

Programmation inclusive – fiches d'activités



★★★★
Inclusif



CAQLPH

Association québécoise pour le loisir
des personnes handicapées

Table des matières

Pac-Man	3
Mario Kart.....	6
Rivière de lave.....	9
Safari	11
Ballon but	14
5 passes	17
Couturier.....	19
Ballon conquérant	21
3 tapes.....	23
Kick-ball.....	26
Bâbord Tribord	32
Téléphone	34
7up	36
Air, terre, mer	38
Bricolage d'origami.....	40
Course aux mimes	44
Bricolage cabane à oiseaux	46
Détective	49
Psychologue.....	51

Pac-Man

Catégorie: Jeu physique

Public: 5 ans et plus

Durée: 20 à 30 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Intérieur

1. But du jeu

- Marcher sur les lignes sans se faire toucher par un fantôme

2. Matériel

- Ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- 1 dossard pour le jeu de base; 4 dossards de 2 couleurs différentes (selon les variantes)

3. Planification

- Si aucune ligne n'est présente au sol, l'animateur doit en tracer avec du ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol
 - Prévoir une zone neutre (de repos) avec des repères visibles (ruban de couleur différente, cône, etc.)
- Faire imprimer le schéma du jeu sur du papier

4. Déroulement

- Vous appuyez sur le schéma disponible pour expliquer les règles du jeu
 - Nommer les couleurs associées aux types de joueurs sur le schéma pour favoriser la compréhension

- **Expliquer les consignes**

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- À mon signal, vous irez vous placer sur une ligne
- Vous devrez vous déplacer en marchant sur les lignes seulement
- Il est possible d'avancer ou de reculer sur une ligne
- Il n'est pas possible de sauter d'une ligne à l'autre
- Je vais choisir un fantôme (une personne du groupe)
- Cette personne portera un dossard (*ajuster la couleur à celle que vous avez*)
- Ce fantôme se déplacera sur les lignes aussi et lorsqu'il vous touche, vous devez vous asseoir
- La personne assise bloque ce bout de ligne (*appuyer avec le schéma*)
 - Vous ne pouvez pas contourner les fantômes immobiles
- Ces jeunes assis deviennent des fantômes immobiles
- Si vous approchez un jeune qui est assis, il peut vous toucher et vous devez vous asseoir à côté de lui
- Il y a une zone neutre (*la montrer et nommer la couleur du repère visuel*), lorsqu'une personne est dans cette zone, elle ne peut pas se faire toucher par le fantôme
 - Cette zone ne peut être utilisée comme stratégie de fuite
- Le jeu se termine lorsqu'il reste une seule personne debout

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Exemples de questions : Est-ce qu'il est possible de courir ? Qu'est-ce que je dois faire si le fantôme me touche?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des jeunes

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, choisir la personne fantôme et donnez le signal sonore pour que la partie commence

5. Prolongements

- Lorsque tous les joueurs ont bien assimilé les règles, il est possible d'ajouter un joueur pilulier. Ce joueur pourra délivrer les joueurs qui ont été touchés par le fantôme. Il portera un dossard d'une couleur différente du fantôme
- Vous pouvez aussi augmenter le nombre de personnes pilulier et personne fantôme selon le déroulement du jeu
- Lors d'une autre période, vous pourrez préalablement délimiter deux zones à chaque extrémité du gymnase et éparpiller des objets sur le sol. Par la suite, vous pouvez séparer le groupe en deux équipes et leur demander d'aller dans leurs zones respectives. Les jeunes devront ramener les objets dans leur zone dans se faire toucher par le fantôme

6. Variantes

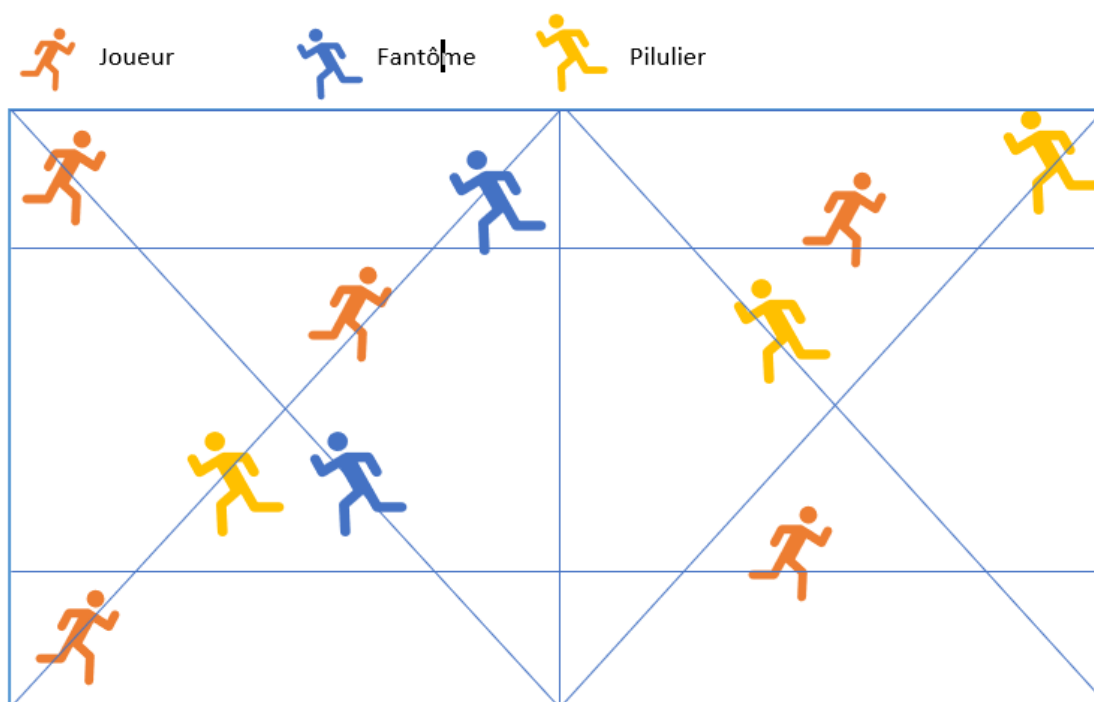
- Si un enfant a de la difficulté à se déplacer sur les lignes, il est possible d'ajouter des vies (foulards) à tout le monde. De cette façon, le fantôme touche une personne une première fois en lui enlevant son foulard et il doit aller enlever les premières vies (les foulards) à tout le monde avant de toucher une deuxième fois une personne

7. Précaution

- Les jeunes doivent marcher sur les lignes (et non courir)
- Les jeunes ne peuvent sauter d'une ligne à une autre

8. Schéma

- Sur le schéma, les bonshommes rouges représentent les personnes fantômes, les bleus les personnes piluliers et les jaunes les joueurs.



9. Source :

- www.bdcas.com/wp-content/uploads/Banque-de-jeux.doc

Mario Kart

Catégorie: Jeu physique

Public: 7 ans et plus

Durée: 20 à 30 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 5 à 30

Lieu: Intérieur (grand espace)
ou extérieur

1. But du jeu

- Terminer le circuit le plus rapidement possible

2. Matériel

- Ballons relativement grands (de 35 à 40 cm de diamètre)
- Petites balles
- Cônes (de couleur contraste avec la surface)
- Cerceaux (de couleur contraste avec la surface)
- Ruban adhésif coloré et contrastant (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- Les instructions principales, écrites en lettre détachée et assez grande, et imagées sur un grand carton

3. Préparation

- L'animateur prépare des parcours à l'aide de cônes, de cerceaux et de ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol. Les parcours peuvent varier selon la capacité du groupe en ligne droite, en zigzag, en cercle, etc.)
 - Faire un parcours d'une distance moindre pour commencer et augmenter graduellement
- L'animateur doit également apporter une dizaine de ballons et une dizaine de balles de couleur qu'il placera dans le parcours dès l'étape 3 présentée ci-dessous
- Écrire les instructions principales sur un grand carton, en lettre détachée et assez grande, et les imager si possible
 - Étape 1 : Réaliser le parcours en... (marchant, sautant, rampant, etc.); Étape 2 : Lorsque j'ai terminé mon tour, je tape dans la main de la prochaine personne dans la file de mon équipe; (*variante*) Étape 3 : Lorsqu'on est touché par un ballon = Arrête 3 secondes et les compte fort; (*variante*) Étape 4 : Lorsqu'on est touché par une balle = On tourne 3 fois sur soi-même

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**
 - Je vais séparer le groupe en deux (*séparer les équipes à la fin*)
 - Un à la fois par équipe, vous ferez le parcours une première fois
 - Lorsqu'une personne de l'équipe termine le parcours, le suivant peut le commencer
 - La première équipe à terminer gagne (la première équipe à revenir au point de départ)
 - Présenter le parcours
 - Montrer la ligne de départ et d'arrivée, et leurs repères visuels
 - Lorsque tout le monde aura fait le parcours une fois, on va refaire la course, mais cette fois des ballons (nommer couleur du ballon) sont ajoutés dans le circuit (*lorsque*

l'ajout sera fait en cours de partie, faire un temps d'arrêt et réexpliquer la consigne)

- Je vais choisir deux personnes de chaque équipe
- Ces personnes iront sur le côté à l'extérieur du circuit et devront faire rouler les ballons vers les membres de l'autre équipe en train de faire la course
- Lorsqu'une personne est touchée par le ballon, elle doit s'arrêter 3 secondes avant de poursuivre. Cette personne doit compter à voix haute les 3 secondes
- Lorsque tout le monde aura fait le parcours une autre fois, on va refaire la course, mais cette fois des balles (nommer couleur du ballon) seront ajoutées dans le circuit (*lorsque l'ajout sera fait en cours de partie, faire un temps d'arrêt et réexpliquer la consigne*)
- Je vais choisir trois personnes de chaque équipe
- Ces personnes iront sur le côté à l'extérieur du circuit et devront faire rouler les balles vers les membres de l'autre équipe en train de faire la course
- Si une personne est atteinte par une balle, elle doit faire 3 tours sur elle-même avant de repartir

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 2 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Est-ce que je peux lancer les ballons ou les balles ? / Quand est-ce que vous pouvez commencer le parcours ?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Dans le cas où l'on juge, que 2 équipes ont terminé le parcours simultanément, ces 2 équipes refont le parcours
- Une fois que les quatre étapes sont effectuées, il est possible de créer un nouveau parcours et de recommencer les étapes
- Il est possible également de changer la façon de se déplacer (planche à roulettes)

6. Variantes

- Chaque parcours (cône, cerceau, etc.) pourrait être de couleur différente pour faciliter le repérage dans l'espace
- Faire le parcours avec des repères tactiles (ficelles ou billes sous le ruban adhésif)

