

TITRE DU GRAND JEU

DATE / HORAIRE

RÉFÉRENT

PUBLIC / ÂGE

EFFECTIF

DURÉE

LIEU PRINCIPAL

1 UNIVERS ET INTENTION

PITCH EN TROIS PHRASES

Situation de départ • mission des enfants • enjeu final

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET PLACE DES ENFANTS

Compétences, coopération, choix, expression, découverte...

2 RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU ET CONDITION DE FIN

RÈGLES ESSENTIELLES À ANNONCER

Règles de déplacement, points, entraide, interdits, signal d'arrêt...

ÉQUIPES / CONSTITUTION

DÉPART DES GROUPES

ROTATION / CIRCULATION

3 VICTOIRE ET DÉBRIEF

SYSTÈME DE SCORE / RÉUSSITE

RÉCOMPENSE OU CONCLUSION

QUESTION DE DÉBRIEF

Prévoir une conclusion qui valorise la participation, évite l'humiliation et donne une place aux enfants qui terminent plus tôt ou se retirent d'une épreuve.

GRAND JEU

INSTALLATION DÈS

BRIEFING ÉQUIPE À

4 CHRONOLOGIE

DURÉE	PHASE	CONSIGNE / RÉSULTAT	RESPONSABLE	TRANSITION

5 POSTES ET MISSIONS

POSTE / LIEU	MISSION / ÉPREUVE	ANIMATEUR	MATÉRIEL	SIGNAL / VIGILANCE

6 MATÉRIEL ET PRÉPARATION

À FABRIQUER / IMPRIMER

À EMPRUNTER / RÉSERVER

À INSTALLER

À TESTER

À PRÉVOIR POUR LE RANGEMENT

GRAND JEU

RÉFÉRENT SÉCURITÉ / COORDINATION

MOYEN DE
COMMUNICATION

7 ANALYSE DES POINTS DE VIGILANCE

SITUATION / ZONE	RISQUE CONCRET	PRÉVENTION	RÉACTION / ARRÊT	RESPONSABLE

8 PLANS B

MÉTÉO DÉFAVORABLE

ESPACE INDISPONIBLE

ANIMATEUR ABSENT

GROUPE PLUS NOMBREUX / PLUS JEUNE

JEU À INTERROMPRE

9 BRIEFING ET COMPTAGES

AVANT DE LANCER

- | | |
|--|---|
| ☐ Règles testées et reformulées | ☐ Comptage de départ prévu |
| ☐ Zones et limites connues | ☐ Point de regroupement identifié |
| ☐ Rôles et relais confirmés | ☐ Téléphones / trousse disponibles |
| ☐ Signal d'arrêt partagé | ☐ Solution de repli décidée |

10 BILAN À CHAUD

PARTICIPATION / AMBIANCE

OBJECTIFS OBSERVÉS

INCIDENT / PRESQUE-INCIDENT

À MODIFIER