans les jeux si elle juge que ses effets sont plus néfastes que positifs. Les jeux seront alors exclusivement *coopératifs*. Il serait toutefois surprenant que les enfants ne désirent *jamais* jouer à des jeux où il y a des gagnants et des perdants.

### **Les jeux coopératifs**

On désigne sous ce nom toute une série de jeux où il n'y a ni gagnant ni perdant. C'est par réaction à l'influence néfaste du système sportif sur l'éducation des enfants qu'est née, dans les années 70 aux États-Unis, l'école des jeux coopératifs. Course à l'excellence, victoire à tout prix, mépris des perdants, agressivité et violence étaient alors perçus comme des entraves majeures à ce que devrait être l'essence du jeu et du sport pour des enfants: le plaisir de s'amuser. Les jeux coopératifs ont donc pour but de permettre aux enfants de s'amuser

<sup>3</sup> Le recueil de jeux que l'Association des Scouts du Canada a publié sous le titre *100 Jeux de plein air* (Éditions de l'homme, 1997) propose justement d'intéressantes alternatives aux sports pour développer les qualités physiques des enfants.

## FORMATION MODULAIRE

---

et de se détendre en groupe tout en facilitant le développement de diverses qualités.

Les recueils de jeux intitulés *Jouons ensemble* et *Viens jouer* (voir SOURCES ET RESSOURCES, page 15) constituent de bons ouvrages de référence pour les jeux coopératifs, mais on peut considérer aussi que bon nombre de petits jeux de société traditionnels, par exemple les jeux où tout le monde s'efforce d'identifier un personnage ou de trouver un objet, s'apparentent aux jeux coopératifs.

### Les grands jeux

Les grands jeux, qu'on peut appeler aussi jeux à scénario ou à mise en scène, se distinguent des jeux ordinaires par leur durée et leur envergure. Alors qu'un jeu ordinaire dure généralement entre dix et vingt minutes, un grand jeu pourra durer beaucoup plus. C'est également une activité qui fait appel davantage à l'imaginaire que les jeux ordinaires; sur ce plan, les grands jeux sont des histoires à vivre, non dépourvues de tension dramatique.

Le grand jeu:

- peut se dérouler dans la nature ou en ville, en plein air ou au local;
- a toujours un thème stimulant;
- requiert souvent une préparation technique,
- comporte une bonne préparation psychologique,
- vise un enjeu,
- suit une progression,
- se déroule selon des règles précises qui tiennent compte de toute éventualité,
- nécessite un arbitrage solide,
- comporte des mesures de sécurité.

Même si l'enjeu, c'est-à-dire le but du jeu, est important, il n'est pas obligatoire qu'il y ait un gagnant et des perdants. On peut très bien imaginer un grand jeu où diverses équipes doivent atteindre un but, pas nécessairement le même, et l'atteignent. L'émulation entre équipes reste toutefois un puissant stimulant et se traduit souvent par un système de pointage qui permet de départager les participants.

On doit veiller en particulier à la sécurité. L'aire de jeu aura été bien délimitée afin qu'aucun jeune ne s'égare. Le terrain aura été soigneusement examiné pour réduire au minimum les risques d'accident. Enfin, il y aura surveillance constante dans le cas des plus jeunes.

**La 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 jeune entre tout excité en annonçant qu'une catastrophe vient de survenir et qu'un animateur

**Les grands jeux durent ordinairement plus longtemps que les jeux ordinaires et ils font appel davantage à l'imaginaire des jeunes.**

**Un thème stimulant est important, ainsi qu'un enjeu, une certaine préparation technique et psychologique, des règles précises, un arbitrage solide et des mesures de sécurité.**

**Une mise en scène favorise le succès du grand jeu: une amorce dramatique, des costumes, des lieux étranges, des noms thématiques... Place à l'imagination!**

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 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)...

**Thèmes éducatifs d'aujourd'hui.** Les grands jeux font partie de la tradition du scoutisme. On trouve d'ailleurs dans de vieux recueils de jeux scouts de fabuleuses idées, mais bon nombre des thèmes proposés s'inspirent d'histoires militaires. Ce n'est pas surprenant puisque Baden-Powell était lui-même un militaire de carrière et recommandait, avant la fondation du Mouvement scout, des apprentissages techniques destinés à former de bons soldats.

