

Cours Gilwell 2012-2013

Projet



Cigogne / Marie Vogel (ASJ)

Fouine / Mirko Dell'Anna (ASJ)

Puma / Mathias Rufener (PKB)

Choucas / Raphael Salis (ASVd)

Tables des matières

1 INTRODUCTION.....	4
1.1 BUT.....	5
2 PLANIFICATION DU PROJET.....	7
3 LES JEUX.....	9
3.1 CHOIX DES JEUX.....	9
3.2 RECHERCHE DES JEUX.....	11
3.3 CONDITIONS D'ACCEPTATION.....	13
3.4 CHOIX DÉFINITIFS	14
3.5 TESTS.....	16
4 LE RECUEIL	17
4.1 MISE EN PAGE.....	17
4.2 CATÉGORISATION.....	21
5 DIFFICULTÉS RENCONTRÉES	23
6 ET APRÈS?	25
6.1 PRÉSENTATION AU MSDS	25
6.2 PUBLICATION ET DISTRIBUTION.....	25
6.3 CONCLUSION.....	27

1 Introduction

Dans le cadre du cours Gilwell, chaque participant doit faire un projet pour le scoutisme suisse. Il n'y a pas beaucoup de restrictions à l'exception qu'il doit toucher au minimum cinq cent personnes.

Avant le début du cours, chaque participant a l'opportunité de mettre sur pied un projet et d'en présenter l'idée durant le cours afin de mener à bien ledit projet. Cigogne et Fouine avaient donc décrit une proposition de projet qui consistait en un recueil de jeux scouts. Cette idée vient à la base d'une observation de Cigogne qui a remarqué que de tels recueils n'existaient pas ou qu'ils n'existaient qu'en allemand. Les jeux trouvés n'étaient pas forcément orientés vers le scoutisme, donc pas forcément adaptables dans la situation d'une réunion scoute.

Cette idée de projet a séduit Choucas dans un premier temps, puis Puma qui est venu nous rejoindre car le projet initial dans lequel il souhaitait s'engager n'a pas pu se concrétiser dans le cadre d'un projet Gilwell pour la saison 2012-2013.

Le groupe ainsi constitué a pu réfléchir et préciser ainsi l'idée relativement vague d'un recueil de jeux qui avait été amenée. Le projet a ainsi été précisé dans l'idée de créer un recueil de jeux dans un format pratique et résistant aux intempéries. C'est alors que l'idée de la forme d'un jeu de cartes nous est venue à l'esprit.

1.1 But

Le but du projet a donc été de répondre à une demande en lien avec un manque de littérature francophone concernant des recueils d'idées de jeux à effectuer en dernière minute, ne nécessitant pas un matériel particulier.

Le groupe de travail s'est rapidement rendu compte que ce type de littérature était très nombreux et courant dans la langue allemande mais quasiment inexistant en français.

Durant la semaine à Sorì, Paon / Anne-Françoise Vuilleumier, responsable des publications relatives à la commission du programme, a contacté Hajk en notre nom afin de déterminer si une telle publication serait imaginable et intéressante pour eux ou non. Cela avait une grande importance, car dans le cas où Hajk ne donnait pas son accord pour la publication, il serait de notre ressort de trouver des fonds monétaires et les ressources pour publier concrètement, à titre privé, ce recueil. Peu après la semaine de cours, nous avons eu l'accord de Hajk et dans les mêmes délais, du MSdS (la commission du programme plus précisément) pour la publication. Nous avons pu alors continuer d'avancer dans notre projet, le cœur plus léger, avec l'assurance que ce projet pourrait être mené à bien, grâce au soutien du MSdS et de Hajk.

Le but final est devenu de créer un recueil de jeux ne requérant que très peu de matériel, avec une durée relativement précise, pouvant aider les responsables, particulièrement de la branche Éclais, à remplir les éventuels trous dans leurs programmes.

Durant la semaine à Sorì, nous avons défini ainsi notre projet, de manière SMART :

Objectif général : le groupe de projet Gilwell produira une version alpha d'un recueil de jeux dans un format pratique et réduit (style Cudeschin) d'ici début février (2-3 février) destinée aux responsables actifs dans la branche Éclais.

