

BANQUE DE JEUX

CONCEPTION

Madeleine Sinclair – Conseil Sport Loisir de l'Estrie

Jean-Christophe Gauthier – Conseil Sport Loisir de l'Estrie

COORDINATION

Geneviève Mathieu – Conseil Sport Loisir de l'Estrie

Nicolas Vanasse – Conseil Sport Loisir de l'Estrie

GRAPHISME ET RÉVISION

Marie-Claude Cyr – Conseil Sport Loisir de l'Estrie





NOTRE MISSION

Notre mission en vous fournissant cette banque de jeux est avant tout de vous donner des idées de jeux que vous pourriez essayer avec votre groupe lorsque vous passez du temps en nature (forêt, terrain boisé, etc.).

Cette banque de jeux vous servira aussi de guide afin de favoriser l'implantation de périodes de jeu libre en nature avec votre groupe.

CINQ CONCEPTS CLÉS POUR ASSURER UNE PÉRIODE DE JEU AMUSANTE ET SÉCURITAIRE POUR TOUS

SOYEZ PRÊTS

AMUSEZ-VOUS!

LAISSEZ-VOUS GUIDER PAR LA NATURE

SOYEZ INSPIRÉ ET ORIGINAL

ENCOURAGEZ LA CRÉATIVITÉ ET L'AUTONOMIE

UTILISATION DE LA BANQUE DE JEUX

Pour chaque activité de la *Banque de jeux*, vous trouverez une fiche de présentation contenant les informations suivantes :



CATÉGORIE DE JEU

Cette section désigne la forme de jeu, ainsi que l'esprit dans lequel il devrait être animé.



TYPE DE GROUPE

Il s'agit d'une recommandation sur le nombre de participants requis pour réaliser le jeu.

Individuel

Jeu pouvant être réalisé seul

Petits groupes

Environ 2 à 5 participants

Grands groupes

Plus de 5 participants



ÂGE DES PARTICIPANTS

Une recommandation sur l'âge des enfants pouvant réaliser l'activité suggérée en fonction de leurs capacités.

**Notez qu'il ne s'agit que de recommandations et qu'il n'en tient qu'à votre jugement si vous voulez modifier certaines activités et les adapter pour votre groupe!*

UTILISATION DE LA BANQUE DE JEUX



Cette clé vous indique les jeux ou activités qui pourront être transformés ou variés en ajoutant un élément fantastique. Un jeu peut complètement changer si vous ajoutez un peu d'imagination et de créativité à votre histoire!



La banque de jeux est divisée en sections selon la forme de jeu entre l'enfant et l'animateur. La fiche suivante vous donne des définitions et un exemple pour vous montrer comment varier un jeu et progresser vers le jeu libre.

LES FORMES DE JEU ENTRE L'ENFANT ET L'ANIMATEUR

LE JEU DIRIGÉ

Activité qui est proposée et dirigée par l'animateur. L'enfant n'a aucun choix à faire dans le déroulement et la règlementation du jeu proposé.

LE JEU GUIDÉ

Activité qui est proposée par l'animateur et qui est ensuite dirigée par les enfants, qui décident des règlements et du déroulement du jeu.

LE JEU SOUTENU

Activité qui est proposée par les enfants, mais qui est dirigée par l'animateur. C'est à lui d'encourager et d'aider avec le déroulement et les règlements du jeu.

LE JEU LIBRE

Activité qui est initiée et dirigée par l'enfant. Il n'y a pas de participation au jeu pour l'animateur. Son rôle est plutôt d'agir comme observateur.

EXEMPLE : LA CHASSE AU TRÉSOR



Expliquer l'histoire ou la liste d'objets à trouver
Donner les directions, les limites et les règles

En petit groupes, les enfants forment eux-mêmes des courses ou la liste d'objets
Ex : jeu du chevreuil

Les enfants décident eux-mêmes de chercher un objet
Aidez-les dans leur mission
Ex : Géocaching

Chasse ou exploration par eux-mêmes
Pas d'interventions
Ex : chasse aux insectes

ÉVOLUTION DU JEU DANS SES DIFFÉRENTES FORMES

PLANIFICATION

Pour les coordonnateurs du camp

- Choisissez un lieu qui vous est familier et qui n'est pas très loin de votre camp.
- Acheminez le dépliant éducatif aux parents sur les bienfaits de la nature.
- Inspirez-vous de la banque de jeux pour planifier votre activité.

