

Création jeux de société

Assistant de création de projets d'animation
OSAADRAFRA par S. Picard

6-8 ans

35 enfants

5 séance(s)

Finalité du projet

Créer et présenter notre mini salon du jeu de société

Objectifs éducatifs généraux

- Développer chez l'enfant sa capacité à coopérer, à écouter les autres et à construire un jeu collectif en respectant des règles communes.
- Favoriser l'expression de sa créativité en l'amenant à imaginer, inventer et personnaliser un jeu de société adapté à son âge.

Progression pédagogique

- 1 Bienvenue au labo des jeux
- 2 Défis et règles en équipe
- 3 Créer le plateau magique
- 4 Tester en grand jeu
- 5 Le mini salon des joueurs

Projet créé avec OSAADRAFRA par S. Picard • media-tion.fr • CC BY-NC 4.0

Bienvenue au labo des jeux

O Objectif

CHOIX RETENU

- Stimuler l'imagination en inventant ensemble un jeu de société simple, amusant et personnalisé.
- Apprendre à écouter les autres et à construire des premières règles communes dans un petit groupe.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Histoire : « Le royaume où les jeux avaient disparu »

Il était une fois, dans un petit royaume appelé Ludésia, un endroit où tout le monde adorait jouer.

Chaque mercredi, les habitants se retrouvaient pour jouer aux cartes, lancer des dés, avancer leurs pions et surtout... rigoler ensemble.

Mais un matin, catastrophe ! ☹️

Tous les jeux de société du royaume avaient disparu.

Le roi demanda à son grand magicien :

— « Mais où sont passés nos jeux ?! »

Le magicien répondit :

— « Les jeux n'ont pas vraiment disparu... Ils ont simplement oublié comment être des jeux ! »

Les enfants du royaume étaient perplexes.

— « Comment ça ? »

— « Un jeu a besoin de joueurs, de matériel, d'un objectif et surtout de règles. Mais personne ne sait encore comment les inventer... »

Le roi se tourna alors vers les enfants :

— « J'ai besoin de vous ! Accepteriez-vous de devenir les créateurs officiels des jeux de Ludésia ? »

Mais le magicien ajouta :

— « Attention ! Il y a une règle très importante : vous devrez coopérer. Vous devrez écouter les idées des autres, vous mettre d'accord et construire votre jeu ensemble. »

Les enfants acceptèrent la mission. ☺️☺️

Avant de commencer, le magicien leur donna une première énigme :

« Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est vraiment un jeu ? »

C'est alors que les enfants commencèrent leur enquête...

A Aménagement

Prévoir deux espaces bien identifiés et sécurisés : un espace extérieur pour les jeux de relais coopératifs et les essais en mini-parcours, et un espace intérieur pour l'invention, le dessin et les tests sur table. Installer à l'intérieur 5 petits îlots de travail d'environ 7 enfants pour limiter l'attente avec 35 enfants. Prévoir au centre de chaque table une zone claire pour déposer dé, pions, cartes et feuille de jeu. À l'extérieur, délimiter un parcours simple, plat et dégagé, avec un point de départ et un point d'arrivée visibles. Garder des circulations libres entre les groupes pour éviter les bousculades. Prévoir une zone de regroupement pour les consignes et le bilan. Adapter l'espace à la météo : solution de repli intérieur si besoin pour les temps de jeu extérieur.

A Accueil

Rassembler les 35 enfants en cercle et présenter la mission comme une aventure de créateurs de jeux. Expliquer simplement que le groupe va alterner entre intérieur et extérieur, avec des changements de dynamique toutes les 30 minutes. Répartir les enfants en 5 équipes stables de 7 pour faciliter la coopération et la circulation. Donner les premières consignes : écouter les idées, respecter les règles de sécurité, rester avec son équipe, tester sans se précipiter. Présenter le matériel de départ et annoncer que chaque équipe devra inventer, tester puis faire essayer son idée aux autres.

1. Commencer dehors avec un jeu de relais coopératif : par équipes, les enfants doivent transporter des cartes-éléments du jeu (but, règle, matériel, pion, obstacle) jusqu'à une zone centrale. À chaque aller-retour, ils choisissent ensemble l'élément qu'ils veulent conserver pour leur futur jeu.
2. Revenir à l'intérieur pour un temps d'invention en petits îlots : chaque groupe reçoit un dé, quelques pions et une feuille. Ils doivent imaginer une règle de déplacement simple à partir d'un lancer de dé ou d'un tirage de carte, puis la tester immédiatement sur une piste tracée au sol.
3. L'animateur fait tourner les groupes toutes les 30 minutes entre deux espaces : pendant qu'un groupe joue et teste, un autre groupe prépare le nom du jeu et dessine un symbole, puis on échange pour maintenir une dynamique différente et éviter l'attente.
4. Proposer ensuite un défi créatif en grand groupe : l'animateur annonce une contrainte amusante différente à chaque table (avancer d'une case, reculer, changer de place, aider un camarade). Les enfants ajustent leurs règles pour que tout le monde puisse jouer sans blocage.
5. Finir par une petite présentation extérieure type mini-parcours : chaque groupe installe sa règle sur une zone de la cour et fait essayer son prototype aux autres par rotations rapides. Les enfants votent avec des jetons sur le jeu le plus drôle et le plus clair.

Bienvenue au labo des jeux

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Alterner des temps courts et dynamiques dehors avec des temps plus calmes et réfléchis dedans. Organiser des séquences d'environ 30 minutes avant de changer d'activité ou d'espace pour maintenir l'attention. Prévoir une alternance régulière : action en relais, puis recherche en groupe, puis test, puis présentation rapide. Varier les postures : courir, observer, discuter, dessiner, expérimenter, expliquer. Faire des transitions très brèves et ritualisées pour éviter les temps morts et garder un rythme ludique. Prévoir des pauses d'hydratation si la météo l'exige, surtout après les phases extérieures.

A Animation

L'animateur accompagne les équipes en donnant des consignes simples et concrètes, adaptées à 6-8 ans. Il reformule si nécessaire, montre les étapes, puis laisse les enfants chercher et proposer. Il encourage la coopération en valorisant les idées de chacun et en aidant le groupe à faire des choix communs. Il relance avec des questions courtes : 'comment on gagne ?', 'que faut-il pour jouer ?', 'est-ce que tout le monde peut participer ?'. Il régule les échanges pour que chacun puisse parler et pour éviter qu'un enfant impose seul ses idées. Il stimule l'aspect très ludique en proposant de petites contraintes amusantes et en variant les modes de jeu. Pendant les tests, il observe, ajuste les règles si un blocage apparaît et sécurise les déplacements, surtout lors des passages entre intérieur et extérieur.

F Fin

CHOIX RETENU

Petit bilan ludique en cercle : chacun dit son moment préféré du test, puis l'animateur annonce que les règles et symboles choisis serviront à construire le mini salon du jeu de société.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif et rapide par équipe. Chaque groupe range son matériel dans les bacs prévus, rassemble ses feuilles, ses pions et ses cartes, puis remet en place l'espace utilisé. À l'extérieur, vérifier que le parcours est entièrement dégagé et que rien ne traîne au sol. À l'intérieur, remettre les tables en ordre et regrouper le matériel par catégorie. L'animateur contrôle que rien ne manque, récupère les jetons de vote et s'assure que les zones sont propres et sécurisées pour la suite de la série.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à coopérer pour inventer une règle commune et à proposer au moins une idée personnelle dans leur groupe. Observer si le jeu créé est simple, compréhensible et jouable par d'autres enfants de 6-8 ans. Évaluer si l'alternance intérieur/extérieur a aidé à maintenir l'attention et si le changement de dynamique toutes les 30 minutes a bien fonctionné. Noter le niveau de participation, l'écoute, la gestion des tours de parole et l'envie de tester. Repérer si la sensibilisation a bien lancé l'imaginaire et si le thème du 'labo des jeux' a été compris. Observer aussi la posture de l'animateur : consignes claires, relances efficaces, régulation suffisante, valorisation de tous. Identifier les réussites, les éventuels blocages de compréhension, les ajustements à prévoir pour la séance suivante et les besoins de simplification ou d'enrichissement des règles.

Bienvenue au labo des jeux

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
5 feuilles de consignes ou supports de groupe	☐	☐
Feuilles blanches ou grands formats pour inventer les règles et dessiner le symbole du jeu	☐	☐
Crayons, feutres, gommes	☐	☐
5 dés minimum, idéalement 1 par groupe	☐	☐
Pions variés en quantité suffisante pour les groupes	☐	☐
Cartes-éléments du jeu : but, règle, matériel, pion, obstacle	☐	☐
Jetons de vote pour le choix du jeu le plus drôle et le plus clair	☐	☐
Ruban adhésif ou plots pour délimiter les zones et le mini-parcours	☐	☐
Chaises et tables pour les 5 îlots intérieurs	☐	☐
Matériel de chronométrage pour gérer les rotations de 30 minutes	☐	☐
Si besoin : gourdes ou point d'eau accessible	☐	☐

Cartes-éléments du jeu

Cartes à piocher

Utilisation

Support du relais coopératif : les enfants transportent les cartes jusqu'à la zone centrale, puis choisissent ensemble les éléments qu'ils gardent pour inventer leur jeu.

Contenu

Découper ou imprimer une seule planche contenant les 12 cartes suivantes. Chaque carte doit être lisible seule.