- Spécifique : vise chaque unité, sans distinction de la région.*
- Mesurable : produire une version alpha d'ici au week-end Gilwell de février.*
- Atteignable : un recueil de petits jeux nous paraît tout à fait possible.*
- Réaliste : une version alpha est réaliste, pour une publication, un travail supplémentaire sera nécessaire en relecture et traduction.*
- Temporellement défini : une version pour la relecture est tout à fait possible dans les temps impartis.*

L'objectifs post-Gilwell est de devenir un groupe de projet MSdS afin de pouvoir concrétiser la traduction (de français en italien et allemand dans la mesure du possible) et la mise en production du jeu de cartes. Avec le soutien également de Hajk, nous souhaiterions que ce produit soit mis en vente pour que le plus grand nombre puisse bénéficier de ce produit.

2 Planification du projet

Un tel projet est difficile à mettre en place car c'est un projet qui n'a jamais été fait auparavant et donc qu'il n'y a aucune ou très peu de bases. Cette planification a été faite à Soré, lors de la semaine de cours.

Nous avons commencé par faire une liste de toutes les choses à faire sur un laps de temps assez court. de la manière suivante :

- Définir les critères : type de jeux, mode de classement dans les cartes (penser à toutes les saisons, les endroits, la durée, le nombre de participants), nombre de pages maximal. Définir le nombre de jeux (qui déterminent la taille du jeu de cartes).
- Récolter des jeux : recueil dans les groupes, sur internet, recueils de jeux existants dans la littérature disponible. Penser à la suisse-allemande et italienne pour que les jeux soient adaptables.
- Sélectionner les jeux : selon les critères définis.
- Expérimenter les jeux : proposer à des troupes de laisser un blanc dans leur programme puis leur amener les jeux afin de récolter des feedbacks sur la compréhension des jeux, le mode de présentation, etc.
- Sélection définitive : modification des données en fonction de l'expérimentation.
- Mise sur papier dans un fichier informatique avec une première mise en page.
- Fin de la phase Gilwell / début de la phase MSdS de publication.

Ensuite, nous avons donc fait un petit calendrier avec des dates limites :

- 5 ou 6 novembre : sélection définitive des jeux, début de la phase de test sur le terrain. Mise en place d'une planification définitive en fonction de la réponse du MSdS. Le délai réel de cette phase a été début décembre.
- 17 décembre : fin de la phase test sur le terrain. Le délai réel de cette phase a été le 7 janvier.
- 14 janvier : délai pour l'écriture du rapport. Relecture par tous les membres du groupe. Le délai réel de cette phase a été le 27 janvier.
- 28 janvier : délai pour l'envoi définitif du dossier à la maîtrise du cours Gilwell. Le délai réel a été le 31 janvier.
- 2-3 février : fin du projet Gilwell.
- Dès le 4 février : formation d'un groupe de projet MSdS avec min. 2 membres du groupe Gilwell pour assurer le suivi dans la mesure du possible.

Puis, nous avons dû mettre nos idées ensemble afin de véritablement créer le recueil. La principale difficulté dans cette tâche fût de ne pas trop s'égarer et de rester réalistes. Nous avons donc posé des conditions telles que le type de jeu, la forme et la mise en page du recueil. Cette phase a également été effectuée durant la semaine à Soré.

Et la dernière tâche fût de savoir comment nous allions faire pour éditer le jeu. Nous avons deux possibilités : un financement par une association cantonale ou par le MSdS (et donc une distribution par Hajk).

Paon / Anne-Françoise Vuilleumier, en tant que responsable de la commission du programme, a contacté Hajk afin de savoir si une telle publication serait possible pour eux. Après négociation et présentation du projet, Paon nous a transmis l'accord de Hajk, peu après la semaine à Sorì.

3 Les jeux

3.1 Choix des jeux

Nous avons tout d'abord réfléchi à quels types de jeux seraient utiles et pertinents dans un tel recueil. Nous avons choisi de nous fixer de manière générale plutôt sur la branche Éclais, étant donné que le projet partait d'un besoin constaté dans cette branche-là.

Un brainstorming interne au groupe a été effectué pour déterminer quels sont les caractéristiques que devaient remplir les jeux pour faire partie de la sélection que nous avions l'intention de faire.