PRÉPARATION

Quelques jours avant l'activité

- Faites un rappel de l'activité aux parents en leur acheminant la carte « *Kit Nature* » se trouvant dans la boîte.
- Allez faire l'état des lieux où prendra place l'activité.
- Déterminez une personne ressource qui ne sera pas avec vous pendant l'activité et qui pourra vous joindre en tout temps.
- Déterminez un mode de communication d'urgence (cellulaire avec signal, walkie-talkie, etc.).
- Vérifiez la trousse de premiers soins afin qu'elle soit complète (voir p.10 du *Guide pour les responsables en camps*).
- Vérifiez la fiche santé des enfants. Portez une attention particulière sur les enfants allergiques qui ont besoin de leur auto-injecteur d'épinéphrine (ÉPIPEN).
- Téléchargez l'application *Urgences en camp* sur votre cellulaire. Prenez le temps de la consulter pour savoir comment l'utiliser le temps venu.



RÉALISATION

Le jour de l'activité

Avant de partir

- Assurez-vous que tout le groupe est présent
- Assurez-vous que les enfants aient tous :
 - Des chaussures adéquates (évitiez les sandales)
 - Des vêtements qui recouvrent la peau (pantalon et chandail à manches longues)
 - De l'écran solaire
 - Du chasse-moustiques
 - Une bouteille d'eau d'au moins 750 ml
 - Un chapeau (casquette) et tout autre accessoire en fonction de la température;
- Faites un arrêt aux toilettes avant de partir.
- Assurez-vous d'avoir tout le matériel nécessaire pour réaliser votre activité.

Sur les lieux

Délimitez une zone afin de pouvoir bien surveiller les enfants. Assurez-vous que la consigne de rester dans cette zone soit claire et bien comprise pour tout le monde.

Désignez un point de ralliement avec un cri de rassemblement pour tout le groupe.

Et pour terminer, n'oubliez pas de vous amuser !

JEUX D'INTRODUCTION

Pour bien introduire l'expérience de la *Boîte Nature*, nous vous conseillons d'entreprendre votre programmation par des activités d'intégration comme celles proposées dans cette section. Ces jeux auront pour effet d'acclimater votre groupe à ce nouveau plateau qui n'est pas forcément habituel pour tous.

Rappelez-vous qu'un jeu reste un jeu et qu'il est facilement adaptable d'un site à un autre. Avec un peu d'imagination, il est tout à fait possible d'intégrer au plateau nature les jeux classiques.



Les ateliers découverte

MATÉRIEL

- Sacs
- Boîtes
- Contenants

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input type="radio"/> Physique/sportif |
| <input checked="" type="radio"/> Éducatif | <input type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Faire découvrir les éléments qui se retrouvent dans la nature



Les ateliers découverte

Préparation

Rassemblez des objets ou du matériel qui sont trouvés dans la nature (feuilles, roches, terre, insectes, etc.).

Chaque objet est placé dans un sac ou une boîte.

Déroulement du jeu

Cette activité peut très bien être faite au camp de jour pour donner un avant-gout de ce que votre groupe pourra découvrir sur le plateau nature.

À tour de rôle, les participants mettent leur main dans le sac sans regarder. Par la suite, montrez-leur le contenu du sac et faites les toucher à nouveau.

Vous pouvez faire de même en mettant le contenu ramassé en nature dans des petits bacs et en y faisant marcher les enfants pieds nus.

Cette activité, qui demande l'utilisation particulière de certains sens, permettra à l'enfant d'établir un certain contact avec la nature sans y être.



Les ateliers de bricolage

MATÉRIEL

- Éléments trouvés au sol dans la nature
- Matériel de bricolage du camp (colle, papier, ciseaux, etc.)