1. CARTE BUT

Texte : « Gagner la partie en atteignant le coffre final avant la fin du parcours. »

Petit symbole à dessiner : une étoile et un coffre.

2. CARTE BUT

Texte : « Réussir une mission ensemble pour aider un personnage imaginaire. »

Petit symbole à dessiner : deux mains qui se serrent.

3. CARTE RÈGLE

Texte : « À ton tour, tu lances le dé et tu avances du nombre de cases indiqué. »

Petit symbole à dessiner : un dé avec des flèches.

4. CARTE RÈGLE

Texte : « Si tu tombes sur une case spéciale, tu dois faire l'action écrite dessus. »

Petit symbole à dessiner : une case avec un point d'interrogation.

5. CARTE MATÉRIEL

Texte : « 1 dé »

Petit symbole à dessiner : un grand dé.

6. CARTE MATÉRIEL

Texte : « 1 pion par joueur »

Petit symbole à dessiner : trois petits pions de couleurs différentes.

7. CARTE MATÉRIEL

Texte : « 1 piste ou un chemin dessiné au sol »

Petit symbole à dessiner : un trajet avec des cases.

8. CARTE MATÉRIEL

Texte : « 3 cartes actions »

Petit symbole à dessiner : trois cartes posées en éventail.

9. CARTE OBSTACLE

Texte : « Case patinoire : tu glisses de 1 case en arrière. »

Petit symbole à dessiner : une flèche vers l'arrière.

10. CARTE OBSTACLE

Texte : « Case pont : il faut attendre son tour avant d'avancer. »

Petit symbole à dessiner : un petit pont.

11. CARTE BONUS

Texte : « Case sourire : tu avances de 1 case en plus. »

Petit symbole à dessiner : un smiley.

12. CARTE BONUS

Texte : « Case coup de pouce : aide un camarade à lancer le dé. »

Petit symbole à dessiner : deux enfants côte à côte.

Conseil d'animation : mélanger les cartes, en garder 1 ou 2 de chaque catégorie, puis demander aux enfants de justifier leurs choix en groupe.

Feuille de prototype

Fiche de création

Utilisation

Chaque groupe complète cette fiche pour construire son jeu : but, matériel, règle de déplacement, cases spéciales et nom du jeu.

Contenu

FICHE PROTOTYPE – NOTRE MINI JEU DE SOCIÉTÉ

Nom du jeu : _____

Symbole du jeu : _____

Notre but :

Notre matériel :

- Dé : oui / non

- Pions : _____

- Piste / cases : _____

- Cartes spéciales : _____

- Autre matériel : _____

Notre règle principale :

Quand c'est mon tour, je dois :

Ce qu'il faut faire pour avancer :

Cases ou cartes spéciales :

- Case / carte 1 : _____

Action : _____

- Case / carte 2 : _____

Action : _____

- Case / carte 3 : _____

Action : _____

La fin de la partie :

Notre jeu est plutôt :

[] drôle [] rapide [] coopératif [] facile à expliquer [] plein de surprises

Test du groupe :

Ce qui marche bien : _____

Ce qu'on veut changer : _____

Ce que chacun a apporté :

Prénom 1 : _____ Idée : _____

Prénom 2 : _____ Idée : _____

Prénom 3 : _____ Idée : _____

Prénom 4 : _____ Idée : _____

Zone dessin :

Dessinez ici le plateau, le symbole ou un personnage du jeu.

[Grand cadre vide à prévoir en bas de page]

Piste de test

Support de jeu

Utilisation

Support simple pour tester rapidement les règles inventées avec un dé et des pions, en intérieur sur table ou au sol.

Contenu

PISTE DE TEST – 20 CASES

Consigne : placer un pion par joueur sur la case départ. À son tour, l'enfant lance le dé et avance. L'animateur peut ajouter les cartes spéciales choisies par le groupe.

Départ

[1] [2] [3] [4] [5]

[6] [7] [8] [9] [10]

[11] [12] [13] [14] [15]

[16] [17] [18] [19] [20] Arrivée

Cases spéciales à inscrire au choix du groupe :

- Case _____ :
- Case _____ :
- Case _____ :
- Case _____ :

Rappels de test pour l'animateur :

- Le jeu doit pouvoir commencer en moins d'1 minute.
- Chaque joueur doit pouvoir faire un tour rapidement.
- Si le jeu bloque, simplifier la règle.
- Si le jeu va trop vite, ajouter une case spéciale ou une contrainte.

Petites zones à compléter pendant le test :

Notre règle marche ? OUI / NON

Qu'est-ce qu'on change ? _____

Qui a gagné ou réussi ? _____

Version mini pour les plus jeunes :

L'enfant avance seulement avec un lancer de dé, sans autre règle, puis on ajoute les cartes spéciales une par une.

Cartes contraintes amusantes

Cartes défi

Utilisation

L'animateur pioche ou annonce une contrainte pendant le défi créatif pour faire évoluer les règles et relancer la partie.

Contenu

Imprimer une planche de 10 cartes. Chaque carte est une contrainte amusante à ajouter au jeu en cours.

1. CARTE CONTRAINTE – UN PAS DE PLUS

Texte : « À chaque tour, tu dois avancer d'une case supplémentaire en bonus. »

Effet : accélérer un peu le jeu.

2. CARTE CONTRAINTE – MARCHE ARRIÈRE

Texte : « Une fois par partie, tu peux faire reculer un joueur de 1 case, mais seulement si tout le groupe est d'accord. »

Effet : introduire un choix collectif.

3. CARTE CONTRAINTE – PLACE ÉCHANGE

Texte : « Quand tu arrives sur cette case, tu échanges ta place avec un autre joueur. »

Effet : créer une surprise.

4. CARTE CONTRAINTE – AIDE OBLIGATOIRE

Texte : « Pour lancer le dé, tu dois demander de l'aide à un camarade. »

Effet : encourager la coopération.

5. CARTE CONTRAINTE – TOUR SILENCIEUX

Texte : « Pendant un tour, on joue sans parler : seulement avec les gestes. »

Effet : changer la dynamique.

6. CARTE CONTRAINTE – CHANGEMENT DE MAIN

Texte : « Pour déplacer ton pion, tu dois utiliser l'autre main. »

Effet : rendre la règle amusante.

7. CARTE CONTRAINTE – CASE BONUS

Texte : « Si tu expliques bien la règle à un camarade, tu gagnes 1 case. »

Effet : valoriser l'explication.

8. CARTE CONTRAINTE – STOP CHRONO

Texte : « Le groupe doit réussir le tour complet avant que l'animateur compte jusqu'à 10. »

Effet : créer une petite tension ludique.

9. CARTE CONTRAINTE – CHOIX DU GROUPE

Texte : « Avant de lancer le dé, le groupe choisit ensemble : avancer, rester ou reculer. »

Effet : faire discuter les enfants.

10. CARTE CONTRAINTE – CASE DÉFI

Texte : « Si tu tombes sur cette case, tu fais un mini défi : sauter sur place 3 fois ou faire une grimace rigolote. »

Effet : ajouter du fun sans compliquer.

Règle d'utilisation : l'animateur peut piocher une carte toutes les 5 à 10 minutes ou quand le jeu devient trop facile. Il choisit une contrainte

simple, puis demande au groupe de l'intégrer à son prototype.

Jetons de vote

Jetons de choix

Utilisation

À découper en jetons simples pour le vote final : chaque enfant donne un jeton au jeu qu'il trouve le plus drôle et le plus clair.

Contenu

JETONS DE VOTE – MINI SALON DU JEU

Prévoir 35 jetons à découper. Chaque jeton peut être rond ou en forme d'étoile. Tous les jetons sont identiques pour éviter de favoriser un jeu.

Texte à mettre sur chaque jeton :

« Mon vote »

Variante visuelle simple pour impression :

- un petit cercle avec une étoile au centre ;
- ou un petit cercle avec un sourire ;
- ou un petit cercle avec le mot : VOTE.

Utilisation :

- chaque enfant reçoit 1 jeton ;
- il le pose devant le jeu qu'il préfère ;
- l'animateur compte les jetons à la fin ;
- on peut distinguer 2 critères de vote si besoin :
 1. Le jeu le plus drôle
 2. Le jeu le plus clair

Astuce : si vous voulez faire 2 votes, imprimer 2 séries de jetons avec deux couleurs différentes, par exemple :

- série 1 : « drôle »
- série 2 : « clair »

Mais pour une première séance, une seule série de jetons suffit.

Défis et règles en équipe

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer sa créativité en inventant des défis ludiques et variés pour enrichir un futur jeu de société.
- Apprendre à respecter et ajuster des règles collectives en tenant compte des propositions de l'équipe.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Histoire : « Le royaume où les jeux avaient disparu »

Il était une fois, dans un petit royaume appelé Ludésia, un endroit où tout le monde adorait jouer.

Chaque mercredi, les habitants se retrouvaient pour jouer aux cartes, lancer des dés, avancer leurs pions et surtout... rigoler ensemble.

Mais un matin, catastrophe ! ☹️

Tous les jeux de société du royaume avaient disparu.

Le roi demanda à son grand magicien :

— « Mais où sont passés nos jeux ?! »

Le magicien répondit :

— « Les jeux n'ont pas vraiment disparu... Ils ont simplement oublié comment être des jeux ! »

Les enfants du royaume étaient perplexes.

