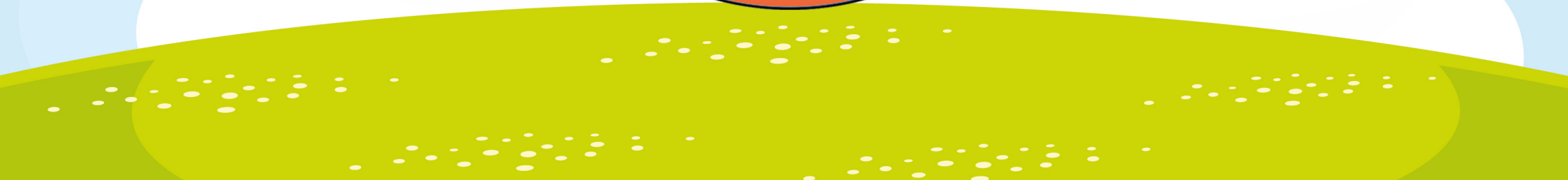


Les jeux de
CLÉMENCE



Les jeux de
CLÉMENCE



pour un milieu de vie sans nuages

RECHERCHE ET RÉDACTION :

Christine Lacroix

Fédération québécoise
des centres communautaires de loisir

Caroline Bergeron

Fédération québécoise
des centres communautaires de loisir

Guy Demers

Fédération québécoise
des centres communautaires de loisir

GRAPHISME ET MISE EN PAGE :

Annie Fournier

Fédération québécoise
des centres communautaires de loisir

CONCEPTION GRAPHIQUE DE CLÉMENCE :

Patrick Marcoux

La production de cet ouvrage est rendue possible grâce au soutien financier du ministère de la Famille.

Famille

Québec 

La Fédération québécoise des centres communautaires de loisir remercie les centres communautaires participants :

l'Association des résidents de Champfleury, le centre du Plateau, le centre Monseigneur Marcoux, Loisir Lebourgneuf, le Patro de Jonquière, le Patro Roc-Amadour et le Pivot.



Cette trousse est disponible au bureau de la Fédération québécoise des centres communautaires de loisir :

2301, 1^{re} avenue
Québec (Québec) G1L 3M9
418 686-0012
fqcl@fqcl.org
www.fqcl.org

ISBN 978-2-9812851-4-0 (version imprimée)
ISBN 978-2-9812851-5-7 (version PDF)

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2020
Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2020

TABLE DES MATIÈRES

Qu'est-ce que la FQCCL?	4
Présentation du projet	4
Une courte définition de l'intimidation	4
La prévention en camp de jour	6
Un milieu de vie bienveillant, c'est... ..	6
Les fondements du jeu : coopération, équité et émulation	8
Votre boîte à outils	10
Introduction aux fiches	11
Les valeurs de Clémence	11
Vos fiches d'activités	13
• Système de reconnaissance individuelle	14
• Milieu de vie bienveillant - code de vie (5-12 ans)	16
• Assemblez-vous (5-12 ans)	17
• Expérience pirate (5-12 ans)	18

• Traverse collaborative (5-12 ans)	20
• Ensemble contre les animateurs (5-12 ans)	21
• Scattergories géant (5-12 ans)	22
• Ballon chinois (5-12 ans)	24
• Nœud humain (5-12 ans)	25
• Bricolage « dis merci » (5-12 ans)	26
• Relais-mime (5-10 ans)	27
• Bingo des différences (7-12 ans)	28
• Volley serviette (9-12 ans)	29
• Mon animal totem (5-6 ans)	30
• Mime, devine! (5-6 ans)	31
• Chasse aux comportements (7-8 ans)	32
• En scène (11-12 ans)	33

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE (FOURNI AVEC LA BOÎTE À OUTILS)

Minifiches

Liste de comportements positifs et négatifs

Bingo des différences

Fiche d'activité vierge



Qu'est-ce que la FQCCL?

La Fédération québécoise des centres communautaires de loisir (FQCCL) regroupe les centres communautaires de loisir (CCL) qui ont comme mission de favoriser le développement holistique de la personne, de soutenir la famille et d'encourager l'implication des citoyens dans leur communauté locale, et ce, au moyen du loisir communautaire, de l'action communautaire et de l'éducation populaire. Elle est engagée à contribuer au bien-être, au développement et à l'accroissement du pouvoir d'agir des individus, des familles et des collectivités.