- | | | |
|---|---|--|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input type="radio"/> Physique/sportif |
| <input checked="" type="radio"/> Éducatif | <input type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Ramasser des objets trouvés en nature et s'en servir pour faire du bricolage au camp de jour.



Les ateliers de bricolage

Préparation

Déterminez un endroit pour la collecte d'objets qui serviront à faire du bricolage.

Déroulement du jeu

En petit groupe ou individuellement, rassemblez des objets trouvés au sol.

Placez-les dans un bac ou un sac et ramenez-les au camp de jour.

Utilisez les objets que vous avez ramassés et réalisez un atelier de bricolage avec votre groupe.

Vous pouvez donner un thème à votre bricolage ou tout simplement laisser aller les enfants dans leur créativité et leur imagination.



Le quartier général



MATÉRIEL

- Éléments trouvés au sol dans la nature
- Corde ou ficelle
- Outils (sous supervision)

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Confectionner un lieu qui deviendra le point de rassemblement de votre groupe.



Le quartier général

Préparation

Choisissez un endroit original et sécuritaire pour la construction.



Déroulement du jeu

Ce jeu pourrait facilement être votre première activité pour acclimater le groupe à ce nouveau plateau de jeu.

Délimiter un espace assez grand pour accueillir votre groupe.

Utilisez tout ce qui se trouve aux alentours pour construire votre campement, comme des troncs et des branches d'arbres.

Ajoutez un toit pour vous abriter, si cela reste sécuritaire.

Ça y est, vous avez construit votre nouveau QG. (Vous pouvez maintenant inventer un cri de rassemblement et définir ce nouvel endroit comme votre point de ralliement.)

JEUX DIRIGÉS

La course à obstacles



MATÉRIEL

- Corde ou ficelle

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input type="radio"/> Grands groupes |
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Franchissez les obstacles d'un parcours le plus rapidement possible.



La course à obstacles



Préparation

Choisissez un endroit original et sécuritaire pour réaliser le parcours. A l'aide d'une corde ou d'une ficelle délimiter le trajet.

Déroulement du jeu

Les enfants doivent rester à l'intérieur des limites de la corde pendant le parcours en essayant d'être le plus rapide possible.

Variations

Demandez aux enfants de vous aider à créer le parcours.

Laissez les enfants suggérer leur propre parcours et aidez-les dans la création.

Laissez les enfants créer leur parcours et inventer leur propre trajet.

Jeu guidé

Jeu soutenu

Jeu libre

Le drapeau

MATÉRIEL

- Drapeaux et foulards

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Capter le drapeau de l'autre équipe, tout en défendant le vôtre.



Le drapeau

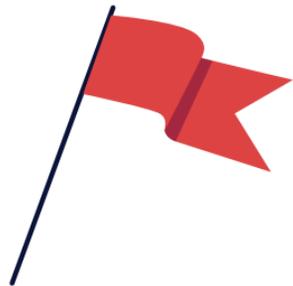
Préparation

Choisissez un endroit sécuritaire et déterminez ses limites.

Chaque équipe choisit ou prépare sa base et y installe son drapeau.

Une zone neutre doit être déterminée pour y mettre la prison.

Choisir les voleurs et les défenseurs de drapeau dans chaque équipe (ratio de 1 défenseur pour 3 voleurs).



Déroulement du jeu

Chaque équipe commence à sa base et tous les voleurs portent un foulard à la taille.

Les voleurs ont pour mission d'enlever le drapeau de l'équipe adverse sans se faire enlever leur foulard. Si c'est le cas, le voleur doit se diriger dans la prison pour le reste de la partie.

Les défenseurs sont les seuls joueurs à pouvoir enlever le foulard des voleurs.

La partie se termine si le drapeau de l'équipe adverse a été ramené à la base par un voleur ou si tous les voleurs d'une équipe ont été mis en prison.

*si un voleur se fait enlever son foulard et qu'il a le drapeau de l'équipe adverse en sa possession, il doit aller le remettre dans le camp adverse avant de se rendre en prison.