7. Précautions

- S'assurer que les participants roulent les ballons et les balles vers les adversaires. Ceux-ci ne doivent pas lever du sol
- S'assurer qu'il y a une bonne distance entre le parcours et d'autres objets comme des meubles ou des murs

8. Source

- <http://www.treplinsante.ca/zone-camps/banque-d-activites-treplin-d-or/voir/20/le-mario-kart>

Rivière de lave

Catégorie: Jeu physique

Public: 5 ans et plus

Durée: 30 minutes

Rythme: Intensité moyenne

Nombre de participants: 15 à 30

Lieu: Intérieur (grand espace) ou extérieur

1. But du jeu

- Traverser l'espace désigné en se déplaçant sur les blocs afin de ne pas toucher au sol

2. Matériel

- Ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- Un bloc pour chaque participant. Ce peut être une grande feuille ou un morceau de casse-tête mousse, de couleur contrastante
 - Prendre un objet léger pour qu'il soit facile à manipuler pour tous les enfants.
- Foulards

3. Préparation

- Tracer, à l'aide du ruban adhésif coloré et contrastant, les lignes de départ et d'arrivée au sol pour délimiter la zone
 - Prévoir une plus courte distance au départ et augmenter graduellement

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**
 - Je vais faire des équipes de 5 (*faire les équipes à la fin des consignes*)
 - Vous allez avoir 2 foulards par équipe
 - Vous allez devoir travailler ensemble pour traverser la rivière de lave
 - *Montrer la ligne de départ et la ligne d'arrivée en nommant la couleur du ruban adhésif.*
 - Pour y arriver, vous allez avoir 6 (*nommer l'objet choisi et sa couleur*) sur lesquelles vous pouvez marcher. Cela vous protège de la lave
 - Lorsque vous touchez le sol, vous perdez un foulard
 - Lorsque vous n'aurez plus de foulard et que vous touchez le sol, vous recommencez du début
 - Donner les 6 (*nommer l'objet choisi et sa couleur*) aux volontaires
 - Vous allez donc les déposer au sol une par une en ligne pour marcher dessus
 - Une fois les 6 (*nommer l'objet choisi et sa couleur*) sur le sol, le dernier de l'équipe doit prendre le (*nommer l'objet choisi et sa couleur*) sans personne dessus et le faire passer au premier qui le déposera sur le sol pour pouvoir avancer
 - *Montrer la meilleure façon de tenir l'objet*
 - Tous les membres de l'équipe pourront donc avancer d'une feuille
 - Recommencer jusqu'à ce que vous ayez traversé la rivière

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 5 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Est-ce que je peux lancer l'objet au premier de l'équipe ? / Qu'est-ce qui arrive si mon pied touche le sol ?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants.

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Faire des parcours différents
 - Ajouter des obstacles ou défis et donner des points pour ceux réussis au lieu de miser sur la vitesse d'exécution du parcours
- Il est possible d'ajouter des (l'objet choisi), ainsi il y aura d'autres stratégies à utiliser et à expliquer

6. Variantes

- Si un enfant a besoin de plus de temps pour assimiler le fonctionnement, il est possible de positionner dans le milieu de son équipe
 - Pour ce faire, l'animateur devra désigner l'ordre de toutes les équipes afin d'éviter de mettre en lumière ce besoin
- Si un jeune a besoin d'espace personnel, il est possible de donner la consigne de respecter un bras de distance entre chaque joueur

7. Précautions

- Éviter de dire « si votre pied touche le sol, vous brûlerez / vous mourrez », cela peut être compris littéralement par certains enfants

8. Source

- <https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeu-pour-developper-esprit-equipe/>

Safari

Catégorie: Jeu physique

Public: 5 ans et plus

Durée: 30 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 15 à 30

Lieu: Intérieur (grand espace) ou extérieur

1. But du jeu

- Pour l'équipe A, deviner l'animal qu'imité l'équipe « B » et toucher les membres de l'équipe « B » lorsqu'ils s'enfuient.
- Pour l'équipe B, imiter un animal et tenter de ne pas se faire toucher par les membres de l'équipe A.

2. Matériel

- Un cahier ou un livre avec des photos de différents animaux.
- Ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- Dossards de 2 couleurs différentes
- Un grand carton avec les instructions principales, écrites en lettre détachée et assez grande, et imagés
 - Étape 1 : Choisir secrètement l'animal à imiter en groupe; Étape 2 : Imiter l'animal jusqu'à la ligne jaune; Étape 3 : Demander à l'équipe adverse quel animal est imité; Étape 4 : Attendre la réponse de l'équipe; Étape 5 : Courir jusqu'à sa zone sans se faire toucher par un membre de l'autre équipe; Étape 6 : Si vous êtes touchés = devient un joueur de l'autre équipe, Sinon = reste dans la même équipe
- Le schéma du jeu imprimé (voir plus bas)

3. Planification

- Faire imprimer le schéma du jeu
- Écrire les instructions principales sur un grand carton, en lettre détachée et assez grande, et les imaginer si possible
- Délimiter 3 zones à l'aide du ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol, une pour l'équipe A, une pour l'équipe B et un repère visuel entre ces deux zones (ligne jaune sur le schéma)

4. Déroulement

- Vous appuyez sur le schéma disponible pour expliquer les règles du jeu
 - Nommer les couleurs associées aux types de joueurs sur le schéma pour favoriser la compréhension

- **Expliquer les consignes**

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Je vais séparer le groupe en deux équipes (*faire les équipes à la fin des consignes*): l'équipe A (*nommer couleur de dossard*) et l'équipe B (*nommer couleur de dossard*)
- L'équipe A (*nommer couleur de dossard*) ira se placer en ligne à un bout du terrain et l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) ira se placer en face à l'autre bout du terrain
- L'équipe B (*nommer couleur de dossard*) choisit, à voix basse et en utilisant le cahier de photos, un animal à imiter (*vous n'êtes pas obligé de prendre le livre, c'est seulement pour donner des idées*) (*il est important de s'assurer que l'animal choisi soit un peu*

reconnaissable)

- À mon signal, l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) avance vers l'équipe A (*nommer couleur de dossard*) en imitant l'animal choisi
- Quand l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) est à ... (*donnez un repère visuel à mi-chemin entre les deux équipes, ex : à la ligne jaune sur le schéma en la montrant*) de l'équipe A (*nommer couleur de dossard*), je vais demander à l'équipe A quel est l'animal imité
- L'équipe A (*nommer couleur de dossard*) a 3 chances de deviner l'animal
- Quand un de vous de l'équipe A (*nommer couleur de dossard*) a la bonne réponse, l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) s'enfuit en courant le plus rapidement possible vers sa ligne de départ
- Vous, de l'équipe A (*nommer couleur de dossard*), vous courez pour essayer de toucher ceux de l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) avant qu'ils dépassent leur ligne de départ
- Les enfants touchés changent de groupe vers l'équipe A (*nommer couleur de dossard*)
- Le jeu recommence avec les nouvelles équipes

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit deux personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Exemples de questions : Quand est-ce que l'équipe A nomme ce que l'équipe B imite ?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des jeunes

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

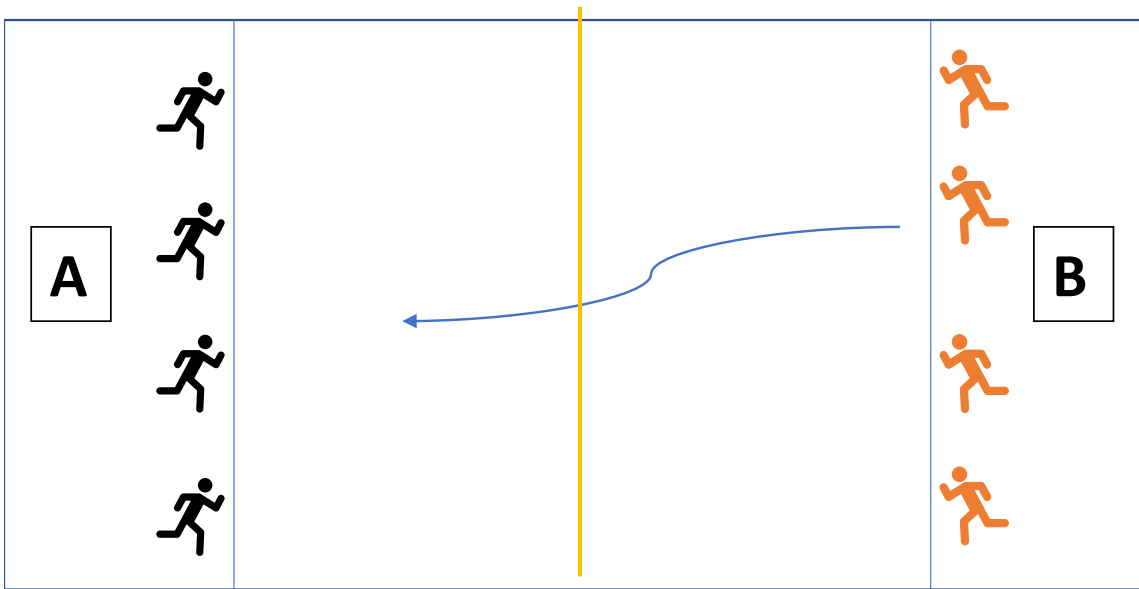
6. Variantes

- Si un enfant a besoin de lire les consignes ou de se les remémorer les consignes, vous pouvez les écrire sur un grand carton
- Si un jeune a besoin de plus de temps pour courir, tous les jeunes peuvent avoir deux vies (foulard) de cette façon un jeune ne peut pas se faire toucher deux fois de suite
- Si un jeune n'aime pas les contacts physiques, tous les jeunes peuvent avoir un foulard et lorsqu'un autre joueur enlève le foulard, il doit changer d'équipe

7. Précaution

- Un jeune doit toucher à un autre et non le pousser

8. Schéma



9. Source

- Adaptation de jeux divers

Ballon but

Catégorie: Jeu physique

Public: 6 ans et plus

Durée: 30 à 45 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 15 à 30

Lieu: Intérieur (grand espace) ou extérieur Gymnase

1. But du jeu

- Marquer le plus de but
- Éliminer l'autre équipe
- Faire tomber les trois quilles

2. Matériel

- 6 ballons mous (poids et grosseurs adéquats aux enfants de groupe)
- 2 buts d'hockey
- 6 quilles
- Ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- Un grand carton avec les instructions principales, écrites en lettre détachée et assez grande, et imagés
 - Sans dépasser la ligne du milieu, tu peux : 1- Lancer le ballon pour marquer des buts; 2- Lancer le ballon pour faire tomber des quilles; 3- Lancer le ballon pour toucher un membre de l'autre équipe
- Le schéma du jeu imprimé