La Fédération soutient le développement des CCL en offrant à ses membres des services polyvalents et adaptés à leurs besoins. Elle forme, informe et encadre, en plus d'agir en interaction avec les organismes et les associations qui poursuivent les mêmes buts et les mêmes orientations que ses membres. Elle promeut et défend également les intérêts des CCL auprès des pouvoirs publics en représentant ses membres lors d'audiences gouvernementales.

Présentation du projet

Les jeux de Clémence sont nés d'un désir de développer une animation adaptée à la réalité des camps de jour en centre communautaire de loisir, qui se veulent des milieux de vie inclusifs où plusieurs réalités sont confrontées. Dans un tel contexte, la prévention de l'intimidation est essentielle. C'est pourquoi nous vous proposons, dans la présente trousse, des outils d'animation simples, faciles à mettre en action et que l'on s'approprie rapidement. Nous croyons que les composantes ludiques de cette boîte à outils permettront d'installer un climat sain dans votre milieu de vie, tout en aidant les enfants à mieux cerner l'intimidation.

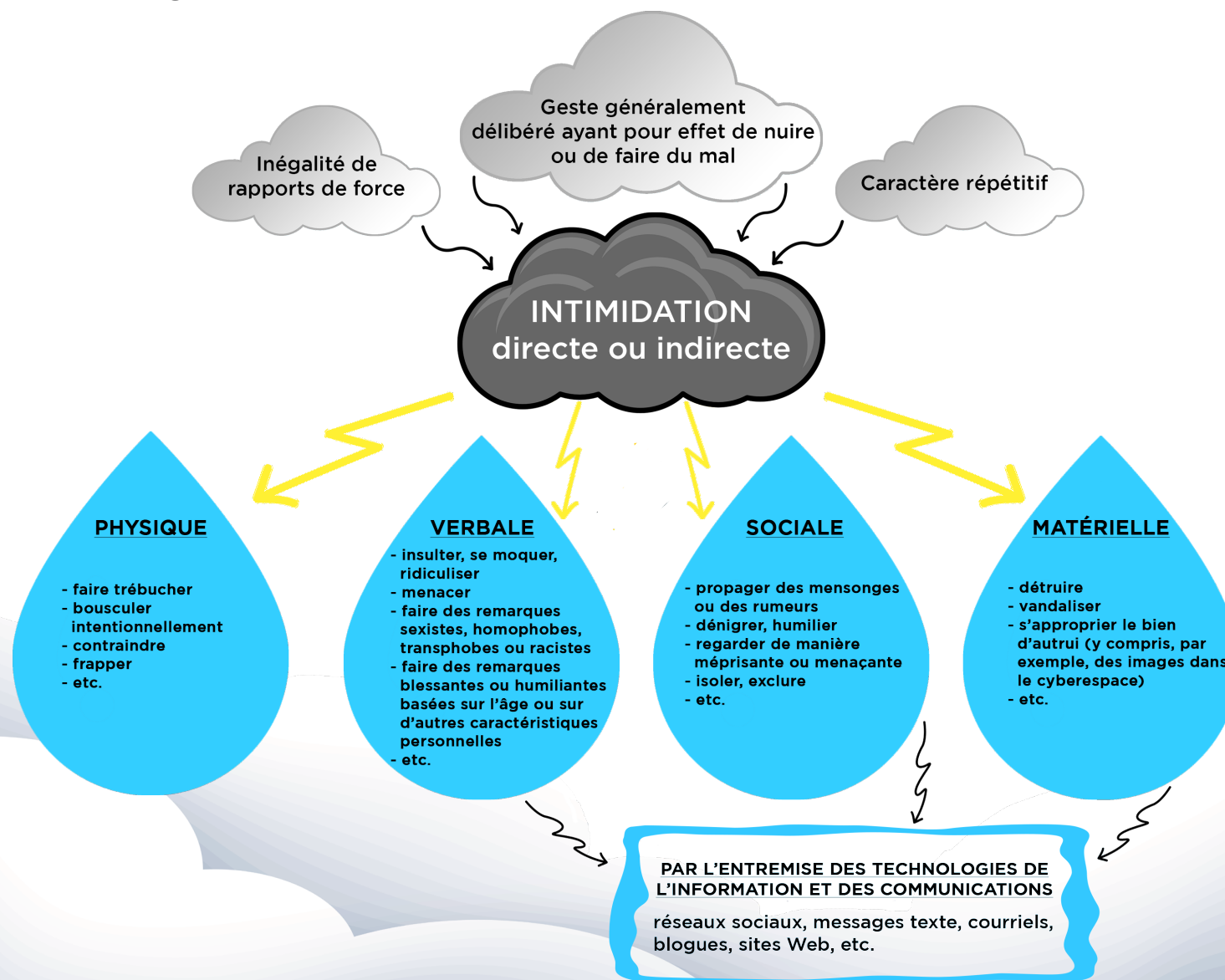
Il vous est également possible de télécharger les outils de la trousse via la section *Membres* du site web de la Fédération québécoise des centres communautaires de loisir.

