



# J+S-Kids : La fête des jeux

- ⇒ Cet aide-mémoire est un complément spécifique J+S-Kids à la brochure « Sport de camp/trekking » sur laquelle il se base.  
⇒ Il existe d'autres aide-mémoire sur les thèmes : « Des modules ludiques et sportifs variés » et « Randonnée avec des enfants ».

## Qu'est-ce qu'une fête des jeux ?

Une fête des jeux, c'est un module ludique et sportif pour le groupe d'âge J+S-Kids, centré sur la diversité sportive. Les enfants peuvent faire différents exercices moteurs à divers postes et se familiariser avec de nouveaux jeux. Ils participent à ces postes en petits groupes. Ce n'est pas la compétition qui est au centre de ce module, mais le plaisir de faire des exercices physiques diversifiés. Les mêmes buts que dans le module du sport de camp sont recherchés : les enfants doivent **apprendre** quelque chose, **exercer** une activité physique et, ce faisant, **rire** de bon cœur.

## La forme élémentaire de la fête des jeux

En plus des exigences générales propres à un module ludique et sportif pour des enfants de l'âge de J+S-Kids (cf. l'aide-mémoire « Des modules ludiques et sportifs variés », il faut que tu fasses attention aux points suivants :

### La fête des jeux en bref :

1. La fête des jeux comporte **trois phases** avec un fil conducteur qui est créé à partir de la mise en situation thématique.
2. Dans la phase principale les enfants peuvent essayer au moins **quatre postes** différents et au moins **quatre formes fondamentales du mouvement**.
3. Les enfants participent aux postes **en petits groupes**.

### Organisation en trois parties

La fête des jeux comprend trois parties, comme la plupart des autres modules ludiques et sportifs :

1. Dans la **mise en train**, on sort les enfants du quotidien du camp et on les prépare à la fête des jeux. En outre, on forme les groupes et on explique le déroulement de la phase principale. Peut-être y a-t-il dans la phase principale des postes non encadrés que tu dois expliquer à ce moment-là.
2. La **phase principale** est la plus importante tant au niveau du contenu que des ressources temporelles. C'est là que la diversité des sports de la fête des jeux est mise en avant. La phase principale est constituée de postes différents.

3. Le **retour au calme** doit être apaisant et calmer les enfants qui se sont dépensés. Après avoir participé à la phase principale en petits groupes, les enfants se retrouvent de nouveau réunis dans le grand groupe et terminent ensemble la fête des jeux.

Comme dans les autres formes de modules ludiques et sportifs, les trois phases de la fête des jeux doivent être reliées par un **fil conducteur**. Celui-ci est créé par la mise en situation thématique de la fête des jeux. Contrairement aux autres formes de modules ludiques et sportifs, on ne peut pas choisir une sorte de sport (par ex. un jeu de ballon dans les trois phases) comme fil conducteur, puisque la fête des jeux doit offrir des activités sportives variées.

### Des formes de mouvement variées

Au cours de la fête des jeux, les enfants doivent avoir la possibilité de travailler sur leurs capacités et leur dextérité motrices et expérimenter la diversité des formes fondamentales du mouvement. Donc en planifiant ta fête des jeux, veille à ce qu'au moins quatre formes fondamentales du mouvement soient présentes dans la phase principale.

Le croquis ci-dessous te montre les formes fondamentales du mouvement. Dans l'aide-mémoire « Des modules ludiques et sportifs variés » une présentation plus précise en est donnée.

### Les formes fondamentales du mouvement



- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| ■ Courir, sauter         | ■ Danser, rythmer     |
| ■ Se tenir en équilibre  | ■ Lancer, attraper    |
| ■ Rouler, tourner        | ■ Lutter, se bagarrer |
| ■ Grimper, prendre appui | ■ Glisser, déraper    |
| ■ Balancer, s'élaner     | ■ Autres formes       |

## La formation des groupes

Du fait que les activités de la phase principale se déroulent en petits groupes à divers postes, chaque enfant peut commencer à son propre niveau. En constituant les groupes, fais attention aux points suivants :

- Les groupes doivent comprendre **de trois à cinq enfants**.
- C'est judicieux d'avoir dans le même groupe des enfants **au niveau de développement similaire**. Ainsi, ils peuvent tester entre eux des formes fondamentales du mouvement de même niveau.
- Réfléchis s'il est nécessaire pour certains postes d'avoir un nombre pair d'enfants dans les groupes (par exemple pour les postes où les enfants doivent jouer en équipe).

## Nombre de postes et durée

Le **nombre de postes** dépend du nombre de groupes, de la durée de chaque poste et de la durée totale de la fête des jeux. Pour que les enfants puissent pleinement profiter du caractère festif du module et que les différentes formes fondamentales du mouvement puissent être proposées aux enfants, il faut prévoir au moins quatre postes différents.

La **durée des postes** dépend du contenu conceptuel et du nombre de postes. Mais une durée d'environ dix minutes a fait ses preuves. N'oublie pas d'inclure le temps de changement de poste.