« Kick la canne »

MATÉRIEL

- Un contenant rempli de petites roches ou de sable, qui peut être botté.

- | | | |
|--------------------------------|--|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
-
- | | | |
|----------------------------------|---|---|
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
|----------------------------------|---|---|
-
- | | | |
|--|---------------------------------|---|
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Trouver toutes les personnes qui se cachent, tout en protégeant la « canne », pour éviter qu'elle ne se fasse botter.



« Kick la canne »



Préparation

Choisissez un endroit sécuritaire et déterminez ses limites.

Une personne ou un petit groupe est désigné comme gardien de la « canne ».

La « canne » est placée dans le milieu du terrain de jeu.

Désignez un endroit qui sera la prison pendant le jeu (tout près de la « canne »).

Déroulement du jeu

Le gardien ferme les yeux et compte, pendant que les autres joueurs se cachent tout en restant près de la « canne ».

Après le décompte, le gardien commence à chercher les autres joueurs tout en surveillant la « canne ».

Si le gardien aperçoit un joueur, il doit aller aux côtés de la « canne » et dénoncer celui qui a été trouvé. Le joueur trouvé s'en va en prison. Attention, car si le gardien s'éloigne trop et qu'un joueur réussit à botter la « canne », tous les joueurs sont libérés et le gardien doit tout recommencer.

La partie se termine généralement lorsque tout le monde est mis en prison.

La chasse aux objets

MATÉRIEL

- Sac ou boîte
- Différents éléments recueillis en nature

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Retrouver dans la nature les mêmes objets que ceux qui se trouvent dans la boîte.



La chasse aux objets



Préparation

Avant l'activité, préparez une petite boîte en y insérant des objets que l'on peut retrouver assez facilement dans la nature (roches, feuilles d'arbres, fleurs, etc.)

Déroulement du jeu

Individuellement ou en équipes, les participants font la découverte de ce qui se trouve dans la boîte.

Par la suite, les participants partent à l'aventure et doivent retrouver un maximum d'objets qu'ils ont vu dans la boîte, dans un temps donné.

Variations

Jeu guidé

Demandez aux enfants de vous aider à choisir ce qui se trouvera dans la boîte.

Jeu soutenu

Les enfants décident par eux même de faire une chasse spécifique et vous participez avec eux pour les aider.

Le loup-garou

MATÉRIEL

- Aucun matériel requis

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Trouver qui est le loup-garou et l'enfermer avant qu'il ait mangé tous les villageois.



Le loup-garou



Préparation

Choisissez un endroit où tout le monde peut s'asseoir confortablement.

Déroulement du jeu

Au premier tour de jeu, les joueurs ferment les yeux et le maître du jeu attribue les rôles :

- Le loup-garou (toucher la tête une fois)
- Le sorcier (toucher la tête deux fois)
- La voyante (toucher la tête trois fois)
- Le reste des joueurs sont des villageois

À chaque tour (nuit), le village s'endort (tout le monde ferme ses yeux) et le maître de jeu appelle les personnages qui se réveillent et se rendorment à tour de rôle.

Le loup-garou

Déroulement du jeu (suite)



Lorsque le loup-garou se réveille, il décide quel membre du village sera mangé durant la nuit en l'indiquant au maître du jeu. Pendant ce temps, la voyante peut espionner, mais ne doit pas se faire surprendre! Après avoir pris une décision, le loup-garou s'endort.

Le sorcier se réveille ensuite et peut soit ensorceler un joueur qui sera éliminé du jeu, ou sauver celui que le loup-garou a mangé pendant ce tour. Ce pouvoir ne peut-être utilisé qu'une seule fois pendant le jeu.

Le matin, le soleil se lève et tout le monde se réveille. Le maître du jeu fait part de la tragédie qui s'est produite pendant la nuit. Ensuite, tout le monde doit voter à main levée pour désigner un coupable (celui qui aura obtenu le plus de votes contre lui), qui sera jeté en prison et éliminé pour le reste de la partie.