— « Comment ça ? »

— « Un jeu a besoin de joueurs, de matériel, d'un objectif et surtout de règles. Mais personne ne sait encore comment les inventer... »

Le roi se tourna alors vers les enfants :

— « J'ai besoin de vous ! Accepteriez-vous de devenir les créateurs officiels des jeux de Ludésia ? »

Mais le magicien ajouta :

— « Attention ! Il y a une règle très importante : vous devrez coopérer. Vous devrez écouter les idées des autres, vous mettre d'accord et construire votre jeu ensemble. »

Les enfants acceptèrent la mission. ☺️☺️☺️

Avant de commencer, le magicien leur donna une première énigme :

« Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est vraiment un jeu ? »

C'est alors que les enfants commencèrent leur enquête...

A Aménagement

Prévoir un espace intérieur calme avec 5 îlots de travail pour les 5 équipes de 7 enfants, avec tables regroupées pour dessiner, écrire et échanger les règles. Installer un espace extérieur dégagé et sécurisé pour les tests de jeux et les défis moteurs, avec des repères au sol si nécessaire (plots, cerceaux, ruban) pour matérialiser des zones simples de jeu. Organiser une circulation claire entre intérieur et extérieur afin de permettre les alternances toutes les 30 minutes sans perte de temps ni bousculade. Prévoir une zone de regroupement visible pour les consignes, les retours rapides et le bilan. Sécuriser les déplacements, vérifier l'absence d'obstacles au sol, adapter l'espace à la météo et prévoir une solution de repli intérieur pour les temps initialement prévus dehors. Garder à disposition un point d'eau ou une pause hydratation si la séance est dynamique.

A Accueil

Rassembler les enfants en cercle, rappeler rapidement la mission du jour et faire le lien avec la séance précédente : inventer des défis et des règles utiles pour le futur mini salon du jeu de société. Répartir les 35 enfants en 5 équipes stables de 7 pour faciliter la coopération. Expliquer le fonctionnement de la séance : un temps à l'intérieur, un temps à l'extérieur, puis on change de dynamique toutes les 30 minutes. Donner des consignes simples et concrètes : écouter les idées, parler à tour de rôle, garder des règles courtes et compréhensibles, respecter les déplacements. Présenter le matériel de départ et annoncer qu'à chaque changement, un enfant de chaque groupe pourra avoir un petit rôle (lecteur, lanceur, gardien du temps, testeur).

1. Démarrer à l'intérieur en petits îlots avec une mission de créateurs : chaque équipe reçoit une feuille-prototype et doit inventer un jeu de parcours très simple avec but, matériel et une règle de tour. Les enfants dessinent ou écrivent seulement quelques mots pour aller vite et rester dans l'action.
2. Basculer dehors pour une phase d'expérimentation : les groupes utilisent des plots, des cerceaux ou des repères déjà disponibles pour transformer leur idée en petit terrain de jeu. Ils testent leur règle en avançant, en lançant, en aidant un camarade ou en passant une consigne à voix basse.
3. Revenir à l'intérieur après environ 30 minutes pour une dynamique différente : chaque groupe échange son prototype avec un autre groupe et doit le comprendre sans explication longue. Les enfants cherchent alors à corriger ce qui manque ou ce qui n'est pas clair pour les joueurs.
4. Retour dehors pour une version améliorée en grand groupe : les équipes refont leur jeu avec les changements trouvés, puis un petit passage de joueurs extérieurs vient tester. L'animateur veille à ce que chaque enfant ait un rôle simple : lanceur, lecteur de règle, pion, observateur ou gardien du temps.
5. Conclure à l'intérieur par un court temps de mise en commun : chaque groupe annonce sa meilleure règle et ce qu'il a appris pour rendre un jeu jouable. Les enfants repartent avec une base de règles communes qui servira à la création du plateau à la séance suivante.

Défis et règles en équipe

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir une alternance régulière entre temps calmes de réflexion à l'intérieur et temps plus dynamiques dehors pour garder l'attention des 6-8 ans. Organiser des séquences d'environ 30 minutes avant de changer d'espace ou de type d'activité. Varier les dynamiques : inventer, tester, observer, corriger, rejouer. Limiter les explications longues et privilégier des consignes courtes, des essais rapides et des retours immédiats. Installer des transitions ritualisées pour éviter les temps morts. Prévoir des moments plus posés au retour à l'intérieur pour reformuler et écrire, puis relancer avec un jeu ou un test extérieur pour maintenir le côté très ludique.

A Animation

L'animateur accompagne les groupes avec une posture de guide et de régulateur : il donne des consignes simples, reformule si besoin, aide à clarifier les règles et encourage les enfants à proposer. Il valorise chaque idée, même simple, et aide le groupe à choisir collectivement une proposition faisable. Pendant les tests, il observe, questionne et relance : 'est-ce que tout le monde comprend ?', 'est-ce que la règle est trop longue ?', 'qu'est-ce qu'on peut simplifier ?'. Il veille à l'équilibre des prises de parole pour que chacun participe, sans laisser un enfant décider seul. Il soutient la coopération, sécurise les déplacements et garde une vigilance particulière lors des passages intérieur/extérieur. Pour renforcer le côté ludique, il peut ajouter de petites contraintes amusantes ou un défi express quand l'énergie baisse, tout en gardant une règle claire et jouable.

F Fin

CHOIX RETENU

Rituel de mission : chaque groupe dit une chose réussie et range sa fiche-prototype dans la boîte du projet, en gardant les règles qui serviront au futur mini salon du jeu de société.

R Rangement

Demander un rangement par équipe avec des responsabilités simples : rassembler les feuilles, remettre les dés et les pions dans les boîtes, regrouper les feutres et crayons, puis déposer les prototypes dans l'espace prévu pour la suite du projet. À l'extérieur, faire vérifier que les plots, cerceaux ou repères sont ramassés et que le sol est dégagé. À l'intérieur, remettre les tables et chaises en place, vérifier qu'aucun matériel ne manque et que les espaces sont propres. L'animateur contrôle rapidement l'état du matériel, récupère les productions utiles et s'assure que rien ne gêne la circulation pour la séance suivante.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à inventer des défis ludiques et des règles collectives courtes, compréhensibles et réutilisables pour le futur jeu. Observer la qualité de la coopération : écoute, respect des idées des autres, répartition de la parole et participation de chacun. Évaluer si l'alternance intérieur/extérieur et le changement de dynamique toutes les 30 minutes ont aidé à maintenir l'attention et l'envie de jouer. Repérer si les consignes ont été bien comprises et si les tests ont permis d'améliorer les règles. Analyser la posture de l'animateur : clarté des consignes, qualité des relances, gestion du groupe, capacité à encourager sans faire à la place des enfants. Noter les réussites, les blocages éventuels, les ajustements nécessaires pour la séance suivante et les idées à conserver pour enrichir le mini salon du jeu de société.

Défis et règles en équipe

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
5 feuilles-prototype ou supports de groupe	☐	☐
Feuilles blanches supplémentaires pour essais, idées et corrections	☐	☐
Crayons à papier, gommes	☐	☐
Feutres de couleur	☐	☐
5 dés minimum, idéalement 1 par équipe	☐	☐
Pions variés en quantité suffisante pour les équipes	☐	☐
Cartes ou petits supports pour noter but, règle, matériel et défi	☐	☐
Plots, cerceaux ou repères au sol pour les jeux et parcours extérieurs	☐	☐
Ruban adhésif si besoin pour fixer ou délimiter des zones	☐	☐
Tables et chaises pour les îlots intérieurs	☐	☐
Chronomètre ou minuteur pour gérer les rotations de 30 minutes	☐	☐
Boîte ou pochette pour conserver les prototypes et fiches	☐	☐
Jetons de vote ou petits papiers si un choix final est prévu	☐	☐
Gourdes ou accès à l'eau	☐	☐

Fiche-prototype de l'équipe - Mini jeu de parcours

Support d'équipe à compléter

Utilisation

À remplir rapidement par chaque groupe pendant la phase de création intérieure, puis à relire avant le test extérieur.

Contenu

FICHE-PROTOTYPE - MINI JEU DE PARCOURS

Nom de l'équipe :

Nom du jeu :

1) Notre idée en une phrase :

.....

2) Le but du jeu :

Cochez ou complétez :

- ☐ Arriver le premier à la fin du parcours
- ☐ Réussir une mission avant la fin du parcours
- ☐ Ramasser des objets / cartes
- ☐ Faire avancer son pion jusqu'à un endroit précis
- ☐ Autre :

3) Le matériel dont on a besoin :

- ☐ pions / objets pour avancer
- ☐ dé / carte de hasard
- ☐ cerceaux
- ☐ plots / repères
- ☐ cartes défi
- ☐ autre :

4) Notre terrain de jeu :

Dessine vite le parcours ou écris les étapes :

- Départ :
- Étape 1 :
- Étape 2 :
- Étape 3 :
- Arrivée :

5) La règle du tour :

Comment on joue chacun son tour ?

- ☐ On lance le dé
- ☐ On avance à tour de rôle
- ☐ On tire une carte
- ☐ On fait une action quand c'est notre tour
- ☐ Autre :

Notre règle écrite simplement :

.....

.....