3. Planification

- Placer les buts de chaque côté du gymnase
- À l'aide de ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol, tracer les limites du terrain de façon à ce que vous obteniez un grand rectangle séparé par une ligne au centre.
 - La grandeur du terrain peut varier selon la taille du groupe et la capacité des joueurs
- Sortir le matériel nécessaire
- Écrire les instructions principales sur un grand carton, en lettre détachée et assez grande, et les imaginer si possible
- Imprimer le schéma

4. Déroulement

- Vous appuyez sur le schéma disponible pour expliquer les règles du jeu

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Je vais diviser le groupe en deux
- Chaque équipe sera de son côté de la ligne (*voir schéma et nommer couleur de la ligne*)
- Vous devez toujours rester dans votre zone
- Étape 1 : Au début, vous allez lancer ou rouler les ballons pour compter des buts
- Étape 2 : Ensuite, je vais ajouter une option :

- Chaque équipe devra placer trois quilles sur son terrain, entre la ligne du centre et le but (*voir schéma et nommer couleur de la ligne*)
- Il y a un gardien de but et un gardien pour chaque quille
- Le gardien du but est invincible. S'il se fait toucher par le ballon, il continue de jouer
- Le gardien de quille n'est pas invincible. S'il se fait toucher par le ballon, il sort du terrain
- À ce stade, vous avez donc 2 options quand vous avez le ballon, faire des buts ou faire tomber des quilles
- Vous pouvez soit lancer ou rouler pour faire tomber une quille
- Lorsqu'une quille est tombée, elle reste par terre jusqu'à la fin de la manche
- Étape 3 : Ensuite, la dernière option que je vais ajouter, c'est la possibilité de lancer ou rouler pour toucher un joueur de l'autre équipe
 - Si un joueur se fait toucher par le ballon, il sort du terrain
 - À ce moment, vous avez donc 3 options lorsque vous avez le ballon, faire des buts ou faire tomber des quilles ou toucher un autre joueur de l'équipe
- Si un joueur attrape un ballon dans ses mains, une personne éliminée peut revenir sur le jeu
- La manche se termine lorsque les 3 quilles sont tombées et la partie se termine après 3 manches ou un nombre X de points
- **Faire un exemple commenté**
L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané
- **Valider la compréhension**
L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe
Exemples de questions : Lorsque j'ai le ballon dans les mains, qu'est-ce que je peux faire?
Est-ce que je peux lancer dans le visage de quelqu'un?
*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des jeunes
- **Débuter la partie**
Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Vous pouvez augmenter graduellement le nombre de ballons. Donc, commencer avec 2 ballons et se rendre jusqu'à 6

6. Variantes

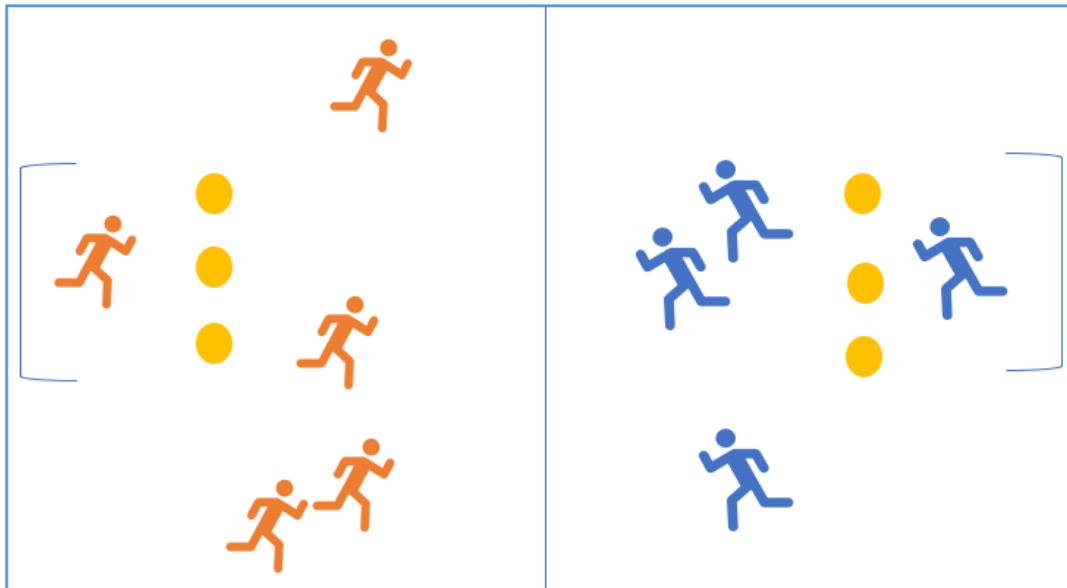
- Afin de faciliter l'assimilation des règlements, il est possible de faire deux terrains au départ et 4 équipes pour les premières manches
- Si un enfant a besoin de plus de calme, organisez une zone neutre où il est possible de ne pas se faire toucher par un ballon. Tous les jeunes pourront ainsi se reposer quelques instants durant la partie
- Si un enfant a besoin de plus de temps pour organiser ses actions, il est possible d'ajouter un règlement qui indique que lorsque les enfants attrapent le ballon, ils attendent 3 secondes

avant de le lancer, ou encore, ils doivent faire 2 passes à des membres de leur équipe avant de le lancer

7. Précaution

- Il est important de ne pas viser la tête lorsqu'on lance le ballon

8. Schéma



9. Source

- <http://banquedejeux.formationsaveur.com/fiche/view/14>

5 passes

Catégorie: Jeu physique

Public: 8 ans et plus

Durée: 45 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Faire cinq passes de suite sans que le ballon ne touche le sol ou ne soit intercepté

2. Matériel

- 1 ballon (ou plus, selon la variante)
- Des dossards

3. Planification

- Sortir le matériel nécessaire

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Je vais diviser le groupe en deux équipes
- Chaque équipe portera un dossard d'une couleur
 - L'équipe A porte le dossard (*nommer la couleur*)
 - L'équipe B porte le dossard (*nommer la couleur*)
- Au signal, vous vous dispersez sur le terrain
- L'équipe A (*nommer la couleur*) doit faire cinq passes consécutives aux joueurs de son équipe sans que le ballon touche le sol
- Les joueurs de l'équipe B (*nommer la couleur*) cherchent à avoir le ballon en interceptant les passes
- Lorsqu'un joueur a le ballon dans ses mains, il ne peut pas se déplacer
- Si le ballon tombe par terre ou est intercepté par un joueur de l'autre équipe, c'est au tour de l'équipe adverse de jouer et le compte des passes repart à zéro
- Lorsqu'une équipe réussit à faire 5 passes, elle fait 1 point
- Le ballon ne doit en aucun cas être donné, mais toujours lancé
- Les passes doivent être faites à au moins 3 personnes différentes pour que les 5 passes soient comptabilisées
- La partie se termine lorsqu'une équipe atteint X point

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit deux personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Exemples de questions : Qu'est-ce qui se passe lorsque le ballon tombe par terre? Est-ce que je peux prendre des mains le ballon?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des jeunes

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

6. Variantes

- Si un jeune a besoin de plus de temps pour réaliser ses passes, il est possible de débiter le jeu en duo pour pratiquer les passes puis augmenter le groupe avec le temps
- Pour faciliter l'assimilation des règlements et s'approprier le compte des passes, il est possible de commencer le jeu alors que les deux équipes sont chacune de leur côté du terrain et elles tentent de réaliser les 5 passes
- Il est possible de réduire le nombre de passes à réaliser et l'augmenter progressivement lorsque les jeunes réalisent facilement les passes
- Si un enfant a besoin de plus de calme, organisez une zone neutre où il est possible de ne pas se faire toucher par un ballon. Tous les jeunes pourront ainsi se reposer quelques instants durant la partie
- Si un enfant a besoin de plus de temps pour organiser ses actions, il est possible d'ajouter un règlement qui indique d'attendre 3 secondes avant de le lancer

7. Précaution

- Il est important de ne pas viser la tête lorsqu'on lance le ballon

8. Source

- https://www.cisss-bsl.gouv.qc.ca/sites/default/files/fichier/ma_cour_fiches_jeux.pdf?fbclid=IwAR0PSLTteqKwrRNvTMwgeFMEWnXJewQpA4c0OmBww-l8P226FmvLmS8mGEc

Couturier

Catégorie: Jeu physique

Public: 5 à 9 ans

Durée: 5 à 15 minutes

Rythme: Intensité moyenne

Nombre de participants: 15 - 20

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Le couturier doit réussir à coudre tout le monde ensemble avant que le poursuivant l'attrape

2. Matériel

- Aucun

3. Préparation

- Aucune

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**
 - Vous devez vous asseoir en cercle avec une distance d'environ un bras entre vous
 - Une personne sera le couturier
 - Une autre sera le poursuivant
 - Pour coudre, le couturier doit passer entre les joueurs qui sont assis au sol
 - Lorsque le couturier passe entre 2 personnes, vous devez tenir la main de la personne à côté de vous pour montrer que vous êtes cousus
 - Le poursuivant doit essayer d'attraper et de toucher le couturier avant qu'il termine de coudre tout le monde
 - Le poursuivant doit demeurer à l'extérieur du cercle
 - Le poursuivant et le couturier débiteront la partie à l'opposé l'un de l'autre et le couturier devra être à l'intérieur du cercle
 - La partie se termine quand le couturier aura terminé de coudre ou que le poursuivant l'aura touché
 - Le couturier et le poursuivant seront changés par la suite
- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 6 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané
- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Est-ce que le couturier reste à l'intérieur du cercle ? / Qu'est-ce qu'on fait quand le couturier passe entre 2 personnes ?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants
- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Grand groupe
 - Si c'est un grand groupe (plus de 30 enfants), commencé à jouer en divisant le groupe en deux pour faciliter l'assimilation des consignes
- 6. Quand les enfants auront réalisé 2-3 tours de pratique, joindre les sous-groupes

7. Variantes

- On peut tenir un foulard au lieu de tenir la main. Ainsi, on réduit les contacts physiques évitant un inconfort pour les enfants qui ont besoin d'espace personnel ou qui n'aime pas les contacts physiques
- On peut mettre un foulard à la ceinture du couturier, ainsi, on réduit les contacts physiques évitant un inconfort pour les enfants qui ont besoin d'espace personnel ou qui n'aime pas les contacts physiques

8. Précautions

- Ne pas faire l'activité sur un sol glissant

9. Source

- <http://lecampsurleweb.com/banque-de-jeux/item/le-couturier>

Ballon conquérant

Catégorie: Jeu physique

Public: 9 ans et plus

Durée: 45 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants:
10 à 30

Lieu: Intérieur (grand espace)
ou extérieur

1. But du jeu

- Les deux équipes visent à conquérir tous les joueurs de l'équipe adverse en premier.