Les critères principaux de sélection sont :

- *Les jeux ont une durée maximale de 45 minutes (au-delà de cette durée, nous considérons qu'il s'agirait d'une activité à part entière et non plus d'un « bouche-trous »). Les catégories suivantes sont définies : « Moins de quinze minutes », « Entre quinze et trente minutes » et « Entre trente et quarante-cinq minutes ».*
- *Les jeux ne doivent requérir aucun matériel, ou uniquement du matériel trouvable dans n'importe quel milieu naturel (si jeu en extérieur) ou dans n'importe quel local (si jeu en intérieur).*
- *La description du jeu doit indiquer la durée, la localisation idéale (extérieur ou intérieur), le matériel et les variantes possibles.*
- *Les jeux doivent contenir un maximum de variantes afin de rendre le recueil de jeux facilement diversifiables et plus complet encore.*
- *Les jeux doivent être compréhensibles en lisant quelques lignes, en visualisant l'illustration mais ne pas dépasser quatre à cinq minutes de lecture pour le responsable souhaitant utiliser ce recueil.*
- *Les jeux doivent être originaux.*

3.2 Recherche des jeux

Pour la recherche des jeux, nous avons téléchargé quelques banques de données de jeux sur internet afin d'avoir de la matière à travailler durant la semaine Gilwell à Sorì. Nous avons ensuite également utilisé les livres à disposition sur place (notamment de la littérature allemande que nous ne connaissons pas). Et finalement, c'est grâce à tous les participants du cours, qui nous ont fait bénéficier de leurs connaissances et de leurs traditions de jeux.

Nous avons donc le sentiment d'avoir effectué une recherche large.

Après le vécu de la semaine à Sorì, nous avons également décidé d'inventer de toutes pièces quelques jeux, en intégrant des clins d'œil à notre vécu du cours Gilwell. Nous trouvons que cela donne une touche particulière et très personnalisée au recueil de jeux.

L'objectif était fixé à environ quarante jeux car nous souhaitions que le recueil soit relativement conséquent afin de satisfaire un maximum de scouts, mais pas trop important non plus afin que le format reste agréable à garder toujours sur soi.

3.3 Conditions d'acceptation

Après la recherche globale des jeux, nous avons dû faire passer tous les jeux retenus dans le crible des caractéristiques définies au début. Les caractéristiques se sont encore modifiées, notamment au niveau du matériel à disposition. Nous avons clairement sélectionnés des jeux où le matériel doit toujours être trouvable dans un endroit naturel pour les jeux à l'extérieur et avec des chaises pour un jeu à l'intérieur, afin que les utilisateurs du produit ne soient pas en difficulté face à un matériel qu'ils n'auraient pas sur place. Cela nous a permis de sélectionner de manière drastique les jeux que nous avons trouvés.

Nous avons également retranscrit, par une seule personne, la totalité des jeux de manière à avoir un langage relativement commun pour tout le recueil et un vocabulaire identique pour toutes les descriptions, avec un seul style d'écriture.

3.4 Choix définitifs

Nos choix définitifs se sont donc portés sur les jeux qui répondaient à toutes les conditions. Nous avons fait une mise en page globale afin que toutes les descriptions des jeux soient identiques. Ces jeux ont ensuite été modifiés et choisis par toute l'équipe.

Le choix des jeux fut la partie la plus difficile du projet. Car nous voulions tous mettre un maximum de jeux. Bien sûr, on pouvait aisément en supprimer grâce à nos différents critères de sélections mais il a fallu s'arrêter à un nombre décent afin que le recueil puisse tenir dans une poche de chemise. Donc, pour y parvenir, nous avons décidé d'un dernier critère : l'originalité des jeux.

Tout bon scout qui se respecte connaît un bon nombre de jeux. Que ça soit des jeux de balle, des jeux de cartes ou des jeux bouche-trou. Donc nous avons décidé que tous les jeux les plus connus tels que « L'assassin » ou « Deux c'est assez, trois c'est trop », ne feraient pas parties du recueil. Ainsi, nous avons pu départager les derniers choix.

3.5 Tests

Afin de savoir si notre recueil et nos jeux sont compréhensibles, nous avons voulu faire une phase de test. Mais pour bien tester, il faut le faire avec des gens qui ne connaissent pas le recueil.

