**Jeu « My Road »**

Idées pour version géante

Parcours (//plateau de jeu)

-Grandes pastilles de couleur (80cm de diamètre) en plastique ou tissu reliées par des sangles +/- longues suivant l’espace dont on dispose.

* Principes/ but de jeu :
* Chaque équipe commence sur une pastille / (ou un cœur ? mais à quoi servent exactement les cœurs dans le jeu ?) de sa couleur de t-shirt.
* A chaque fois qu’une nouvelle carte est tirée, et que l’équipe a effectué le défi, un membre (ou tous) de l’équipe peut prendre un « badge » de la couleur correspondante dans la boite (ou le reçoit de l’adulte qui encadre l’activité) et le mettre sur son t-shirt (ou le coller sur la boite de sa couleur) de façon à savoir en permanence ce qu’il reste comme pastille à parcourir.
* BUT du jeu : effectuer les 7 (ou davantage) défis le plus rapidement possible.

Perso, étant donné que l’objectif de l’animateur est de recueillir la parole de l’enfant et en particulier de déceler les besoins, je mettrais l’accent sur ceux-ci en demandant au moins 3 défis besoins suivis de 3 défis idées en rapport avec ceux-ci. Je me contenterais d’un seul pour les émotions (mais je permettrais à chaque membre de l’équipe d’exprimer une émotion en rapport avec une situation donnée) et je garderais un défi question.

* Le parcours pourrait prendre différentes directions (une sorte d’étoile) de manière à pouvoir se rendre sur une pastille à l’autre sans nécessairement progresser d’un début à une fin. (je ne sais plus comment se présente exactement le plateau de jeu)

Il faudrait juste veiller à ce qu’il y ait dans le parcours au minimum 3 pastilles (équivalent des cases) Emotions, 2 questions, 3 idées, et 3 besoins (*perso je demanderais plus de 2 défis besoin car c’est ce qui dans l’état des lieux va servir le plus pour définir le programme, donc j’essaierais de récolter plus de besoins, c’est d’ailleurs ce qui pourrait servir de base aux idées et c’est aussi sans doute ce qu’il est le plus simple d’exprimer pour les enfants) Du coup, je rendrais obligatoire de passer sur une pastille « idée »après avoir réalisé un défi besoin et je demanderais une idée en lien avec un des besoins identifiés dans le défi précédent.*

*Pour une question de facilité et d’adaptabilité aux lieux investis, les sangles (de longueurs variables) reliant les sangles pourraient relier les pastilles avec un système de pressions Si l’endroit est vaste, on peut relier un plus grand nombre de pastilles et faire varier la distance entre les pastilles pour aérer le jeu.*

*Pour une question ludique, on peut aussi faire varier le mode de déplacement (à cloche pied, en sautant, en arrière, les yeux fermés, guidés par les autres membres de l’équipe, on pourrait aussi atteindre une pastille en lançant un ballon mousse (une sorte de joker) dessus si le score indiqué par le dé ne permet pas de finir la partie (atteindre une pastille de couleur de défi qui n’est pas encore atteinte) Ces modes de déplacement pourraient être symbolisés sur* ***un deuxième dé*** *(plutôt que deuxième dé avec les schèmes )*

-Pions : Les enfants sont les pions et se déplacent au gré des tirages des dés. Ils portent un t-shirt de la couleur de leur équipe, qui correspond à une des couleurs de pastille, qui correspond à une sorte de carte (besoins, émotions, idées, etc.)

-Lesdés : Pour une question de facilité et de simplifications, je ne jouerais qu’avec une seule sorte de dé, des dés de nombre pour les déplacements et je laisserais aux enfants le choix de la couleur à atteindre avec le nombre indiqué par le dé, le but étant de réussir tous les défis. Ou alors avec un deuxième dé symbolisant les modes de déplacement

- Equipes : par ex des équipes constituées de 3 ou 4 enfants d’âges différents, les petits pouvant lancer les dés, tirer piocher les cartes, les grands lire des questions et écrire les réponses (ou faire des photos des réponses quand elles sont imagées) au sein d’une même équipe *(l’idée est d’utiliser les compétences de chacun et de les rendre actifs durant toute la partie)*

- Les boîtes : Une boite de chaque couleur contenant les questions et le matériel pour y répondre. (Sous forme de dessin, photo, enregistrement des voix, objets, smiley géants) *Les boites pourraient se trouver aux 4 coins de l’espace de jeu (visuellement accessibles)*

-Leur contenu :

Boite besoins :

* des objets symbolisant **les besoins** : oreiller (repos), boite à musique douce (calme), nounours (câlin), bouteille d’eau (soif), fruits, pain en plastique (faim), un savon (hygiène), un pull (chaleur), un ventilateur (air), une ampoule ( lumière), un casque ( silence) , un dessin de groupe d’enfant ( être entouré) ou encore une enfant seul ( besoin de solitude) …
* Et des images symbolisant les différents **moments de la journée** (accueil du matin/midi/soir) et/ou **lieux d’accueil**.

*Le choix des objets associés aux images, rassemblés* ***sous forme de photo*** *prise par l’animateur du jeu, peut constituer une trace de la réponse des enfants. C’est d’ailleurs ce qui va permettre au coordinateur de faire ensuite la synthèse des besoins détectés lors de l’état des lieux.*

Boite questions : des fiches sur lesquelles écrire

Boite idées : des images des lieux d’accueil, de l’accueillant.e, des moments d’accueil, du matériel qu’on peut trouver dans les accueils

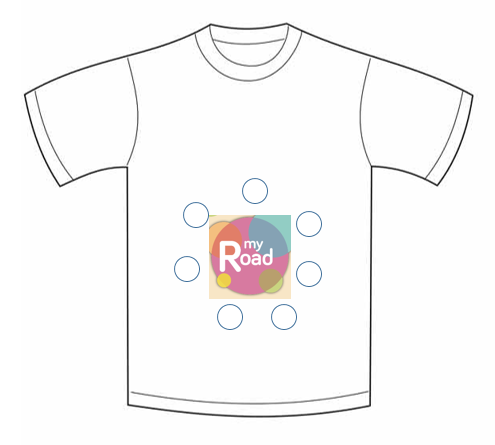
Exemples de questions idées :

* *Dis-moi ce que tu pourrais faire pour aider un plus petit que toi à l’accueil ?*
* *Dis-moi ce que tu aimerais demander à un plus grand quand tu es à l’accueil ?*
* *Dis-moi quelle surprise tu aimerais avoir quand tu arrives à l’accueil ?*
* *Dis-moi quelle nouvelle activité tu aimerais pratiquer à l’accueil ?*
* *Dis-moi ce qui rendrait ton accueil plus confortable ?*
* *Dis-moi ce qui rendrait l’accueil plus joyeux ? Plus gai ? Plus joli ?*

Boite émotions : des questions et une roue des émotions pour y répondre ou des smileys géants qui symbolisent ces émotions

Boite surprise : une grosse boîte surprise de toutes les couleurs (boite commune) placée au milieu de l’aire de jeu. En début de partie, elle peut ne contenir que les t-shirts, les dés et les badges (le matériel de jeu) et être remplie après le début de la partie avec les récompenses

***Les cartes défi****: On pourrait remplacer la carte défi de chaque équipe par un des t-shirts de l’équipe sur lequel on place les 7 badges obtenus au fur et à mesure de la partie.*

Exemple :