

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 51 (1994)
Heft: 6

Artikel: L'aventure et les jeux de plein air
Autor: Georg, Pascal
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998263>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 21.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

L'aventure et les jeux de plein air

Pascal Georg, chef de la branche sportive J+S Excursions et plein air
Traduction: Yves Jeannotat

Les jeux de plein air débouchant sur l'aventure (mais c'est également le cas d'une multitude d'autres spécialités sportives), ils permettent de vivre, surtout dans le cadre des activités de camp, des expériences de grande valeur socioculturelle. L'aventure et le plein air, pris dans ce sens, font le bonheur de toutes les organisations de jeunesse.



Mais rien n'empêche que ces éléments de délasserement et de formation, aux formes inhabituelles et généralement passionnantes, ne puissent également servir aux juniors d'un sport d'équipe en camp d'entraînement, par exemple, et ceci notamment dans le but de renforcer la cohésion du groupe ou, tout simplement, pour apporter un peu de diversité au programme habituel. Y ayant goûté, il n'est même pas exclu qu'ils désirent vivre, à une autre occasion, un plein camp spécifique de ce genre. Je rappelle en passant, à ce sujet, que peu avant de remporter la médaille d'or aux Jeux olympiques de Los Angeles, l'équipe américaine de volleyball s'est offert un camp de plusieurs semaines dans la campagne canadienne, camp au sein duquel les jeux de ce type occupaient une place prépondérante. On peut dire que, en l'occurrence, le succès était au bout de l'aventure!

Jouer, c'est expérimenter

Tous les enfants, tous les adolescents aiment jouer. L'expérimentation y est pour quelque chose, tout comme la découverte et la meilleure compréhension de l'environnement, de la nature tout particulièrement. Et c'est une aubaine pour les pédagogues puisque, en outre, le jeu favorise le développement de la faculté cognitive, de la capacité de coordination, de l'émotivité et du sens social. Cela étant, il faut aussi savoir que des différences notoires existent entre les individus et que toutes les formes de jeu ne procurent pas les mêmes sensations à ceux qui les pratiquent.

L'aventure contre le stress

L'aventure permet de vivre les choses, de les expérimenter sous un angle particulier. Elle met en effet en jeu, généralement dans un laps de temps très court, l'alternance plus ou moins cahoteuse de situations inconnues, voire dangereuses et face auxquelles il est impératif de réagir et d'agir rapidement, même si l'on est fortement sous pression. Pour se sortir à son avantage d'une aventure de ce type, il est indispensable de s'exercer sans cesse à prendre, même en situation de stress, des décisions appropriées et réfléchies. Mais le jeu en vaut la chandelle puisque la réussite, par voie de consé-



L'expérience sportive de groupe exige l'entente et la cohésion!

quence, contribue à développer l'esprit d'entreprise et de créativité, tout en augmentant dans des proportions considérables la confiance en soi.

Communier avec la nature

Lorsque l'on décide de jouer dans la nature, on est d'abord confronté à deux formes d'activité essentielles: la construction improvisée et le bricolage d'une part (technique du «génie») et d'autre part, l'organisation de jeux sous forme de compétitions. L'une et l'autre peuvent être intégrées dans une entreprise en plein air à caractère d'aventure. Mais nous devons, ici aussi, garder à l'esprit que nous ne sommes que les hôtes de la nature et, surtout si l'on vient de la ville, qu'il convient de bien réfléchir avant de foncer tête en avant, de crier, de nous infiltrer dans ses moindres recoins, de construire... Nous nous sortons généralement bien de cette situation si nous sommes et restons conscients d'être des invités et si nous respectons, donc, les règles fondamentales qui s'imposent en tel cas.

L'esprit d'aventure

L'esprit d'aventure, le fait de devoir compter les uns sur les autres, de devoir faire preuve de courage, de devoir produire quelque chose de par soi-même, de devoir planifier ensemble, de devoir proposer des issues, toutes ces exigences font partie de la vie de groupe, d'un groupe livré à lui-même. Chacun de ses

membres, chaque coéquipier doit naturellement bien connaître les objectifs et les règles (aussi simples que possible) de l'entreprise projetée, afin de savoir de quelle latitude on dispose lorsque se présente une situation nouvelle.

Il va de soi que tous ont envie d'affirmer leur valeur par une action d'éclat. Les «tâches» doivent donc être judicieusement réparties: missions de reconnaissance ou de contrebande, attaque par surprise, etc.