Nous avons donc décidé de contacter les associations cantonales romandes et leurs groupes afin de pouvoir aller tester les jeux lors d'une séance. Malheureusement, cette phase de tests n'a donné que peu de résultats. Nous nous sommes confrontés à des troupes qui avaient déjà des programmes trimestriels bien remplis et donc peu ou pas de temps à nous consacrer. En résumé, nous avons eu des retours de la part d'un groupe de l'ASFr, quelques groupes de l'ASJ et un groupe de l'ASVd.

Les résultats des tests ne nous paraissent pas pertinents car ils ne montrent aucune fourchette d'estimation ou de critiques constructives à prendre en compte pour la suite. Cette phase de tests pourra être répétée sous la forme d'une consultation lorsque le projet sera sous l'emprise du MSdS. Cela pourrait éventuellement permettre un nombre de retours plus importants et utiles.

4 Le recueil

4.1 Mise en page

La mise en page a principalement été réfléchié par Puma. Mais cette tâche ne nous semblait excessivement importante, car nous savons que le MSdS a ses propres illustrateurs. Nous avons alors fait quelques illustrations provisoires et avons plutôt réfléchi la ligne directrice que nous souhaitions donner au recueil de jeux, notamment :

- Une illustration doit être faite pour chaque jeu,*
- La police et les fioritures doivent être adaptées à ce que le jeu tienne sur une seule carte (recto ou recto/verso),*
- Les cartes doivent être assez solides pour pouvoir supporter des jeux en extérieurs.*

Dès que nous avons décidé de faire un recueil de jeux brefs, il était clair pour tous, de faire quelque chose à prendre dans la poche ou dans la chemise scoute. Cela a donc déterminé le format de papier et la place à disposition. L'un des points fondamentaux a donc ensuite de déterminer les caractéristiques importantes à faire apparaître sur chaque carte.

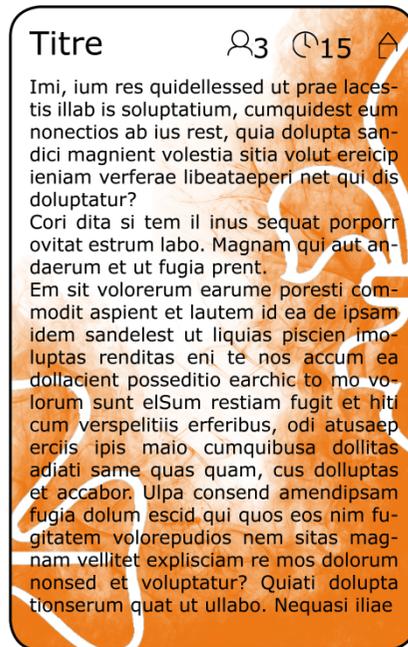


Illustration de l'avant

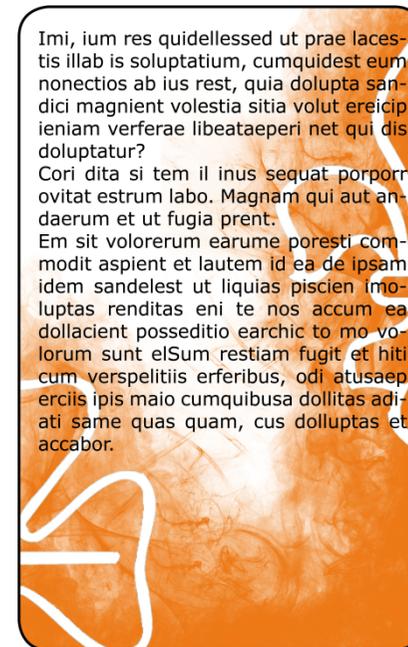


Illustration de l'arrière

En général, chaque jeu doit être expliqué aussi bien que possible dans un texte aussi court que possible. Un texte trop long ne permettrait pas une bonne lisibilité et si le lay-out de la carte est trop présent la compréhension est plus lente. Le jeu doit être rapidement compris, c'est pour cela que nous avons souhaité un lay-out sympa autant pour comprendre le contenu que pour un design attractif.

Les informations les plus importantes sont disponibles en un bref coup d'œil et c'est là notre but. Ces informations brèves sont : le titre du jeu, le nombre des personnes minimum, si c'est un jeu pour l'extérieur ou l'intérieur ou les deux et combien de temps il prend au minimum.

Le texte devra être d'une police facilitant la lecture, une illustration pour chaque jeu serait idéale.

