

Est-ce la fin des grands jeux ?

PAR FLORENT CONTASSOT

Quiconque a déjà participé à un grand jeu en garde un souvenir impérissable, parce que, lors de cette grande animation, on a été amené à endosser un rôle et parfois un costume, à vivre des aventures imaginaires et trépidantes, à surmonter avec l'autre des défis et des épreuves... Parce que, lors de cette animation exceptionnelle, on a découvert et appris, on s'est construit à plusieurs une histoire et une culture communes. Pourtant, le grand jeu tend à disparaître, à se raréfier dans les accueils collectifs de mineurs. Est-ce dû aux mutations qu'a connues le secteur ? à sa professionnalisation ? à la méconnaissance de cette animation par les jeunes stagiaires ? à la vision plus consumériste qu'on porte sur la programmation des activités ?



© Estelle Perdu

Le grand jeu est un temps d'animation long qui demande une préparation rigoureuse et un investissement considérable de la part de l'équipe. Ce format est-il encore adapté aux contraintes actuelles des accueils collectifs de mineurs ?

Toujours plus, toujours plus vite

« **E**st-ce la fin des grands jeux ? »

La question est volontairement provocante, car les grands jeux n'ont pas disparu de la surface du monde de l'animation...

Loin s'en faut ! De nombreuses équipes, surtout si elles sont rattachées à une structure stable et aux valeurs affirmées, en proposent souvent un. Ces grands jeux se déroulent sur

une demi-journée et rassemblent un grand nombre d'enfants, majoritairement d'une même tranche d'âge, autour d'une succession d'activités physiques et de réflexion, théma-

tiques et coopératives. On trouve encore au programme de nombreux ACM : des

jeux de pistes, des jeux d'enquête, des chasses au trésor... organisés autour d'une histoire par des animateurs grimés. Pour autant, n'est-ce pas un type d'animation en voie de disparition, qui a perdu de sa superbe et qui n'est plus en adéquation avec les conditions de travail des animateurs et les attentes du public ? Organiser une sortie à tarif réduit dans un complexe aquatique, une ferme pédagogique, un karting ou un laser game attire systématiquement les jeunes. On peut même y glisser de véritables intentions pédagogiques... Alors que le grand jeu est devenu une animation comme les autres : appréciée mais trop ordinaire et chronophage, notamment au regard de l'investissement de l'équipe et du temps de préparation qu'elle demande.

« **Le grand jeu est chronophage, car il requiert un temps de préparation conséquent.** »

UN SECTEUR SOUS PRESSION

Cette tendance qui promeut la rentabilité n'est pas nouvelle, car les missions des structures d'animation n'ont cessé de s'étendre ces dernières années. La plupart œuvrent sur les temps périscolaire et extrascolaire : leurs compétences sont composites, et la pression des autres acteurs éducatifs et des financeurs comme les impératifs économiques sont véritables. Cette réalité ne favorise pas la mise en place d'animations d'envergure et de grands projets. La gestion des ressources humaines et logistiques mobilise beaucoup d'énergie et cela s'est accru durant la réforme des rythmes éducatifs. Le temps est par ailleurs aux économies, les budgets et les subventions se réduisant comme une peau de chagrin. Certains directeurs sont soumis à des quotas : ils favorisent donc les activités ludiques et pédagogiques qui attirent le plus d'enfants et d'adolescents... et permettent d'équilibrer les finances.

UN MÉTIER QUI A ÉVOLUÉ

Cela n'est pas tout... On attend aujourd'hui des animateurs professionnels de la polyvalence et une capacité à proposer dans l'urgence un large panel d'activités variées et adaptées à des publics d'âges différents. Les temps pleins sont rares ; l'amplitude horaire est grande et les temps de travail sont morcelés lorsque la structure s'occupe du périscolaire et de l'extrascolaire.