2. Matériel

- Grands ballons mous (poids et grosseurs adéquats aux enfants de groupe)
- Ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- Des cônes

3. Planification

- Sortir le matériel nécessaire
- À l'aide de ruban adhésif coloré et contrastant avec le sol, tracer les limites du terrain de façon à ce que vous obteniez un grand rectangle séparé par une ligne au centre
 - La grandeur du terrain peut varier selon la taille du groupe et la capacité des joueurs
- Utiliser des cônes, pour marquer les quatre coins du rectangle et la ligne centrale

4. Déroulement

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Je vais séparer le groupe pour former deux équipes
- Le terrain sera aussi séparé en deux (*montrer les lignes du terrain et nommer la couleur*).
- Avant de débiter la partie, je remettrai des ballons mous (*nommer couleur*) à 3 joueurs de chaque équipe
- Lorsque le signal sera donné, vous devrez lancer les ballons sur les joueurs de l'autre équipe, pour les conquérir dans votre équipe
- Pour conquérir un joueur, vous devez lui lancer un ballon sans qu'il ne réussisse à l'attraper
- Si le ballon le touche et touche au sol avant que lui ou un coéquipier l'attrape, il devra changer d'équipe
- Dans le cas où il l'attrape, il continue à jouer avec son équipe
- Si le ballon fait un rebond au sol avant qu'il vous touche, vous n'êtes pas éliminé
- La partie se termine, lorsqu'une équipe a conquis tous les joueurs de l'équipe adverse
- Tous au long de la partie, vous pouvez lancer de n'importe où, mais vous devez rester dans les limites de la zone de votre équipe
- Si une partie de votre corps traverse une des lignes du terrain, vous devez changer d'équipe

• Faire un exemple commenté

L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

• Valider la compréhension

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Qu'est-ce qui arrive si vous êtes touchés par un ballon? / À quel moment la partie se termine?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

6. Variantes

- On peut ajouter un délai de 5 secondes lorsqu'un joueur prend un ballon, pour laisser le temps aux autres joueurs de se protéger. Ainsi, on permet d'éviter qu'un joueur moins rapide se fasse toucher facilement, suite à un lancer
- Il est possible d'ajouter un règlement qui indique que les enfants doivent faire au moins une passe avant de lancer le ballon. De plus, le jeune qui attrape ou récupère le ballon ne peut pas lancer ce ballon, il doit absolument faire la passe. Cela permet de laisser du temps à l'adversaire pour se déplacer, en plus de favoriser les échanges entre les enfants d'une même équipe
- Choisir 5 personnes par partie qui sont les seuls à avoir le droit de lancer, mais pas d'attraper, ni de récupérer les ballons au sol. Les cinq personnes sont choisies au hasard, par l'animateur. Cette variante permet de favoriser la participation de tous les enfants, en plus de permettre à ceux qui ont moins la chance de lancer le ballon de pouvoir le faire
- Si un enfant a besoin de plus de calme, organisez une zone neutre où il est possible de ne pas se faire toucher par un ballon. Tous les jeunes pourront ainsi se reposer quelques instants durant la partie
- Afin de faciliter l'assimilation des règlements, il est possible de faire deux terrains au départ et 4 équipes pour les premières manches

7. Précaution

- Favoriser une surface plane, pour permettre des déplacements sécuritaires et optimaux

8. Source

- <http://communautepep.ca/wp-content/uploads/2014/03/Ballon-conqu%C3%A9rant.pdf>

3 tapes

Catégorie: Jeu physique

Public: 5 ans et plus

Durée: 45 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Intérieur (grand espace) ou extérieur

1. But du jeu

- Revenir dans son camp sans se faire attraper, et après avoir tapé 3 fois dans la main de son adversaire

2. Matériel

- Cônes et rubans adhésifs coloré et contrastant avec le sol (possibilité d'utiliser les lignes du gymnase ou à l'extérieur si applicable)
- Dossards de 2 couleurs différentes
- Foulards (selon la variante)
- Un schéma

3. Planification

- L'animateur doit tracer, à l'aide de ruban adhésif coloré et contrastant au sol, la ligne de camp de chaque équipe. L'ajout de cônes aux extrémités des lignes de chaque camp est recommandé, afin de donner un repère visuel aux joueurs.
 - Faire un terrain d'une distance moindre pour commencer et augmenter graduellement
- Faire imprimer le schéma du jeu sur du papier

4. Déroulement

- Vous appuyez sur le schéma disponible pour expliquer les règles du jeu
 - Nommer les couleurs associées aux équipes sur le schéma pour favoriser la compréhension

- **Expliquer les consignes**

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Je vais séparer le groupe en 2 équipes (Équipe A (*nommer couleur de dossard*) et Équipe B (*nommer couleur de dossard*)) (*faire les équipes à la fin des consignes*)
- À mon signal, chaque équipe ira de chaque côté du terrain dans leur camp respectif. Ce camp est délimité de chaque côté par une ligne (*nommer couleur*)
- L'équipe A (*nommer la couleur de dossard*) va commencer à l'attaque, l'autre à la défense, soit l'équipe B (*nommer couleur de dossard*)
- Tous les joueurs de l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) doivent avoir les pieds sur la ligne de leur camp
- Ils doivent être dos à l'autre équipe et tendre leurs mains derrière leur dos.
- Un tour à la fois, je mentionnerai le nom d'un joueur de l'équipe A (*nommer la couleur du dossard*)
- Le joueur nommé devra ensuite choisir un membre de l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) et aller taper à 3 reprises dans ses mains
 - Il est important de choisir un joueur différent de l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) à chaque fois
- À la troisième tape, le joueur de l'équipe A (*nommer couleur de dossard*) retourne à son

camp le plus vite possible avant que la personne qui a reçu les tapes le touche

- Si le joueur de l'équipe B (*nommer couleur de dossard*) parvient à toucher le joueur à l'offensive, ça donne un point à son équipe
- Dans le cas contraire, si un joueur de l'équipe A (*nommer couleur de dossard*) atteint sa ligne avant que le joueur à la défensive le touche, le point va à l'équipe en attaque
- Il y a 3 tours par manche. Chaque manche termine lorsque les deux équipes ont joué leurs tours à l'offensive
- L'équipe qui a le plus de points à la fin de la 3^e manche remporte la partie. (Le nombre de tour et de manche est à la discrétion de l'animateur, selon la connaissance du groupe. Idéalement tous les joueurs devraient avoir été à l'offensive au moins une fois durant la partie)

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit deux personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultanée

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Qu'est-ce qui arrive si le joueur à l'offensive se fait toucher qu'il franchisse la ligne de son camp / combien de tapes doit-on donner au joueur à l'offensive?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Il est possible d'ajuster le nombre de manches selon la motivation du groupe
- Il est possible d'ajuster la distance entre les deux équipes
- Si les équipes terminent à égalité, il y a une manche supplémentaire

6. Variantes

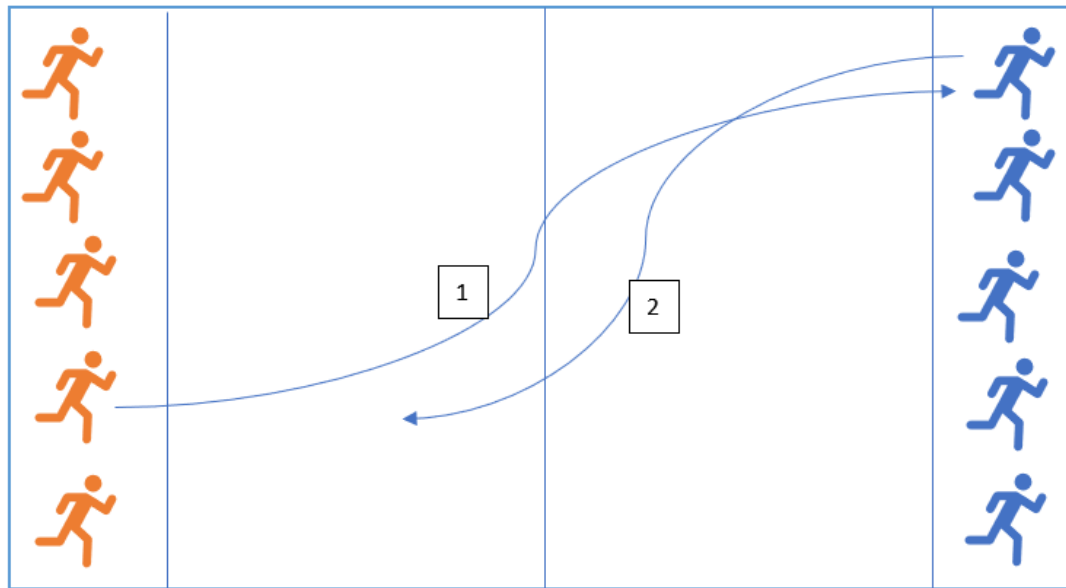
- Lorsque les jeunes ont bien saisi les consignes, il est possible de nommer plusieurs personnes afin que plusieurs joueurs se déplacent dans le camp adverse pour taper dans les mains des adversaires et s'enfuir. La cotation des points reste la même. Autrement dit, si dans le même tour 3 personnes se font toucher, cela donne 3 points à l'équipe défensive. Le but est de favoriser la participation de tous et d'enlever l'accent sur les deux joueurs contre
- L'animateur peut dire à voix haute lorsqu'il y a une tape. Ex. tape 1 – tape 2 -tape 3. De cette manière, les participants se font taper dans la main, ils sauront si c'est la 3^e tape ou la première
- Chaque joueur doit porter un foulard à la ceinture et le joueur à l'attaque doit enlever le foulard au lieu de taper dans les mains de son adversaire. Le joueur à la défense doit enlever le foulard durant la poursuite au lieu de toucher son adversaire. Ainsi, on réduit les contacts physiques évitant un inconfort pour les enfants qui ont besoin d'espace personnel ou qui n'aiment pas les contacts physiques.

7. Précaution

- La ligne de fond doit être éloignée de tout obstacle tel qu'une clôture ou un mur pour éviter les

collisions. En d'autres mots, lorsque les jeunes traversent la ligne de fond, ils doivent avoir suffisamment d'espace pour ralentir leur course de manière sécuritaire.

