



Fiche Outil DIRBOX La boîte à outils du directeur d'ACM

«Alors on joue !»

Contenu abordé : connaître son public, son équipe et les lieux.

Durée totale : 1h00

Objectifs opérationnels : créer une cohésion de groupe, temps de formation sur le thème du grand jeu mais aussi sur les différents publics.

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
Présentation	On constitue plusieurs équipes. Les membres sont les animateurs qui vont travailler avec la même tranche d'âge. Dans l'exemple : 5-7, 8-9, 10 et plus. Chaque équipe aura des épreuves à passer. Ils devront tous réussir ces épreuves pour atteindre un objectif commun.	Il constitue les équipes, introduit le jeu et envoie les équipes sur la première épreuve. Il explique que chaque équipe correspond à une tranche d'âge. En amont, il a préparé différents espaces pour chaque épreuve car les animateurs doivent découvrir le bâtiment.
Épreuve 1 Le puzzle de livre	Une feuille est donnée à chaque équipe. Sur cette feuille une image constituée de plusieurs couvertures de livres (façon puzzle). Les livres qui ont servis à faire ces puzzles (3) sont mis à disposition dans une salle ou l'espace lecture. ¹	Il vérifie que les livres sélectionnés correspondent bien à ceux utilisés pour faire l'image. (Notes : pour cette épreuve on peut utiliser des livres sur l'animation, une thématique etc.) Il envoie les équipes faire les ateliers.
Épreuve 2 Échange de savoirs.	Les équipes se présentent à des ateliers. Par exemple origami, jeux du monde, arts plastiques etc.	(Notes : les animateurs peuvent tenir ces ateliers ou on peut mettre des fiches avec les consignes). Le meneur est témoin de ce temps et prend en photo les animateurs. Quand il a la preuve que chaque membre de l'équipe a participé, il les dirige dans une autre salle pour l'épreuve suivante.
Épreuve 3 Le quizz	Chaque équipe doit répondre à des questions soit sur l'accueil de loisirs, soit sur le public... c'est au choix de la direction.	Le meneur peut aider les animateurs si besoin, le but n'étant pas de les mettre en difficulté. Il vérifie les réponses puis donne la dernière épreuve.
Épreuve 4 La carte	Chaque équipe reçoit une feuille et des gommettes (une couleur pour une épreuve) pour que les animateurs situent sur une carte les lieux des différentes épreuves. Pour les 5-7, il s'agit de photos des différents espaces, les 8-9 ont un plan, les 10 et plus doivent dessiner le plan et mettre les gommettes.	Le meneur vérifie les plans et attend que l'ensemble des équipes aient terminées pour remettre la récompense. (Notes : cette étape sert à montrer aux animateurs que les enfants, en fonction de l'âge ne se repèrent pas de la même façon dans l'espace). Le jeu terminé prévoir un temps d'échange.

Matériel / outils :

Des livres, des ciseaux, des gommettes ou des crayons de couleurs, des jeux etc.

Variantes / suggestions :

Ce jeu a été mis en place pour montrer aux animateurs comment s'approprier un événement culturel comme « La fête du livre ».

¹ Remarque : les livres utilisés peuvent servir pour une ou plusieurs autres épreuves.



TIAB

