



DESTINATAIRE  
**Animateur/  
Directeur**

PUBLIC  
**Tous publics**

THÈME  
**Jouer**

# À quoi penser ? L'imaginaire

**Cette fiche « À quoi penser ? » souligne sur son verso de manière visuelle et concise les points essentiels à prendre en compte pour mettre en place un imaginaire autour d'une activité telle qu'un grand jeu par exemple. Vous trouverez ci-dessous des conseils pratiques pour aller plus loin dans la démarche.**



## L'histoire

- Le choix du thème et de l'histoire peuvent se faire en fonction de différents paramètres tels que l'âge et les centres d'intérêts du public, le matériel à disposition, le contexte et l'environnement de l'accueil collectif de mineurs, les objectifs pédagogiques visés et les connaissances et compétences de l'équipe.
- Attention aux univers trop spécifiques qui peuvent exclure certains participants qui ne les connaissent pas.

## L'interprétation

- Nous ne sommes pas tous des acteurs nés, pour autant nous avons tous le potentiel pour nous glisser dans la peau d'un personnage le temps d'une animation. Voici quelques conseils pour vous aider :

1 – Choisissez un personnage que vous vous sentez capables d'incarner.

2 – Attribuez-lui quelques caractéristiques simples en lien avec sa personnalité, sa voix, sa gestuelle qui vous paraissent possibles à jouer tout au long de l'activité. En fonction de votre aisance, vous pouvez aller d'un simple tic de langage à un changement complet de la voix par exemple. Il peut vous ressembler si cela est cohérent avec le personnage et l'histoire choisie.

3 – Pour certaines personnes, le fait d'être déguisées permet plus facilement d'affronter le regard des autres.

4 – Pour interagir avec vos collègues, l'astuce est de toujours terminer votre phrase par une question, ce qui permet ainsi à l'autre de rebondir plus facilement et de créer les conditions d'un dialogue.

## Les activités

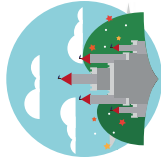
- Attention au manque de cohérence :
  - 1 – entre l'histoire et les jeux proposés : en quoi ces épreuves apportent-elles quelque chose à l'histoire et à son déroulement ?
  - 2 – dans le rôle des personnages : on observe souvent par exemple que les animateurs interprètent des personnages censés aider les participants mais qui leur font passer des épreuves avant de leur apporter leur aide.

## Les costumes

- Quelques accessoires bien ciblés peuvent suffire pour se déguiser. Petite astuce : pour les trouver, tapez dans la rubrique image d'un moteur de recherche en ligne le type de personnage que vous souhaitez incarner et repérez sur les différentes images les éléments communs qui le caractérisent. ▶



## À QUOI PENSER ?



## L'IMAGINAIRE

Voici les éléments clés  
pour enrichir une activité  
avec un imaginaire.



## HISTOIRE

- ▶ Définir un thème général.
- ▶ Imaginer un contexte et des lieux où se déroulera l'activité.
- ▶ Penser aux différents personnages (animateurs et participants).
- ▶ Inventer une situation initiale, une problématique et une quête.
- ▶ Prévoir une situation finale où la quête sera résolue.



## DÉCORS/COSTUMES

- ▶ Prévoir des accessoires de costumes spécifiques pour les personnages (animateurs et public).
- ▶ Utiliser les spécificités de l'environnement pour créer les décors.
- ▶ Ranger et aménager les espaces de manière à faire « oublier » la réalité.
- ▶ Créer une identité visuelle propre au jeu (couleurs, logo, symboles...).



## INTERPRÉTATION

- ▶ Utiliser un vocabulaire adapté, changer de nom et de voix.
- ▶ Attribuer un trait de caractère aux personnages.
- ▶ Adapter sa posture et sa gestuelle.
- ▶ Interagir avec les autres protagonistes (collègues et public).
- ▶ Rester dans son personnage en toutes circonstances.



## ACTIVITÉS

- ▶ Choisir des activités cohérentes avec l'histoire.
- ▶ Relier chaque épreuve à l'histoire principale.
- ▶ Adapter à l'imaginaire le vocabulaire utilisé pour désigner le matériel.
- ▶ Faire attention à la cohérence de l'ensemble. Quel personnage invite le public à jouer et pourquoi ? Quel est son intérêt ?
- ▶ Clôturer l'imaginaire à la fin du jeu (disparition des personnages).