Le jeu se termine quand les villageois ont réussi à mettre le loup en prison ou lorsque le loup réussit à éliminer tous les villageois.

Le maître du feu

MATÉRIEL

- De petites branches
- Un foulard

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Voler les branches sans se faire attraper par le maître du feu.



Le maître du feu



Préparation

Empilez quelques branches en formant un cercle assez grand pour qu'un enfant puisse y entrer.

Choisissez un joueur qui deviendra le maître du feu et qui doit s'asseoir au milieu du cercle formé par les branches. Couvrez-lui les yeux avec un foulard afin qu'il ne puisse pas voir.

Déroulement du jeu

Le groupe peut décider de jouer individuellement ou en deux équipes.

À chaque tour, les joueurs doivent s'approcher du cercle et tenter de voler une branche sans se faire entendre.

Ensuite, le maître pointe une direction entre le sud, le nord, l'est ou l'ouest. Si le maître du feu a bien réussi à trouver l'endroit dans le cercle où il s'est fait voler une branche parmi les 4 options, le joueur qui a tenté le vol est éliminé. Dans le cas contraire, le joueur reste dans la partie et la branche lui donne un point ou, si la partie est réalisée en équipe, donne un point à cette dernière.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de branches autour du maître du feu ou lorsque tous les joueurs se sont fait éliminer.

Un système de points peut-être aussi déterminé si vous mettez deux équipes en compétition pendant la partie.

L'aimant

MATÉRIEL

- Aucun matériel requis

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Trouver la personne qui se cache et y rester jusqu'à ce que tout le monde trouve la cachette.



L'aimant

Préparation

Choisissez un emplacement sécuritaire et délimitez le terrain de jeu.



Déroulement du jeu

Un joueur est désigné pour aller se cacher pendant que le reste du groupe reste immobile et compte pendant un certain temps.

Lorsque le temps est écoulé, tout le monde part de son côté à la recherche du joueur manquant.

Lorsqu'un chercheur trouve le joueur caché, il se cache avec lui au même endroit et reste collé à lui comme un aimant.

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas su trouver l'endroit ou tous les autres joueurs sont maintenant cachés.

La partie peut alors se jouer à nouveau et c'est ce dernier joueur qui doit maintenant se trouver un endroit pour se cacher.

La guerre d'eau



MATÉRIEL

- Fusils à eau
- Ballons remplis d'eau
- Éponges gorgées d'eau

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

S'arroser avec les fusils, les ballons ou les éponges dans un combat entre deux équipes.



La guerre d'eau



Préparation

Choisissez un emplacement sécuritaire et délimitez le terrain de jeu.

Déroulement du jeu

Formez deux équipes et invitez-les à se répartir de chaque côté du terrain de jeu.

Par la suite, sonnez l'alarme et la guerre d'eau peut commencer.

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de ballon d'eau ou d'eau dans les fusils ou éponges.

Vous pouvez utiliser votre imagination et donner des objectifs à réaliser pendant le jeu pour déterminer une équipe gagnante.

Ce jeu est très agréable à réaliser lorsqu'il fait chaud.

*N'oubliez pas de ramasser les débris de ballons à la fin de l'activité.

Les jeux sous la pluie

MATÉRIEL

- Vêtements et bottes adéquats pour la pluie

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Tout simplement jouer sous la pluie!

*Si vous soupçonnez l'approche d'orages, annuler l'activité.



Les jeux sous la pluie

Préparation

Assurez-vous que les participants portent des vêtements adaptés aux conditions climatiques (imperméable, bottes de pluie, vêtements chauds, costume de bain s'il fait chaud).

Assurez-vous que le terrain soit encore sécuritaire (pas trop glissant pour les enfants).

Déroulement du jeu

Celui qui trouve la plus grosse flaqué d'eau.

La chasse au vers de terres.

la construction d'un campement pour se protéger de la pluie.

Jouer de la musique sous la pluie (percussions avec les branches et les arbres)

Faire l'observation de la nature sous la pluie.