6) Une règle importante pour que ce soit juste :

- ☐ attendre son tour
- ☐ aider un camarade
- ☐ écouter l'arbitre / lecteur
- ☐ respecter le parcours
- ☐ autre :

7) Ce qu'on doit vérifier au test :

- ☐ c'est compris facilement
- ☐ c'est amusant
- ☐ c'est possible à faire
- ☐ c'est rapide
- ☐ tout le monde peut jouer

8) Notre idée pour améliorer le jeu après le test :

.....

.....

PETIT COIN DESSIN :

Dessine ici un élément du jeu : le pion, le parcours, la carte ou le défi.

.....

.....

Cartes rôles de groupe - Création et test du jeu

Cartes rôles à découper

Utilisation

À distribuer dans chaque équipe pour organiser les tâches pendant la création, l'expérimentation et l'amélioration du jeu.

Contenu

CARTES RÔLES DE GROUPE

Découper en 5 cartes. Chaque enfant garde une carte pendant la phase de travail. Les rôles peuvent tourner à chaque étape.

1) LANCEUR / LANCEUSE

- Je lance le dé ou j'effectue l'action de départ.
- Je montre comment commence le jeu.
- Je fais attention à jouer sans tricher.

Mission : aider à démarrer le jeu.

2) LECTEUR / LECTRICE DE RÈGLE

- Je lis la règle ou je la dis à voix claire.
- Je rappelle le but du jeu à l'équipe.
- Je vérifie que tout le monde a compris.

Mission : expliquer simplement.

3) PION

- Je suis le personnage du jeu.
- Je me déplace sur le parcours.
- J'écoute les consignes avant d'avancer.

Mission : tester le déplacement.

4) OBSERVATEUR / OBSERVATRICE

- Je regarde si la règle marche bien.
- Je dis ce qui est clair ou pas clair.
- Je propose une amélioration calme et gentille.

Mission : aider à corriger le jeu.

5) GARDIEN / GARDIENNE DU TEMPS

- Je surveille le temps de jeu.
- Je préviens quand il faut changer de phase.
- Je rappelle qu'on doit aller vite mais bien.

Mission : garder le rythme.

PETITES CONSIGNES POUR TOUS LES RÔLES :

- On écoute les idées des autres.
- On change de rôle si besoin.
- On cherche une solution ensemble.
- On parle calmement et on respecte le groupe.

VERSION SIMPLE À DIRE AUX ENFANTS :

"Chacun a un rôle pour aider l'équipe à construire un jeu qui marche bien !"

Affiche des règles communes – Pour un jeu jouable par tous

Affiche mémo collective

Utilisation

À afficher pendant la mise en commun finale puis à conserver pour la séance suivante lors de la création du plateau.

Contenu

AFFICHE MÉMO – NOS RÈGLES COMMUNES

Titre : LES RÈGLES DE NOTRE MINI SALON DU JEU

- 1) On écoute les idées de tous.
- 2) On parle un par un.
- 3) On choisit une règle que tout le monde comprend.
- 4) On garde une règle simple et claire.
- 5) On teste le jeu pour voir si ça marche vraiment.
- 6) On peut changer une règle si elle bloque le jeu.
- 7) On respecte le tour de jeu.
- 8) On aide un camarade si besoin.
- 9) On joue sans se moquer.
- 10) On cherche une solution ensemble.

CE QU'UN BON JEU DOIT AVOIR :

- un but
- du matériel
- des joueurs
- un tour de jeu
- une règle facile à suivre
- un test pour vérifier que c'est amusant

NOS RÈGLES VOTÉES AUJOURD'HUI :

1.
2.
3.
4.

CE QU'ON A APPRIS :

“Un jeu est réussi quand tout le monde peut comprendre, essayer et s’amuser.”

ESPACE SIGNATURES OU MARQUES D'ÉQUIPE :

Équipe 1 :

Équipe 2 :

Équipe 3 :

Équipe 4 :

Équipe 5 :

PETITE BANDEAU MÉMO À RELIRE :

- Simple
- Clair
- Jouable

- Amusant
- Ensemble

Créer le plateau magique

O Objectif

CHOIX RETENU

- Imaginer et concevoir en groupe un plateau de jeu cohérent avec les règles et défis déjà définis, en faisant des choix communs.
- Développer sa créativité en personnalisant un support de jeu attractif et adapté à l'âge des enfants.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Histoire : « Le royaume où les jeux avaient disparu »

Il était une fois, dans un petit royaume appelé Ludésia, un endroit où tout le monde adorait jouer.

Chaque mercredi, les habitants se retrouvaient pour jouer aux cartes, lancer des dés, avancer leurs pions et surtout... rigoler ensemble.

Mais un matin, catastrophe ! ☹️

Tous les jeux de société du royaume avaient disparu.

Le roi demanda à son grand magicien :

— « Mais où sont passés nos jeux ?! »

Le magicien répondit :

— « Les jeux n'ont pas vraiment disparu... Ils ont simplement oublié comment être des jeux ! »

Les enfants du royaume étaient perplexes.

— « Comment ça ? »

— « Un jeu a besoin de joueurs, de matériel, d'un objectif et surtout de règles. Mais personne ne sait encore comment les inventer... »

Le roi se tourna alors vers les enfants :

— « J'ai besoin de vous ! Accepteriez-vous de devenir les créateurs officiels des jeux de Ludésia ? »

Mais le magicien ajouta :

— « Attention ! Il y a une règle très importante : vous devrez coopérer. Vous devrez écouter les idées des autres, vous mettre d'accord et construire votre jeu ensemble. »

Les enfants acceptèrent la mission. ☺️☺️☺️

Avant de commencer, le magicien leur donna une première énigme :

« Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est vraiment un jeu ? »

C'est alors que les enfants commencèrent leur enquête...

A Aménagement

Prévoir deux espaces distincts et facilement accessibles : un espace intérieur pour la création, le dessin et l'échange en petits groupes, et un espace extérieur sécurisé pour le test ludique du plateau au sol. Installer 5 îlots de travail pour 35 enfants, soit 1 groupe de 7 par table, avec suffisamment de circulation autour pour éviter les croisements et garder une bonne surveillance. À l'intérieur, prévoir de grandes tables ou tables regroupées pour permettre de dessiner le plateau à plusieurs et de poser le matériel au centre. À l'extérieur, délimiter une zone de test avec des repères visibles au sol, un départ, une arrivée et quelques zones de circulation simples pour faire avancer les pions ou les enfants selon le prototype. Prévoir une zone de regroupement pour les consignes, les retours rapides et la présentation finale. Sécuriser les déplacements entre intérieur et extérieur, vérifier l'absence d'obstacles, adapter l'espace à la météo et prévoir un repli intérieur si besoin.

A Accueil

Rassembler les 35 enfants en cercle et rappeler la mission du jour : construire le plateau magique qui servira au futur mini salon du jeu de société. Présenter très simplement l'organisation : un temps en intérieur, un temps dehors, puis on change de dynamique environ toutes les 30 minutes. Répartir les enfants en 5 équipes stables de 7 pour faciliter la coopération et limiter l'attente. Donner les premières consignes : écouter les idées, parler à tour de rôle, dessiner un plateau simple et jouable, respecter les déplacements entre les espaces. Présenter le matériel de départ et annoncer que chaque équipe devra créer, tester puis améliorer son plateau avant la présentation finale. Si besoin, distribuer de petits rôles pour aider le groupe : dessinateur, gardien du matériel, lecteur des consignes, testeur, observateur.

1. Commencer en intérieur par une activité d'exploration en petits groupes : chaque équipe reçoit une grande feuille, des feutres et quelques modèles de cases simples. Les enfants imaginent ensemble la forme générale du plateau, choisissent un thème graphique et tracent les grandes zones sans chercher encore les détails.
2. Sortir ensuite pour un défi de construction ludique : dans la cour, les équipes doivent créer un prototype de leur plateau avec des repères au sol, des cordes, des plots ou des cerceaux. Chaque groupe place un départ, une arrivée et quelques étapes, puis fait circuler un pion pour voir si le parcours est fluide.
3. Revenir à l'intérieur après une trentaine de minutes pour enrichir le plateau : les enfants ajoutent les éléments manquants, décorent les cases, écrivent le nom de 2 ou 3 actions et rendent leur support plus attractif. L'animateur veille à ce que le plateau reste simple à comprendre pour des joueurs du même âge.
4. Faire une dernière phase dehors pour la présentation croisée : les groupes s'échangent leurs plateaux et testent ceux des autres pendant quelques minutes. Ils doivent suivre le parcours sans explication longue, puis dire ce qui est clair, drôle ou à améliorer.
5. Clore à l'intérieur par un choix collectif dans chaque groupe : les enfants valident la version finale du plateau, nomment leur création et préparent ce qui sera montré lors du mini salon. Un enfant par équipe peut être chargé de présenter le plateau pendant la prochaine séance.

Créer le plateau magique

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir une alternance régulière entre des temps calmes de création à l'intérieur et des temps plus dynamiques dehors pour garder l'attention des 6-8 ans. Organiser des séquences d'environ 30 minutes avant de changer d'espace ou de type d'activité. Varier les dynamiques : dessiner, construire, tester, observer, corriger, rejouer. Limiter les explications longues et privilégier des consignes courtes avec des essais rapides. Installer des transitions ritualisées pour éviter les temps morts et garder un rythme ludique. Prévoir si besoin une courte pause d'hydratation entre deux phases extérieures, surtout si la météo est chaude ou si l'activité est très motrice.