8. Schéma



9. Source

- <https://www.fetedujeu.org/jeux-animation/les-trois-tapes/>

Kick-ball

Catégorie: Jeu physique

Public: 8 ans et plus

Durée: 45 minutes

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Extérieur

1. But du jeu

- Similaire au Baseball, le but du Kick-ball est de faire des points en franchissant les 3 buts et le marbre avant de se faire retirer

2. Matériel

- Ballon (poids et grosseurs adéquats aux enfants de groupe) coloré et contrastant avec le sol
- 4 cerceaux ou 5 cônes
- Dossards
- Bancs (facultatif)
- Schéma

3. Planification

- Sortir le matériel nécessaire
- Placez 4 cerceaux, qui seront les buts et un le marbre, de manière à former un grand losange.
 - Ils doivent être placés de manière à être visibles
 - Le cinquième cerceau, celui du lanceur doit être placé au milieu du losange vis-à-vis le cerceau qui servira de marbre
 - La grandeur du terrain peut varier selon la taille du groupe et la capacité des joueurs.
- Délimiter une ligne de botté avec un cône
- Imprimer le schéma

4. Déroulement

- Vous appuyez sur le schéma disponible pour expliquer les règles du jeu
 - Nommer les couleurs associées aux types de joueurs sur le schéma pour favoriser la compréhension

- **Expliquer les consignes**

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Le groupe sera séparé en deux équipes
 - L'équipe A (*nommer couleur*)
 - L'équipe B (*nommer couleur*)
- L'équipe A (*nommer couleur*) va s'asseoir sur un banc et les joueurs seront appelés à tour de rôle pour agir comme frappeur
- Tous les joueurs de l'équipe B (*nommer couleur*) seront répartis sur le terrain (*montrer des exemples sur le schéma*)
- Un joueur, que je choisirai au hasard, aura comme rôle de lancer le ballon au frappeur
- Durant le jeu, le lanceur va rouler le ballon en direction du frappeur
- Pour se rendre au but
 - Le frappeur doit botter le ballon
 - Courir le plus rapidement possible vers le premier but (*montrer cerceau et nommer couleur*) avant que le ballon ne revienne au lanceur
 - S'il y arrive, il est sauf

- S'il croit qu'il a le temps de courir vers le 2eme but et ensuite le 3eme but, il peut tenter sa chance
- Le frappeur a le nombre de coups qu'il veut pour botter le ballon
- En tout temps, il doit avoir qu'un seul joueur par but
- Pour être retiré
 - Le ballon est attrapé au vol par l'équipe B (*nommer couleur*)
 - Le lanceur a le ballon dans son cerceau avant que le frappeur n'ait atteint l'un des buts
 - Si un autre joueur est déjà sur le but
- Pour faire 1 point, un joueur doit avoir couru les 3 buts et se rendre au marbre
- Après 3 retraits, on change les équipes
- La partie termine après la troisième manche
 - Il faut s'assurer que tous les participants aient joué le rôle de frappeur au moins une fois
 - Le nombre de manches peut varier
- **Faire un exemple commenté**
L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultanée
- **Valider la compréhension**
L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe
Ex : Après combien de retrait l'équipe à la défensive s'en va à l'offensive? / De quelles manières pouvons-nous retirer un joueur?
*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants
- **Débuter la partie**
Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence.

5. Prolongements

- Aucun

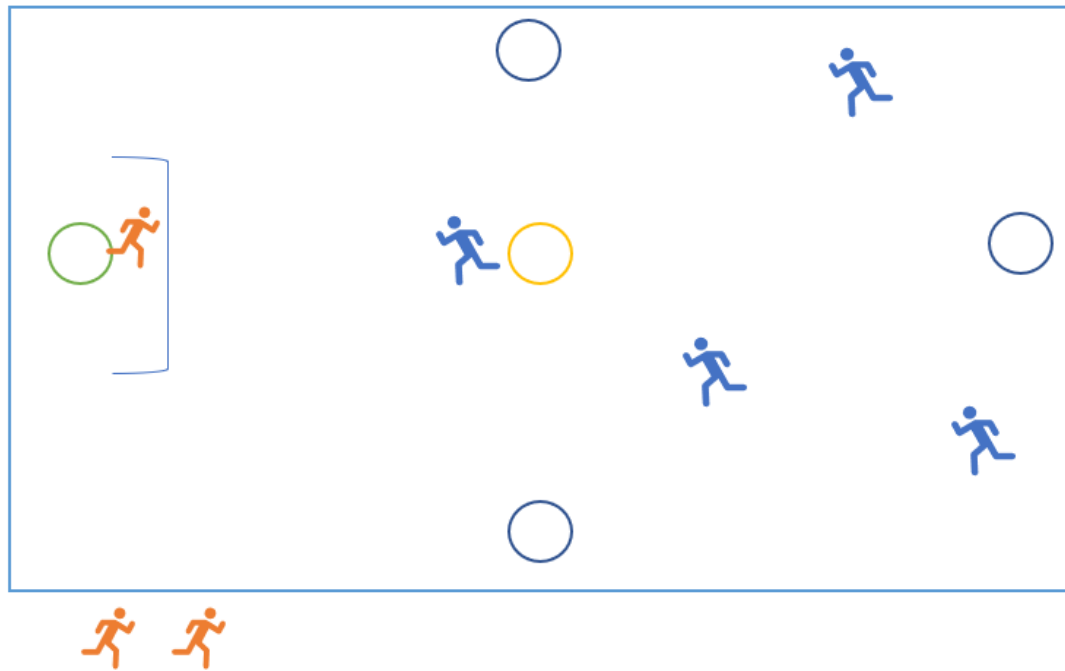
6. Variantes

- Il est possible d'ajouter un règlement qui indique qu'un nombre minimum de 3 passes doivent être faites avant de l'envoyer au lanceur de l'équipe B. Ainsi, on laisse plus de temps aux frappeurs de courir les buts. De plus, ça favorise la participation des joueurs à la défensive
- L'animateur agit comme frappeur pour tous les joueurs, Afin de favoriser des tirs optimaux et ainsi, une participation positive
- Si un enfant a besoin de plus de temps pour assimiler le fonctionnement, il est possible de positionner dans le milieu de son équipe
 - Pour ce faire, l'animateur devra désigner l'ordre de toutes les équipes afin d'éviter de mettre en lumière ce besoin
- Il est possible de diminuer la distance entre les buts afin de faciliter les déplacements pour tous

7. Précaution

- S'assurer que les cerceaux sont stables et visibles, pour éviter que les enfants glissent en courant
- S'assurer que le terrain soit sec et sécuritaire

8. Schéma



9. Source

- <http://www.bandesportive.com/collabo/kball-yb.html>

Ultimate ballon

Catégorie: Jeu physique

Public: 8 ans et plus

Durée: 30 à 45 min

Rythme: Haute intensité

Nombre de participants: 10 à 20

Lieu: Intérieur (grand espace) ou extérieur

1. But du jeu

- Le but du jeu est de franchir le terrain, en faisant des passes à son équipe, pour effectuer un toucher et marquer un point

2. Matériel

- Ballon (poids et grosseurs adéquats aux enfants de groupe)
- Cônes
- Dossards de 2 couleurs différentes
- Schéma

3. Planification

- Créer deux zones de buts de couleurs différentes et une zone de jeu à l'aide de cône (ou des lignes au sol si applicable) aux extrémités du terrain
 - La grandeur du terrain peut varier selon la taille du groupe et la capacité des joueurs
- Imprimer le schéma

4. Déroulement

- Vous appuyez sur le schéma disponible pour expliquer les règles du jeu
 - Nommer les couleurs associées aux types de joueurs sur le schéma pour favoriser la compréhension
- **Expliquer les consignes**
Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :
 - Pour ce jeu, je ferai 2 deux équipes
 - L'équipe A (*nommer couleur*)
 - L'équipe B (*nommer couleur*)
 - Pour débiter la partie :
 - Un joueur de l'équipe A (*nommer couleur*) partira avec le ballon sur sa ligne de but
 - Les joueurs des deux équipes vont se disperser sur le terrain
 - Lorsqu'un joueur a le ballon dans ses mains :
 - Il doit le lancer à ses coéquipiers
 - Il ne peut pas marcher avec le ballon
 - Un joueur de l'autre équipe peut bloquer les passes, mais doit garder un bras de distance
 - Pour marquer un point :
 - Un des membres de l'équipe A (*nommer couleur*) doit attraper le ballon dans la zone des buts
 - Si le ballon tombe par terre ou est intercepté par un joueur de l'autre équipe, c'est au tour de l'équipe adverse (*nommer couleur*) de jouer
 - Lorsqu'un point est marqué, l'équipe adverse (*nommer couleur*) récupère le ballon et recommence une manche

- La première équipe qui atteint X points gagne la partie
- **Faire un exemple commenté**
L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané
- **Valider la compréhension**
L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe.
Ex : Comment fait-on pour avancer? / Dans quelles situations il y a un changement de possession?
*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants
- **Débuter la partie**
Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence.

5. Prolongements

- Il est possible de modifier le ballon (gros, texture, frisbee, etc.)

6. Variantes

- Si un enfant a besoin de plus de calme, organisez une zone neutre où il est possible de ne pas se faire toucher par un ballon. Tous les jeunes pourront ainsi se reposer quelques instants durant la partie
- Afin de faciliter l'assimilation des règlements, il est possible de faire deux terrains au départ et 4 équipes pour les premières manches
- On peut ajouter un délai de 5 secondes lorsqu'un joueur prend un ballon, pour laisser le temps aux autres joueurs de se protéger. Ainsi, on permet d'éviter qu'un joueur moins rapide se fasse toucher facilement, suite à un lancer
- Il est possible d'obliger un certain nombre de passe-avants de faire un point
- Il est possible d'ajouter un règlement qui indique que tous les joueurs de l'équipe doivent avoir reçu le ballon une fois avant qu'un point soit marqué. Ainsi, la participation de tous sera favorisée et chaque participant sera impliqué dans l'action