La **durée totale de la fête des jeux** ne devrait pas dépasser une heure et demie, sinon cela devient monotone et les enfants commencent à s'ennuyer. Cependant, comme l'organisation d'une fête des jeux est complexe, celle-ci ne devrait pas durer moins d'une heure.

## Variations et éléments créatifs

En variant les formes de postes et en introduisant des éléments créatifs, tu peux rendre la fête des jeux variée et pleine d'imagination.

### Formes des postes

On peut distinguer différentes formes de postes :

- **Expérimenter individuellement**. Les enfants peuvent essayer une certaine forme fondamentale du mouvement tout seul. Par ex. jongler, le jeu « l'artiste du ballon » cf. « Le top 100 des jeux, volume 1 » P. 101.
- **Se mesurer à quelqu'un**. Les enfants ont la possibilité de se mesurer à d'autres enfants et, ce faisant, de découvrir leurs forces et leurs faiblesses. Par ex. viser une cible. cf. « Le top 100 des jeux, volume 1 » P. 77.
- **Atteindre un objectif ensemble**. Les enfants doivent exécuter une tâche sportive qu'ils ne peuvent accomplir qu'en groupe. Ex. construire une pyramide humaine. cf. « Le top 100 des jeux, volume 1 » P. 28.

Veille à ce que ces trois formes figurent dans ta fête des jeux.

En outre, on peut faire la différence entre **des postes encadrés et des postes non encadrés**. Dans les postes non encadrés les enfants font tout seuls les exercices ; dans les postes encadrés, ils les font sous la direction d'un moniteur ou d'une monitrice. Pour les postes non encadrés, il faut veiller à ce qu'ils soient simples et compréhensibles sans explications. Ces postes devraient être rapidement expliqués au cours de la mise en train. Les formes de jeu dans lesquels les enfants doivent se mesurer contiennent des germes de conflit et demandent une surveillance. De même les activités contenant un risque accru de blessure doivent être encadrées.

### Éléments de liaison

Un élément de liaison permet de garder un lien entre les postes de la phase principale. Logiquement, il est en lien avec la mise en situation thématique. Voici quelques exemples :

- Collecter des pièces de puzzle. A chaque poste le groupe gagne une pièce de puzzle, par exemple un morceau de la carte localisant un trésor. La carte sera reconstituée au moment du retour au calme.
- Le passeport de poste. Chaque enfant est en possession d'un passeport de poste et reçoit en récompense un tampon ou un autocollant à chaque poste. Seul un passeport de poste rempli peut servir de billet d'entrée dans le pays magique.
- Collecter des objets. Les groupes rassemblent des objets au cours de la fête des jeux, par exemple les ingrédients d'une boisson magique. A chaque poste, ils gagnent un ingrédient en jouant. La boisson magique sera confectionnée par tous après la fête des jeux.
- Déplacements spéciaux. Le déplacement entre les postes est conçu de manière spéciale. Par exemple, les yeux bandés, les enfants doivent avancer en suivant une corde, ou ils ne peuvent se rendre au prochain poste qu'en sautant d'une certaine manière ou encore, ils doivent suivre des traces sur le sol. La raison de ces moyens de déplacement particuliers découle de la mise en situation thématique.

Ce ne sont que quelques idées que tu peux développer comme tu veux. Fais appel à ton imagination !

## Fête des jeux ou tournoi de jeux ?

Comme elle est adaptée à la tranche d'âge de J+S-Kids, la fête des jeux est une alternative au tournoi de jeux. Contrairement au tournoi de jeux, ce n'est pas la compétition qui est au cœur de la fête des jeux mais le plaisir de bouger de diverses manières et d'essayer de nouvelles choses en jouant. Chaque poste peut être d'ailleurs conçu de telle manière que les enfants puissent se mesurer l'un à l'autre dans les petits groupes. Mais comme le besoin de compétition est moins grand chez les enfants de l'âge de J+S-Kids que chez les jeunes adolescents, cet aspect n'est pas primordial. Dans les camps J+S-Kids, il faut organiser des fêtes des jeux à la place des tournois de jeux.

## Autre matériel :

Voici d'autres informations et idées pour la création de jeux et d'activités sportives pour des enfants de l'âge de J+S-Kids.

- Brochure « J+S-Kids – Bases théoriques » et « J+S-Kids – Exemples pratiques »
- Classeur « Le top 100 des jeux, volume 1 » et « Le top 100 des jeux, volume 2 »
- CD « Musique et mouvement : Imitations de mouvement pour enfants » et « Musique et mouvement : Jeux de mouvement pour enfants »
- Aide-mémoire : « J+S-Kids : Des modules ludiques et sportifs variés » et « J+S-Kids : Randonnée avec des enfants »

Edition : Mars 2010  
Auteurs : David Kieffer, Susanne Weber, Ursina Anderegg  
Rédaction : Marco Gyger  
Traduction : Laurent Bernaud  
Editeur : Office fédéral du Sport OFSPO  
Internet : [www.jeunesseetsport.ch](http://www.jeunesseetsport.ch)