



# Jouer, pour tenir une forme olympique !

**Installs, explos, défi durable, veillées, service... chaque année les chefs et cheftaines se prennent la tête : comment faire rentrer toutes les activités du camp sur des journées bien trop courtes ? Au cœur de la vie quotidienne, quelle place reste pour le jeu ?**

**OBJECTIF ÉDUCATIF**  
Jouer et faire jouer les autres dans le cadre d'activités sportives

Samedi, 17h30, la maîtrise profite du calme retrouvé du local pour discuter du camp d'été. Julien s'inquiète du planning. « On ne peut pas enlever les explos, j'ai rogné sur les installs... Faut supprimer les olympiades! ».

Tollé dans l'équipe, Benjamin et Nadège sont catégoriques : « Il faut ab-so-lu-ment des olympiades, sinon ce n'est pas un camp scout! » Maxime, fraîchement rentré d'Appro, dégaine son GPS : « Désolé de vous contredire, page 144, Les temps forts du camp : rien concernant les olympiades... »

Mais en lisant le paragraphe sur « les temps du jeu », juste après, Julien et les autres s'interrogent : « Pourquoi faire des jeux sportifs dans le cadre du scoutisme? » D'abord, chacun le sait, le sport est utile pour être en bonne santé. Et puis le corps secrète des endorphines qui procurent une sensation de bien-être. L'activité physique est donc... calmante! Qui n'a jamais sorti un ballon « pour qu'ils se défoulent un bon coup » ?

Mais au-delà de cela, quel est l'intérêt éducatif des activités sportives pour nos scouts et guides ?

● **Faire l'expérience de relations sociales différentes.** Dans son équipage, le scout, la guide, se sent bien. Il ou elle expérimente « l'esprit d'équipe ». En jouant avec d'autres scouts et guides, un jeune doit entrer en contact différem-

ment. Lors de ce temps d'échange, il découvre de nouvelles personnalités.

● **Se confronter à l'autre.** Quand il y a compétition, il faut gérer la rivalité. Le scout ou la guide apprend à trouver sa place dans un groupe, autre que le « cocon » de l'équipage. Lors d'un face-à-face dans la tribu, l'adolescent apprend à ne pas abandonner quand il perd. Pourquoi ne pas penser parfois l'activité sportive comme une expérience qui permet d'aborder des conflits ?

● **Réguler ses émotions.** Jouer au ballon dans la cour du local permet à la tribu de se défouler. Dans un cadre, avec des règles à respecter. Ce qui oblige les scouts et les guides à maîtriser leurs émotions, et pour certains, à canaliser leur agressivité.

● **Se dépasser.** L'activité sportive, c'est faire une autre expérience de l'effort. Pourquoi 110 participants à la descente

olympique alors qu'il n'y a que 3 marches au podium ? Pierre de Coubertin, inventeur des jeux Olympiques modernes, soutenait : « L'essentiel c'est de participer ». Accepter de prendre part au jeu, c'est se lancer un défi, donner le meilleur de soi-même, quel que soit le résultat. Et c'est développer l'estime de soi !

● **Prendre des responsabilités.** Capitaine, gardien, arbitre,... chaque poste sur le terrain de jeu a sa valeur. Les coaches en font pleinement l'expérience quand ils organisent la coupe du monde des équipages de la tribu !

L'activité physique est un élément important du développement des jeunes de 11-14 ans. Lors d'un grand jeu ou d'un simple temps d'attente, il n'y a que l'embaras du choix !

Marie Pierron,  
chargée de mission équipe nationale  
Scouts-Guides

**Donner le meilleur de soi, quel que soit le résultat.**

**“ Cette année les coaches ont du mal à faire jouer leurs équipages. Comment les aider ? ”**

La première question à se poser est : qui sont mes coaches ? Il est possible par exemple qu'ils soient tous en première année. Par conséquent, ils proposent certainement des jeux peu adaptés qui ne conviennent pas aux plus grands. Profiter des rencontres de la tribu pour faire découvrir à l'unité de nouveaux jeux courts est une manière de leur fournir une source d'inspiration. Il est possible aussi de développer la bibliothèque de l'unité en se procurant

des livres de jeux adaptés aux 11-14 ans. Si le problème est lié plutôt à la méthode d'animation pour présenter les jeux, on pourra utilement s'appuyer sur les ressources acquises en formation par la maîtrise. Enfin, l'essentiel reste d'accompagner les coaches dans leur rôle. Première étape : leur confier des missions comme trouver des petits jeux pour le week-end d'équipage prochain ou un jeu à animer pendant l'explo du camp.