

Fabrique ton jeu de l'oie

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

9-12 ans

12 enfants

4 séance(s)

Finalité du projet

Création de 4 jeux complets et jouables, intégrés aux temps calmes du centre, testés lors d'un tournoi final.

Objectifs éducatifs généraux

- Développer la coopération et l'écoute au sein d'un petit groupe. Développer la créativité et l'expression graphique à travers un univers thématique.
- Sensibiliser au respect d'un cadre de règles communes et à la logique de jeu de parcours.

Progression pédagogique

- 1 Découverte du parcours et imagination des cases pièges / bonus
- 2 Rédaction et formalisation des règles du jeu
- 3 Création visuelle et illustration des plateaux
- 4 Finitions graphiques et grand tournoi de jeu

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

Découverte du parcours et imagination des cases pièges / bonus

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer la capacité à travailler en équipe et à se mettre d'accord.
- Faire découvrir la logique d'un parcours à cases avec bonus/malus.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Découverte de la malle aux jeux perdus : l'animateur montre les plateaux vierges et lance le défi d'inventer des mondes où chaque case réserve une surprise.

A Aménagement

Installer la séance dans une grande table ou plusieurs tables rapprochées permettant à 4 petits groupes de 3 enfants de travailler chacun sur un plateau vierge. Prévoir un espace central pour la mise en commun et les échanges. Chaque groupe doit avoir son plateau, ses pions de test, des feutres/crayons et une zone de travail dégagée. Garder les circulations libres pour l'animateur afin de passer d'un groupe à l'autre. Prévoir une organisation stable et calme, adaptée à un temps de centre, avec des règles de manipulation simples pour éviter que les plateaux ne s'abîment ou se mélangent. Si possible, afficher les idées validées au tableau ou sur une feuille visible de tous pour limiter les doublons et garder une cohérence entre les 4 jeux.

A Accueil

Installer les enfants par groupes de 3 autour des 4 plateaux vierges. Présenter rapidement le défi du jour : inventer des cases bonus, pièges ou événements pour construire 4 jeux différents mais jouables. Montrer le matériel, rappeler que chaque groupe travaille sur son propre univers et qu'il faut s'écouter pour choisir des idées communes. Expliquer les règles de fonctionnement : parler à tour de rôle, proposer sans imposer, garder des idées simples et réalisables. Donner ensuite quelques minutes d'observation des plateaux avant de lancer le remue-méninges.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Présenter les 4 plateaux vierges et former 4 petits groupes de 3 enfants. Chaque groupe reçoit un plateau et quelques pions, puis prend 2 minutes pour observer le parcours et repérer ensemble ce qu'on peut modifier ou inventer sur les cases.
2. Lancer un premier temps de remue-méninges par groupe : les enfants proposent des cases bonus, pièges ou événements liés à un univers commun. L'animateur note sur une feuille ou au tableau les idées validées par le groupe pour éviter les doublons et garder des idées jouables.
3. Faire une mise en commun rapide : chaque groupe présente 2 ou 3 idées fortes. Les autres groupes peuvent réagir, compléter ou proposer une variante, afin d'obtenir des idées variées mais adaptées à un jeu de l'oie simple et clair.
4. Organiser un tri collectif des idées : avec l'aide de l'animateur, chaque groupe choisit les cases les plus réalistes à placer sur son futur jeu. On vérifie ensemble que les bonus et pièges restent compréhensibles, amusants et pas trop nombreux pour garder un parcours fluide.
5. Terminer par un mini test oral : un enfant du groupe lit une case inventée et les autres disent ce qu'elle fait avancer ou reculer. Cela permet de vérifier que tout le monde comprend la logique du parcours avant la séance suivante de rédaction des règles.

Découverte du parcours et imagination des cases pièges / bonus

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

R Rythme

Prévoir une alternance entre temps courts de réflexion en petit groupe et temps de mise en commun collectif. Commencer par un moment calme d'observation, puis un temps plus dynamique de proposition d'idées. Enchaîner avec des phases d'écoute et de tri collectif pour éviter l'emballement et garder la lisibilité du jeu. Les transitions doivent être rapides et guidées pour maintenir l'attention des 9-12 ans. L'animateur veille à relancer quand un groupe bloque et à ralentir si les échanges deviennent trop dispersés.