Une courte définition de l'intimidation

Selon le Guide pour accompagner les organisations dans leurs actions visant à prévenir et à contrer l'intimidation du ministère de la Famille, l'intimidation représente « Tout comportement, parole, acte ou geste délibéré ou non à caractère répétitif, exprimé directement ou indirectement, y compris dans le cyberspace, dans un contexte caractérisé par l'inégalité des rapports de force entre les personnes concernées, ayant pour effet d'engendrer des sentiments de détresse et de léser, blesser, opprimer ou ostraciser. »¹

¹ Loi sur l'instruction publique (chapitre I-13.3), section 1 – Article 13. 1.1, 1988, c. 84, a. 13 ; 2012, c. 19, a. 2.

Le schéma² ci-dessous permet de faire un portrait général de l'intimidation. Cette dernière a des conséquences néfastes chez la personne ciblée, pouvant affecter également les autres personnes concernées et nuire au climat de leur environnement.





La prévention en camp de jour

« Chaque enfant a le droit de se sentir en sécurité à la maison, à l'école et dans la collectivité. »³ Pendant la période estivale, le camp de jour est le lieu principal où se retrouvent les jeunes. C'est pourquoi les centres communautaires et leurs camps de jour n'échappent pas au besoin de faire de la prévention. Bien entendu, l'été est plus propice aux loisirs qu'à l'intervention. Cette boîte à outils se veut donc adaptée au caractère ludique des camps de jour.

« Les victimes du harcèlement disent éprouver une baisse d'intérêt envers les activités scolaires. Elles deviennent plus portées à l'absentéisme, aux retards et au décrochage [...] »⁴. Afin de conserver l'intérêt des jeunes par rapport à leur camp de jour et de leur faire vivre l'expérience estivale positive à laquelle ils ont droit, des activités ludiques de sensibilisation ont été développées, permettant de prévenir l'intimidation en camp de jour.

³ Gouvernement du Canada (2016) Mesures initiales pour mettre fin à l'intimidation et au harcèlement : conseils aux adultes pour aider les jeunes de 12 à 17 ans.

⁴ Wolfe, D.A. & Chiodo, D. (2000). Sexual harassment and related behaviors reported among youth from Grade 9 to Grade 11

Un milieu de vie bienveillant, c'est...

« La bienveillance est un savoir-être qui va bien au-delà du respect et de la tolérance. Elle incite la personne à se préoccuper de l'autre, à en prendre soin [...] cela se traduit par des gestes et des attitudes empathiques qui témoignent d'une considération pour l'autre et d'une ouverture à son égard. Intervenir avec bienveillance, c'est s'assurer que [le milieu de vie] demeure un endroit où il fait bon vivre et apprendre ensemble. »⁵

Afin de favoriser un milieu accueillant et bienveillant, la promotion de comportements et d'attitudes favorisant le bien-être des enfants est à prioriser. À ce sujet, certains éléments du programme DAFA (diplôme d'aptitude aux fonctions d'animateur) peuvent s'avérer pertinents. Nous vous invitons à vous y référer au besoin.