La couleur de chaque carte indique la durée du jeu. Par exemple « J'ai 15 minutes, alors je prends une carte rouge. »

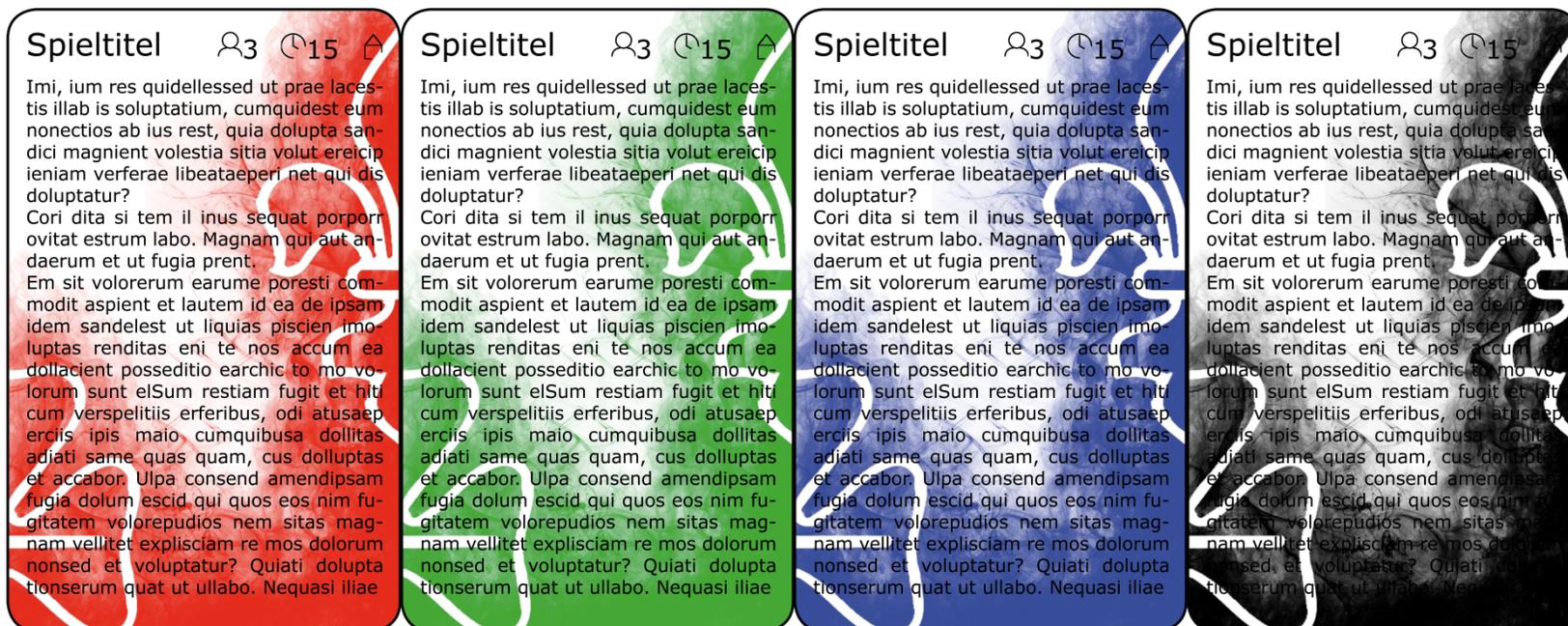
Les couleurs

Vert Jeux qui durent jusqu'à 10 minutes

Orange Jeux qui durent entre 10 et 20 minutes.

Rouge Jeux qui durent entre 20 et plus minutes.

Bleu Liste avec des jeux brefs bien connus.



Jusqu'à la fin, nous avons rencontré le problème de la taille de la police sur les cartes : pour que le texte soit être bien visible et pour bien pour le lire, le texte serait plus court. Si on met la priorité sur la compréhension du jeu, le texte sera plus important afin d'avoir une explication détaillée. Cela implique que parfois la police pourra être très petite. Nous avons toujours recherché un compromis lors de la rédaction des jeux, afin de maintenir la qualité de compréhension et de lisibilité.

4.2 Catégorisation

La catégorisation est une partie très importante dans notre recueil. Car l'un des buts est de pouvoir (re)trouver un jeu en très peu de temps. Donc pour se faire, nous avons élaboré un système de classification des jeux.