A Animation

L'animateur accompagne les groupes sans donner les réponses à leur place. Il reformule les idées, aide à les rendre jouables et vérifie que les bonus et pièges restent compréhensibles. Il encourage chacun à participer, valorise les propositions originales et veille à ce que tous les enfants s'expriment. Il régule les échanges si un enfant prend trop de place ou si le groupe s'éloigne du cadre. Il aide à comparer les idées entre groupes pour éviter les doublons et maintenir une cohérence de jeu de parcours. Il peut poser des questions simples : "Que se passe-t-il si on tombe sur cette case ?", "Est-ce facile à comprendre ?", "Est-ce trop fort ou pas assez ?"

F Fin

CHOIX RETENU

Chaque groupe a son univers et sa liste de cases spéciales prêtes à être intégrées

R Rangement

Faire ranger les feutres, crayons, feuilles et pions dans les boîtes ou troussees prévues. Rassembler les idées écrites et les feuilles de travail de chaque groupe pour la séance suivante. Vérifier que les plateaux vierges sont propres, non abîmés et bien séparés par groupe. Les enfants participent au rangement de leur table et laissent l'espace dégagé. L'animateur contrôle que rien ne reste au sol ou mélangé entre les équipes.

A Analyse

Vérifier si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils compris la logique d'un parcours avec bonus/malus et ont-ils réussi à coopérer pour inventer des idées communes ? Observer le niveau de participation de chacun et la qualité de l'écoute dans les groupes. Évaluer si la sensibilisation par la malle aux jeux perdus a bien créé l'envie de créer. Repérer si les idées produites sont suffisamment simples, jouables et adaptées à la suite de la série. Noter si le rythme a permis à la fois réflexion, échanges et mise en commun sans perte d'attention. Faire le bilan de la posture de l'animateur : a-t-il suffisamment relancé, régulé et valorisé sans imposer ? Identifier les groupes qui auront besoin d'aide à la prochaine séance pour formaliser les règles ou équilibrer leurs cases.

Découverte du parcours et imagination des cases pièges / bonus

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
4 plateaux vierges de jeu de l'oie	☐	☐
4 jeux de pions ou pions de test, un par groupe	☐	☐
Feuilles ou affichettes pour noter les idées validées	☐	☐
1 tableau ou 1 grande feuille collective	☐	☐
Feutres, crayons de couleur, stylos	☐	☐
Crayons à papier	☐	☐
Gommes	☐	☐
Règles ou exemples simples de jeu de l'oie si disponibles	☐	☐
Éventuellement des étiquettes ou post-it pour classer les idées par groupe	☐	☐

Rédaction et formalisation des règles du jeu

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'expression écrite et la clarté des consignes.
- Sensibiliser à la notion d'équité et de règle commune dans un jeu.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

« Que se passe-t-il dans un jeu si personne n'a les mêmes règles ? » L'animateur montre l'importance d'un parchemin de règles officiel pour que tout le monde puisse y jouer.

A Aménagement

Installer les enfants en 4 petits groupes de 3 autour de tables rapprochées ou de 4 espaces de travail distincts, chacun associé à un des jeux de l'oie. Prévoir un espace central pour la mise en commun, la circulation des fiches-règles et la validation collective des points communs. Chaque groupe doit disposer de son plateau, de sa fiche de règles de la séance précédente, d'un espace de rédaction dégagé et d'un accès facile au matériel d'écriture. Conserver des zones de passage libres pour l'animateur afin qu'il puisse relire, aider et réguler sans gêner les autres groupes. Prévoir une disposition calme et lisible, avec affichage éventuel des règles communes au tableau. Veiller à la sécurité habituelle en ACM : pas de sacs au sol, matériel coupant limité ou absent, tables stables et circulation dégagée.