7. Précaution

- Terrain plat extérieur

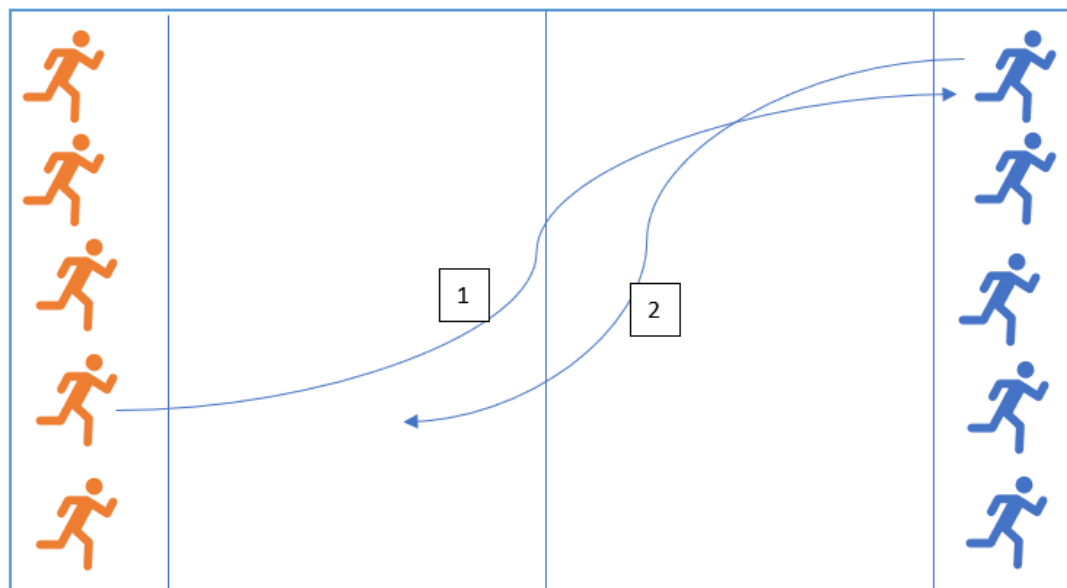
8. Schéma



Équipe A



Équipe B



9. Source

- https://www.ultimatequebec.ca/?fbclid=IwAR0HvVQw-ZMymQ2xhwiZ7YTbbzWaGHGb_FcSmin85CjH6qDR2j9jqIfDU6c

Bâbord Tribord

Catégorie: Jeu de transition

Public: 5 ans et plus

Durée: 10-15 minutes

Rythme: Intensité moyenne

Nombre de participants: 5 à 20

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Ce jeu a pour but d'exécuter les mouvements demandés le plus rapidement possible

2. Matériel

- Aucun

3. Planification

- Aucune

4. Déroulement

- Vous pouvez utiliser « l'imaginaire » du bateau où chaque équipe représente un bateau
- **Expliquer les consignes**

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Je vais diviser le groupe en trois équipes
- Chaque équipe, vous allez vous asseoir en ligne droite, l'un derrière l'autre, en plaçant vos jambes de chaque côté de la personne devant vous
- Lorsque je vais dire « Bâbord », vous allez vous pencher vers la gauche
- Quand je vais dire « Tribord », vous allez vous pencher vers la droite
- L'équipe doit se placer le plus rapidement possible
- L'équipe qui se place le plus rapidement à un point
- La première équipe à atteindre 20 points remporte la partie

- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit une équipe et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Exemples de questions : Si je dis Bâbord vous devez vous pencher de quel côté?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des jeunes

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Au cours de la partie, Il est possible d'ajouter des mots :
 - Pirate = Les enfants doivent taper dans leurs mains
 - À l'abordage = Le dernier de la ligne devient le premier. Il doit se lever le plus rapidement possible et venir s'asseoir devant le premier de la ligne
 - Mille sabords = Les enfants doivent lever les mains en l'air

6. Variantes

- Pour les premières fois où l'animateur dit les mots, il est possible pour lui de mimer le mouvement à effectuer. Pour se faire, il se place soit dans le même sens que les enfants ou il fait l'effet miroir (sens contraire devant les enfants). Lorsque les jeunes ont compris le principe et qu'ils s'entraident, il est possible d'arrêter de mimer les mouvements
- Si un jeune a besoin d'espace personnel, il est possible d'utiliser des chaises pour effectuer cette activité, afin d'éviter que les enfants soient assis par terre
- Si un enfant a besoin de plus de temps pour assimiler le fonctionnement, il est possible de positionner dans le milieu de son équipe
 - Pour ce faire, l'animateur devra désigner l'ordre de toutes les équipes afin d'éviter de mettre en lumière ce besoin

7. Précaution

- Aucune

8. Source

- <https://www.devenirgrand.com/jeu-babord-tribord/>

Téléphone

Catégorie: Jeu de transition

Public: 5 à 10 ans

Durée: 15 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 15

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Partager un message d'une personne à l'autre et répéter ce que nous avons compris

2. Matériel

- Aucun

3. Préparation

- Aucune

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**
 - Vous vous mettez en ligne un derrière l'autre
 - La dernière personne de la file choisit un élément à mimer
 - Elle tape sur l'épaule de la personne devant elle et mime l'élément choisi une seule fois
 - Une fois le mime réalisé, la personne qui a vu le mime doit taper sur l'épaule de la personne devant elle et répéter le mime
 - Ainsi de suite jusqu'à la première personne de la rangée
 - Une fois que le message arrive à la première personne, elle doit tenter de deviner l'élément mimé
 - La dernière personne confirme ou non si l'élément est exact
 - Puis, chacun son tour, vous choisirez un élément à mimer
- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané
- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Est-ce que je peux répéter le geste ? / Est-ce que je dis fort l'élément?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants
- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- N/A

6. Variantes

- En cas de gros groupe, il est possible de créer des sous-groupes, afin de favoriser la participation de tous et diminuer le stress face à l'action de mimer devant beaucoup de personnes
- Si un jeune a besoin d'espace personnel, il est possible de mettre un bras de distance entre

chaque jeune pour effectuer cette activité

- Si un enfant a besoin de plus de temps pour assimiler le fonctionnement, il est possible de positionner dans le milieu de son équipe

7. Source

- http://plus.lapresse.ca/screens/6f831ad3-aab0-4f7a-b682-2fcdcff349bf_7C_0.html

7up

Catégorie: Jeu de transition

Public: 5 ans et plus

Durée: 5 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 5 à 50

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Dans ce jeu, le pouce des joueurs représente un 7up. Chacun des participants qui se fait voler son 7up devra identifier lequel des voleurs est le coupable

2. Matériel

- Aucun

3. Planification

- Aucune

4. Déroulement

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Dans le groupe, chacun possède un seul 7up, votre pouce
- Pour avoir votre 7 up, tendez votre bras et levez votre pouce (*faire l'exemple en même temps*)
- À la fin des consignes, je vais choisir 3 personnes qui seront des voleurs de 7up
- Une fois que j'aurai choisi les voleurs, ils vont se lever
- Tous les autres fermeront leurs yeux et lèveront le pouce en l'air
- Chacun des voleurs choisira une personne à qui voler le 7up
- Pour voler le 7up, ils devront rabaisser le pouce de leur personne choisie
- Une fois les 7up volés, les voleurs retournent ensuite devant et disent le mot 7up!
- À ce moment, vous pourrez ouvrir vos yeux
- À tour de rôle, les trois personnes qui se sont fait voler leur 7up doivent tenter de découvrir qui est son voleur
- Vous avez une chance de le trouver
- Si vous découvrez votre voleur, vous échangez de place. Sinon, vous restez à votre place

• Faire un exemple commenté

L'animateur choisit deux personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

• Valider la compréhension

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Comment les voleurs volent un 7up? / Combien de chance vous avez pour devenez votre voleur?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants

• Débuter la partie

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

6. Variantes

- Mettre des cartons devant chacun des participants et au lieu de toucher le pouce, le voleur prend le carton et la personne doit deviner qui lui a enlevé son carton
- Donner 2 chances pour trouver le voleur, afin de permettre aux enfants de réussir et de diminuer un stress potentiel
- Ajouter une règle qui interdit à un jeune d'être plus de deux fois un voleur, afin de favoriser la participation de tous
- Indiquer verbalement le nom des voleurs, en guise de rappel, aux jeunes qui se sont fait baisser le pouce, pour faciliter la mémorisation des noms
- Les voleurs mentionnent les noms des personnes qu'ils désirent voler dans l'oreille de l'animateur et c'est lui qui va baisser le pouce des enfants visés, de manière que les enfants ne reconnaissent pas la personne qui les a sélectionnés. Cette variante évite de désavantager les enfants qui pourraient être facilement repérables dans leur déplacement ainsi que lors du rabat du pousse
- Au lieu de dire le nom du présumé voleur, les enfants peuvent pointer la personne qu'ils accusent. Ainsi, on vient éliminer la prise de parole et faciliter la mémorisation des noms
- Ajouter la possibilité que les participants qui se sont fait voler leur 7up puissent demander des conseils à une autre personne avant de faire son choix. Ici, la participation des autres enfants est favorisée et le stress potentiel de l'enfant est réduit
- Au lieu que la personne flouée devine son voleur, c'est le groupe qui vote. Cela empêche de mettre l'accent sur un seul jeune

7. Précaution

- Aucune

8. Source

- <http://www.toujourspret.com/techniques/jeux/rapides/physique/7-up.php>

Air, terre, mer

Catégorie: Jeu de transition

Public: 8 ans et plus

Durée: 20 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Répondre le plus rapidement possible en nommant quelque chose qui est en lien avec la catégorie choisie

2. Matériel

- Ballon en mousse (plusieurs selon la variante)
- Un grand carton avec les instructions principales, écrites en lettre détachée et assez grande, et imagés

3. Planification

- Écrire et imagier les définitions sur un grand carton (air : élément qui se trouve dans les airs, ex. avion; terre : élément qui se trouve sur la terre, ex. arbre; mer : élément qui se trouve dans l'eau, ex. dauphin)

4. Déroulement

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Une personne, qui aura le ballon en mousse, sera désignée comme maître du jeu pour aller au centre
- Le maître du jeu doit lancer ou rouler le ballon à différents joueurs
- Lorsqu'il lance ou roule le ballon, il doit dire soit « air », « terre » ou « mer »
- La personne qui attrape le ballon, doit dire un élément en lien le nom dit par le maître du jeu
 - Exemple, si le mot est « mer », vous pouvez dire : requin, pirate, bateau, etc.
- Si la personne ne réussit pas à citer un élément en moins de 5 secondes, le maître du jeu poursuit, mais si elle réussit, elle devient le maître du jeu
- Un même mot ne peut pas être dit deux fois lors de la partie
 - Si ça arrive, le maître du jeu reste en place et on poursuit la partie

○ Faire un exemple commenté

L'animateur choisit 3 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané

○ Valider la compréhension

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Si le maître du jeu dit « mer », quel genre de mot vous devez dire? / Si vous trouvez un mot à l'intérieur de 5 secondes, qu'est qui se passe?