Bon nombre de grands jeux de «la belle époque» se traduisaient en combats de toute sortes (les fameuses «prises de foulard»), en assauts (prises de fanion), en luttes épiques entre deux factions ennemies (Indiens vs cow-boys ou Chevaliers vs Sarrasins par exemple). Au Canada français, on jouait à Dollard-des-Ormeaux et à d'autres héros du terroir aux prises avec les «méchants» Indiens ou Anglais. Bien des jeux avaient ainsi une connotation raciste, sans que l'on s'interroge trop sur leur portée sur le plan des valeurs.

**Les thèmes doivent être conformes aux valeurs contemporaines du scoutisme: les grands jeux guerriers doivent céder la place à des activités dont les scénarios privilégient la paix entre les peuples, la santé et la protection de l'environnement.**

Il est bien certain qu'il y a eu évolution des consciences, dans le scoutisme comme dans la plupart des milieux éducatifs, et aussi bien chez les jeunes que chez les adultes, et que ce qui pouvait sembler autrefois un thème anodin et stimulant pour des jeunes pourrait ne plus être acceptable aujourd'hui. De plus, le scoutisme est un mouvement universel ouvert aux deux sexes (les grands jeux n'ont pas nécessairement à cultiver les qualités «viriles» des participants) et à toutes les cultures.

Bien qu'il ne faille pas répudier tout à fait les thèmes à saveur guerrière (encore que, pour un mouvement pacifiste il y ait là une sorte de contradiction)<sup>4</sup>, on privilégiera des thèmes qui, tout en plaisant aux jeunes et en répondant à certaines de leurs aspirations, sont plus conformes aux valeurs du scoutisme et aux grandes

<sup>4</sup> Si un grand jeu comprend des «affrontements» directs entre équipes ou entre joueurs, on remplacera les corps-à-corps (combats loyaux ou royaux et autres prises de foulard) par des formes de combat «douces», comme identifier l'adversaire par son nom, son numéro ou une autre caractéristique, ou encore un toucher indirect (avec un ballon en caoutchouc moussé, une pochette de farine...).

orientations du Mouvement scout 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'accident (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...

### Les jeux de nuit

Certains jeux peuvent se dérouler après le coucher du soleil. On les appelle traditionnellement «jeux de nuit», mais ils ne devraient pas interrompre le sommeil des jeunes. Durant l'hiver, ils peuvent avoir lieu en fin d'après-midi ou en début de soirée; en été, ils auront lieu à la brunante ou au milieu de la soirée.

Ces jeux ont pour principale caractéristique de se dérouler dans l'obscurité ou dans la pénombre. De telles circonstances peuvent être propices pour apprendre à fonctionner avec d'autres sens que la vue (ouïe, toucher), pour apprivoiser l'obscurité, pour découvrir un environnement différent, pour donner à la coopération un sens encore plus poussé... Les mêmes jeux peuvent d'ailleurs être joués en plein jour, les yeux bandés.

On doit redoubler de prudence pour de tels jeux. L'aire de jeu doit être très sécuritaire, ne comporter aucun obstacle dangereux. Tout contact physique violent sera prohibé. Les adultes éducateurs se montreront très vigilants et rassureront par leur présence les jeunes qui pourraient prendre peur ou se montrer troublés par l'expérience. On se contentera de courtes périodes de jeu, par exemple quinze à vingt minutes. Les grands jeux nocturnes ne sont pas recommandés.

## 5. L'animation des jeux

L'animation des jeux est exigeante. Dans le scoutisme, un jeu ne devrait jamais être un moyen commode d'occuper les jeunes en attendant de passer à autre chose.

La réussite d'un jeu dépend de multiples facteurs. Tel jeu qui aura réussi avec un groupe pourra faire fiasco avec un autre ou dans d'autres circonstances. Certains jeunes trouveront un jeu trop difficile, d'autres trop facile. Quelques-uns le trouveront trop long, d'autres

**Les grands jeux de secourisme ont toujours été et restent populaires auprès des jeunes.**

**Les jeux de nuit, qu'on devrait plutôt appeler jeux de soirée ou de pénombre, ne doivent pas interrompre le sommeil des jeunes.**

**Dans le scoutisme, un jeu ne devrait jamais être un moyen commode d'occuper les jeunes en attendant de passer à autre chose.**

**Le plus difficile consiste à assurer la participation constante et enthousiaste de tous et de toutes.**

trop court. Le plus difficile consiste à assurer la participation constante de tous: dans chaque jeu, chacun doit être en mesure d'apporter sa contribution et de trouver du plaisir.