Le premier point est celui de la durée du jeu. En effet, lorsqu'un responsable a besoin d'une activité en « dernière minute » car il a eu un imprévu au niveau du déroulement de son activité prévue, la seule variable dont il a connaissance est le temps qu'il a à disposition pour occuper ses jeunes.

Le deuxième point est de savoir si le jeu se passe à l'intérieur ou à l'extérieur. Car il serait peu adapté de commencer une chasse à l'homme alors que l'on se trouve dans le local.

Le troisième point est celui du nombre de participants. Au vu du fait que tous les jeux ou presque, contiennent une variante, nous pensons qu'il y a toujours un moyen d'adapter chaque jeu à un nombre très important de participants. Par contre, si le minimum de personnes n'est pas atteint, le jeu risque de ne pas fonctionner.

Bien sûr, cette classification ne tient qu'à nous. Vu que c'est un jeu de cartes, le détenteur pourra alors faire sa classification selon ses besoins et ses habitudes.

5 Difficultés rencontrées

- *La barrière de la langue car tous les membres ne parlent pas le français comme première langue.*
- *L'utilisation de la DropBox pour transmettre des informations n'a pas fonctionné comme nous le souhaitions.*
- *La phase de test : nous attendions beaucoup plus de répondant et d'investissement de la part des groupes et des associations cantonales.*
- *L'entente au sein du groupe pour la répartition des tâches n'a pas toujours été aisée, de même que sur le fondement du projet même. Chacun avait une idée bien précise en tête et il a fallu que chacun fasse des concessions.*
- *Nous avons également eu une dynamique de groupe perturbée en lien avec l'arrivée tardive de l'un des membres du groupe. En effet, le travail avait déjà été entamé depuis un certain temps et pour pouvoir intégrer le nouveau membre au mieux, nous avons souhaité reprendre tous les fondements du projet. Cela a constitué une difficulté pour l'avancement du projet.*
- *La disponibilité des membres. Après Sori, nous n'avons jamais pu nous voir tous ensemble. Cela est dû au fait que nous avons tous un travail ou sommes en études et nous avons toujours une fonction importante dans le scoutisme.*
- *Le temps fut un véritable problème : entre la semaine à Sori et le week-end à Baden, il n'y a que cinq mois. Et au vu des circonstances (distances entre les membres, disponibilités, etc...), cela nous a été insuffisant pour pouvoir soigner chaque étape du projet, telles que nous les imaginions.*

- « L'effet Soré » : quand un projet est lancé, la courbe de motivation monte très vite, encore plus si c'est pendant un camp. Mais cette courbe de motivation redescend très vite dès que le camp se termine car on revient à la réalité et le projet ne fait plus forcément partie de nos priorités.
- L'incertitude en lien avec la concrétisation de notre projet : notre idée de départ était claire, puis nous avons remarqué que de tels recueils existaient déjà en allemand, sous des formats très intéressants. Nous avons eu une période de doute sur la pertinence de notre projet et sur les possibilités de sa réelle publication, en lien avec Hajk et le MSdS.

6 Et après?

6.1 Présentation au MSdS

Après la présentation lors du week-end à Baden, il faudra le présenter au MSdS, plus particulièrement à la commission du programme. Cette étape sera cruciale dans la concrétisation du projet car sans le MSdS, cela ne sera jamais fait.

À la suite de cette présentation, un groupe de travail sera constitué par le MSdS. Il aura pour but que le recueil soit traduit, relu, testé, illustré et édité. Il pourra ainsi être vendu via Hajk.

6.2 Publication et distribution

Nous n'avons pas fixé d'objectifs concernant une date de publication. Cela dépendra de la complexité de la marche à suivre du protocole de parution des éléments au sein du MSdS. La traduction nécessitera probablement un temps important que nous ne sommes pas en mesure de quantifier.

La distribution sera faite par Hajk, par l'intermédiaire du MSdS. Ainsi, le contenu restera la propriété du scoutisme suisse.

6.3 Conclusion

En conclusion, nous pensons que nous avons mené à bien cet avant-projet. Nous ne pouvons pas vraiment parler de projet car nous n'avons fait que de réfléchir à comment un tel recueil pourrait être mis en place. Et aussi dû au fait que nous ne ferons pas tous partie du groupe de travail qui va mettre en place le recueil. Le véritable projet sera la concrétisation de ces idées et l'édition du recueil.