«Habiller» l'aventure

La désignation des groupes, des «uniformes», du langage, de l'idée directrice de l'entreprise gagne à être en accord avec les thèmes du camp et à correspondre à la représentation que s'en font les enfants et non pas les moniteurs. Costumes évocateurs entre autres. Les jeunes aiment, par exemple, s'habiller en Romains, en Indiens, en trappeurs, en chevaliers, en chercheurs d'or, en cow-boys... On essaiera par contre d'éviter, même s'ils sont à la mode, les sujets en rapport avec la guerre, le terrorisme, le trafic de drogue, etc.

Expédition nocturne

Plutôt que de s'enfumer dans une disco ou de jouer aux cartes, on peut mettre sur pied, occasionnellement, un jeu nocturne dans la nature, aux alentours du camp ou dans la forêt voisine: parvenir à déchiffrer, à l'aide d'une lampe de poche, le nombre à quatre chiffres inscrit au dos de ses compagnons,

ou passer des pièces d'or en contrebande pour ne donner que deux exemples parmi tant d'autres.

La grande aventure

Une entreprise portant sur plusieurs jours, avec heures de sommeil, de repas et périodes réservées aux infiltrations fixées à l'avance, permet de vivre des expériences de groupe d'une grande intensité. Et ceci d'autant plus si elle inclut le bivouac, la cuisine et l'intégration à la nature. Pour être attrayant, un tel jeu nécessite, on l'imagine, un terrain suffisamment vaste.

La petite aventure


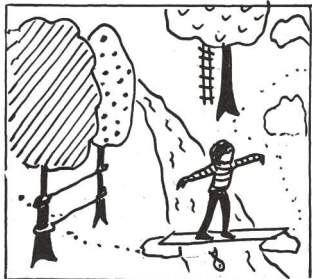


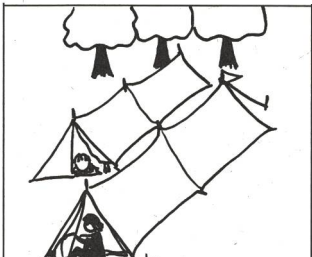

C'est au crépuscule que la «petite aventure» trouve la place qui lui convient le mieux. Le jeu qui la motive ne devrait pas dépasser deux heures et se pratiquer sur une surface de 400 mètres de côté environ, en terrain aussi varié que possible et à proximité du camp.

Pour que l'aventure soit belle

- Essayer de concevoir les jeux dans la nature à partir d'un thème central
- Construire le jeu sur la base de règles simples et précises, et lui assurer une issue claire et définitive
- Fixer avec précision les limites de la surface de jeu
- Adapter les règles de jeu au terrain et à l'heure
- Mettre sur pied une logistique de jeu adéquate: point de rencontre, point de rassemblement, poste sanitaire, etc.
- Fixer, avant le début de la partie, le signal de fin de jeu

Le rôle du chef

Le plus souvent, ce sont les moniteurs qui conçoivent un jeu et planifient son déroulement. Il faut donc veiller à ce qu'il soit adapté aux participants. Le chef de jeu doit faire en sorte que l'«aventure» suive son cours, qu'il n'y ait ni pannes ni temps morts. Il ne doit jamais perdre le contrôle de la partie et de son évolution, aussi bien en ce qui concerne le terrain que les «aventuriers», notamment si l'entreprise s'étend sur plusieurs jours. Pour qu'il en soit ainsi, il est indispensable que les différents responsables se rencontrent à heures fixes, afin de pouvoir prendre rapidement les décisions qui s'imposent en cas de difficultés (dispositif de sécurité). L'installation d'un «téléphone rouge» entre les différents postes de contrôle permet de réagir rapidement s'il le faut.