Une équipe d'adultes éducateurs dans le scoutisme doit être prête:

- à changer un jeu prévu par un autre à cause des circonstances (température inclémente, visite imprévue, accessoires non disponibles ou brisés...);
- à arrêter un jeu qui vire à la bousculade, au chamaillage ou qui s'avère trop long;
- à arrêter un jeu qui ne semble pas fonctionner pour l'expliquer plus clairement et préciser des règles;
- à modifier des règles selon les besoins;
- à réparer des injustices en cours de jeu, à redonner des chances à tous;
- à admettre qu'un jeu n'était pas parfait ou que ses règles n'avaient pas été clairement expliquées;
- à dédramatiser certaines situations en permettant aux perdants ou à ceux qui n'ont pas aimé le jeu de se revaloriser dans d'autres activités ou dans un autre jeu.

**Tout jeu doit avoir un responsable qu'on identifiera comme le meneur de jeu.**

Tout jeu doit avoir un responsable qu'on identifiera comme le meneur de jeu. Celui-ci doit :

- être juste;
- prendre les participants au sérieux;
- leur faire confiance;
- être disponible;
- s'exprimer clairement;
- être enthousiaste.

Pour s'assurer les meilleures chances de réussite, il faut :

- obtenir le silence pour la période de présentation du jeu;
- expliquer clairement le but du jeu;
- faire au besoin une brève démonstration de certains aspects pratiques du jeu;
- s'assurer que le matériel requis est disponible et en bon état;
- être constamment attentif lors du déroulement du jeu;
- veiller en permanence à la sécurité des jeunes.

## 6. Sources de jeux

Les recueils de jeux pour les jeunes ne manquent pas. On trouvera quelques suggestions à la fin de ce module, mais qu'il soit permis d'indiquer que le meilleur recueil, c'est celui que l'unité se constituera elle-même. Chaque unité devrait avoir son propre fichier de jeux, classés en différentes catégories. Voici un exemple de classification:

- jeux d'observation ou d'attention,
- jeux de communication,
- jeux coopératifs,
- jeux de mime,
- jeux d'adresse ou d'habileté,
- jeux dans l'eau (surtout pour le camp d'été),
- jeux d'hiver (dans la neige),
- jeux sportifs,
- grands jeux.

Chaque jeu fait l'objet d'une fiche qui précise la durée, le lieu, le nombre de joueurs et la répartition en équipes, l'objectif, le matériel requis et les règles. Quand un jeu a été expérimenté, on peut ajouter une cote d'évaluation sur la fiche, qui fait référence à la popularité ou au succès du jeu auprès des jeunes.

**Le meilleur recueil de jeux, c'est celui qu'on élabore soi-même.**

**Une fiche pour chaque jeu est un excellent moyen de monter une banque de jeux bien adaptée aux intérêts des jeunes.**

### EXEMPLE DE FICHE

Catégorie du jeu	Titre	Numéro selon code pré-établi
JEU SPORTIF	LA CHASSE AU MONSTRE MARIN	S-102
<p><b>Lieu:</b> clairière, parc, cour d'école</p> <p><b>Objectif:</b> développer agilité, adresse et esprit d'équipe</p> <p><b>Matériel:</b> corde, planche, 5 gros clous</p> <p><b>Durée:</b> 10-15 minutes</p> <p><b>Description:</b> on forme deux équipages et, dans chaque équipage, les joueurs sont attachés ensemble aux chevilles. Chaque équipage choisit son «harponneur»; le harpon est représenté par une corde dont une extrémité est nouée en forme de boucle non coulissante. Au signal, les équipages, qui sont chacun à son port d'attache à chaque extrémité du terrain, s'avancent vers le monstre marin, représenté par la planche sur laquelle on a planté les clous sur la longueur, en les enfonçant à demi. Le premier harponneur qui parvient au monstre lance sa corde pour tenter de saisir un clou avec la boucle; le harponneur adverse saisit également un clou et tire la planche en donnant des coups brusques pour tenter de faire décrocher le harpon de son rival. L'équipage qui parvient à ramener le monstre à son port gagne le jeu.</p> <p><b>Intérêt:</b> **</p> <p><b>Source:</b> Association des Scouts du Canada, <i>100 jeux de plein air</i>, p. 80</p>		

Évaluation selon barème de 1 à 3 étoiles:  
\* = intérêt faible \*\* = intérêt moyen \*\*\* = intérêt grand

## PÉDAGOGIE

Observer des enfants qui jouent spontanément et vérifier si les cinq éléments du jeu en société s'appliquent à cette activité.