A Accueil

Installer les 12 enfants dans les 4 groupes déjà constitués ou les répartir rapidement en veillant à conserver le lien avec le plateau travaillé. Présenter le but de la séance : transformer les idées inventées en vraies règles claires et communes pour que les 4 jeux soient jouables par n'importe quel joueur. Montrer la fiche-règle et expliquer ses rubriques simples : objectif, matériel, mise en place, déroulement d'un tour, cas particuliers. Rappeler les consignes de travail : un enfant écrit, les autres dictent, relisent et corrigent ; on cherche des phrases courtes et compréhensibles. Lancer la séance en relisant ensemble une ou deux cases spéciales pour démarrer la rédaction.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Reprendre chaque plateau avec le groupe qui l'a commencé et relire ensemble les cases inventées à la séance précédente. Les enfants vérifient ce qui nécessite une règle précise : déplacement, bonus, piège, retour en arrière, tour supplémentaire, etc.
2. Distribuer à chaque groupe une fiche-règle simple à compléter avec des rubriques courtes : objectif du jeu, matériel, mise en place, déroulement d'un tour, cas particuliers. Chaque enfant prend en charge une partie de la rédaction pendant que les autres relisent et complètent.
3. Faire circuler les fiches entre les groupes pour un échange croisé : un autre groupe lit les règles et repère ce qui manque, ce qui n'est pas clair ou ce qui pourrait créer une injustice. Les enfants corrigent ensuite leur texte en fonction des remarques.
4. Mettre en commun les points communs indispensables pour que les 4 jeux soient jouables de la même façon : départ, arrivée, lancer de dé, ordre de passage, gestion des cases spéciales. L'animateur aide à formuler des règles simples et identiques sur ce qui doit rester commun.
5. Terminer par une validation orale : chaque groupe lit à voix haute sa règle principale et un autre groupe reformule avec ses mots pour vérifier que c'est compréhensible. Les règles sont ensuite mises au propre pour servir de base aux séances suivantes.

Rédaction et formalisation des règles du jeu

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

R Rythme

Prévoir un rythme alternant temps calmes de rédaction et temps plus dynamiques d'échange et de validation croisée. Chaque phase de groupe doit être courte et cadrée pour éviter que les enfants se dispersent dans l'écriture. Les moments de relecture entre groupes relancent l'attention et permettent une respiration collective. L'animateur veille à enchaîner rapidement les étapes : lecture des cases, rédaction, échange, correction, validation orale. Le rythme doit rester soutenu mais calme, adapté à des 9-12 ans capables de travailler en autonomie sur des consignes écrites simples.

A Animation

L'animateur guide la rédaction sans écrire à la place des enfants. Il reformule les idées trop floues, aide à transformer les propositions en règles précises et vérifie que chaque consigne est compréhensible. Il encourage la participation de tous, distribue la parole dans les groupes et valorise les formulations claires. Il relance les groupes qui bloquent avec des questions simples : "Que doit faire le joueur ?", "Que se passe-t-il si on tombe sur cette case ?", "Est-ce que quelqu'un qui ne connaît pas votre jeu peut comprendre ?". Il régule les écarts entre groupes pour garder des règles équitables et cohérentes, sans uniformiser les identités de chaque jeu. Il accompagne aussi la relecture croisée et aide à repérer les oublis, les contradictions ou les cas particuliers non prévus.

F Fin

CHOIX RETENU

Les fiches de règles officielles des 4 jeux sont rédigées et prêtes à l'emploi.rs et sa liste de cases spéciales prêtes à être intégrées

R Rangement

Faire rassembler les fiches-règles, brouillons, stylos, crayons et feutres dans les pochettes ou boîtes prévues pour chaque jeu. Vérifier que chaque groupe conserve bien ses documents afin de pouvoir les reprendre à la séance suivante. Ramasser les feuilles inutiles, ranger le tableau collectif si besoin et remettre les tables en état. Les enfants participent au rangement de leur espace de travail et s'assurent qu'aucun matériel n'est mélangé entre les groupes. Contrôler aussi que les plateaux et les règles validées sont bien identifiés et stockés ensemble.

A Analyse

Vérifier si les objectifs sont atteints : les enfants ont-ils réussi à écrire ou formuler des règles claires et communes ? Observer leur compréhension de l'équité, de la logique de jeu et des cas particuliers. Mesurer la qualité de la coopération : chacun a-t-il pu participer à la rédaction, à la relecture et à la correction ? Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : le "parchemin officiel" a-t-il aidé à comprendre l'intérêt de règles partagées ? Noter si les fiches sont assez précises pour être utilisées à la prochaine séance sans explication supplémentaire. Repérer les difficultés rencontrées : vocabulaire, orthographe, confusion dans les consignes, manque d'accord dans le groupe. Faire aussi le bilan du rythme, de la posture d'accompagnement et des adaptations à prévoir pour la mise au propre et la future création visuelle des plateaux.