Les temps de préparation sont courts, si ce n'est inexistant, dans de nombreuses structures et le contexte général ne favorise pas l'engagement et l'envie de travailler chez soi. « La taille des équipes d'animation fluctue grandement entre les périodes scolaires et de vacances. On complète les effectifs et, pris par le temps, on ne ressent plus nécessairement le besoin de fédérer par l'imaginaire un groupe d'animateurs et d'enfants autour

Notre définition du grand jeu

C'est une animation thématique de longue durée, se décomposant en plusieurs phases successives. Elle se déroule sur un terrain vaste, en plein air ou dans un lieu fermé. Le grand jeu est un temps d'animation qui fait appel à l'imaginaire et qui favorise la découverte de soi et des autres. Il développe la coopération et l'esprit d'équipe, comme il responsabilise les enfants et adolescents. C'est aussi une histoire : les animateurs et les participants, parfois costumés, suivent une trame, un thème qu'ils vivent avec intensité. Souvent, on travaille la mise en scène, ajoutant des éléments de décor et de la musique.

de valeurs communes. C'était à mes yeux le rôle du grand jeu », regrette Stéphane, animateur aux Sables-d'Olonne.

Les formateurs, comme Nicolas, remarquent aussi ces mutations : « Les jeunes animateurs n'investissent plus autant ce type d'animation qu'ils ne connaissent pas obligatoirement. Leur vision de l'activité est plus consumériste, sans pour autant négliger l'intention éducative. Ils entrent par l'activité plus que par l'imaginaire. Travailler la scénarisation, la fabulation plonge pourtant les enfants et les ados dans l'activité et les amène plus loin et ailleurs, là où ils n'iraient pas nécessairement. » ▶

Rassurez-vous, préparer un grand jeu, ça n'est pas si horrible !



© Florent Contassot

Le grand jeu est mort ! Vive le grand jeu !

Les intérêts pédagogiques des grands jeux sont manifestes. On ne peut donc imaginer qu'ils disparaissent... Les formats ne changent pas mais les animateurs les adaptent aux attentes du public.



Le grand jeu est à bien des égards une animation emblématique des « colos ». Parce qu'elle s'inscrit dans le projet éducatif de la structure et que son organisation intègre des valeurs chères à l'éducation populaire : elle favorise le développement de l'esprit d'équipe, l'esprit d'initiative, le sens des responsabilités, une meilleure connaissance de soi et des autres... C'est aussi un moment de vie de groupe intense. On est pleinement dans le vivre-ensemble, car le grand jeu exige de la cohésion et du respect tant de la part des animateurs que des participants. De même, il permet l'émancipation individuelle et collective : des défis sont à surmonter, et il faut chaque fois faire preuve d'ingéniosité et de persévérance. On ne nie pas l'effort produit par un participant mais on favorise l'effort effectué à plusieurs. Cette grande animation est également une activité ludique pour apprendre et réinvestir des savoirs. Elle offre la possibilité de démocratiser la culture et ouvre une fenêtre sur le monde et sa diversité. Il paraît ainsi improbable que le grand jeu disparaisse des ACM, même si le secteur s'est professionnalisé, même si les priorités des financeurs ont changé, même si les plus jeunes n'en connaissent pas tous les ressorts et les principes... Les grands jeux évoluent plutôt comme les pratiques professionnelles. Les équipes d'animation les imaginent autrement et les adaptent aux attentes du public et à leurs contraintes logistiques.

LES FORMATS DU GRAND JEU

Les animateurs classent habituellement les grands jeux en quatre types : avec prises (défense de camp entre plusieurs équipes), avec itinéraire (orientation et découverte d'un environnement), s'appuyant sur des jeux de société grand format (tel le jeu de



©

l'Oie géant) et tous les styles mélangés. Cette base n'a pas évolué : les équipes d'animation imaginent toujours leurs grands jeux en s'appuyant sur ces modèles. Toutefois, les contraintes de planning sont aujourd'hui nombreuses : les enfants ont souvent la possibilité d'arriver de manière échelonnée (de 7 h jusqu'à 9 h 30), le temps de midi avec le repas et la venue des parents peut être plus au moins long... Il y a aussi les changements d'équipe pendant la journée, le possible départ le mercredi après-midi des enfants pour d'autres activités sportives et l'arrivée des parents parfois dès 16 h 30. Si on n'est pas dans le cadre d'un séjour avec hébergement, organiser un grand jeu est donc un défi en soi... et cela implique d'en compartimenter toutes les étapes en fonction du planning.

LES NOUVELLES THÉMATIQUES

Les équipes d'animation décomposent ainsi plus les grands jeux en étapes modulables, ou les organisent sur une après-midi. Ce qui n'empêche aucunement la mise en place d'une histoire et de développer un imaginaire spécifique à ce moment. On note que les animateurs se sont en outre appropriés le principe des « *escape games* ». De récents grands jeux exploitent en effet les ressorts narratifs de ces animations

coopératives : sortir d'un lieu, à plusieurs, en déchiffrant un code ou en répondant à une énigme. C'est dans l'air du temps et ça plaît aux ados !