JEUX GUIDÉS

Le jeu de rôle

MATÉRIEL

- Costumes
- Accessoires

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input checked="" type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input checked="" type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Faire découvrir à votre groupe le monde fantastique et enchanteur qui se cache dans nos forêts.



Le jeu de rôle



Préparation

Choisissez un endroit original et sécuritaire.

Préparer l'histoire, choisissez des personnages mythiques ainsi que des objectifs à accomplir.

Déroulement du jeu

Commencez par mettre votre groupe dans le contexte.

Décerner des rôles différents aux enfants qui seront les acteurs principaux de votre histoire.

Lorsque tout le monde semble bien entré dans votre univers, invitez les enfants à être plus créatifs et écrire les nouvelles pages de votre histoire.

Variations

Jeu soutenu

Les enfants créent leur propre histoire et vous attribuent un rôle.

Jeu libre

Les enfants entre dans ce monde imaginaire dès qu'ils mettent le pied dans la forêt.

Le « Land Art »



MATÉRIEL

- Tout ce qui se trouve au sol dans la nature

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Créer une œuvre d'art en utilisant seulement des matériaux trouvés en nature au sol.



Le « Land Art »

Préparation

Choisissez un lieu de rassemblement qui semble approprié pour réaliser vos œuvres.



Déroulement du jeu

En petits groupes ou individuellement, rassemblez du matériel trouvé en forêt (feuilles, branches, roches, etc.)

Il ne reste plus qu'à utiliser votre imagination pour réaliser l'œuvre en pleine nature.

N'hésitez pas à donner une thématique à votre atelier d'art.

*Assurez-vous de bien spécifier qu'il s'agit de matériel trouvé au sol, le but de cette activité n'étant pas d'endommager la nature.

Variations

Jeu soutenu

Les enfants proposent la création d'installations d'art

Jeu libre

Les enfants décident eux-mêmes des matériaux et du produit final

La construction de cabanes



MATÉRIEL

- Tout ce qui se trouve au sol dans la nature

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input type="radio"/> Physique/sportif |
| <input type="radio"/> Éducatif | <input checked="" type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input checked="" type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input checked="" type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Créer un repaire en utilisant seulement des matériaux trouvés en nature au sol.



La construction de cabanes

Préparation

Choisissez un endroit en forêt qui est sécuritaire et approprié pour vos constructions.



Déroulement du jeu

En petit groupe ou individuellement, rassemblez le matériel trouvé en forêt (feuilles, branches, roches, etc.)

Il ne reste plus qu'à user de votre imagination pour créer vos cabanes ou petites maisonnettes en pleine nature.

*Assurez-vous de bien spécifier qu'il s'agit de matériel trouvé au sol. Le but de cette activité n'étant pas d'endommager l'endroit ***

Variations

Jeu soutenu

Les enfants proposent la construction d'habitations

Jeu libre

Les enfants décident eux-mêmes les matériaux et le produit final

La chasse aux insectes

MATÉRIEL

- Filet
- Boitier ou contenant

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="radio"/> Créatif | <input checked="" type="radio"/> Coopératif | <input type="radio"/> Physique/sportif |
| <input checked="" type="radio"/> Éducatif | <input type="radio"/> Grand jeu | |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> Individuel | <input checked="" type="radio"/> Petits groupes | <input type="radio"/> Grands groupes |
| <hr/> | | |
| <input checked="" type="radio"/> 5 à 6 ans | <input checked="" type="radio"/> 7 à 8 ans | <input type="radio"/> 9 à 10 ans |
| <input type="radio"/> 11 à 12 ans | | |

But du jeu

Trouver, identifier et attraper des insectes.



La chasse aux insectes

Préparation

Préparer une liste d'insectes et rassembler le matériel nécessaire.



Déroulement du jeu

En petits groupes ou individuellement, les enfants sont libres d'explorer la forêt et de trouver les insectes de leur choix.

Délimiter la zone à explorer pour éviter de trop vous éparpiller pendant les recherches.

Variations

Jeu soutenu

Les enfants découvrent des insectes et vous demandent de l'information et de l'aide pour les capturer.