Rédaction et formalisation des règles du jeu

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
4 plateaux de jeu de l'oie	☐	☐
4 fiches-règles de groupe, une par jeu	☐	☐
4 stylos ou crayons à papier, minimum 1 par groupe	☐	☐
Feuilles de rédaction ou fiches à compléter	☐	☐
Feuilles brouillon	☐	☐
Crayons de couleur ou feutres pour mise au propre si besoin	☐	☐
Gommes	☐	☐
1 tableau ou 1 grande feuille collective pour noter les règles communes	☐	☐
Marqueurs ou feutres pour l'animateur	☐	☐
Éventuellement 4 pochettes ou chemises pour conserver les règles de chaque jeu	☐	☐

Création visuelle et illustration des plateaux

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer la motricité fine et les techniques de mise en couleur.
- Développer la coordination au sein du groupe pour produire un décor harmonieux.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

« Vos plateaux sont encore des labyrinthes silencieux : il est temps de les transformer en cartes d'aventures vivantes et pleines de couleurs ! »

A Aménagement

Installer 4 espaces de travail distincts pour les 4 jeux de l'oie, avec 1 table par petit groupe de 3 enfants ou 2 tables rapprochées si le format des plateaux l'exige. Prévoir un espace central pour déposer les feutres, crayons de couleur, gabarits éventuels, règles et exemples visuels, afin que les enfants puissent venir chercher le matériel sans encombrer leur table. Chaque plateau doit rester bien à plat, protégé si possible par une feuille blanche ou un sous-main pour éviter les traces et permettre le coloriage propre. Organiser les sièges de façon à ce que les enfants puissent tous voir le plateau sans se gêner et tourner facilement autour pour travailler les différentes zones. Garder des circulations libres pour l'animateur afin qu'il puisse observer, relancer et sécuriser les déplacements. Prévoir une vigilance particulière sur les outils de coloriage pour éviter les échanges permanents et les chutes au sol. Si certains enfants ont des difficultés de motricité fine, prévoir des feutres à prise facile ou des zones de travail plus larges.

A Accueil

Installer les 12 enfants dans leurs 4 groupes de 3 autour des plateaux déjà associés à leurs règles. Présenter l'objectif de la séance : donner une identité visuelle claire à chaque jeu tout en gardant les cases lisibles et le plateau facile à utiliser. Faire un bref rappel des règles validées à la séance précédente et montrer un exemple de ce qui doit rester visible : départ, arrivée, numéros, cases bonus et pièges. Demander à chaque groupe de relire son univers en quelques minutes avant de commencer, puis de se mettre d'accord sur 2 ou 3 choix visuels prioritaires. Expliquer que chacun aura un rôle pour que tout le monde participe au coloriage et au dessin, avec des rotations en cours de séance. Lancer l'activité en annonçant le premier temps de décor global.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 12 enfants en 4 petits groupes de 3 autour de leur plateau déjà préparé et de leur fiche de règles. Chaque groupe relit rapidement son univers, puis choisit ensemble 2 à 3 grandes zones visuelles à illustrer en priorité pour éviter de se disperser.
2. Demander à chaque groupe de se mettre d'accord sur une palette simple et sur un style commun : couleurs dominantes, type de décors, façon de dessiner les cases spéciales. L'animateur circule et aide à trancher quand deux idées s'opposent, afin que le plateau reste harmonieux.
3. Lancer la réalisation du décor : un enfant trace ou colorie les grands fonds, un autre dessine les éléments principaux, le troisième complète les détails et les cases bonus/pièges. Les rôles tournent à mi-temps pour que chacun manipule les feutres et les crayons de couleur.
4. Faire un passage de vérification à mi-parcours : chaque groupe pose son travail, observe les cases déjà décorées et corrige les zones trop chargées, les éléments peu lisibles ou les couleurs qui se confondent. L'animateur rappelle que les numéros et les repères de jeu doivent rester visibles.
5. Terminer par les finitions communes : contours renforcés, ajout de repères visuels sur le départ et l'arrivée, petite décoration des bords et mise en valeur des cases spéciales. Chaque groupe présente son plateau aux autres en montrant ce qui permet de reconnaître son univers d'un seul coup d'œil.