Les évolutions sont plus frappantes, dès lors qu'on liste les thématiques exploitées. L'impact de la télévision et plus largement des écrans est véritable. Les émissions télévisées (*Koh Lanta*, *Pékin Express*, *Qui veut gagner des millions...*) ou les films et les séries à succès (*Game of Thrones*, *The Walking Dead*, *Astérix*, *Harry Potter*, les Walt Disney...) sont des thèmes de prédilection. Ce n'est pas pour autant céder aux exhortations de notre société de consommation. La thématique dans un grand jeu est là pour séduire, faire rêver... et fédérer. Et rien n'empêche évidemment l'équipe de glisser derrière chaque activité une intention pédagogique ! ▶

Les grands jeux mêlent souvent temps de réflexion ou de déplacement et épreuves diverses.



©

Dans les mémoires

« *Le grand jeu laisse en général des traces durables dans le souvenir des jeunes. Il constitue un épisode extraordinaire dans la vie du groupe. Pour beaucoup, il est souvent la première grande expérience sociale dans le cadre des activités de loisirs, susceptible de favoriser leur intégration dans une communauté et, par extension, dans la communauté de tous les jours.* »

Expliquer pourquoi le grand jeu est délaissé voire négligé ou quels sont les bienfaits de cette animation ne changera pas la réalité du terrain. Alors que donner des conseils pratiques pour amener l'équipe à s'investir dans la conception d'un grand jeu sera peut-être bénéfique.



Les clés de la réussite

LE RÔLE DU DIRECTEUR

Valider et faciliter

L'élaboration d'un grand jeu exige un temps de préparation conséquent et l'investissement de l'ensemble de l'équipe. Il n'est pas donc envisageable de se lancer dans cette aventure sans l'accord et le soutien total de sa direction. C'est elle qui supportera au niveau financier et logistique les animateurs et, pourquoi pas, leur dégagera du temps pour organiser cette animation exceptionnelle. Elle validera par ailleurs les objectifs pédagogiques de ce projet.

Accompagner et conseiller

Le directeur doit impulser chaque étape de la réalisation du grand jeu. Il assistera aux grandes réunions et veillera à ce que chaque animateur prenne part à la préparation à sa manière. Il peut apporter son expertise (expliquer ce qu'est un grand jeu

et ses objectifs éducatifs) comme proposer des ressources. Par exemple, préparer en amont une liste de ressources à consulter autour de la thématique choisie : sites Internet, documents de référence... C'est appréciable, surtout lorsque l'équipe est inexpérimentée et n'a jamais réalisé de grand jeu. Il est aussi le garant de la mise en place d'un travail d'équipe efficace : répartition des tâches entre les animateurs, évaluation des aptitudes et des envies de chacun...

LE CHOIX DE LA THÉMATIQUE

Fédératrice et commune

La thématique doit parler à l'ensemble de l'équipe. Chaque animateur a des références culturelles propres, mais il est important que tous connaissent à minima le thème et l'imaginaire développés. Au besoin, on organisera des « séances de rattrapage » :

projections, lectures, ateliers, quiz... C'est à organiser en commun et ces temps fédèrent encore un peu plus l'équipe.

Adapter plutôt que respecter

Il faut se méfier des films, des séries télévisées ou des livres très connus : *Harry Potter*, *Star Wars*, *Game of Thrones*, les super héros de DC Comics ou Marvel... En effet, ces thématiques peuvent vite devenir des sujets de discorde si l'équipe ne respecte pas fidèlement les personnages et le monde. « *Cela ne s'est pas passé ainsi dans l'histoire !* » ou « *Ce personnage n'a jamais porté de vêtements d'une telle couleur !* » On privilégiera donc toujours une adaptation, une transposition voire une histoire et un monde originaux.

Être à l'écoute

Il faut toujours être à l'écoute de son public, de ses envies et de ses centres d'intérêt. En effet, il est plus simple de susciter l'enthousiasme de son groupe si l'on sait que la thématique, l'histoire ou tel ou tel aspect d'une activité le transporteront. Ce n'est pas un gage de réussite et en aucun cas une obligation mais c'est un aspect à ne pas négliger. Soyons clair, autoriser des adolescents à utiliser leur téléphone portable pour géolocaliser un indice sera bien plus motivant que de le chercher en creusant dans du sable !