A Animation

L'animateur accompagne les groupes en donnant des consignes simples, concrètes et adaptées à l'âge. Il reformule si nécessaire, montre un exemple rapide puis laisse les enfants chercher et proposer. Il encourage la coopération en valorisant les idées de chacun et en aidant le groupe à faire des choix communs. Il relance avec des questions courtes : 'est-ce que le plateau se comprend vite ?', 'quelles cases rendent le jeu plus drôle ?', 'que faut-il simplifier ?'. Pendant les temps de test, il observe, ajuste si le parcours est trop compliqué et sécurise les déplacements. Il veille à ce que chaque enfant puisse participer, sans qu'un seul impose ses choix. Pour garder le côté très ludique, il peut proposer des petites contraintes amusantes, des cases spéciales ou des défis rapides, tout en maintenant une règle claire et adaptée à des enfants de 6-8 ans.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Bilan flash : chaque enfant dit si son plateau est plutôt drôle, clair ou original, puis les productions sont rangées pour préparer le test collectif.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif par équipe. Chaque groupe range ses feutres, crayons, dés, pions et feuilles dans les boîtes ou pochettes prévues, puis dépose son plateau en cours de création dans l'espace de conservation de la séance suivante. À l'extérieur, remettre en place ou ramasser les plots, cerceaux, cordes et rubans utilisés pour le test. À l'intérieur, vérifier que les tables sont dégagées et que les chaises sont remises correctement. L'animateur contrôle rapidement le matériel, s'assure qu'aucun élément ne manque et que les espaces sont propres et sécurisés pour la suite du projet.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à concevoir un plateau cohérent avec les règles déjà définies et compréhensible pour des joueurs du même âge. Observer la participation de chacun, la coopération dans les choix communs et la capacité à personnaliser le support sans le rendre trop complexe. Évaluer si l'alternance intérieur/extérieur et le changement de dynamique toutes les 30 minutes ont bien maintenu l'attention et l'envie de jouer. Repérer si les consignes ont été comprises, si les temps de test ont permis d'améliorer le plateau et si le rythme a été adapté au groupe. Analyser la posture de l'animateur : clarté des consignes, qualité des relances, gestion du groupe, encouragements et régulation. Noter les réussites, les difficultés, les ajustements utiles pour la séance suivante et ce qui pourra être repris pour le mini salon du jeu de société.

Créer le plateau magique

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
5 grandes feuilles ou supports de plateau, 1 par équipe	☐	☐
Feuilles brouillon supplémentaires pour essais et corrections	☐	☐
Crayons à papier, gommes	☐	☐
Feutres de couleur	☐	☐
Règles graduées si besoin pour tracer les cases	☐	☐
5 jeux de pions ou pions variés en quantité suffisante pour les équipes	☐	☐
5 dés minimum, idéalement 1 par équipe	☐	☐
Modèles de cases ou cartes-éléments déjà préparés si utilisés dans la séance	☐	☐
Cerceaux, plots, cordes ou ruban pour matérialiser les plateaux au sol à l'extérieur	☐	☐
Ruban adhésif pour fixer certaines productions ou délimiter des zones	☐	☐
Ciseaux et colle si des éléments de décor doivent être découpés et assemblés	☐	☐
Tables et chaises pour les espaces intérieurs	☐	☐
Chronomètre ou minuteur pour respecter les alternances toutes les 30 minutes	☐	☐
Boîte ou classeur pour conserver les plateaux en cours de création	☐	☐
Gourdes ou accès à l'eau	☐	☐

Modèle de plateau simple – Le chemin magique de Ludésia

Gabarit de plateau

Utilisation

À imprimer en grand format pour servir de base de départ. Les enfants peuvent dessiner, compléter et personnaliser les zones, les cases et les décors en équipe.

Contenu

Gabarit à reproduire sur une grande feuille ou à imprimer tel quel :

[ZONE DÉPART] → CASE 1 → CASE 2 → CASE 3 → CASE 4 → [ZONE ACTION SPÉCIALE] → CASE 5 → CASE 6 → CASE 7 → CASE 8 → [ZONE REPOS] → CASE 9 → CASE 10 → CASE 11 → CASE 12 → [ARRIVÉE]

Consignes visuelles à intégrer sur le plateau :

- Un grand chemin en forme de boucle ou de parcours courbé, avec des cases assez larges pour accueillir un pion.
- Un départ clairement marqué par une étoile ou un drapeau.
- Une arrivée clairement marquée par un château, une coupe ou un trésor.
- 3 zones spéciales à personnaliser :
 1. Zone Action spéciale
 2. Zone Repos / pause
 3. Zone Défi / surprise
- 12 cases simples à décorer librement.

Repères à ajouter sur le gabarit :

- Une flèche de sens de circulation.
- Un espace en haut pour écrire le nom du jeu.
- Un espace à gauche pour noter le thème choisi par le groupe.
- Un petit encadré en bas : « Nos règles importantes ».

Suggestions de cases à dessiner sur le gabarit :

- case avec une étoile
- case avec une empreinte
- case avec un nuage
- case avec un soleil
- case avec une porte
- case avec un pont
- case avec une rivière
- case avec une montagne
- case avec une forêt
- case avec une fusée
- case avec un coffre
- case avec un château

Version ultra-simple à tracer pour les enfants :

- Dessiner un chemin de 12 cases en serpent.
- Mettre le départ au coin bas gauche.
- Mettre l'arrivée au coin haut droit.
- Ajouter 3 grandes cases spéciales au milieu du parcours.
- Laisser de la place autour pour colorier et inventer des dessins.

Cartes d'actions du jeu - Ludésia en mouvement

Cartes à découper

Utilisation

Découper chaque carte séparément. Les enfants choisissent 2 ou 3 cartes à placer sur leur plateau pendant la phase d'enrichissement. Les actions doivent rester simples, drôles et faciles à comprendre pour des joueurs de 6 à 8 ans.

Contenu

Planche de 12 cartes d'actions à découper :

1. Avance de 1 case

- Effet : Tu avances d'une case.
- Petit dessin conseillé : une empreinte avec une flèche.

2. Avance de 2 cases

- Effet : Tu avances de 2 cases.
- Petit dessin conseillé : deux empreintes.

3. Recule de 1 case

- Effet : Tu recules d'une case.
- Petit dessin conseillé : une empreinte en arrière.

4. Passe ton tour

- Effet : Tu restes à ta place et tu regardes les autres jouer.
- Petit dessin conseillé : une main arrêtée.

5. Rejoue

- Effet : Tu rejoues tout de suite.
- Petit dessin conseillé : une flèche en cercle.

6. Fais un saut de grenouille

- Effet : Tu avances en faisant un petit saut joyeux.
- Petit dessin conseillé : une grenouille souriante.

7. Choisis un copain pour avancer avec toi

- Effet : Tu avances avec un autre joueur ou une autre joueuse.
- Petit dessin conseillé : deux petits personnages côte à côte.

8. Tire une carte surprise

- Effet : Prends une carte au hasard et applique-la.
- Petit dessin conseillé : une main qui pioche.

9. Va sur la case étoile

- Effet : Avance jusqu'à la prochaine case étoile.
- Petit dessin conseillé : une étoile brillante.

10. Retourne au départ

- Effet : Tu reviens à la case départ.
- Petit dessin conseillé : une flèche qui retourne au début.

11. Fais un tour sur toi-même puis avance de 1 case

- Effet : Tu tournes une fois puis tu avances d'une case.
- Petit dessin conseillé : un enfant qui tourne avec une flèche ronde.

12. Gagne un bonus sourire

- Effet : Tu peux avancer de 1 case ou rejouer au choix.
- Petit dessin conseillé : un sourire ou un soleil.

Conseil de mise en page pour la découpe :

- Faire 12 petites cartes rectangulaires.
- Mettre le nom de l'action en gros au centre.
- Mettre l'effet en dessous en une phrase courte.
- Ajouter un pictogramme simple en haut ou à côté.
- Utiliser 2 couleurs maximum par carte pour rester lisible.

Règle d'utilisation suggérée pour le groupe :

- Chaque plateau final doit contenir seulement 2 ou 3 cartes d'actions différentes.
- Les actions choisies doivent être variées : au moins une carte mouvement, une carte surprise ou une carte rigolote.

Tester en grand jeu

O Objectif

CHOIX RETENU

- Tester un prototype de jeu de société en situation réelle pour vérifier la clarté des consignes, l'équilibre des défis et la fluidité du jeu.
- Apprendre à écouter les autres et à proposer des améliorations simples pour rendre le jeu plus amusant et accessible à tous.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Histoire : « Le royaume où les jeux avaient disparu »

Il était une fois, dans un petit royaume appelé Ludésia, un endroit où tout le monde adorait jouer.

Chaque mercredi, les habitants se retrouvaient pour jouer aux cartes, lancer des dés, avancer leurs pions et surtout... rigoler ensemble.

Mais un matin, catastrophe ! ☹️

Tous les jeux de société du royaume avaient disparu.

Le roi demanda à son grand magicien :

— « Mais où sont passés nos jeux ?! »

Le magicien répondit :

— « Les jeux n'ont pas vraiment disparu... Ils ont simplement oublié comment être des jeux ! »

Les enfants du royaume étaient perplexes.