⁵ Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (2018), L'adulte comme modèle de bienveillance à l'école

Voici des outils pour favoriser un milieu de vie bienveillant :

- Créer collectivement, avec les enfants, des règles de vie (Voir la fiche de la page 16)
- Favoriser les bons comportements et les bonnes attitudes (Voir la fiche de la page 14)
 - Félicitez les bons comportements plus souvent que vous ne pénalisez les mauvais
- Axer davantage sur le plaisir que sur la performance
 - Par exemple, il n'est pas nécessaire de réellement compter les points dans un jeu et encore moins de déterminer une équipe gagnante, le simple fait d'avoir joué est suffisant!
- Prioriser les jeux d'équipe où tous sont des gagnants, où il n'y a aucun perdant⁶
 - Jeux de coopération
 - Projets collectifs
- Identifier la dynamique du groupe⁷
 - Observer le jeu des enfants
 - Faire des activités en cohérence avec les goûts et les aptitudes des enfants
- Développement du sentiment d'appartenance
 - Nom d'équipe
 - Signe distinctif
 - Chant de groupe

6 Conseil Québécois du loisir (2017), Programme DAFA - Guide de l'animateur, 2.3.1

7 Conseil Québécois du loisir (2017), Programme DAFA - Guide de l'animateur, 2.3.1

- Favoriser la participation et l'inclusion de tous dans toutes les activités
- Utiliser l'émulation comme moyen de motivation et de valorisation⁸
- Développer un lien de confiance avec les jeunes⁹
- Être un modèle sur le plan
 - De la communication¹⁰ :
 - Parler au JE, adapter un niveau de langage qui convient aux enfants, se pencher à la hauteur des enfants pour communiquer avec eux ;
 - Faire des consignes brèves et claires, s'exprimer avec calme, confiance et assurance ;
 - Éviter les surnoms disqualifiants ;
 - Du comportement :
 - Avoir une attitude de respect, d'attention, d'écoute, de patience, de compréhension, de constance et d'ouverture ;
 - Accepter, comme animateur, de faire des erreurs et les reconnaître ;
 - Éviter de faire des jugements, de poser des diagnostics, de mettre des étiquettes¹¹.

8 Conseil Québécois du loisir (2017), Programme DAFA - Guide de l'animateur, 2.3.2

9 Conseil Québécois du loisir (2017), Programme DAFA - Guide de l'animateur, 2.3.3

10 Conseil Québécois du loisir (2017), Programme DAFA - Guide de l'animateur, 1.4.1

11 Conseil Québécois du loisir (2017), Programme DAFA - Guide de l'animateur, 2.2.1

Les fondements du jeu: coopération, équité et émulation

Les jeux coopératifs apportent l'inclusion de tous les jeunes du groupe. De façon générale, le jeu coopératif fonctionne seulement quand tous participent. Il favorise ainsi la participation, l'inclusion et les échanges entre les jeunes.

Voici différents types de **jeux coopératifs** que vous réalisez déjà :

- Jeux avec le parachute
- Exercices d'acrogym d'équilibre
- Ballon géant (ballon de kinball et ballon d'exercice style yoga)

Les **jeux équitables** permettent une meilleure participation d'ensemble parce que le niveau de difficulté est ajusté en fonction des habiletés de tous. En effet, ces jeux ont en commun l'introduction d'un élément ou matériel qui change le niveau d'habileté requise pour tous. Par exemple, le jeu du volleyball pourrait se jouer en utilisant un ballon de plage ou des ballons de baudruche (ballounes) au lieu du vrai ballon de volleyball.

Voici quelques idées de jeux modifiés, toujours dans l'optique de favoriser la participation, le respect et l'inclusion de tous :

Pour tous les sports :

- ajouter plusieurs ballons ou éléments nécessaires à l'activité jouée au lieu d'un seul ;
- changer le type de ballon, de rondelle, etc. ;
- augmenter le nombre de joueurs sur le terrain ;
- changer une ou des règles du jeu conventionnel.