Jeu libre

Les enfants font la découverte de certains insectes et commencent à faire leur observation.

LE JEU SOUTENU

LE JEU LIBRE



LES TIQUES

Afin d'éviter les piqûres de tiques lorsque vous pratiquez des activités en forêt, dans les boisés ou les hautes herbes :

- Portez des vêtements longs et couvrez-vous le mieux possible.
- Utilisez un chasse-moustiques à base de DEET ou d'icaridine.
- Privilégiez la marche dans les sentiers.

N'oubliez pas de faire une vérification des tics sur les enfants en revenant au camp après la sortie.

Si vous avez été piqué par une tique dans certains secteurs des régions de l'Estrie ou de la Montérégie : Après avoir retiré la tique, appelez Info-Santé 811. L'infirmière vous indiquera si vous devez consulter un médecin. Selon l'évaluation de la situation, un antibiotique pourrait vous être prescrit de façon préventive.

LES TIQUES



Pour retirer une tique

Saisissez la tique à l'aide d'une pince en étant le plus près possible de la peau. Il est important de ne pas presser l'abdomen de la tique, car cela augmente le risque de transmission de la bactérie. Tirez la tique doucement, mais fermement et de façon continue, sans la tourner ou l'écraser. Si la tête de la tique reste implantée dans la peau, vous pourrez ensuite la retirer délicatement avec la pince. Cette partie ne peut plus transmettre la maladie.

Placez la tique retirée de la peau dans un contenant qui ferme de façon étanche, comme un contenant à pilules vide, et conservez-la au réfrigérateur. La tique pourrait être utile si vous devez consulter un médecin.

Après avoir enlevé la tique, nettoyez votre peau avec de l'eau et du savon, et lavez-vous bien les mains.



L'HERBE À PUCE

Reconnaitre l'herbe à puce

L'herbe à la puce est une plante qui a la forme d'un buisson.

Elle mesure de 20 cm à 1 mètre de hauteur. Les feuilles de l'herbe à la puce sont lustrées.

Chaque feuille est composée de 3 folioles (petites feuilles) pointues. La tige de la foliole centrale est beaucoup plus longue que celle des 2 autres folioles.

Le bord des feuilles peut être lisse ou denté.

Les feuilles sont rougeâtres lorsqu'elles apparaissent au printemps et deviennent vertes en été.

À l'automne elles prennent différentes teintes de jaune, d'orange ou de rouge.



L'HERBE À PUCE

Que faire lorsqu'un enfant est en contact avec de l'herbe à puce?

Lavez-lui la peau aux endroits qui auraient été en contact avec de l'herbe à puce avec du savon et de l'eau froide.

Une réaction allergique est possible même si vous avez lavé votre peau d'une façon ou d'une autre; cependant, l'infection sera moins grave.

Si les symptômes d'une réaction allergique se manifestent, l'enfant doit consulter un médecin pour obtenir les soins appropriés.

RÉFÉRENCES

Conseil Québécois du Loisir. (2017). Programme DAFA : Guide de l'animateur.

Gouvernement du Canada. (2016). Herbe à puce. <https://www.canada.ca/fr/sante-canada/services/securite-maison-et-jardin/herbe-puce.html>

Santé Québec. (2016). Reconnaître et éliminer l'herbe à la puce. http://sante.gouv.qc.ca/conseils-et-prevention/reconnaître-et-eliminer-l-herbe-a-la-puce/?gclid=CjwKCAjwqcHLBRAqEiwA-j4AyMkJfc_e_Hc69dTFdixS8RZYwaZYE5xGRibiaRmgFBJV88fm3YlaXhoCUioQAvD_BwE

Santé Québec. (2017). Retrait d'une tique en cas de piqûre. <http://sante.gouv.qc.ca/conseils-et-prevention/retrait-de-la-tique-en-cas-de-piqure/>

Santé Québec. (2016). Se protéger contre les piqûres de moustique et de tiques. <http://sante.gouv.qc.ca/conseils-et-prevention/se-proteger-des-piqures-de-moustiques/>