— « Comment ça ? »

— « Un jeu a besoin de joueurs, de matériel, d'un objectif et surtout de règles. Mais personne ne sait encore comment les inventer... »

Le roi se tourna alors vers les enfants :

— « J'ai besoin de vous ! Accepteriez-vous de devenir les créateurs officiels des jeux de Ludésia ? »

Mais le magicien ajouta :

— « Attention ! Il y a une règle très importante : vous devrez coopérer. Vous devrez écouter les idées des autres, vous mettre d'accord et construire votre jeu ensemble. »

Les enfants acceptèrent la mission. ☺️☺️☺️

Avant de commencer, le magicien leur donna une première énigme :

« Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est vraiment un jeu ? »

C'est alors que les enfants commencèrent leur enquête...

A Aménagement

Prévoir une cour dégagée pour les tests en grand jeu et, en parallèle, un espace intérieur calme pour la relecture et les ajustements des règles. Organiser la cour en plusieurs stations clairement repérées pour les prototypes, avec des circulations fluides entre les jeux afin que les 35 enfants puissent tourner par petits sous-groupes sans se croiser. Installer à l'intérieur 3 à 4 zones de travail pour permettre aux groupes de relire, corriger et reformuler les consignes à l'écart du bruit. Prévoir un point de regroupement visible pour les annonces, les rotations et le mini bilan. Sécuriser les trajets intérieur/extérieur, vérifier les sols, limiter les déplacements rapides et adapter les espaces à la météo. Garder à portée de main un point d'eau et une solution de repli couvert si le temps ne permet pas l'alternance dehors/dedans.

A Accueil

Rassembler les 35 enfants et rappeler que la séance sert à tester les jeux en situation réelle pour voir s'ils sont clairs, amusants et faciles à jouer. Répartir le groupe en petits sous-groupes pour les stations de test, puis expliquer le principe d'alternance : une moitié commence dehors sur les jeux, l'autre moitié travaille dedans sur les ajustements, puis on inverse au bout d'environ 30 minutes. Donner des consignes courtes : écouter la règle, tester jusqu'au bout, dire ce qui marche ou non, proposer une amélioration simple. Présenter les rôles possibles dans chaque groupe : joueur, lecteur de règle, observateur, gardien du temps. Lancer l'activité avec une consigne ludique simple pour entrer vite dans le test.

1. Lancer en extérieur un grand jeu de circulation entre les prototypes : les 35 enfants tournent par petits sous-groupes sur plusieurs jeux installés dans la cour, avec un temps court sur chaque station. À chaque arrêt, ils testent une règle, un défi ou un déplacement, puis passent au jeu suivant.
2. Faire rentrer ensuite une moitié des groupes à l'intérieur pour un temps d'observation calme : ils relisent les consignes, repèrent ce qui n'a pas été compris et proposent des corrections sur la fiche du jeu. Pendant ce temps, l'autre moitié continue dehors sur des essais plus moteurs.
3. Après 30 minutes, échanger les rôles et les espaces. Les groupes qui étaient dehors viennent à l'intérieur pour reformuler la règle avec leurs mots, pendant que les autres sortent pour rejouer la version corrigée et vérifier si le jeu fonctionne mieux.
4. Proposer un défi ludique commun en extérieur : chaque groupe doit rendre son jeu plus amusant en ajoutant une carte surprise, un bonus ou une action rigolote sans compliquer la partie. Les enfants testent tout de suite la nouveauté avec des camarades d'un autre groupe.
5. Clôre à l'intérieur par une mise en commun très rapide : chaque équipe annonce la règle la plus réussie et la modification qu'elle garde. L'animateur récupère les éléments validés pour préparer la présentation du mini salon du jeu de société.

Tester en grand jeu

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Alterner clairement les temps dynamiques en extérieur et les temps plus calmes en intérieur afin de maintenir l'attention des 6-8 ans. Organiser des rotations toutes les 30 minutes entre les deux espaces, puis proposer dans chaque espace un changement de dynamique : test, observation, correction, jeu. Prévoir des temps courts de jeu pour éviter l'attente et garder un rythme vivant. Limiter les explications longues et privilégier l'action, les essais immédiats et les retours rapides. Introduire des transitions ritualisées et des annonces simples pour que les enfants comprennent facilement quand ils changent d'espace ou de rôle. Prévoir une courte pause d'hydratation si les essais extérieurs sont soutenus ou si la météo l'exige.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'observateur actif et de facilitateur. Il laisse les enfants essayer, mais intervient pour clarifier une règle, relancer un groupe bloqué ou simplifier un prototype trop complexe. Il pose des questions courtes et concrètes : 'est-ce qu'on comprend vite ?', 'qu'est-ce qui manque ?', 'est-ce qu'on s'amuse ?'. Il valorise les remarques utiles, aide à transformer un avis en amélioration simple et veille à ce que chacun puisse s'exprimer. Il régule le temps de parole, encourage la coopération et sécurise les essais, surtout lors des passages entre intérieur et extérieur. Pour garder l'activité très ludique, il peut proposer de petites contraintes bonus ou des défis express, à condition de ne pas alourdir le jeu. Il soutient l'autonomie des enfants tout en gardant le cadre et le rythme.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit applaudissement de mission : on montre les prototypes validés, puis on les range ensemble en gardant les règles qui marchent le mieux pour la présentation finale.

R Rangement

Prévoir un rangement par sous-groupe, rapide et précis. Chaque équipe récupère ses cartes, ses dés, ses pions, ses fiches et remet le prototype dans la boîte ou la pochette prévue. À l'extérieur, ramasser les plots, cerceaux, rubans ou repères au sol et vérifier que la cour est dégagée. À l'intérieur, remettre les tables et chaises en ordre et regrouper les productions validées pour la présentation finale. L'animateur vérifie qu'aucun matériel ne manque, que les jeux sont complets et que les espaces sont laissés propres et sécurisés.

A Analyse

Vérifier si les prototypes ont été compris et joués sans explication trop longue, et si les améliorations proposées ont réellement fluidifié le jeu. Observer la participation de chacun, l'écoute des autres, la capacité à formuler un avis simple et utile, et la qualité de la coopération dans les sous-groupes. Évaluer si l'alternance intérieur/extérieur et les rotations toutes les 30 minutes ont maintenu l'attention et l'envie de jouer. Repérer si les consignes ont été claires, si le rythme a été adapté au groupe et si les tests ont permis d'identifier les points à corriger avant le mini salon. Analyser la posture de l'animateur : clarté, relances, régulation, encouragements et gestion des transitions. Noter les réussites, les difficultés, les jeux les plus aboutis et les ajustements à prévoir pour la séance finale.

Tester en grand jeu

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Les prototypes de jeux créés aux séances précédentes	☐	☐
Les fiches-règles ou fiches-prototypes de chaque groupe	☐	☐
Les plateaux, parcours et supports de jeu déjà réalisés	☐	☐
5 à 8 dés selon les jeux testés	☐	☐
Pions en quantité suffisante pour les groupes	☐	☐
Cartes actions, cartes surprise ou cartes bonus déjà préparées	☐	☐
Feuilles de correction ou brouillon pour noter les améliorations	☐	☐
Crayons à papier et gommes	☐	☐
Feutres	☐	☐
Plots, cerceaux, ruban ou repères au sol pour les stations extérieures	☐	☐
Tables et chaises pour les temps de reprise à l'intérieur	☐	☐
Chronomètre ou minuteur pour gérer les rotations de 30 minutes	☐	☐
Jetons, gommettes ou petits papiers si une évaluation rapide est prévue	☐	☐
Boîtes ou pochettes pour conserver chaque prototype	☐	☐
Accès à l'eau ou gourdes	☐	☐

Carte de correction - J'améliore le jeu

Carte consigne

Utilisation

À utiliser pendant le temps d'observation calme à l'intérieur. Les enfants relisent une fiche de jeu et complètent cette carte pour proposer des améliorations simples, réalistes et ludiques.

Contenu

CARTE DE CORRECTION - J'AMÉLIORE LE JEU

Nom du groupe : _____

Nom du prototype : _____

Mission : Repère ce qui pourrait être plus clair, plus juste ou plus amusant dans le jeu. Choisis 1 à 3 idées maximum.

1) LA RÈGLE EST-ELLE CLAIRE ?

- ☐ Oui, on comprend tout.
- ☐ Presque, mais il manque une explication.
- ☐ Non, on ne sait pas encore quoi faire.

Si besoin, écris la règle avec des mots plus simples :

2) LE MATÉRIEL EST-IL FACILE À UTILISER ?

- ☐ Oui, tout va bien.
- ☐ Il manque quelque chose.
- ☐ On ne sait pas où poser / prendre / lancer / avancer.

Amélioration possible :

3) LE JEU EST-IL FLUIDE ?

- ☐ Oui, ça avance bien.
- ☐ Il y a une étape trop longue.
- ☐ On attend trop longtemps.

Petite idée pour aller plus vite :

4) LE JEU EST-IL AMUSANT POUR TOUS ?

- ☐ Oui, tout le monde participe.
- ☐ Certains jouent plus que d'autres.
- ☐ Il faudrait ajouter un petit défi ou une surprise.