Pour les jeux traditionnels :

- Changer une ou des règles du jeu : par exemple, dans un jeu de tag, on doit dire merci dans une langue différente quand on se fait délivrer, ou, pour relever un défi dans un parcours, il faut être deux en se tenant par la main ou dos à dos ;
- Ne pas avoir recours à l'élimination : ajouter une consigne précisant une action à faire pour revenir au jeu lorsqu'on est éliminé pour éviter que les jeunes aient à rester assis sur un banc à attendre. Par exemple, faire le tour de la salle en courant, faire 3 sauts de grenouille, tenir une position d'équilibre pendant un certain temps, etc. ;
- Éviter les files d'attente en modifiant les niveaux d'habileté : par exemple, dans un parcours, mettre deux défis de niveaux d'habileté différents au même endroit pour éviter les embouteillages, ou lors de jeux de course à relais, demander aux enfants qui sont en attente de faire des positions d'acrogym d'équilibre avec un autre ami.

Les **systèmes d'émulation** sont d'excellents moyens de féliciter les bons coups et de simplement oublier les mauvais. D'une certaine manière, ils forcent les jeunes à donner le meilleur d'eux-mêmes, à la place de simplement éviter les comportements négatifs. Faites attention de ne pas tomber dans le piège d'utiliser constamment ce système comme une « menace » ou comme un moyen pour punir votre groupe. Il peut être un excellent outil pour unir votre groupe en lui donnant un objectif commun, tout en vous permettant de valoriser ses bons coups !

Les manières de réaliser ce type de reconnaissance sont très variées, d'autant plus qu'elles peuvent facilement être ajustées selon les thématiques de camp.



Votre boîte à outils

Puisque cette boîte à outils a été construite avant tout dans un objectif de prévention, nous vous proposons des moyens et des activités qui préviennent plusieurs comportements négatifs souvent reliés à l'intimidation chez les jeunes.

Les premiers outils présentés s'adressent à tous les animateurs puisqu'ils sont applicables à tous les groupes d'âge. De manière générale, nous expliquons comment mettre en place une dynamique positive, bienveillante et coopérative dans un groupe. En effet, le climat entourant les activités de camp est tout aussi important, sinon plus, que la prévention des comportements négatifs.

Ensuite, plusieurs jeux et activités sont proposés. Certains sont des exemples concrets de jeux primant la coopération à la compétition, alors que d'autres permettent de rendre plus concrets certains concepts en lien avec la prévention, mais de manière ludique. Puisque le tout s'adresse à des animateurs, donc des jeunes formés DAFA (Diplôme d'aptitude aux fonctions d'animateur), il est rédigé en complément des notions reçues de cette formation et de manière à ce qu'ils puissent l'adapter à leur contexte de camp.

Chacune de ces fiches d'activité est attribuée à un groupe d'âge, mais peut inspirer une activité semblable pour un autre groupe si l'animateur le souhaite. De plus, nous vous suggérons fortement de vous joindre à d'autres groupes de votre camp, d'âge différent, pour réaliser ces activités. Cela permettra un climat d'entraide plus fort puisque les plus grands peuvent aider les plus jeunes.

De plus, les fiches sont accompagnées de pictogrammes permettant d'identifier rapidement les valeurs positives qui favorisent l'atteinte de l'objectif de prévention de l'activité.

Finalement, ce document est une version longue et plus complète des minifiches, aussi disponibles. Ces fiches ont un format portatif, mais ne font que résumer les activités. Ainsi, il est important de rendre disponible le présent document, en version longue, aux animateurs.

Introduction aux fiches

Les fiches de cette boîte à outils visent à prévenir l'intimidation chez les 5-12 ans en favorisant un milieu de vie bienveillant par la promotion des valeurs et des principes suivants :

- Réaliser des activités coopératives
- Viser le plaisir (et non la victoire)
- Inclure tout le monde
- Miser sur des activités équitables
- Favoriser l'estime de soi des jeunes
- Optimiser l'entraide, le respect et l'esprit d'équipe dans un groupe
- Miser sur les bonnes attitudes et les comportements positifs

Bien que ces activités soient réalisables en prévention tout au long de l'été, vous pouvez également les utiliser en guise de rappel suite à l'avènement de comportements négatifs ou lors de la première semaine de camp, pour faciliter l'intégration de chacun. Vous pouvez réaliser les activités telles qu'elles sont décrites dans la présente trousse, ou encore y apporter des variantes pertinentes ou mélanger les groupes d'âge.

