



DESTINATAIRE
**Animateur/
Directeur**

PUBLIC
Tous publics

THÈME
**À quoi
penser ?**

À quoi penser ? L'activité manuelle grandeur nature

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 une activité manuelle grandeur nature. Vous trouverez ci-dessous des conseils pratiques pour aller plus loin dans cette démarche.



L'organisation

- Ce type de grand jeu est assez méconnu et pourtant il fait souvent mouche auprès du public. Voici quelques exemples pour mieux comprendre à quoi cela peut ressembler :

En coopération

- Les joueurs ont échoué sur une île lointaine, ils doivent construire un bateau pour repartir chez eux, aidés par les autochtones (animateurs).
- Les dieux ont détruit le totem de la paix car ils sont en colère contre les tribus d'Indiens qui ne cessent de se quereller. Les derniers ont un temps limité pour construire un nouveau totem et montrer leur capacité à collaborer.

En compétition

- Jules César organise une course de chars à laquelle il convie différentes provinces de l'Empire romain. Chacune d'elle doit se fabriquer un char et venir participer à la course.

- Une entreprise veut créer le robot ménager du futur ; elle met en compétition des équipes d'ingénieurs qui doivent fabriquer un prototype du robot. Le robot est fait en matériel de recyclage, il ne fonctionne pas réellement. Par exemple, son bras est un balai, son corps un four, sa tête un grille-pain, etc.

Si les activités manuelles ne plaisent pas

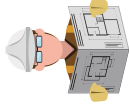
- Tous les jeunes n'aiment pas les activités manuelles. Il est intéressant de comprendre pourquoi afin d'y apporter des solutions dans le grand jeu proposé :
 - Difficulté au niveau de la motricité fine : il peut être intéressant de proposer des tâches diversifiées, faisant appel à différentes techniques plus ou moins complexes.
 - La concentration et le rythme : certains jeunes ont un besoin constant de bouger, de se dépenser et cela paraît difficilement compatible avec une activité manuelle, c'est pourquoi il peut y avoir des défis/challenges plus sportifs au sein de l'activité et qui, par exemple, peuvent rapporter du matériel supplémentaire.
 - Trouver une finalité motivante au jeu : une compétition, une expo, une utilisation de la création pour une épreuve finale...

L'imaginaire

- Une difficulté pour les animateurs est d'interpréter un personnage car ils n'ont pas vraiment d'épreuves à animer. Ils sont surtout sollicités pour de l'aide ou des précisions. Pour favoriser le jeu de rôle, il peut y avoir des interactions entre personnages, pour expliquer davantage leur histoire, les raisons de leur présence, leur motivation... ▶



À QUOI PENSER ?



L'ACTIVITÉ MANUELLE GRANDEUR NATURE

*Voici les éléments clés
pour une activité manuelle
grandeur nature de qualité.*

CONSTRUCTION



- ▶ Choisir un thème et une construction qui soient originaux, qui donnent envie au public.
- ▶ Proposer une construction qui permette à chaque participant d'avoir un rôle et de s'investir.
- ▶ Effectuer des tests pour voir si la construction est réalisable dans le temps imparti.
- ▶ Laisser de la place à la créativité et à la prise d'initiatives.



DÉFINITION

L'activité manuelle grandeur nature est un grand jeu dont l'activité centrale est en règle générale une construction/ un bricolage/ une activité de loisirs créatifs. Cette réalisation peut être dans certains cas à une échelle surdimensionnée ou proche de la réalité, d'où la dénomination de grandeur nature.

PEUT SE JOUER EN

individuel  et/ou  équipe

SOUS LA FORME D'UNE

compétition  ou  épreuve coopérative

LES DÉPLACEMENTS SONT

déterminés  ou  libres

COMPÉTITION



- ▶ Proposer régulièrement des défis/épreuves pour gagner du matériel supplémentaire (l'activité principale reste le bricolage).
- ▶ Les constructions de chaque équipe peuvent être utilisées dans une épreuve finale où elles sont confrontées.
- ▶ Si les constructions sont comparées, il faut des critères objectifs et mesurables pour les départager.
- ▶ Toujours dans le cas des comparaisons, on peut établir un classement général et d'autres par catégories pour récompenser plus d'équipes.

ANIMATION



- ▶ Les animateurs conseillent les participants, les accompagnent, les soutiennent si besoin.
- ▶ Les animateurs interprètent et incarnent leurs personnages sans sortir des rôles définis au préalable.
- ▶ L'équipe d'animation est vigilante à la dynamique de groupe, et à ce que chaque participant trouve sa place dans le collectif.
- ▶ Les animateurs rappellent régulièrement le temps restant et les enjeux.

MATÉRIEL



- ▶ Privilégier du matériel de récupération ou des éléments naturels.
- ▶ Réfléchir en amont à l'organisation et à la distribution du matériel.
- ▶ Intégrer si possible le rangement dans le cadre de l'activité tout en conservant l'imaginaire du jeu.
- ▶ S'interroger sur la suite à donner aux créations après le jeu.
- ▶ S'il n'y a pas de suite, favoriser le plus possible la récupération des matériaux utilisés.