Idée rigolote mais simple :

5) PROPOSITION FINALE DU GROUPE

Nous gardons cette amélioration pour la version testée :

Phrase à dire au groupe qui a créé le jeu :

“On a compris / on propose / on garde...”

Carte surprise / bonus - Défi rigolo

Carte de jeu

Utilisation

À placer pendant le défi commun en extérieur. Un groupe pioche une carte et applique le bonus immédiatement sans changer les règles principales du prototype.

Contenu

CARTES SURPRISE / BONUS - DÉFI RIGOLO

Utilisation : Pioche une carte, lis-la à voix haute et ajoute le bonus tout de suite. Le bonus doit durer peu de temps et ne pas compliquer le jeu.

1. DOUBLE SOURIRE

Pendant 1 tour, quand tu réussis une action, tu peux faire un grand sourire de victoire avant de passer la main.

2. PAS DE GÉANT

Pendant 1 déplacement, avance comme un géant : grands pas lents et bras très hauts.

3. VOIX DE NARRATEUR

Pendant 30 secondes, parle comme si tu racontais une aventure très importante.

4. MAIN MAGIQUE

Choisis une action simple du jeu et fais-la avec ta main non dominante pendant un tour.

5. TOURNE, TOURNE, PETIT HÉROS

Avant de jouer, fais un demi-tour sur toi-même puis recommence ton action normalement.

6. CHUCHOTEMENT DU ROI

Pendant 1 tour, annonce ton action en chuchotant comme un secret.

7. BONNE IDÉE PARTAGÉE

Avant de jouer, tu dois demander à un camarade : "Tu me donnes un conseil ?" puis utiliser son idée.

8. SALUT EXPRESS

Si tu réussis, tu peux faire un salut original à l'équipe avant de continuer.

9. LE DÉFI DU SERPENT

Pour un déplacement, avance en file indienne avec ton groupe pendant 1 aller simple.

10. L'APPLAUDISSEMENT ÉCLAIR

Quand une équipe réussit, tout le monde fait 3 petits applaudissements et repart aussitôt.

11. LA POSE DE VICTOIRE

Quand tu termines ton action, prends une pose de champion pendant 2 secondes.

12. BONUS COOPÉRATION

Si ton équipe s'entraide bien, gagnez le droit d'ajouter un petit bonus de votre choix : sourire, geste rigolo ou mot magique.

Le mini salon des joueurs

O Objectif

CHOIX RETENU

- Prendre confiance en soi en devenant tour à tour créateur, joueur et présentateur de son jeu de société devant les autres.
- Coopérer pour faire vivre un espace de jeu collectif en respectant des règles communes et en s'adaptant aux différents groupes de joueurs.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Histoire : « Le royaume où les jeux avaient disparu »

Il était une fois, dans un petit royaume appelé Ludésia, un endroit où tout le monde adorait jouer.

Chaque mercredi, les habitants se retrouvaient pour jouer aux cartes, lancer des dés, avancer leurs pions et surtout... rigoler ensemble.

Mais un matin, catastrophe ! ☹️

Tous les jeux de société du royaume avaient disparu.

Le roi demanda à son grand magicien :

— « Mais où sont passés nos jeux ?! »

Le magicien répondit :

— « Les jeux n'ont pas vraiment disparu... Ils ont simplement oublié comment être des jeux ! »

Les enfants du royaume étaient perplexes.

— « Comment ça ? »

— « Un jeu a besoin de joueurs, de matériel, d'un objectif et surtout de règles. Mais personne ne sait encore comment les inventer... »

Le roi se tourna alors vers les enfants :

— « J'ai besoin de vous ! Accepteriez-vous de devenir les créateurs officiels des jeux de Ludésia ? »

Mais le magicien ajouta :

— « Attention ! Il y a une règle très importante : vous devrez coopérer. Vous devrez écouter les idées des autres, vous mettre d'accord et construire votre jeu ensemble. »

Les enfants acceptèrent la mission. ☺️☺️☺️

Avant de commencer, le magicien leur donna une première énigme :

« Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est vraiment un jeu ? »

C'est alors que les enfants commencèrent leur enquête...

A Aménagement

Prévoir un espace principal type 'mini salon' avec plusieurs stands bien identifiés, espacés pour permettre la circulation des 35 enfants sans bousculade. Installer idéalement 5 stands fixes ou mobiles, un par équipe, avec une table par stand et un espace de jeu juste devant pour les visiteurs. Prévoir aussi une zone centrale de circulation et de regroupement pour les annonces, les rotations et le bilan. Organiser deux ambiances complémentaires : un intérieur pour l'accueil des visiteurs, les explications et les corrections calmes ; un extérieur pour les phases de circulation, de découverte et de test plus dynamiques. Dédier des zones distinctes aux créateurs, aux joueurs et à l'attente des visiteurs afin d'éviter l'encombrement. Afficher clairement le nom de chaque jeu et, si possible, un repère visuel simple par stand. Vérifier la stabilité des tables, l'absence d'obstacles au sol, la lisibilité des cheminements et prévoir une solution de repli intérieur si la météo empêche l'alternance prévue. Garder un point d'eau accessible et prévoir un passage dégagé entre intérieur et extérieur pour les rotations toutes les 30 minutes.

A Accueil

Rassembler les 35 enfants et rappeler qu'aujourd'hui ils deviennent à la fois créateurs, joueurs et présentateurs de leur mini salon du jeu de société. Installer les équipes à leur stand de départ, puis présenter très simplement le déroulement : chaque groupe prépare son espace, accueille des visiteurs, observe, explique et fait jouer. Rappeler les règles communes : parler clairement, écouter les joueurs, laisser chacun essayer, respecter le matériel et les déplacements. Répartir si besoin de petits rôles dans chaque équipe : présentateur, lecteur de règles, gardien du matériel, joueur-guide, observateur. Donner les premières consignes pour installer le stand, afficher le nom du jeu et placer le matériel de façon visible. Annoncer que l'activité alternera entre intérieur et extérieur, avec un changement de dynamique environ toutes les 30 minutes.

1. Démarrer en intérieur par une installation collective des stands, mais avec une ambiance de salon vivant : chaque équipe prépare sa table, ses jetons, son panneau de nom et son matériel pendant qu'un petit groupe d'enfants joue déjà la première version du jeu pour lancer l'animation.
2. Basculer dehors pour une grande rotation en mode 'public du salon' : les enfants circulent en équipes de visiteurs, testent un jeu pendant quelques minutes, puis passent au stand suivant. Chaque équipe doit expliquer son jeu en montrant une action concrète plutôt qu'en parlant longtemps.
3. Revenir à l'intérieur pour un atelier express de correction : après les premiers essais, chaque groupe choisit une seule chose à améliorer sur son jeu pour que les visiteurs comprennent mieux ou s'amusent davantage. Ils modifient la règle, réécrivent un mot, changent un emplacement ou ajoutent un exemple.
4. Sortir de nouveau pour une vraie mise en situation : les stands fonctionnent en continu et les enfants tournent entre créateurs, joueurs et présentateurs. L'animateur garde le rythme avec des annonces brèves toutes les 30 minutes et veille à ce que les rôles changent à chaque rotation.
5. Clore en intérieur par la dernière visite du salon : chaque groupe accueille une dernière fois, montre son jeu le plus abouti et aide les autres à jouer. Une fois tous les jeux testés, les équipes rangent leur stand en gardant la version finale prête pour la présentation finale du projet.

Le mini salon des joueurs

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir une alternance nette entre temps calmes de préparation ou d'explication à l'intérieur et temps plus dynamiques de circulation et de jeu à l'extérieur. Organiser des rotations environ toutes les 30 minutes pour maintenir l'attention des 6-8 ans et éviter la fatigue. Varier les dynamiques à chaque phase : installer, expliquer, tester, observer, modifier, présenter. Limiter les temps d'attente en faisant circuler les visiteurs par petits groupes ou en sous-groupes. Prévoir des transitions courtes et ritualisées, avec un signal clair pour changer d'espace ou de rôle. Si le groupe s'échauffe ou s'agite, proposer un retour au calme rapide avant de relancer une nouvelle visite. Garder des temps de jeu suffisamment courts pour que chacun puisse passer par plusieurs stands sans s'essouffler.