Les valeurs de Clémence

Pour diminuer les risques d'intimidation, plusieurs valeurs peuvent être explorées. Afin de faciliter vos choix d'activités, chaque fiche illustrera les valeurs qu'elle touche par les pictogrammes suivants :



COOPÉRATIF : qui participe volontiers à un effort commun



ENTRAIDE : aide qu'on se porte mutuellement



ÉQUITABLE : conforme à l'équité, à la justice



ESPRIT D'ÉQUIPE : esprit de solidarité qui anime les personnes qui travaillent ensemble



ESTIME DE SOI : mise en valeur de soi-même, généralement positive



RESPECT DES AUTRES : sentiment ou expression de considération envers quelqu'un

Vos fiches d'activités



Système de reconnaissance individuelle

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Les systèmes de reconnaissance individuelle sont un excellent moyen de reconnaître les bons coups et d'oublier les mauvais. Ils incitent les jeunes à donner le meilleur d'eux-mêmes au lieu de simplement éviter les comportements négatifs.

Les manières de réaliser ce type de reconnaissance sont très variées et peuvent facilement être ajustées selon les thématiques de camp.

Nous vous suggérons fortement d'utiliser une formule quotidienne. En routine de fin de journée, accordez une « étoile du jour » à un jeune de votre groupe qui a fait une belle journée ou qui a adopté un comportement positif remarquable. Expliquez au groupe, en quelques mots, pourquoi il la mérite. Félicitez le jeune en lui remettant son étoile, avec son nom écrit dessus, et invitez-le à aller l'accrocher à l'endroit prévu à cet effet. Les étoiles restent affichées tout au long de l'été et les jeunes peuvent les récupérer lors de la dernière journée de camp. Dans la mesure du possible, assurez-vous que chaque personne ait une étoile avant la fin de l'été.

Ensuite, vous pouvez ajouter le même genre de système, mais de **manière hebdomadaire**. Encore une fois, plusieurs méthodes s'offrent à vous. Vous pouvez choisir un jeune qui mérite l'étoile de la semaine par groupe ou pour tout le camp. Déterminez aussi si tous les jeunes sont finalistes ou si le sont seulement ceux qui ont gagné une étoile au cours de la semaine.

Par ailleurs, vous pouvez aussi remettre plusieurs prix par semaine en lien avec des comportements positifs. Par exemple, l'étoile du plus serviable, du plus amical, du plus coopératif, etc. Inspirez-vous de la liste des qualités (fournie avec cet ouvrage). Encore une fois, déterminez si vous le faites par groupe ou pour l'ensemble du camp.

Finalement, bien que cela puisse demander du temps, il est très intéressant de faire un petit « gala » de fin d'été où chaque jeune est récompensé. Par exemple, à l'aide de la liste de qualité, faites une petite médaille pour chaque enfant avec une caractéristique différente. Ainsi, chacun se sentira reconnu à sa manière tout en étant différent de ses camarades.

VARIANTES

- Jouer à des jeux de devinette pour annoncer les gagnants.
- Modifier le concept « d'étoile » selon la thématique de camp.
- Faire un vrai petit « gala » chic pour remettre les prix à la fin du camp.
- Ajouter un prix pour les animateurs.
- Utiliser le principe de « totem », comme les scouts.

MATÉRIEL REQUIS

- Étoiles en carton ou autres
- Crayon
- Gommette bleue
- Zone ou carton pour afficher les étoiles

INFORMATIONS

Ce type d'activité et d'habitude permet de focaliser sur les bons coups et les comportements positifs, et donc de favoriser un milieu de vie bienveillant. De plus, la réception de ce type de prix est un plus sur le plan de l'estime de soi pour les jeunes et leur permet de se sentir reconnus.



Milieu de vie bienveillant – code de vie

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Dès la première journée de camp, créez, avec les enfants, des règles de vie à respecter pendant toute la période du camp de jour.