Les jeunes doivent être acteurs du grand jeu. On peut leur proposer, en ôtant une part de mystère toutefois, de participer à la réalisation en amont des décors, des costumes... C'est une autre manière de les impliquer.

LA SCÉNARISATION

Avec minutie

Un grand jeu est une animation mais aussi une histoire que les animateurs racontent. C'est un voyage dans l'imaginaire. Il faut donc prévoir des décors, de la musique, des saynètes... Un grand jeu, c'est comme



Sur quelle piste ludique enverrez-vous vos groupes ?

Animateurs, osez plonger dans le bain des grands jeux !

créer son film : on imaginera un scénario, des personnages... mais aussi des rebondissements pour sans cesse stimuler l'intérêt. Tout doit être préparé en amont pour laisser peu de place à l'improvisation. Un imprévu peut facilement bousculer le bon déroulement du grand jeu. On anticipera donc au maximum.

Faites attention à l'âge

Il est obligatoire pour susciter la curiosité de varier les activités et les supports. Mais ce n'est pas tout : il faut aussi construire l'histoire en fonction de l'âge de son public. De jeunes enfants seront facilement transportés dans un univers avec des costumes, de la musique, etc. Cela ne sera pas le cas des préados qui peuvent remarquer avec aplomb que ce sont de « *simples* » animateurs devant eux. Avec ces jeunes, il faut une histoire et des rebondissements soignés, qui les surprennent, les intriguent. Des costumes et de la musique ne suffisent pas pour les intéresser. Une bonne préparation est la clé de la réussite ! ▶





Nicolas Mercier

Formateur

Animateur puis directeur d'accueils collectifs de mineurs pendant 10 ans, Nicolas Mercier est aujourd'hui à la fois formateur Bafa/Bafd/Bpjeps pour l'UCPA et Innova Formation. Il est également créateur de jeux et de matériel sportif sur la région Rhône-Alpes. Il publie régulièrement dans *Le Journal de l'Animation* des dossiers sur le métier d'animateur et sur la pratique des activités et jeux sportifs.

« Le grand jeu répond par l'imaginaire à des problématiques concrètes. »



Le Journal de l'Animation : Pourquoi le grand jeu occupe-t-il une place si singulière dans l'animation ?

Nicolas Mercier : J'ai l'impression que le grand jeu est une part de notre culture, de notre spécificité... C'est une notion commune et une vision idéalisée de l'animation, chargée de valeurs citoyennes et de transmission de savoirs. Aujourd'hui, les structures qui organisent régulièrement des grands jeux sont rares et peu d'animateurs se formant au Bpjeps en ont déjà mis en place.

Les raisons de cette désaffection ne sont pas évidentes. On peut par exemple avancer que ce n'est plus une priorité pour les équipes ou que l'investissement en temps de préparation est trop important par rapport aux bénéfices. Même des formateurs pensent que le grand jeu est un vestige du passé et qu'il

n'est plus nécessaire de l'évoquer. Il faut coller aux réalités du terrain : c'est une mutation de l'animation ; on organise plus rapidement d'autres activités, tout aussi performantes et incluant elles aussi des intentions pédagogiques.

JDA : Est-ce une animation qui parle à tous les animateurs ?

Nicolas Mercier : C'est une autre raison de cette disparition. Il faut tout d'abord être d'accord sur ce que l'on entend par « grand jeu ». Pour beaucoup d'animateurs, cette appellation signifie simplement une activité sportive ou de réflexion rassemblant un grand nombre de participants... comme un poules-renards-vipères. Parce qu'ils n'ont jamais participé à des grands jeux eux-mêmes, qu'ils n'en connaissent pas les principes ni les possibles bienfaits pédagogiques. Tout au plus, si on les

questionne, ils parleront de chasses au trésor et de jeux de pistes. C'est pourquoi lorsque je suis en formation je parle plutôt de « grande animation ». J'explique ce qu'elle sous-entend et la place essentielle qu'y tient l'imaginaire.

JDA : Cette disparition n'est-elle pas aussi liée aux évolutions du métier d'animateur ?

