



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 12 ans**

THÈME
Jouer

Les jeux culturels en séjour itinérant (3)

Visiter une ville, un quartier inconnu, peut se transformer en véritable moment ludique, autonome et riche d'enseignements. Voici la suite de notre série sur les jeux itinérants.

- Sensibiliser les jeunes à l'observation de ce qui les entoure fait partie des missions de l'animateur. Lors des séjours itinérants, on bouge sans arrêt. Il faut profiter de chaque instant et tirer le meilleur de leurs découvertes.

Sortir des sentiers battus

- Il est bon de lever le nez et d'apprendre à regarder, surtout ce que les autres ne voient pas. Découvrir une ville, un nouveau territoire, ce n'est pas seulement se balader sans trop savoir où l'on va, ou, au mieux, aller vers les sites les plus touristiques. Bien sûr, il y a des incontournables, mais bien souvent, les plus belles découvertes ne sont pas les plus visibles. Il ne faut donc pas hésiter à sortir des grandes artères, des circuits préétablis. Par exemple, on peut jouer les paparazzis du patrimoine au cours d'un rallye photo. Même si on ne connaît pas bien la ville, c'est assez facile à préparer.

- Il est important de donner un périmètre d'évolution aux jeunes, répartis en petits groupes d'au moins trois, et de repérer un endroit stratégique où ils pourront retrouver facilement les animateurs en cas de problème.

- Pour chaque groupe, établir une liste de défis photos à réaliser. Les jeunes doivent se prendre en photo devant des éléments définis sur leur feuille de route. Par exemple, si on est dans une ville portuaire, il faut se photographier avec une bouée orange, mais aussi devant une boulangerie, avec un passant et son chien, photographier l'ombre du groupe, etc. Toutes les idées sont bonnes, tant qu'elles restent de bon goût évidemment.

Un plan et un territoire à découvrir

- Les adolescents adorent avoir des moments sans les animateurs sur le dos. Découvrir une ville en autonomie réunit donc le besoin d'indépendance et le plaisir de la découverte.
- Apprendre à lire un plan, s'orienter dans un quartier qu'on ne connaît pas ; ça, c'est éducatif, mais demande à être bien préparé et balisé par l'équipe.



© C.C.

- Avant de laisser le groupe en autonomie, il faut bien sûr apprendre à connaître les jeunes, pouvoir leur faire confiance et se balader dans le périmètre proposé pour être sûr que tout se passe bien. Les animateurs peuvent participer aussi ; c'est même un bon moyen d'ajouter du challenge en veillant au bon déroulé de l'activité.

- Selon le temps disponible et la taille du périmètre à découvrir, on peut définir de 10 à 25 photos à réaliser.

- À l'heure du retour du groupe, récupérer les photos et attribuer des points en fonction de la réalisation des défis.

- Le soir, en veillée, faire le bilan de la journée et définir les vainqueurs. C'est souvent l'occasion d'un très bon moment. Les jeunes sont inventifs, créatifs et osent par ce biais rencontrer les gens qu'ils croisent.

- L'utilisation des appareils numériques est parfaitement adaptée à ce type d'activité. Un petit NoteBook embarqué pour le séjour conviendra parfaitement pour la visualisation sur place. Les photos pourront ensuite être partagées au retour.

Connaître les spécificités d'une ville, d'un quartier

- Pour découvrir une ville riche en patrimoine historique, culturel, naturel, les guides sont des supports précieux, mais ne suffisent pas à susciter un réel intérêt chez les jeunes. Un jeu d'enquêtes, d'énigmes, trouvera tout son sens, pour peu une fois encore qu'il soit bien préparé.

- Ce type d'animation demande de la part de l'équipe un important travail de recherche sur les lieux visités, afin de sélectionner ce qui pourra être motivant pour les jeunes et intéressant pour leur enrichissement personnel. On peut partir des histoires connues, des personnages célèbres du secteur. Par exemple, il semble incontournable de parler de Pascal Paoli en Corse ou de Mozart à Vienne. Mais on peut aussi chercher des intérêts plus confidentiels, des légendes locales, des petites histoires qui font partie de la grande Histoire.

- Vous pouvez aussi prévenir l'office du tourisme du passage de votre groupe, ou intégrer une personne du cru qui accepterait de donner une énigme ou de répondre à une autre. L'objectif est bien sûr la découverte culturelle, mais aussi de rentrer en contact avec la population.

Entrer en contact avec la population

- Découvrir un pays, une ville, un quartier, c'est aussi aller à la rencontre de ses habitants. Par exemple, un Troc'Patates invite les jeunes à communiquer avec les gens qui les entourent à un moment donné.

- Le principe est simple. Chaque jeune part avec une patate (une vraie pomme de terre !) à la rencontre des habitants dans un périmètre donné. L'idée est d'échanger cette patate contre autre chose et, au fur et à mesure des échanges, de revenir avec quelque chose d'insolite. Ce n'est pas la valeur de l'objet qui compte, mais bien son caractère extraordinaire ou inattendu.

- Attention toutefois à bien sensibiliser les jeunes à la façon d'aborder les gens. Dans des zones très touristiques, la visite aux commerçants pour ce type d'activité peut être très mal perçue. Tout le monde n'a pas le même sens de l'humour et la notion de troc n'est pas acquise chez tout le monde. De belles expériences sont malgré tout à noter : fin de troc (rappelons qu'on part d'une patate) avec une chaise de bureau à roulettes (pas en très grande forme certes, mais insolite !), des bougies, des échantillons de parfum (pour filles et garçons : ils ont adoré), une palette en bois... L'imagination des jeunes et des participants locaux imprévus est sans borne.

- Il faut parfois prévoir un passage à la déchèterie en fin de séjour pour se débarrasser d'objets encombrants. Les gens sont en général très sympathiques et sont amusés par le défi.

- Vous pouvez aussi imaginer des défis à réaliser devant (ou avec) des spectateurs inconnus : une petite chorégraphie, un tour de magie, raconter une histoire. Les spectateurs pourront valider le défi sur une feuille de route par leur nom, une signature ou une photo souvenir. Les défis rapportent des points et incitent, une fois encore, à entrer en relation avec les gens qui nous entourent.

- Les séjours jeunes ne sont pas toujours vus d'un très bon œil au premier abord. Une mauvaise expérience précédente peut rendre les gens craintifs ou sur la défensive vis-à-vis de nos groupes. Ce type d'expérience, si elle est bien menée, peut vraiment apporter une réelle plus-value pour les jeunes en termes de reconnaissance et pour nos séjours de façon générale. ▶