○ Débuter la partie

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

6. Variantes

- Au lieu d'utiliser un ballon, le maître du jeu peut pointer les personnes en disant un des trois mots principaux. Cette variante sert à favoriser la participation de tous en diminuant les compétences physiques requises pour l'activité initiale
- Donner 10 secondes au lieu de 5 secondes, afin de laisser plus de temps aux joueurs de trouver un élément
- Créer des sous-catégories (animaux, moyens de transport, etc.) afin de limiter la charge cognitive exigée pour trouver des éléments dans les grandes catégories
- Il est possible de créer des sous-groupes, afin de limiter la charge cognitive exigée à se rappeler des éléments préalablement mentionnés

7. Précaution

- Aucune

8. Source

- <https://www.jeuxetcompagnie.fr/petit-jeu-nature-air-terre-mer/>

Bricolage d'origami

Catégorie: Jeu d'expression et de création

Public: 5 ans et plus

Durée: 30 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Intérieur

1. But du jeu

- Réaliser des créations en pliant des feuilles de papier

2. Matériel

- Plusieurs grandes feuilles de papier carré de couleur (quantité variable en fonction du groupe, calculez au moins 4 feuilles par enfant)
- Crayons de couleur
- Pailles et attache parisienne (si nécessaire)
- Autocollants (facultatif)
- Les étapes des origamis imprimés en plusieurs copies et dans un grand format

3. Planification

- Sélectionner 3 origamis allant d'un niveau de difficulté facile à intermédiaire
- Imprimer les feuilles explicatives des étapes de l'origami
 - Si possible, imprimé en plus gros afin que ce soit le plus visible possible
- L'animateur peut se pratiquer avant de faire la démonstration afin de s'assurer de bien comprendre le bricolage
- À l'aide de ruban adhésif coloré et contrastant avec la nappe, délimiter un espace de travail pour chaque enfant
- L'animateur réalise les origamis pour les montrer en démonstration
- Rassembler de grandes feuilles de papier de couleurs. Environ quatre par enfant

4. Déroulement

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Assoyez-vous autour de la table
- Nous allons tous commencer par le même origami et vous pourrez choisir celui que vous désirez après.
- Pour chacun des origamis :
 - Je vais vous présenter le premier origami à réaliser
 - Voici ce à quoi devrait ressembler le produit final (*montrer l'origami réalisé par l'animateur*)
 - Je vais faire l'origami en même temps que vous et vous pourrez suivre sur les feuilles. (*L'animateur dit toutes les étapes verbalement et les montre en même temps sur le carton où les étapes sont imprimées. L'important ici est d'avoir toujours deux façons de présenter les consignes*)
- Exemple de consignes pour l'origami du chien
 - Plier en deux la feuille en rejoignant deux coins

- Plier en deux le triangle pour faire un trait
 - Tourner le triangle pour qu'un coin soit face à vous
 - Prendre les deux coins en haut et les plier comme ceci pour faire les oreilles du chien
 - Prendre le coin d'en bas et le plier comme ceci pour faire la bouche
 - Dessiner les yeux et le nez
- **Valider la compréhension**
L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe
*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semble incompris auprès des jeunes
 - **Débuter la partie**
Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- De la musique peut être ajoutée si l'activité se déroule bien

6. Variantes

- Si certains enfants ont de la difficulté à plier les feuilles ou suivre les instructions, les enfants peuvent se placer en équipe de deux pour réaliser les origamis
- Si un enfant a besoin de bouger durant l'activité, les feuilles peuvent être plus grandes pour réaliser des plus gros origamis (tout en restant mince pour que le pliage se fasse bien), cela ajoutera un niveau de difficulté

7. Précaution

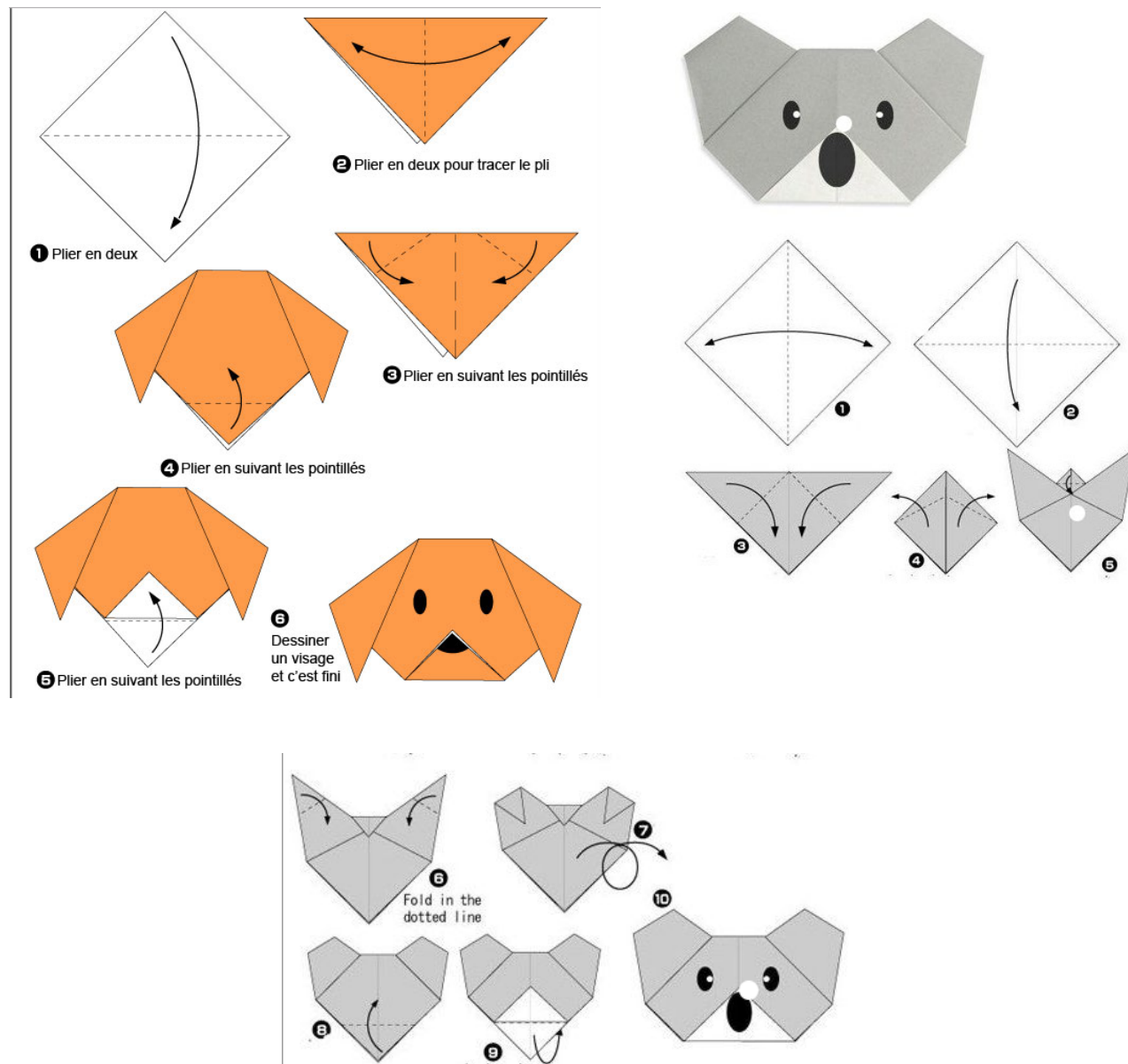
- Aucune

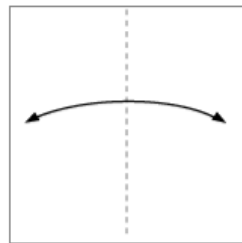
8. Outils

- Voir les exemples d'origamis dans les pages suivantes

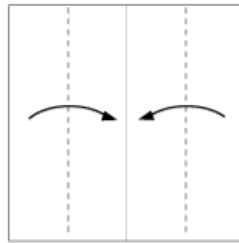
9. Exemples d'origamis

<https://www.pinterest.ca/pin/566538828104850208/?lp=true>

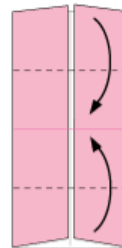




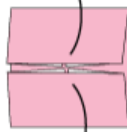
1 Pliez-en deux pour marquer le pli



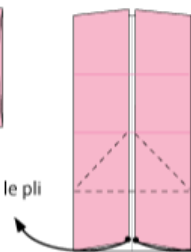
2 Pliez vers le centre de la feuille



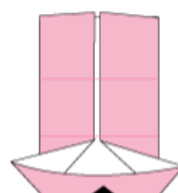
3 Pliez sur les pointillés



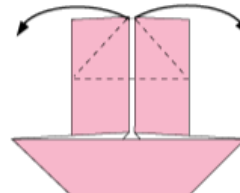
4 Marquez le pli



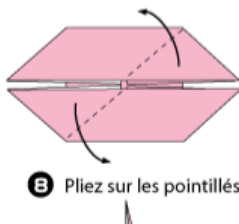
5 Abra sobre y recúbralo



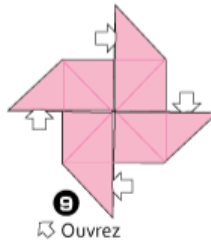
6 Reduire



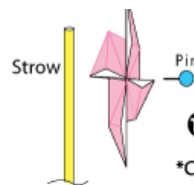
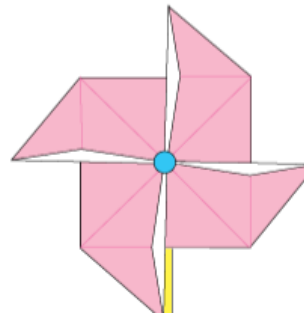
7 Répétez les autres côtés



8 Pliez sur les pointillés



9 Ouvrez



Strow

Pin

10 Baton une epingle

*Copyright:Fumiaki Shingu

11 C'est fini

Un moulin a vent

Course aux mimes

Catégorie: Jeu d'expression et de création

Public: 5 ans et plus

Durée: 15 à 30 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 15 à 20

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Être la première équipe à atteindre la fin de la liste d'éléments à mimer

2. Matériel

- 2 paquets d'images à mimer avec le mot associé écrit en dessous (en lettre détachée et assez grande)
 - Autant d'images que d'enfants dans le groupe
 - Les paquets doivent contenir les mêmes images, mais dans un ordre différent

3. Préparation

- Faire une liste des éléments à mimer (animaux, véhicule, expression, etc.) et trouver les pictogrammes correspondants. Valider la compréhension de chacun sur les éléments à faire deviner dans les jours précédents

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**
 - Je vais vous diviser en deux équipes (*faire les équipes à la fin des consignes*)
 - Je remettrai un paquet d'image à mimer
 - Chacun des membres de l'équipe doit mimer une fois
 - La première équipe à deviner tous les mimes remporte la partie
- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 6 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultanée
- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Est-ce qu'on va mimer à tour de rôle ? / Est-ce que je crie ce que j'ai deviné ?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants
- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Variante 1
 - Placez tous les joueurs en cercle (ils peuvent être assis)
 - Désignez un maître du jeu qui devra distribuer les papiers à chaque tour du jeu
 - S'il y a 10 joueurs par exemple, le maître du jeu prendra 9 papiers sur lesquels sera collé un animal, "singe" par exemple, et sur le 10^e papier il y aura l'image d'un mime

