

Jeux d'opposition

L'âge louveteaux-jeannettes, c'est l'âge des jeux de groupe : stimulés par les jeux de compétition, de confrontation, les enfants s'affirment et dépassent leurs limites. Mais s'« il y a eu triche », le gagnant ne mérite pas sa victoire. On apprend donc à respecter les règles pour jouer ensemble.

1 - C'est moi l'arbitre !

Objectifs

- ▶ Écrire les règles du jeu
- ▶ Jouer ensemble
- ▶ Connaître le rôle de l'arbitre
- ▶ Fêter la victoire

En pratique

- **Nombre de joueurs** : en sizaine
- **Activité** en extérieur ou en extérieur
- **Matériel nécessaire**
 - ▶ De quoi délimiter des bases (tissus, ficelle...)
 - ▶ papier et crayon

Déroulement

Étape 1

Laline et Kawane s'affrontent dans un jeu devant les enfants. Une base est délimitée au sol, le gagnant est celui qui a réussi le premier à faire sortir son adversaire de la base. Mais les règles ne sont pas claires... :

- la base n'est pas bien définie,
- l'un des joueurs est accroupi alors que l'autre est debout,
- on ne sait pas si l'on doit faire sortir complètement son adversaire de la base pour gagner ou bien s'il suffit qu'il mette un pied, un bras à l'extérieur.
- etc.

Laline et Kawane jouent quelques minutes devant les enfants et, quand Laline déclare avoir gagné, Kawane s'insurge : c'est de la triche ! Yzô arrive à ce moment et amène les enfants à s'exprimer en orientant leurs réflexions : Que s'est-il passé ? Qui a gagné ? Quels problèmes y-a-t'il eu ? Est-ce que c'est drôle de jouer comme ça ? Que faudrait-il faire pour résoudre ces problèmes ?

Étape 2

La sizaine se retrouve dans la cabane et on décide ensemble des règles à adopter : on les écrit et toute la sizaine signe avant que le jeu ne commence. On aura soin d'y intégrer deux règles fondamentales :

- On ne se fait pas mal et on ne fait pas mal à son adversaire.
- On prévoit des pénalités quand les règles ne sont pas respectées.

Étape 3

L'un des enfants est désigné comme arbitre. Le chef explique les droits et les devoirs de l'arbitre : l'arbitre doit expliquer les règles et les faire respecter, être impartial, reconnaître et faire reconnaître le vainqueur. Il a le droit au respect des joueurs et il a le droit à l'erreur : on ne discute pas la décision de l'arbitre.

Un chef assiste au jeu et a le rôle d'« arbitrage vidéo » : il intervient à la demande de l'arbitre pour éclaircir une action. Deux louveteaux ou deux jeannettes s'affrontent, on change dès que l'un gagne. On rejoue plusieurs fois pour affronter d'autres. On change également d'arbitre régulièrement, de façon à ce que tous les enfants puissent jouer ce rôle. L'arbitre compte les points (les chefs auront préparé une grille pour faciliter le travail de l'arbitre).



IDÉE PLUS !

Yzô, Laline et Kawane peuvent laisser leur place aux personnages de votre imaginaire. On pourra rencontrer un arbitre : Il expliquera aux enfants son rôle, les difficultés et les plaisirs de l'arbitrage. Lors d'un prochain jeu, on pourra proposer le rôle de l'arbitre aux veilleurs de paix. Il ne faut alors pas que l'enfant se sente pénalisé de ne pas jouer comme les copains/copines mais qu'il prenne cette responsabilité comme une marque de confiance de la maîtrise.

Étape 4

Les gagnants sont récompensés par Yzô par une pierre décorée, des bonbons... On chante leur victoire !

Zoom : la grille d'arbitrage

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
Joueur 1						
Joueur 2						
Joueur 3						
Joueur 4						
Joueur 5						
Joueur 6						

Pour donner du sens à l'activité

Comment débriefer le jeu ? Yzô relève le plaisir que les enfants ont pris à jouer quand les règles étaient claires. On félicite les arbitres qui ont un rôle important : sans eux, le jeu ne peut pas marcher ! On peut poursuivre la réflexion par un temps « Bienvenue en Galilée ».

