

Réussir ou rater l'animation d'un jeu

10 règles en or pour réussir un jeu

1. **Veiller à l'ensemble de la préparation**
Notamment des règles de jeu simples et des tâches bien définies entre les animateurs. Ensuite s'assurer que tout le matériel est fin prêt.
2. **Sensibiliser les participants**
Affiche, message radiophonique, sketch, invitation personnelle..., tous les moyens sont bons pour donner envie d'entrer dans le jeu.
3. **Expliquer clairement le jeu**
Au départ, le but et le déroulement du jeu sont clairement expliqués. Les participants ont la possibilité de poser des questions.
4. **Construire des équipes équilibrées**
Tenir compte des affinités, des aptitudes physiques et intellectuelles. On peut laisser le choix aux joueurs ou à l'animateur.
5. **Exploiter le thème jusqu'au bout**
Toujours se référer au thème du jeu, de la préparation jusqu'à la conclusion. Ceci vaut pour l'animateur au même titre que les joueurs.
6. **Donner envie de jouer**
Pour faire jouer les autres, l'animateur doit avoir lui-même envie de jouer. C'est lui le moteur de l'ambiance.
7. **Adapter le rythme du jeu**
La durée et le rythme du jeu tiennent compte de l'âge des participants, du moment de la journée et du lieu.
8. **Assurer la responsabilité de l'animation**
L'animateur veille à tout : le respect des règles, le maintien d'une ambiance positive, la sécurité, l'intégration de tous les participants...
9. **Animer la présentation des résultats**
C'est un moment à part entière qui doit rester dans le thème. Conserver une ambiance positive en évitant d'être trop sélectif.
10. **Faire le bilan**
Analyser le déroulement, mesurer l'écart entre ce qui était recherché et ce qui s'est passé. Chaque expérience permet ainsi de progresser.



20 conseils pour rater un jeu

1. Choisir comme imaginaire un thème parfaitement déprimant comme l'alcool, la drogue, la mort, le suicide...
2. Improviser le jeu à la dernière minute, de préférence sans aucun matériel.
3. Lancer pour la 10 000^e fois la même activité, sans imaginaire ni aucune variante.
4. Ne pas se soucier du terrain, de l'heure, et encore moins de la météo.
5. Ne pas adapter le jeu à la condition physique des participants.
6. Faire une activité qui plaît aux animateurs, mais pas forcément aux jeunes.
7. Reproduire un jeu qui était à la mode il y a vingt ans.
8. Mettre face à face les animateurs et les jeunes : une des parties finit souvent par se prendre au jeu.
9. Mettre en scène un conflit déjà existant dans le groupe.
10. Attacher, tatouer, faire peur, humilier, réveiller en pleine nuit, kidnapper. Ben non, on n'est pas dans les marines !
11. Faire un jeu super bourrin pour terminer la journée aux urgences de l'hôpital.
12. Chambrier les "nuls qui ont perdu" lors de la proclamation des résultats.
13. Poursuivre le jeu même s'il est flagrant qu'il ennue tout le monde.
14. Prévoir une équipe d'organisation colossale, aussi nombreuse que les joueurs.
15. Changer les règles toutes les 5 minutes.
16. Ne pas changer les règles alors qu'on s'aperçoit qu'elles ne fonctionnent pas.
17. Définir des règles trop compliquées : 30 minutes d'explications pour 10 minutes de jeu.
18. Éliminer définitivement des participants dans les grands jeux, sans leur donner la possibilité de récupérer une vie.
19. Laisser dans le vague le soin du matériel, des déguisements, des horaires...
20. Se montrer soi-même complètement indifférent à la réussite du jeu.