Rassemblez-les ensuite près de l'affiche et demandez-leur comment ils voudraient passer leur été en leur donnant des exemples de bons comportements (liste fournie avec cet ouvrage).

Continuez l'activité en nommant des situations concrètes et en leur demandant comment il faudrait y réagir. Par exemple, comment doit-on réagir :

- Quand un ami tombe et se fait mal ?
- Quand il y a beaucoup de bruit et que le moniteur ne peut pas se faire entendre ?
- Quand un ami nous pousse ?
- Quand quelqu'un utilise un jouet que nous voudrions prendre ?

VARIANTES

- Si l'enfant le peut, lui faire écrire sur l'affiche la règle qu'il a trouvée.
- Favoriser des échanges deux par deux, selon le groupe d'âge, pour trouver des idées de règles.

MATÉRIEL REQUIS

- Affiche sur le mur
- Crayons
- Liste des bons et mauvais comportements

INFORMATIONS

Cette activité développe chez l'enfant le sentiment d'appartenance, un meilleur respect des consignes et des règles ainsi que l'estime de soi, notamment parce qu'il est écouté par son animateur.

De plus, un code de vie clair peut aider les jeunes à se sentir en sécurité et en confiance, ce qui peut éviter plusieurs situations négatives.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voici quelques conseils pour faciliter le déroulement de l'activité :

- Avoir déjà en main un modèle de code de vie pour suggérer des idées si les enfants n'en trouvent pas.
- Utiliser la liste des bons comportements et des mauvais comportements pour aider à définir leurs règles de vie.

Assemblez-vous

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Faire des équipes d'environ une dizaine de jeunes. N'hésitez pas à mélanger les groupes d'âge pour favoriser l'entraide entre chacun et permettre aux plus grands de faire plus facilement preuve de leadership.

Nommez une forme (cercle, escalier, canard, etc.) que chaque équipe devra tenter de former, couchée au sol, à l'aide du corps de chaque membre de l'équipe. Les animateurs devront aller approuver les formes, lorsque les équipes les auront terminées, avant de leur dire la forme suivante.

VARIANTES

- Faire la « course » : la première équipe dont toutes les formes sont approuvées remporte la victoire.
- Donner une minute maximum pour réussir, puis tout le monde passe à la forme suivante.

MATÉRIEL REQUIS

- Aucun

INFORMATIONS

Cette activité créative permet d'écouter les idées de chacun, de travailler ensemble pour atteindre le résultat choisi et d'apprendre à bien s'exprimer en groupe. Le tout dans une ambiance de coopération plutôt que de compétition, ce qui favorise les relations entre les jeunes.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Liste partielle de formes possibles :

- Bateau
- Boucle
- Canard
- Cercle
- Chat
- Escalier
- Fantôme
- Fleur
- Grappe de raisins
- Lion
- Pyramide
- Serpent
- Soleil
- Triangle
- Voiture

Expérience pirate

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Jouer au bateau pirate, mais en ajoutant une variante à chaque partie, ce qui permet de constater l'impact de nos comportements, mais de manière ludique. Si possible, laissez les parties se terminer d'elles-mêmes pour que les jeunes constatent plus facilement les différences selon les comportements.

Il est important d'ajuster la grandeur de la zone de jeu et le nombre de « pirates » selon le nombre d'enfants et leur âge.

JEU DU BATEAU PIRATE :

Définir quatre espaces dans les coins de la zone de jeu (ces espaces seront des chaloupes) et un plus grand au centre (qui sera le bateau pirate).

Choisir quelques jeunes pour être des « pirates » et les identifier avec des dossards. Ils devront essayer d'attraper les autres jeunes et de les amener jusqu'à la zone du centre.

Les autres enfants courent d'une chaloupe à l'autre. Lorsqu'ils sont dans une chaloupe, ils sont protégés et ne peuvent pas être attrapés par les pirates. Toutefois, ils ne peuvent pas y rester indéfiniment et doivent changer de chaloupe.

Ces jeunes ont aussi la possibilité d'aller sauver ceux qui sont prisonniers du bateau pirate. Ils courent jusqu'à eux, en prennent un seul par la main, puis ils courent ensemble jusqu'à une chaloupe. Si l'un d'eux se fait toucher pendant la course, ils doivent tous les deux retourner au bateau pirate.