Jeux	Idées de jeu	
Les gendarmes et les voleurs	Les gendarmes protègent une forteresse et, en tapant trois fois de la main dans le dos des voleurs (prise de prisonnier), ils cherchent à faire en sorte qu'ils ne puissent y pénétrer.	
Chasse aux numéros	Il s'agit de parvenir à lire le nombre à trois/quatre chiffres inscrit sur le dos de l'adversaire.	
Rallie-papier	Le groupe «A» trace une piste (de fausses pistes également) et le groupe «B» suit, à bonne distance, pour tenter de découvrir où s'est caché ce petit monde.	
Jeu de contrebande	Les différents groupes ont pour mission de passer diverses marchandises en contrebande d'un endroit à un autre, alors que les groupes adverses essaient de les intercepter et de se saisir de la marchandise (dépôt).	
Approche en rampant	Un groupe tente d'atteindre un but situé à l'intérieur d'un territoire protégé par les autres.	
Western-Telegraph	Une série de poteaux de téléphone (arbres signalisés, en forêt) font l'objet d'une étroite surveillance, car l'ennemi doit les faire sauter (prise du ruban de signalisation).	
Pipeline	Un sentier surveillé (pipeline) en sous-bois doit être attaqué et endommagé (brûler un bout de papier sur le sentier par exemple).	
Chasse au trésor	Deux groupes se lancent à la chasse au trésor (nourriture) en suivant les maigres indications qui sont en leur possession (bouts de carte, annonces, etc.).	
Base lance-fusées	Des bases lance-fusées (fusées de 1 ^{er} août) camouflées doivent être découvertes. Chaque groupe dispose d'une base et cherche les autres pour s'approprier la fusée ou l'allumer.	
Wells Fargo	Une précieuse cargaison doit emprunter un itinéraire menacé par une attaque.	
Agent spécial 007	Des microfilms (balles de tennis de table) doivent être déposés par l'agent spécial 007 dans divers endroits secrets; le groupe adverse les cherche.	
La chasse aux coups de sifflet	Le groupe «A» fuit en donnant, toutes les deux minutes, des coups de sifflet. Environ dix minutes plus tard, le groupe «B» se lance à sa poursuite, comme au rallie-papier.	
Papier-caillou-ciseaux	Lorsque 2 joueurs adverses se rencontrent à l'intérieur du terrain de jeu, ils montrent leurs passeports: le papier enveloppe le caillou, le caillou casse les ciseaux, les ciseaux coupent le papier. Celui qui gagne reçoit le passeport de l'autre.	

Respecter la nature

Toute activité sportive pratiquée dans la nature est à l'origine de certaines perturbations. Mais, si nous nous en tenons aux règles qui suivent, nous faisons ce qu'il faut, en tant que sportifs, pour la protéger au mieux de nos possibilités:

- Eviter les territoires par trop sensibles aux perturbations. Respecter les interdictions et les directives en application dans les zones naturelles protégées.
- Choisir les endroits de telle façon que les ébats auxquels on va se livrer, et les jeux que l'on se propose d'organiser touchent le moins possible les zones les plus sensibles de la nature.
- Prendre soin de la flore. Ne pas blesser l'écorce des arbres en y plantant des clous ou en y taillant des décorations à coups de canif. Eviter de casser branches et rameaux.
- Laisser la faune en paix. Prendre le temps de l'observer et se retirer si l'on remarque que l'on dérange. Observer à distance suffisante.
- Faire preuve de prudence avec le feu. Ne jeter ni allumettes ni autres objets enflammés. Eviter de multiplier les foyers et prendre garde d'éteindre complètement celui que l'on a alimenté.
- Ne laisser traîner aucun débris.
- Regarder où l'on met les pieds. Emprunter les chemins existant et ne pas tracer de nouveaux sentiers.
- Eviter de faire trop de bruit. Dans la nature, l'observation exige le plus grand calme.
- Respecter l'activité des paysans. Refermer les barrières derrière soi. Laisser les murets tels qu'ils sont et ne pas tailler dans les haies. Eviter de traverser les champs labourés et de marcher dans les hautes herbes. Ne pas prendre les vaches pour des jouets.
- Se déplacer à l'aide des transports publics ou... à vélo.
- N'utiliser aucun produit dangereux pour l'environnement. Eviter d'acheter des articles non recyclables ou dont la fabrication demande une grande dépense d'énergie.

L'aventure au coin du bois

Lorsque l'on a affaire à des enfants, l'aventure est toujours «au coin du bois». Le moniteur doit savoir en profiter. Il suffit par exemple, lors d'une promenade, qu'il s'exclame: *Là! Regardez! Vous l'avez vu?*, pour que la promenade tourne en aventure fabuleuse et inoubliable.

Qu'est-ce que le sport de camp?

L'aventure est au cœur du camp, car des situations nouvelles et inattendues y attendent toujours les enfants ou les adolescents. Ainsi, le moniteur peut facilement et sans grands investissements satisfaire au besoin et au plaisir qu'ils éprouvent à s'ébattre et à affronter l'inconnu. Dans le cadre de J+S, les branches sportives Sport de camp et Excursions et plein air accordent une place importante aux jeux sportifs dans la nature et avec la nature. Le campement proprement dit en forme le cadre.

Bibliographie:

Gedicke S., Gams A.: Abenteuerspiele, Ed.: Herder, Fribourg 1990.
Tester U.: Natur als Erlebnis, Schweizerischer Bund für Naturschutz, Steudler Druck Verlag, Bâle. ■



PINS
FANIONS
trainings
shirts
insignes brodés
médailles
coupes

demandez notre catalogue gratuit

SIEGRIST
CH-4900 Langenthal
063 22 77 88
FAX 063 22 40 93