Nicolas Mercier : Je ne fais pas de l'animation depuis 50 ans mais il est sûr que le métier a considérablement évolué ces dernières années. L'animation est aujourd'hui plus technicienne et cela se perçoit sur le terrain, au travers du vocabulaire employé et des attentes des directeurs et des élus. Pour certains, le grand jeu est à l'opposé de l'animation professionnelle. On parle maintenant de cycles, de séquences...

Ces évolutions, principalement dues à la professionnalisation du métier, impactent la relation au travail des animateurs. Lorsqu'un animateur doit préparer une semaine d'animations avec seulement, et ce n'est pas si mal, 4 heures de préparation... on ne l'imagine pas travailler sur son temps perso pour préparer un grand jeu qui n'est pas sûr de plaire à l'équipe et aux participants. On en revient à une logique très économique, à un rapport temps investi/résultats.

Pourtant, le grand jeu permet, par exemple par la rêverie et l'imaginaire, de répondre à des problématiques bien concrètes telles que la violence verbale. De même, il peut aussi traiter de thématiques actuelles comme les réseaux sociaux. Il doit y avoir dans un grand jeu, comme dans toute animation, une ou des intentions pédagogiques.

JDA : Le directeur de la structure n'a-t-il pas un rôle à jouer dans la mise en place d'un grand jeu ?

Nicolas Mercier : Le directeur impulse comme il peut imposer. Si tous les directeurs exigeaient que leurs animateurs préparent au minimum un grand jeu par période, il y en aurait dans toutes les structures. Mais imposer, le terme est intéressant, ne suffit pas. Il faut accompagner. Un grand jeu oblige les animateurs à travailler ensemble et la plupart n'ont jamais fait cela. Il faut du temps pour apprendre ce qu'est le travail d'équipe, ce n'est pas inné. C'est une difficulté qui vient s'ajouter aux autres contraintes de cette grande animation. Ensuite, imposer la mise en place de grands jeux risque d'amener une régularité, alors que ce type d'animation doit rester à la fois rare et surprenante... C'est comme un bonbon, il ne faut pas en manger tous les jours. Il faut pouvoir y mettre de la passion et de l'engagement. Sans cela, le grand jeu ne prendra peut-être pas, malgré tout le travail de l'équipe.

JDA : Pourquoi l'imaginaire est-il essentiel à tout grand jeu ?

Nicolas Mercier : C'est l'habillage qui fait la richesse de cette animation. Faire entrer l'imaginaire dans la vie du centre, des personnels et des enfants est important : cela fédère et cela contribue à la construction d'une culture commune. C'est par ailleurs une occasion de laisser derrière soi la réalité pendant un court temps, dans un cadre réfléchi et structuré. Franchement, quand est-ce qu'on dit aujourd'hui aux jeunes mais aussi à nous adultes : « Vas-y, fais-toi plaisir ! » ? Le grand jeu ouvre cette possibilité et il faut la saisir !

**Propos recueillis
par Florent Contassot**



➔ **Nicolas Mercier**

sportsdecouverte69@yahoo.fr

La réussite d'un grand jeu passe par la préparation

Les structures organisant régulièrement des grands jeux en direction de leurs publics sont rares. Et encore plus celles qui partagent leurs ressources... C'est pourtant le cas de l'ALSH de Lannilis (Finistère), qui voit dans ces animations exceptionnelles un incontournable support pédagogique.



« On nous connaît surtout pour nos grands jeux et à notre grande surprise, car on ne pensait pas attirer autant de visiteurs en décidant, il y a une dizaine d'années, de partager ces ressources. On désirait simplement ne pas laisser moisir ce travail dans un placard... La préparation d'un grand jeu demande tout de même une bonne dizaine d'heures de travail. »

Le directeur de la structure, Ivan Lucas, en est le premier étonné. Et il est vrai que cette exposition a un petit côté surréaliste : plus d'un million de visiteurs (des animateurs bien sûr, mais aussi des parents qui veulent organiser des anniversaires inoubliables) en une dizaine d'années pour un ALSH qui s'occupe exclusivement de l'extrascolaire. *« Nous sommes ouverts les mercredis et pendant les vacances scolaires. On accueille en moyenne une soixantaine d'enfants âgés de 3 à 12 ans. L'équipe se compose de quatre permanents ; il y a deux postes de direction et deux postes de coordination (maternelle et élémentaire), auxquels s'ajoutent cinq à six animateurs vacataires. Cela peut paraître beaucoup au regard des taux d'encadrement mais c'est un choix effectué voilà 15-16 ans. Lors de mon arrivée, j'ai demandé à avoir plus d'animateurs et moins d'argent pour les activités clinquantes. »*

PLUS QU'UNE TRADITION

Les grands jeux d'aventures, comme Ivan Lucas les nomme, sont ancrés dans la culture de cet ALSH. L'équipe en organise généralement un par période de vacances et tout le monde participe à leur mise en place, animateurs permanents et stagiaires.

