

Voilà bloc (adapté aux camps de sport si le temps de mouvement peut être respecté)		Jeu de terrain		
Direction	XX	Date		Lieu
Horaire	19h30 – 21h00	Méthode	Jeu de terrain avec évaluation/réflexion	
Concept de base / objectifs				
<p>Ce jeu aborde de manière ludique les thèmes de l'opposition « bon-mauvais », l'évaluation (in)juste des performances (voir description du jeu) et, de manière générale, le thème des émojis et de l'expression des sentiments en s'appuyant sur l'utilisation du smartphone (réalité concrète des enfants et des jeunes. Mélange de quotidien et de jeu comme possibilité pour aborder le thème de manière préventive). Les performances étant évaluées par un générateur aléatoire, cela permet de montrer que a.) ce qui te plaît ne me plaît pas automatiquement (et cela n'a rien à voir avec toi) et que b.) parfois par hasard ou par mauvaise humeur, tu reçois des évaluations qui auraient pu être différentes à un autre moment de la journée. Pour le travail de sensibilisation et de prévention, il est important que le jeu ne soit pas appréhendé comme une fin en soi, mais que les thèmes abordés soient aussi approfondis. Cela peut se faire pendant le jeu (par exemple par des questions de réflexion ou des discussions dans les zones de réflexion) ou après le jeu dans le cadre d'un atelier qui aborde les contenus du jeu et les comportements.</p>				
Brève description / remarques				
XX				
Equipement				
Aucun				
Temps	Déroulement			Commentaire
10'	<p>Introduction Jeu d'introduction : les participant·es cherchent chacun·e un émoji (imprimé) sur un terrain défini. Les personnes qui ont trouvé le même émoji forment ensuite un groupe.</p>			
40'	<p>Partie principale Le pouce levé est un symbole universel d'approbation. Dans ce jeu, il s'agit de recueillir autant d'« ondes positives » que possible (ici, des émojis « pouce levé »). Les émojis sont répartis dans l'aire de jeu sous forme de morceaux de papier. La collecte peut se faire en solitaire ou en tant que groupe. Mais attention : c'est utopique de croire que la vie n'est faite que d'ondes positives. Dans ce jeu il y a aussi des antagonistes, qui émettent des ondes négatives (pouce baissé).</p> <p>Pour ce jeu, les antagonistes (joués par les responsables, nombre en fonction du nombre de participant·es) sont des chasseuses et des chasseurs.</p> <p>Lorsqu'une personne à la recherche d'« ondes positives » (=quelqu'un qui cherche des morceaux de papier avec pouce levé sur le terrain de jeu) rencontre une personne qui émet des « ondes négatives » (chasseuse ou chasseur), une bataille de feuille-caillou-ciseaux s'engage. Lorsque la personne aux « ondes positives » gagne, rien ne lui arrive (pour ajouter un peu de défi et d'activité sportive, on peut définir que malgré une victoire à feuille-caillou-ciseaux, la personne doit donner les papiers « pouce levé » qu'elle a éventuellement trouvés). Si la personne aux « ondes positives » perd à feuille-caillou-ciseaux contre la personne aux « ondes négatives », elle doit lui donner les éventuels « pouces levés » trouvés et reçoit en contrepartie un morceau de papier avec un « pouce baissé » (ondes négatives). Elle doit dès lors porter sur elle cette onde négative. Lorsqu'une personne se retrouve avec trois « ondes négatives », elle doit se rendre dans la « zone de réflexion » et elle est exclue du jeu pendant 2-5 minutes. Dans la « zone de réflexion », les joueuses et les joueurs peuvent compenser leurs « ondes négatives » à travers des représentations/activités. Cette zone est gérée par une personne (=juge). En cas de jeu de grande ampleur, il peut y avoir plusieurs zones de ce type ou alors plusieurs juges dans une zone.</p> <p>La ou le juge indique aux personnes arrivées dans la zone de réflexion ce qu'elles doivent faire (des pompes, le jumping jack, raconter une blague, faire des nœuds, etc. Le défi peut être attribué aléatoirement) puis elle ou il évalue la performance. Ce que les joueuses et joueurs ignorent, c'est que la ou le juge a installé sur son téléphone un générateur aléatoire qui indique si l'activité/la performance était bonne ou mauvaise. Si la performance est évaluée positivement, la personne reçoit un émoji à la connotation positive (qu'elle peut choisir. Tout est possible sauf le pouce levé) ; si l'évaluation est négative, elle reçoit un émoji négatif (tout sauf pouce baissé, qui indique déjà qu'il faut se rendre dans la zone de réflexion). Le nouvel émoji devra être porté jusqu'à la fin du jeu. À</p>			

	<p>la fin du jeu, ces émojis attribuent des points en plus ou en moins pour l'évaluation finale. L'objectif du jeu est de recueillir le plus possible de pouces levés et de les rapporter au camp. La personne qui a le plus de pouces levés à la fin a gagné. Un « pouce levé » vaut 2 points. Les émojis positifs récoltés dans la zone de réflexion comptent aussi pour le calcul des points (1 point par émoji).</p> <p>Pendant le jeu, d'autres éléments et/ou personnes peuvent s'ajouter pour influencer le jeu. Voici quelques exemples :</p> <p>-L'homme-batterie : pendant le jeu, lorsqu'une personne est touchée par l'homme-batterie, elle dispose d'une batterie supplémentaire et doit commencer par aller la recharger. Cela implique 5 minutes de pause dans le jeu pour cette joueuse ou ce joueur.</p> <p>-Virus : certains émojis « pouce levé » sont infectés par un virus. Lorsqu'une personne porte un de ces émojis infecté et qu'elle rencontre une chasseuse ou un chasseur (ondes négatives), le jeu feuille-caillou-ciseaux est perdu d'avance.</p> <p>-Appel de maman : lorsqu'une personne est touchée par une balle, elle doit s'occuper avec la balle pendant 2 minutes (la faire rebondir, viser quelque chose, l'apporter quelque part)</p>		
15'	<p>Fin : Le jeu se termine avec le comptage des ondes par personne. Une discussion a ensuite lieu pour que les participant es s'expriment sur leur ressenti et sur les parallèles avec la vie réelle.</p>		
Matériel/littérature		Qui s'en charge	Coûts
Morceaux de papier ondes positives Morceaux de papier ondes négatives Ruban de signalisation Balle Divers objets, en fonction de ce qui est prévu dans la zone...			00.00 Fr.
		Total	00.00 Fr.
Fiches			
Tenue et matériel des participant es			
Points de feedback			
Concept de sécurité			
Non nécessaire			
Alternative en cas de mauvais temps			
Non nécessaire			
Annexes			