Élaborer une grille à trois colonnes: dans la première, inscrire des intérêts des jeunes; dans la seconde, inscrire les objectifs du scoutisme, dans la troisième, inscrire des jeux susceptibles de faire le lien entre les éléments des deux premières colonnes.

Monter un fichier de jeux en établissant d'abord une classification et en trouvant au moins cinq jeux dans chaque catégorie.

Inventer, en compagnie de jeunes, un grand jeu à scénario d'une durée d'environ deux heures portant sur la santé (secourisme), la protection de l'environnement ou la paix.

Organiser quelques jeux à l'intérieur pour un petit groupe de jeunes, animer ces jeux et, en compagnie des jeunes, en faire l'évaluation.

## SOURCES ET RESSOURCES

APPELL, Claude, *Jeux de plein air*, Gautier-Languereau, 1966.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *50 activités en groupe sur l'environnement*, 1994. Seize jeux et 11 grands jeux à thème sur l'environnement.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *100 jeux de plein air*, Éditions de l'Homme, 1997.

ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, Hélène Drapeau, *Chasses de Seonee*, 1964, réimpression 1988 (épuisé). Jeux pour louveteaux.

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

BOY SCOUTS DU CANADA, *Games Galore, Fun tested games for all boys*, 1971.

GUILLEN, E. *Jeux de pistes, de «stalking», messages, signalisation, secourisme, jeux nocturnes*, Presses d'Île-de-France, 1957.

## FORMATION MODULAIRE

---

GUILLEN, E. *Nouvelle moisson de jeux*, Presses d'Île-de-France, 1965.

GUILLEN, E. *Trois gerbes de jeux*, Presses d'Île-de-France, 1962.

LIMBOS, Édouard, *Jeux de plein air*, Fleurus-Idees, série 100, n° 75, 1979.

LIMBOS, Édouard, *Jeux d'intérieur à thème écologique*, Fleurus-Idees, série 100, n° 88, 1982.

LIMBOS, Édouard, *Jeux écologiques*, Fleurus-Idees, série 100, n° 85, 1982.

LIMBOS, Édouard, *Loisirs dans la nature 1: jeux, promenades et observations*, Fleurus-Idees, série 100, n° 90, 1983.

LIMBOS, Édouard, *30 jeux audio-visuels*, Fleurus-Idees, série 100, n° 30, 1981.

LOISEAU, J.-J. *Jeux d'orientation, d'exploration et d'étude de la nature*, Presses d'Île-de-France, 1960.

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

RIVIÈRE, C. *Autour du jeu*, Presses d'Île-de-France, 1980.

Scouts de France, *Baden-Powell aujourd'hui, actualité des méthodes du fondateur du scoutisme*, Presses d'Île-de-France, 1977; le chapitre 3, intitulé *Le jeu scout*, a inspiré la seconde section de ce module.

VILLENEUVE, Michel José, et PROVOST, Pierre, *Jouons ensemble, jeux et sports coopératifs*, Éditions de l'Homme, 1982.

VILLENEUVE, Michel José, *Viens jouer, 146 jeux coopératifs pour s'amuser et se détendre en groupe*, Éditions de l'Homme, 1983.

## **Évaluation formative du module LE JEU DANS LE SCOUTISME**

- Quelle importance B.-P. accordait-il au jeu?
- Définissez le jeu et ce qui le caractérise.
- Quels sont les cinq éléments essentiels du jeu en société?
- Quelles sont les caractéristiques d'un jeu scout?
- Que pensez-vous des jeux sportifs dans le scoutisme?
- Qu'est-ce qui caractérise un grand jeu?
- Quel est le rôle d'un adulte éducateur dans le scoutisme lors d'un jeu?
- Identifiez quelques sources de jeux.
- Faites l'évaluation d'un jeu que vous aurez organisé avec des jeunes.