Création visuelle et illustration des plateaux

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

R Rythme

Prévoir une alternance entre des temps courts de décision en groupe, des temps plus longs de coloriage concentré et des pauses de vérification collective. Commencer par un moment calme de lecture du plateau et de choix communs, puis passer à une phase active de création graphique. Organiser une rotation des rôles pour maintenir l'attention et permettre à chacun de manipuler les outils. Faire une pause à mi-parcours pour observer l'ensemble du plateau, corriger les zones trop chargées et vérifier la lisibilité. Terminer par un temps plus calme de retouches et de finitions. Les transitions doivent être simples et annoncées clairement pour éviter la dispersion et garder un cadre serein, adapté à des enfants de 9 à 12 ans.

A Animation

L'animateur accompagne sans dessiner à la place du groupe. Il aide les enfants à faire des choix graphiques cohérents, à respecter les zones importantes du jeu et à éviter les plateaux trop chargés. Il encourage l'entraide, rappelle de partager les feutres et de tourner les rôles pour que chacun participe. Il valorise les idées originales tout en demandant de vérifier la lisibilité : un beau plateau doit aussi rester jouable. Il observe la coopération, relance les groupes qui hésitent, aide à trancher quand deux couleurs ou deux styles se contredisent, et propose des solutions simples si un décor prend trop de place. Il veille aussi à ce que les enfants prennent soin du matériel, ne se disputent pas les outils et restent dans l'univers choisi pour leur jeu. En cas de difficulté motrice ou d'impatience, il adapte le niveau d'exigence et fractionne la tâche en étapes courtes.

F Fin

CHOIX RETENU

Les 4 plateaux ont leur identité visuelle et les cases spéciales sont identifiées.

R Rangement

Faire ranger les feutres, crayons de couleur, crayons à papier et gommes dans les trousseaux ou boîtes prévues. Remplacer chaque plateau avec sa fiche de règles dans la pochette ou la chemise correspondante pour éviter les mélanges entre les 4 jeux. Vérifier que les tables sont nettoyées, que les bouchons sont remis sur les feutres et qu'aucun matériel ne traîne au sol. Demander aux enfants de participer au tri des outils et au rangement de leur zone de travail. Contrôler que les plateaux sont secs, propres et suffisamment protégés pour la prochaine séance. Si des essais ou brouillons ont été utilisés, les conserver seulement s'ils doivent servir pour les finitions, sinon les jeter.

A Analyse

Vérifier si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils réussi à produire un décor harmonieux et à travailler ensemble sur un même plateau ? Observer la coordination du groupe, la répartition des rôles et la capacité à faire des choix graphiques communs. Évaluer la motricité fine : tenue des outils, précision du coloriage, capacité à respecter les contours et à remplir des zones sans masquer les repères de jeu. Noter si le rythme a permis d'alterner concentration, échanges et vérifications sans perte d'attention. Mesurer l'efficacité de la consigne de lisibilité : départ, arrivée, numéros et cases spéciales restent-ils clairement visibles ? Évaluer la posture de l'animateur : a-t-il suffisamment guidé sans imposer, relancé sans précipiter et valorisé les productions de chacun ? Repérer les difficultés rencontrées, comme le choix des couleurs, la tendance à surcharger ou les différences de vitesse entre enfants. Prévoir, pour la séance suivante ou le tournoi, les ajustements nécessaires en termes de finition, de protection des plateaux et d'accompagnement des règles de jeu.