- Puis le maître du jeu distribue un papier à chaque joueur
- Au signal, tous les joueurs doivent mimer/imiter l'animal qui est sur leur papier. La personne ayant le papier mime devra observer les autres et deviner ce qu'ils miment
- Variante 2
 - Un peu comme le principe du jeu de la Boulette, il peut avoir 2 rondes où dans la première ronde, le jeune doit faire deviner en faisant du bruit et en disant ce qu'il veut et la 2^e ronde, ils reprennent les mêmes mots mais il n'y a aucun bruit

6. Variantes

- En cas de gros groupe, il est possible de créer des sous-groupes, afin de favoriser la participation de tous et diminuer le stress face à l'action de mimer devant beaucoup de personnes

7. Source

- <https://micador.ca/boutique/fr/categories/jeux-de-mimes-c114c178/?fbclid=IwAR2nQTanjql8hhiFcDvhmFhZ7UjEBLsOo2k2xtENC9eGssy1LBRupDSck0>

Bricolage cabane à oiseaux

Catégorie: Jeu d'expression et de création

Public: 5 ans et plus

Durée: 60 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 10 à 30

Lieu: Intérieur

1. But du jeu

- Le but est d'amener les jeunes à créer une cabane à oiseaux

2. Matériel

* À moins que ce soit spécifié, les enfants peuvent partager le matériel

- Carton de lait ou de jus préalablement lavé (1 par enfant)
- Bâtonnets jetables ou à BBQ en bois (1 par enfant)
- Règle
- Ciseau
- Couteau de précision (1 pour l'animateur)
- Peinture
- Pinceaux (1 par enfant)
- Petit bol d'eau
- Ficelle (1 par enfant)
- Crayon de plomb (1 par enfant)
- Nappes
- Ruban adhésif coloré et contrastant avec la table
- Carton avec des instructions
- Images pour inspiration

3. Planification

- Rassembler tout le matériel nécessaire
- À l'aide de ruban adhésif coloré et contrastant avec la nappe, délimiter un espace de travail pour chaque enfant
- Disposer le matériel sur une table.
- Mettre la peinture et les pinceaux sur les tables de travail, avec des petits bols d'eau (lors de la 2e étape).
- Faire un modèle et prendre des photos à chaque étape ou avoir un modèle pour chacune des étapes
- Écrire sur un carton les étapes à suivre (Étape 1 : choisir carton ; Étape 2 : tracer fenêtre; Étape 3 : lever ta main; Étape 4 : trou / fenêtre; Étape 5 : bâton; Étape 6 : peinture; Étape 7 : trou / ficelle)
 - Écrire les consignes en lettre détachée et assez grande
- Pour chacune des étapes, y apposer la photo ou le modèle correspondant à côté

4. Déroulement

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Veuillez vous asseoir à une place et garder vos mains sur vos cuisses. (Avant de continuer, assurez-vous d'avoir l'attention de tous les enfants)
- Voici le bricolage que nous ferons aujourd'hui (montrer un ou deux modèles déjà fabriqués)

- Voici les étapes qu'il faudra faire pour réaliser le bricolage (utiliser le carton pour expliquer les consignes)
 - Étape 1 : Prendre un carton de lait ou de jus
 - Étape 2 : Avec un crayon, tracez deux fenêtres, face à face
 - Le point le plus bas du trou doit être au milieu de la boîte (*environ 6 cm du fond*)
 - Étape 3 : Lever votre main, afin que je vienne vous voir pour couper les fenêtres avec le couteau de précision
 - Étape 4 : De chaque côté où il y a des fenêtres, fait un petit trou centré juste en dessous environ la distance d'un doigt à l'horizontale (*environ 1 cm dessous*)
 - Étape 5 : Placez le bâtonnet jetable ou à BBQ en bois dans chacun des trous
 - Étape 6 : Peinturez l'ensemble de l'extérieur des cartons avec la peinture qui se trouve devant vous
 - Étape 7 : À l'aide de votre ciseau, faites un petit trou dans le haut du carton et ajouter la ficelle
 - Étape 8 : Une fois terminé, laissez sécher
 - Étape 9 : Nettoyez votre place et retournez vous asseoir à votre place
- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les étapes au groupe

Ex : Si vous désirez que je coupe la fenêtre, qu'est qu'il faut faire? / Comment mesure-t-on l'endroit où on doit tracer le trou pour y insérer le bâton?

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le bricolage, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

6. Variantes

- Les enfants peuvent être jumelés en équipe de deux et doivent faire une étape à tour de rôle. Ainsi, on favorise l'entraide, de même que la socialisation entre les enfants. L'animateur fait les duos afin de répartir les forces de chacun dans les équipes

7. Précaution

- L'exacto doit être manié en tout temps par un animateur

8. Source

- <https://www.fancymomma.com/milk-carton-juice-carton-bird-feeder/>

9. Outils



Détective

Catégorie: Jeu intellectuel

Public: 7 ans et plus

Durée: 15 à 20 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 15 à 20

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Le détective doit repérer le criminel avant que celui-ci parvienne à éliminer l'ensemble des participants

2. Matériel

- Cartons rigides sur lesquelles on écrit les rôles
 - Avec image (voir section outils)

3. Préparation

- Préparer les cartons sur lesquelles on écrit et image les rôles des participants
 - Prévoir assez de cartons pour le nombre de joueurs
- Placer des chaises en cercle sur lesquelles les participants devront s'asseoir

4. Déroulement

- **Expliquer les consignes**
 - Je vais vous remettre une carte (*montrer un exemple de chaque carte*) qui vous indiquera votre rôle (citoyen, criminel ou détective)
 - Le détective devra se lever et aller à l'écart
 - Lorsque le détective est à l'écart, le criminel se dévoilera
 - Pour éliminer une personne, le criminel doit (convenir d'un signe perceptible, mais subtil). Par exemple :
 - Lever le petit doigt
 - Sortir la langue
 - Il peut éliminer la personne de son choix, sauf le détective. Il doit le faire subtilement
 - Lorsqu'une personne est éliminée, elle se recule d'une longueur de jambe pour que l'on sache qu'elle est éliminée
 - Lorsque le détective pense avoir repéré qui est le criminel, il doit le regarder et dire son nom à voix haute. S'il s'agit bien du criminel, le détective a gagné. Si ce n'est pas lui, la partie reprend
 - Pour gagner, le détective doit trouver qui est le criminel avant que celui-ci élimine tous les citoyens
 - La partie continue jusqu'à ce que tous soient éliminés ou jusqu'à ce que le détective repère le criminel
- **Faire un exemple commenté**

L'animateur choisit 4 personnes et leur demande de faire un exemple. Il commente les étapes en simultané
- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements

au groupe

Ex : Est-ce que le criminel peut m'éliminer et disant mon nom ? / Qu'est-ce qui arrive lorsque je suis éliminé ?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- N/A

6. Variantes

- N/A

7. Précautions

- N/A

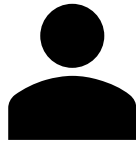
8. Source

- <http://www.maboiteadiner.com/index.php/ambiance/liste-des-ambiance/Jeux/42/le-jeu-du-detective-et-de-l-assassin?symfony=294e70c1dc1fde1b6b43421cdeab7774>

9. Outils



Détective



Citoyen



Criminel

Psychologue

Catégorie: Jeu intellectuel

Public: 8 ans et plus

Durée: 15 à 30 minutes

Rythme: Basse intensité

Nombre de participants: 15 à 30

Lieu: Intérieur ou extérieur

1. But du jeu

- Le psychologue doit deviner de quelle maladie sont atteints les autres enfants du groupe en posant des questions

2. Matériel

- Aucun

3. Planification

- Aucune

4. Déroulement

• Expliquer les consignes

Voici les consignes nécessaires à la réalisation de l'activité que vous devez expliquer :

- Vous devez vous asseoir en cercle
- Je vais nommer une personne qui sera le psychologue
 - Elle devra sortir du local et attendre à côté de la porte
- Pendant ce temps, en groupe on va trouver une maladie. Par exemple, les maladies peuvent être de :
 - Ne jamais dire oui ou non...
 - Se prendre pour un animal
 - Se prendre pour le voisin de gauche. (*Donner des exemples de comportement*)
 - Se prendre pour un super héros. (*Donner des exemples de comportement, Exemple : hier j'ai tiré une toile d'araignée, mon nom est Superman, etc.*)
 - Changer de place à chaque fois que quelqu'un dit « Youpi! »

(IMPORTANT : Il est important de ne pas utiliser un type de handicap comme maladie, afin d'éviter que les jeunes se moquent de réelles situations vécues)

- Une fois la maladie trouvée en groupe, le psychologue va revenir dans le local et se placer au milieu du cercle
- Il devra poser des questions à différentes personnes pour trouver la maladie
- Le psychologue ne peut pas poser deux questions à une même personne, il doit toujours choisir une nouvelle personne. Ainsi, on favorise la participation de chacun
- Le psychologue à 3 chances de trouver la maladie
- Une fois la maladie trouvée ou les 3 chances utilisées, le tour est terminé
- Ensuite, je vais choisir une autre personne pour être le psychologue

• Faire un exemple commenté

L'animateur entame une partie de pratique avec le groupe, sans que le psychologue ne sorte de la pièce. Durant ce tour de pratique, il commente les étapes en simultané

- **Valider la compréhension**

L'animateur vérifie la compréhension des enfants en posant des questions sur les règlements au groupe

Ex : Combien de chances le psychologue a-t-il pour deviner la maladie? / pouvez-vous me donner un exemple de maladie?

*Ajouter des exemples sur les éléments qui vous semblent incompris auprès des enfants

- **Débuter la partie**

Lorsque tous les participants cernent bien le jeu, la partie commence

5. Prolongements

- Aucun

6. Variantes

- L'animateur peut préparer, à l'avance, des maladies selon les capacités des enfants de son groupe. Ainsi, l'animateur évite de mettre certains enfants dans des positions inconfortables
- L'animateur peut jouer à titre de conseiller du psychologue et peut donner des indices, reformuler et conseiller sur des questions à poser au groupe. L'animateur permet de se sentir en confiance et vient diminuer un stress potentiel chez l'enfant qui est le psychologue. Aussi, l'animateur vient faciliter la compréhension des enfants en reformulant des questions, par exemple. Il est important que l'animateur soit l'assistant de tous les enfants psychologues de façon équitable

7. Précaution

- Ne pas utiliser un type de handicap comme maladie, afin d'éviter que les jeunes se moquent de réelles situations vécues

8. Source

- <http://lecampsurleweb.com/banque-de-jeux/item/le-jeu-du-psycho-logue>