Lannilis... Le nom de cette commune, située au nord-ouest du Finistère, ne vous dira sûrement rien. Pourtant, de nombreux animateurs la connaissent par son ALSH, ou plutôt à travers les grands jeux que l'équipe de cette structure présente sur son site Internet. Il y a une rubrique spécifique dans l'espace animateurs et on en dénombre 23, sur des thèmes variés et avec chaque fois de précieux documents ressources.

« À l'origine, nous sommes deux à être sensibilisés à ces animations un peu élaborées et qui sortent de l'ordinaire. Patrick Jadé, qui coordonne les élémentaires, a cette même passion. Attention, nous n'imposons rien mais nous souhaitons que tous les animateurs aient l'opportunité de participer à au moins un grand jeu lors de leur passage chez nous. Pour qu'ils découvrent ce que sont ces animations et qu'ils aient peut-être envie par la suite d'en organiser. Certains animateurs n'hésitent pas à en créer, d'autres réutilisent des grands jeux que nous avons déjà exploités... D'autres préfèrent encore rester en retrait. Tous les cas de figure sont possibles. »

À l'ALSH de Lannilis, les thématiques des grands jeux sont choisies collectivement et on opte plutôt pour des thèmes génériques : le voyage dans le temps, la musique, l'espace, le patrimoine local, etc. « S'appuyer sur des séries télévisées et des livres à la mode peut frustrer les enfants qui ne les connaissent pas. On a donc toujours préféré partir d'une histoire imaginée qui parle aux grands enfants que nous sommes comme aux jeunes. Il est aussi important que, dans un grand jeu, chaque participant trouve son compte, soit valorisé dans ses compétences... Cela ne peut se faire qu'en suscitant l'enthousiasme et la curiosité et en variant au maximum les activités et jeux proposés. Un grand jeu réussi est obligatoirement un grand jeu bien présenté et bien préparé. »

LAISSER DU TEMPS

Ivan Lucas insiste sur ce point, comme il essaye de donner aux animateurs les moyens et le temps dont ils ont besoin pour préparer ces animations chronophages. « De préférence, sur leur temps de travail et cela peut se faire parce qu'il y a souvent plus d'animateurs que l'exigent les taux d'encadrement. Un grand jeu demande des décors, des costumes, de la musique... une



présentation soignée. On utilise la vidéo, des marionnettes, et les saynètes que nous jouons sont rarement improvisées. Tout est prévu avec minutie et avec les moyens du bord. Il faut montrer aux participants qu'on ne se moque pas d'eux, si on veut qu'ils restent dans l'animation. » Cette préparation se fait sans les jeunes et de manière discrète, un choix fait par l'équipe pour créer la surprise et l'étonnement. « J'entends parfois dire que les jeunes animateurs ne s'investissent plus, sont moins engagés... Ce n'est pas ce que je constate et je ne pense pas que les grands jeux soient passés de mode. Il suffit d'observer le nombre de livres parus ces dernières années sur ce thème ou l'engouement récent autour des escape games voire de notre site... Je circule dans beaucoup de structures de loisirs et nos grands jeux sont connus. Je dirais donc plutôt que les grands jeux évoluent et qu'ils ne sont pas près de disparaître. » ►

Florent Contassot



Du « Dernier des Mohicans » à « Mystère au musée », l'imaginaire est à l'honneur à Lannilis !

➔ Association Familles Rurales de Lannilis

Maison de l'enfance
29870 Lannilis
Tél. 02 98 37 21 27
www.clsh-lannilis.com



Ressources en ligne

Rendez-vous sur notre site www.jdanimation.fr (rubrique Infos, catégorie Ressources) pour découvrir une sélection de ressources sur le thème des grands jeux.