Création visuelle et illustration des plateaux

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
4 plateaux de jeu de l'oie déjà préparés	☐	☐
4 fiches de règles correspondantes	☐	☐
Feutres, en quantité suffisante pour 12 enfants	☐	☐
Crayons de couleur, en quantité suffisante pour 12 enfants	☐	☐
Crayons à papier, au moins 1 par enfant	☐	☐
Gommes, au moins 1 par groupe	☐	☐
Règles et gabarits éventuels pour tracer proprement	☐	☐
Feuilles brouillon pour essais de couleurs et croquis	☐	☐
4 pochettes ou chemises pour garder ensemble plateau et documents de chaque jeu	☐	☐
1 feutre noir ou marqueur pour l'animateur si besoin de repérage	☐	☐
Essuie-tout ou chiffons pour les petites bavures si nécessaire	☐	☐

Finitions graphiques et grand tournoi de jeu

O Objectif

CHOIX RETENU

- Vérifier la jouabilité et l'équilibre d'une création de jeu.
- Développer le respect des règles et le plaisir de faire jouer les autres.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'inauguration de la ludothèque : les créateurs deviennent testeurs officiels des jeux créés par leurs camarades.

A Aménagement

Installer les 4 jeux de l'oie sur 4 tables distinctes ou 4 espaces clairement séparés, avec une table centrale pour l'animateur et les fiches de suivi. Prévoir 4 zones de jeu identifiées pour les équipes de 3 enfants, afin que chaque groupe puisse tester un plateau à la fois sans se gêner. Laisser des circulations dégagées pour permettre le passage entre les jeux, l'observation des parties et la rotation des équipes. Placer à portée de main le matériel de correction rapide, les pions et les dés pour éviter les déplacements inutiles. Prévoir un espace calme pour relire les règles et noter les ajustements après chaque test. Veiller à ce que les plateaux soient protégés, bien à plat et suffisamment éloignés les uns des autres pour éviter les mélanges de matériel. Si certains plateaux sont encore en cours de finition, réserver une zone spécifique pour les retouches avant lancement du tournoi. Respecter les règles de sécurité habituelles : pas d'encombrement au sol, chaises stables, surveillance des déplacements et circulation simple autour des tables.

A Accueil

Réunir les 12 enfants et rappeler le rôle de chacun : créateurs, testeurs et observateurs des jeux des autres. Expliquer que la séance commence par une vérification rapide des plateaux, puis par les dernières finitions utiles avant le grand tournoi. Répartir les enfants en 4 équipes de 3 et attribuer à chacune un jeu à tester en priorité. Présenter les règles de la séance : on joue avec calme, on respecte les règles écrites, on signale seulement les points qui gênent la jouabilité et on évite de surcharger les plateaux. Montrer la grille d'observation simple et dire aux enfants quoi regarder : lisibilité, équilibre, compréhension des cases spéciales, durée de la partie. Lancer l'activité en installant chaque équipe sur son jeu de départ avec le matériel complet.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Réunir les 12 enfants en 4 équipes de 3 autour des 4 jeux terminés ou presque terminés. Chaque équipe prend connaissance du jeu qu'elle va tester en priorité, relit rapidement la fiche de règles et vérifie avec l'animateur que le matériel est complet, lisible et prêt à l'emploi.
2. Organiser une première phase de finitions rapides avant de jouer : chaque groupe repère ce qui peut gêner la partie (numéros peu visibles, case spéciale pas assez claire, pion mal distingué, règle à préciser) et corrige seulement les points utiles pour rendre le jeu jouable sans le surcharger.
3. Lancer un premier test en rotation : pendant qu'un groupe joue sur un jeu, un autre observe avec une grille simple de vérification orale avec l'animateur, puis les groupes tournent après une partie courte ou un arrêt fixé à l'avance. Les enfants testent ainsi plusieurs jeux tout en restant attentifs aux différences entre les plateaux.
4. Après chaque test, faire un bref arrêt collectif pour identifier ce qui fonctionne bien et ce qui doit être ajusté : une case trop punitive, une règle ambiguë, un parcours trop long ou trop rapide. Les enfants notent ou mémorisent les ajustements et reviennent sur le plateau concerné pour corriger juste ce qui est nécessaire.
5. Terminer par un mini tournoi final en deux temps : les jeux sont laissés en place, les équipes changent de plateau une dernière fois et disputent une partie courte sur un autre jeu que le leur. L'animateur annonce les tours, sécurise le respect des règles et valorise la qualité des jeux, la coopération et l'attention plus que le score.