A Animation

L'animateur adopte une posture de chef d'orchestre du salon : il organise les passages, sécurise les déplacements et donne des consignes très simples et concrètes. Il encourage les enfants à parler fort et clairement, à montrer le jeu plutôt qu'à l'expliquer trop longtemps, et à laisser les visiteurs essayer. Il valorise les présentations réussies, reformule si une règle est confuse et aide à simplifier si un stand bloque. Il veille à l'équilibre des rôles pour que chacun puisse être tour à tour créateur, joueur et présentateur. Il relance avec des questions courtes : 'qu'est-ce que le visiteur doit faire ?', 'est-ce qu'on comprend vite ?', 'comment rendre le stand plus drôle ?'. Il régule l'énergie du groupe, sécurise les manipulations du matériel et encourage l'autonomie tout en gardant un cadre clair. Pour renforcer le côté très ludique, il peut lancer de petites missions de visite : trouver le jeu le plus drôle, le plus clair ou le plus original, sans transformer la séance en compétition excessive.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Passage de relais : les enfants choisissent leur jeu préféré à montrer une dernière fois, puis l'animateur annonce que le salon des joueurs est prêt.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif par équipe à la fin du salon. Chaque groupe rassemble son matériel sur son stand, remet les pions, dés, cartes et feuilles dans les boîtes ou pochettes prévues, puis enlève les affichages temporaires si nécessaire. Les tables sont dégagées et remises à leur place, les chaises rangées, et les zones de circulation vérifiées. À l'extérieur, ramasser tout le matériel de délimitation utilisé et s'assurer qu'aucun objet ne reste au sol. L'animateur contrôle que chaque jeu est complet, que les productions utiles sont conservées pour la suite du projet ou l'éventuelle valorisation, et que l'espace est propre et sécurisé.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont pris confiance en eux en assumant les rôles de créateur, joueur et présentateur devant les autres. Observer leur capacité à coopérer pour faire vivre le mini salon, à expliquer un jeu simplement et à s'adapter aux visiteurs. Évaluer si les jeux ont été compris et appréciés, si le public a pu jouer facilement et si les stands étaient lisibles. Vérifier si l'alternance intérieur/extérieur et le changement de dynamique toutes les 30 minutes ont permis de garder de l'énergie et de l'attention. Analyser la posture de l'animateur : qualité de l'organisation, clarté des consignes, sécurité, accompagnement, relances et valorisation. Noter les réussites de présentation, les difficultés de circulation ou de compréhension, les moments les plus ludiques et les ajustements à prévoir pour une prochaine animation de salon. Repérer enfin si la finalité du projet a été atteinte : montrer un espace de jeu collectif vivant, clair et accueillant.

Le mini salon des joueurs

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Les jeux créés par les 5 équipes	☐	☐
Les plateaux, pions, dés, cartes et supports finalisés	☐	☐
5 tables pour les stands, si possible 1 par équipe	☐	☐
5 chaises minimum, à compléter selon l'organisation des stands	☐	☐
Feuilles ou panneaux pour écrire le nom de chaque jeu	☐	☐
Feutres, crayons, gommes	☐	☐
Jetons de vote ou petits papiers si un choix final est prévu	☐	☐
Ruban adhésif pour fixer les affiches ou sécuriser les supports	☐	☐
Cartes-règles ou fiches explicatives de chaque jeu	☐	☐
Matériel de remplacement ou de secours : dés supplémentaires, pions en réserve, cartes vierges	☐	☐
Boîtes, pochettes ou bacs pour chaque stand	☐	☐
Chronomètre ou minuteur pour gérer les rotations de 30 minutes	☐	☐
Plots, ruban ou repères au sol si des zones de circulation doivent être matérialisées	☐	☐
Accès à l'eau ou gourdes	☐	☐

Fiche stand de jeu – Mission mini salon

fiche mission / support d'équipe

Utilisation

À remplir par chaque équipe pendant la préparation du stand, puis à garder sur la table pour présenter le jeu aux visiteurs.

Contenu

MISSION DU STAND DE JEU

Nom de l'équipe : _____

Nom du jeu : _____

1) LE MATÉRIEL DU STAND

Coche ce que votre jeu utilise :

☐ plateau / piste de jeu

☐ cartes

☐ dés

☐ pions / jetons

☐ chronomètre / sablier

☐ objets à déplacer

☐ panneaux / affiches

☐ autre : _____

Mon stand contient :

- _____
- _____
- _____
- _____

2) LE BUT DU JEU

Expliquez en une phrase simple :

« On gagne quand... »

3) LA RÈGLE EN 3 ÉTAPES

Écris les règles courtes, faciles à montrer avec les mains ou avec le matériel.

Étape 1 : _____

Étape 2 : _____

Étape 3 : _____

Astuce : votre règle doit pouvoir être expliquée en moins d'une minute.

4) QUI FAIT QUOI SUR LE STAND ?

Entourez ou complétez les rôles.

Présentateur / Présentatrice : montre le matériel et explique le but.

Joueur / Joueuse : fait un tour de jeu avec les visiteurs.

Gardien du matériel : range, distribue et vérifie que rien ne manque.

Accueillant / Accueillante : dit bonjour, invite à venir tester.

Chronométrateur / Chronométratrice : annonce quand on change d'activité.

Mes rôles pendant le salon :

- _____
- _____
- _____

5) LA DÉMONSTRATION EXPRESS

Préparez une mini démonstration de 30 secondes.

Nous allons montrer :

- comment on commence : _____
- ce qu'on fait ensuite : _____
- comment on sait qu'on a réussi : _____

6) POUR QUE LES VISITEURS COMPRENNENT VITE

Cochez vos idées :

- ☐ on montre le matériel avant de parler
- ☐ on fait jouer un visiteur tout de suite
- ☐ on dit une règle à la fois
- ☐ on montre avec un exemple
- ☐ on parle fort et clairement
- ☐ on laisse le visiteur essayer

7) NOTRE CONTRÔLE AVANT OUVERTURE

Avant d'ouvrir le stand, vérifiez :

- ☐ le nom du jeu est visible
- ☐ le matériel est prêt
- ☐ les règles sont compréhensibles
- ☐ chacun connaît son rôle
- ☐ on sait ce qu'on doit montrer aux visiteurs
- ☐ le stand est rangé et accueillant

8) LA PETITE PHRASE D'ACCUEIL

Écrivez votre phrase pour inviter les visiteurs :

« _____ »

Exemple de départ : « Bonjour ! Venez tester notre jeu, on vous montre ! »

9) NOTRE CHOSE À AMÉLIORER APRÈS LES PREMIERS ESSAIS

Une seule chose à changer pour que le jeu soit plus clair ou plus amusant :

10) SIGNATURE DE L'ÉQUIPE

Nous avons préparé notre stand ensemble.

Nous sommes prêts à accueillir les visiteurs.

Signatures / prénoms :

Tableau de rotation du salon – Passage intérieur / extérieur

tableau de suivi / organisation de rotation

Utilisation

À afficher et compléter pendant toute la séance pour organiser les rotations toutes les 30 minutes et alterner intérieur / extérieur.

Contenu

TABLEAU DE ROTATION DU MINI SALON DES JOUEURS

Durée d'un temps de jeu : 30 minutes

Objectif : alterner les groupes, changer les rôles et passer entre intérieur et extérieur.

Groupes / équipes :

A : _____ B : _____ C : _____

D : _____ E : _____ F : _____

G : _____

CONSigne DE ROTATION

- À chaque signal de l'animateur, on change d'activité.
- Les rôles doivent tourner : créateur / joueur / présentateur.
- On garde une ambiance de salon vivant : calme quand on écoute, dynamique quand on teste.

LÉGENDE

INT = intérieur

EXT = extérieur

ST = stand de jeu

VIS = visiteurs / testeurs

PRE = présentateurs

R = rangement / correction

PLANNING DE ROTATION

Temps 1 – Départ du salon

Groupe A : INT – installation des stands

Groupe B : INT – installation des stands

Groupe C : INT – installation des stands

Groupe D : INT – installation des stands

Groupe E : EXT – test rapide d'un jeu

Groupe F : EXT – test rapide d'un jeu

Groupe G : EXT – test rapide d'un jeu

Temps 2 – Première circulation

Groupe A : EXT – visiteurs au stand

Groupe B : EXT – visiteurs au stand

Groupe C : EXT – visiteurs au stand

Groupe D : EXT – visiteurs au stand

Groupe E : INT – retour / préparation / mise au point

Groupe F : INT – retour / préparation / mise au point

Groupe G : INT – retour / préparation / mise au point

Temps 3 – Atelier correction express

Groupe A : INT – choisir 1 amélioration
Groupe B : INT – choisir 1 amélioration
Groupe C : INT – choisir 1 amélioration
Groupe D : INT – choisir 1 amélioration
Groupe E : EXT – test d'un autre stand
Groupe F : EXT – test d'un autre stand
Groupe G : EXT – test d'un autre stand

Temps 4 – Mise en situation continue

Groupe A : EXT – stand ouvert en continu
Groupe B : EXT – stand ouvert en continu
Groupe C : EXT – stand ouvert en continu
Groupe D : EXT – stand ouvert en continu
Groupe E : INT – correction / rangement partiel
Groupe F : INT – correction / rangement partiel
Groupe G : INT – correction / rangement partiel

Temps 5 – Dernière visite du salon

Groupe A : INT – accueil final / montre le jeu abouti
Groupe B : INT – accueil final / montre le jeu abouti
Groupe C : INT – accueil final / montre le jeu abouti
Groupe D : INT – accueil final / montre le jeu abouti
Groupe E : EXT – derniers tests / circulation libre
Groupe F : EXT – derniers tests / circulation libre
Groupe G : EXT – derniers tests / circulation libre

ESPACE DE SUIVI POUR L'ANIMATEUR

Heure de départ : _____

Annonce 1 à faire : _____
Annonce 2 à faire : _____
Annonce 3 à faire : _____
Annonce 4 à faire : _____
Annonce 5 à faire : _____

Rôles à vérifier à chaque rotation :

- ☐ les présentateurs changent
- ☐ les joueurs changent
- ☐ le matériel est complet
- ☐ le groupe intérieur est prêt
- ☐ le groupe extérieur est prêt
- ☐ on respecte le temps de 30 minutes

NOTES RAPIDES DE PASSAGE

Rotation 1 : _____
Rotation 2 : _____
Rotation 3 : _____
Rotation 4 : _____
Rotation 5 : _____