

**Introduction** L'importance du jeu à l'intérieur du scoutisme n'a pas à être démontrée. À ce sujet, l'ASC a publié un module de formation "TEC1028" intitulé : "Le jeu dans le scoutisme" ; nous vous invitons à le consulter, car il contient une foule d'informations sur la façon d'utiliser le jeu comme un des moyens privilégiés, pour progresser vers le but du scoutisme et faire vivre le scoutisme aux jeunes de manière dynamique. C'est un module obligatoire pour tous ceux ou celles qui désirent obtenir leur badge de bois.

---

**Les jeux**

- sont des leçons sans professeurs.
- aident à façonner un corps harmonieux.
- forment l'esprit.
- aident à se faire des amis.
- augmentent l'esprit d'équipe.
- sont amusants la plupart du temps.

---

**À travers les jeux, les jeunes**

- acquièrent de nouvelles habiletés.
- développent de nouveaux intérêts.
- apprennent à respecter les règles.
- apprennent à jouer honnêtement.
- apprennent à attendre leur tour.
- apprennent à respecter les droits des autres.

---

**Les jeunes aiment des jeux qui**

- laissent à la chance une place importante.
- n'ont pas de récompense pour les gagnants, ainsi personne ne sera fâché si le temps manque pour terminer le jeu.
- laissent la possibilité aux joueurs de recommencer à jouer lorsqu'ils sont éliminés.

---

**Choisir un jeu lorsque l'on est animateur**

- Bien connaître et comprendre le jeu.
- Se préparer à enseigner le jeu.
- Prendre en considération : l'environnement physique pour le jeu, les équipements nécessaires, le nombre de joueurs, les habiletés des participants.
- Garder le jeu simple et amusant.

---

**Suggestions pour diriger un jeu**

Se rappeler que le succès d'une période de jeu dépend grandement de la façon dont elle est dirigée. L'animateur peut persuader et défier les participants afin de canaliser leur énergie afin que le jeu soit amusant pour tous.

- Bien connaître le jeu et l'aire de jeu avant de l'expliquer.
- Avoir sous la main tout le matériel requis.
- Enlever autant que possible tous les objets dangereux de l'aire de jeu.
- Obtenir l'attention de tous les participants avant d'expliquer le jeu.
- Avant de jouer, nommer le jeu, l'expliquer, faire une démonstration et enfin commencer à jouer.

**Suggestions pour diriger un jeu (suite)**

- Toujours insister sur le franc jeu (fair-play).
- Si le jeu se déroule mal, arrêter de jouer, expliquer à nouveau, et recommencer à jouer.
- Savoir quand arrêter, un jeu intéressant sera plus demandé si on y met fin quand les joueurs s'amuse encore.
- Faire attention à la surexcitation.

**Comment diviser les équipes**

S'il n'est pas nécessaire d'équilibrer les forces physiques des joueurs, il suffit de les placer en cercle et de compter 1-2, 1-2, etc. (pour deux équipes) ou 1-2-3, 1-2-3, etc. (pour trois équipes), selon le nombre d'équipes désiré.

Pour certains jeux il est requis d'avoir des équipes de force physique égale, voici une façon d'y arriver :

- Aligner les joueurs d'un côté de l'aire de jeu, en les plaçant par ordre décroissant de grandeur de gauche à droite (les plus grands à gauche, les plus petits à droite).
- En commençant par la gauche, donner à chaque joueur le numéro 1-2, 1-2, ainsi de suite jusqu'à la fin de la ligne.
- Demander à chaque joueur portant le numéro 2 d'avancer d'un pas.
- Vous avez maintenant deux équipes de force physique égale. Si on a besoin de trois équipes, on compte 1-2-3, 1-2-3, etc.

*À proscrire absolument* : que des capitaines soient nommés et qu'ils choisissent à tour de rôle leurs joueurs. Quelle que soit la raison pour laquelle un joueur est choisi en dernier (et il y en a toujours un...), il se sentira laissé pour compte; qu'il a bien fallu le prendre dans l'équipe puisqu'il est le dernier, etc. L'estime de soi en prend tout un coup et il y a de fortes chances pour qu'il se sente blessé.

**Garder l'intérêt des joueurs**

Plusieurs jeux, dans leur déroulement, exigent que des joueurs soient éliminés. Dans ce cas, comment maintenir l'intérêt des joueurs éliminés? On peut envisager plusieurs façons :

- Si le jeu est très excitant et actif, le simple fait de regarder les autres jouer peut être suffisant pour maintenir l'intérêt de tous.
- Prévoir une façon pour les joueurs éliminés de se racheter, par exemple en accomplissant une épreuve.
- Créer une file d'attente
  1. Placer quelques chaises en ligne, (5 à 6), selon le nombre de joueurs;
  2. lorsqu'un joueur est éliminé du jeu, il vient s'asseoir sur la première chaise; le prochain joueur éliminé prend la chaise suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que la file d'attente soit pleine;
  3. lorsque la file d'attente est pleine et qu'un nouveau joueur est éliminé, le premier joueur assis sur les chaises retourne jouer, les autres joueurs assis avancent d'une chaise, le joueur qui vient d'arriver prend place en arrière de la file d'attente et ainsi de suite.