Finitions graphiques et grand tournoi de jeu

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

R Rythme

Prévoir un rythme en deux temps : une phase courte de finitions et de vérification, puis des temps de jeu plus longs avec rotations. Alternier des moments actifs de partie et des arrêts très brefs pour observer, corriger et repartir. Les enfants doivent pouvoir jouer, écouter les retours, puis reprendre rapidement sans que l'attention retombe. Les transitions entre les jeux doivent être annoncées clairement pour conserver une bonne organisation des rotations. Pendant le tournoi final, maintenir un rythme dynamique mais calme, avec des parties courtes adaptées au temps de centre. L'animateur veille à ne pas multiplier les interruptions : on corrige seulement ce qui est nécessaire, puis on relance le jeu. Les moments de bilan collectif sont courts mais réguliers pour garder le fil des ajustements.

A Animation

L'animateur adopte une posture de facilitateur et d'arbitre bienveillant. Il vérifie la compréhension des règles, guide les enfants dans les dernières retouches utiles et évite les corrections inutiles qui alourdiraient le jeu. Il annonce les rotations, sécurise le passage d'un plateau à l'autre et aide à garder une ambiance calme et équitable. Pendant les parties, il observe sans prendre la main, relance si un groupe hésite et rappelle les règles quand c'est nécessaire. Il valorise autant la qualité de création que la qualité de jeu, l'écoute des autres et le respect du cadre. Il aide les enfants à formuler un retour utile : ce qui fonctionne, ce qui bloque, ce qu'on garde pour le tournoi final. Il veille à ce que chacun participe, y compris les plus discrets, et à ce que les remarques restent constructives. En cas de déséquilibre de jeu, il accompagne une correction simple et rapide sans dénaturer le plateau.

F Fin

CHOIX RETENU

4 jeux originaux, complets et fonctionnels sont créés et validés par les enfants pour la structure.

R Rangement

Prévoir un rangement par jeu : chaque plateau revient avec sa fiche de règles, ses pions et son dé. Les enfants participent au rangement de leur jeu et vérifient que rien ne manque avant de le remettre dans la zone ou la boîte prévue. Ramasser les crayons, feutres, gommes, feuilles brouillon et grilles d'observation. Retirer les éléments de finition inutiles, nettoyer les tables et remettre l'espace en état. Contrôler que les 4 jeux sont complets, identifiés et prêts à être réutilisés dans les temps calmes du centre ou pour une prochaine animation. Vérifier qu'aucun matériel n'est resté au sol et que les circulations sont de nouveau libres.

A Analyse

Vérifier si l'objectif principal est atteint : les 4 jeux sont-ils jouables, équilibrés et compréhensibles par les enfants comme par d'autres joueurs ? Observer si les retours de test ont permis d'améliorer réellement les plateaux sans les alourdir. Évaluer la participation de chacun pendant les finitions, les essais et le tournoi final : les enfants ont-ils respecté les règles, écouté les autres et joué leur rôle de testeurs ? Mesurer l'efficacité de l'inauguration de la ludothèque : la mise en situation a-t-elle donné du sens à la séance et valorisé la création collective ? Noter si le rythme a permis d'alterner corrections, jeu et bilans sans fatigue excessive. Faire le point sur la posture de l'animateur : a-t-il suffisamment accompagné, arbitré et relancé sans imposer ? Identifier les réussites, les difficultés de jouabilité, les ajustements encore nécessaires et ce qui pourra être réutilisé pour les temps calmes du centre. Enfin, relever si le tournoi final a favorisé le plaisir de faire jouer les autres et le respect du cadre commun.

Finitions graphiques et grand tournoi de jeu

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
4 jeux de l'oie complets ou presque complets	☐	☐
4 fiches de règles définitives, une par jeu	☐	☐
4 dés, un par jeu	☐	☐
12 pions au minimum, idéalement 3 pions par jeu ou plus si les jeux en demandent davantage	☐	☐
Crayons à papier pour les corrections de dernière minute	☐	☐
Feutres ou crayons de couleur pour les finitions rapides	☐	☐
Gommes	☐	☐
4 grilles simples d'observation ou de vérification, une par groupe	☐	☐
Feuilles brouillon pour noter les ajustements	☐	☐
Tableau ou grande feuille pour noter les retours communs	☐	☐
Chronomètre ou minuteur pour gérer les rotations	☐	☐
Éventuellement ruban adhésif, protection ou pochette pour sécuriser les plateaux	☐	☐