Sur quoi insister ? Respect des règles et respect de l'arbitre garantissent ce plaisir de la compétition, on continuera à les faire vivre pendant les jeux de la peuplade, à l'école, à la maison...

Points d'attention - On prend le temps de jouer ! Les garçons affrontent des garçons et les filles des filles. La victoire des gagnants est reconnue : le jeu est aussi un apprentissage social.

2 - Un mot à deviner

Objectifs

- ▶ Faire deviner des mots par le dessin
- ▶ Proposer de nouvelles règles
- ▶ Jouer avec ces nouvelles règles.

En pratique

- **Activité** en extérieur ou en intérieur

- **Matériel nécessaire**

- ▶ Papier et crayons
- ▶ Sablier ou chronomètre
- ▶ Une malle d'accessoires divers (déguisements, etc.)
- ▶ Une banque de mots à faire deviner, sur des petits papiers à piocher.

Déroulement

Étape 1

Chaque enfant reçoit un crayon/feutre de couleur et les enfants se réunissent en fonction de la couleur de leur crayon de façon à faire des équipes de 4 à 6 joueurs. Dans chaque équipe, un enfant est désigné pour faire deviner par le dessin un mot à son équipe. Les équipes jouent donc en même temps. La première équipe à avoir deviné gagne un point (qu'on peut symboliser par la remise d'un objet : bille, crayon, ...). Un nouvel enfant est choisi dans chaque équipe pour faire deviner un nouveau mot. On joue ainsi quelque temps.

Étape 2

On propose ensuite aux enfants de trouver d'autres façons de faire deviner un mot : faire deviner sans dire certains mots (type « Taboo »), en disant un seul mot (type jeux télé « Pyramide » ou « Mot de passe »), par le mime, par un sketch, etc, en fonction des propositions des enfants. Les équipes se réunissent pour proposer de nouveaux mots à faire deviner. Un chef sera présent pour écarter les mots trop faciles ou trop difficiles.

Étape 3

On joue avec les nouvelles règles : les équipes jouent alors les unes après les autres. L'un des joueurs pioche un mot (on veillera à ce qu'il ne pioche pas un mot que son équipe a choisi)

et le doit le faire deviner à son équipe en moins de 2 minutes. L'équipe gagne le point si le mot est deviné dans le temps imparti. C'est ensuite à l'équipe suivante de jouer ! On change régulièrement de méthode pour faire deviner le mot.

Étape 4

On comptabilise les points de chaque équipe, l'équipe gagnante est récompensée.



IDÉE PLUS !

Les mots à deviner peuvent être « à thème », en fonction de l'imaginaire, du projet vécu. C'est l'occasion pour les enfants de jouer avec les mots et donc d'enrichir leur vocabulaire. On peut aussi utiliser ce jeu pour faire deviner les mots importants du cadre symbolique des louveteaux et jeannettes (sizaine, cabane, peuplade, sylphe, promesse, etc.). Les « grands » peuvent avoir une place particulière lorsque c'est une autre équipe qui joue : Pourquoi ne pas instaurer un « Monsieur Montre » qui surveille le temps, un « Monsieur Points » qui inscrit les points sur un tableau, un « Monsieur Mots » responsable de la pioche ?

Pour donner du sens à l'activité

Les enfants s'impliqueront d'autant plus dans le jeu que ce sont eux qui l'ont « créé », qui ont choisi les mots et les règles. Ces dernières doivent rester simples, d'autant plus que les enfants auront à cœur que les autres respectent leurs règles. La diversité des méthodes utilisées pour faire deviner les mots permet à chacun de trouver un domaine dans lequel il est à l'aise.

Comment débriefer le jeu ? Si certains mots posent des difficultés aux enfants, c'est l'occasion de revenir dessus et d'expliquer.

Sur quoi insister ? Il peut y avoir des contestations dans certains cas, on aura soin de nommer un chef / un personnage responsable de l'arbitrage : il éclaircit les règles et tranche dans les situations litigieuses.

Points d'attention - On prendra soin de ne pas laisser le hasard faire les équipes de façon à avoir des équipes équilibrées. Si l'enfant ne comprend/connait pas le mot qui lui est donné, le laisser en piocher un autre. Un chef est présent pour lire les mots aux enfants qui ne maîtrisent pas complètement la lecture.