

RAGALOU, PREMIÈRE HISTOIRE À VIVRE AVEC LES ÉCLÉS

Avec la rentrée revient la question de l'ouverture du groupe vers de nouveaux jeunes. Faut-il se lancer dans une animation ouverte, plus complexe à mettre en place mais plus ambitieuse ? La réponse est oui, notre force d'attractivité passe par l'action, en particulier par le jeu.



Pour une journée ouverte, on peut profiter d'une manifestation existante. Le début d'année scolaire est propice aux forums et autres salons associatifs. Cependant l'espace y est mesuré, tant dans la superficie du stand que dans le temps que passe chaque famille sur chaque stand, c'est un peu une démarche de « speed dating » avec quelques secondes pour convaincre. Mais c'est déjà l'occasion de lancer l'invitation pour un rendez-vous à venir rapidement (important !), celui du jeu de découverte.

Des points de départ

D'autres manifestations s'appuient sur des journées dites citoyennes (journée de l'environnement, journée des droits de l'enfant, fête du jeu...). Là, la « concurrence » entre associations est moins visible mais, pour rester dans la thématique, nous ne pouvons montrer qu'une partie de notre savoir-faire. Pourquoi pas ? Nous avons des trames de jeu disponibles (droits de l'enfant, en particulier à utiliser en novembre : cf. le guide "Tous Droits" en vente à la boutique Éclé) et des idées sur le sujet. Quoi qu'il en soit, on joue ! Enfin, le groupe peut décider de créer un événement « bien à lui » : la communication devient alors fondamentale puisque les participants savent alors pourquoi ils viennent et imaginent déjà un peu ce qu'ils vont y trouver...

Un grand jeu sinon rien ?

On peut organiser un rallye traditionnel avec force « épreuves scouts », on peut parier sur un jeu de l'oie et ses cases j'avance, je recule... On peut aussi chercher d'autres sources d'inspiration qui permettront, par des voies détournées, de revenir aux fondamentaux scouts : les valeurs, les techniques, l'esprit... Voici donc Ragalou, une histoire à mettre en jeu de manière à mettre en joie et qui exploite nos terrains habituels d'animation.

Une histoire à vivre

Les plus grands corsaires de la côte africaine ont décidé de former le clan des Ragalou, ils viennent défier et affronter les Bouki, Gounours, Jalele ou autres Yamous des équipes qui veulent défendre leur ville/village dans des épreuves aussi diverses que difficiles.

Suite au verso >





Pour faciliter la préparation

Un jeu de coopération : le train aveugle

- **Matériel :** des bandeaux pour couvrir les yeux
- **Tranche d'âge :** 6 à 75 ans
- **Nombre de joueurs :** de 2 à 125

Les joueurs se mettent en colonne et se tiennent par les épaules. Le joueur se situant en queue est le seul qui n'a pas les yeux bandés. Le train doit suivre un parcours déterminé. Pour ce faire, le joueur qui est à l'arrière donne des directives codées qui se transmettent d'un joueur à l'autre :

- Aller à droite : un coup sur l'épaule droite
- Aller à gauche : un coup sur l'épaule gauche
- Avancer tout droit : un coup sur les deux épaules
- Arrêter : deux coups sur les deux épaules

Un défi sportif : les queues du diable

- **Matériel :** ballons de baudruche, ficelle, craie (pour délimiter la zone de jeu)
- **Tranche d'âge :** 6 à 26 ans
- **Nombre de participants :** 2 à 46

• **Préparation :** chaque joueur attache au bout d'une ficelle fixée aux hanches 3 ballons de baudruche gonflés. Les ballons doivent traîner au sol.

L'animateur du jeu affronte un groupe de jeunes ou deux équipes s'affrontent. Le but du jeu est d'éclater tous les ballons de l'adversaire. Quand un joueur n'a plus de ballon, il est éliminé.

Seules les équipes les plus courageuses, les plus vives, les plus malignes et les plus athlétiques pourront venir à bout de ces redoutables adversaires. Les personnages (à mettre en vie sur les différents postes du jeu) :

- Ragale (Le capitaine)
- Kabousse (Le tireur)
- Damou (L'artiste)
- Talla (Le maître d'équipage)
- Gnori (Le dépouilleur)
- Solo (Le loup des mers)
- Sérigne (Le Précepteur)
- Les accompagnateurs : les Flibustiers

Déroulement sur un après-midi

14 h → 15 h : Inscription des équipes (plus ou moins 5 joueurs et un accompagnateur par équipe) auprès de Sérigne. Ragale explique le déroulement du jeu équipe par équipe. Les enfants votent pour leur capitaine de frégate.

15 h → 17 h : Le jeu à postes parcourus par les équipes. Voici quelques idées de types de jeux, à vous de personnaliser selon vos envies, compétences et moyens : un jeu de coopération, un quizz éco-citoyen, une fresque, un défi stratégique, un défi sportif. Quand les équipes ont terminé leur parcours, elles remettent leur feuille de route au précepteur qui enregistre les résultats. En même temps, le goûter est servi et un stand d'information est à disposition.

17 h : Annonce des résultats, remise des prix et apéritif festif.



N'oubliez pas le stand

Une animation ouverte perd une grande partie de son intérêt si elle ne propose pas un « après » : une invitation à participer à une réunion d'information ou, mieux, à une activité « grandeur nature » comme une sortie à la journée. La présence d'un stand « construit » et achalandé est nécessaire : outils nationaux de communication (affiches, numéros récents de l'Équipée dont le supplément de présentation de l'Association) et outils personnalisés (à partir des matrices et flyers proposés deux fois l'an). Au-delà des supports, c'est le discours qui doit être rodé. C'est là le début d'une autre fiche technique « communication » !