VARIANTES

- N'aller chercher aucun ami piégé sur le bateau pirate.
- Quelques jeunes seulement sont responsables d'aller sauver ceux qui sont piégés.
- Partie habituelle, mais demander à tous d'aller sauver le plus d'amis possible pendant la partie.
- Ajouter un règlement pour contrer les pirates en équipe. Par exemple, si cinq jeunes se regroupent en se tenant la main et encerclent un « pirate », ce dernier redevient un simple joueur.
- Ajouter des pirates en cours de jeu.
- Changer les thèmes selon la thématique de son camp.

MATÉRIEL REQUIS

- Matériel pour délimiter les zones (cônes, tapis ou autres)
- Dossards

INFORMATIONS

Cette activité permet de constater les impacts de nos actions sur un groupe, donc de voir qu'en s'unissant et s'entraïdant, tout le monde sort gagnant et a beaucoup plus de plaisir.

Si vous le souhaitez, vous pouvez avoir une discussion avec votre groupe sur le sujet à la suite de l'activité ou pendant l'activité, mais de manière informelle et ludique. Par exemple, lors d'un déplacement ou pendant la collation, vous pouvez leur demander quelle version du jeu ils ont préférée et pourquoi. Vous pouvez aussi leur demander s'ils pensent que cela peut s'appliquer à d'autres situations.

Il est important de ne pas leur faire un cours, ils sont là pour s'amuser. L'activité n'est qu'un moyen pour prévenir en leur faisant prendre conscience des répercussions liées à certains comportements.



Traverse collaborative

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Faire plusieurs équipes de deux, toutes placées au bout de la zone de jeu. Chaque équipe a trois feuilles de papier. Au signal, les participants doivent trouver un moyen de traverser la zone en ayant toujours les pieds sur une feuille.

Lorsque toutes les équipes sont arrivées à l'autre bout de la zone, énumérer les beaux et bons comportements qui ont été observés lors de la traversée. Refaire ensuite dans l'autre sens et mettre l'accent sur les comportements qui favorisent le travail d'équipe et la coopération au retour.

VARIANTES

- Donner un thème à l'activité : pirates, animaux, etc.
- Faire l'activité avec des équipes de 3, 4 ou 5 participants.
- Refaire l'exercice avec d'autres objets qui sollicitent l'équilibre (anneaux de caoutchouc, briques, sacs de sable, etc.).
- Mettre un groupe de jeune avec un groupe d'âge plus vieux et mélanger les groupes d'âge dans chaque équipe pour favoriser l'entraide entre les grands et les petits.

- Mettre à la disposition des équipes plusieurs objets différents parmi lesquels elles peuvent choisir (tapis, corde à danser, foulard, ballon, balles, anneaux, etc.) et donner une consigne pour la traversée. Par exemple, un seul participant a le droit de toucher le sol ; tous les participants doivent toucher le sol sauf un ; la traversée doit se faire de reculons sans que personne ne touche au sol, etc.
- Ajouter une musique pendant la traversée : quand la musique arrête, tous doivent faire la statue. Ils se remettent à bouger quand la musique reprend.
- Jouer dehors, dans une grande salle ou autre.

MATÉRIEL REQUIS

- Feuilles de papier recyclées
- Différents matériaux de jeux : tapis, cordes à danser, foulards, ballons, balles, anneaux, etc.

INFORMATIONS

Ce type d'activité favorise l'esprit d'équipe tout en mettant de l'avant le fait que chaque personne possède ses propres connaissances et compétences. Ainsi, les jeunes comprennent qu'ils sont plus efficaces ensemble que s'ils essayaient de faire l'exercice seuls.

Ensemble contre les animateurs

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Dans une zone de jeu déterminée, les jeunes et les animateurs sont mélangés. Tous les jeunes forment une équipe, alors que les animateurs en forment une autre. Le but du jeu est de garder le ballon dans son équipe.

Si les jeunes ont le ballon, ils tentent de se faire des passes sans que les animateurs les interceptent. Si ces derniers réussissent à prendre le ballon, ils tentent de se faire des passes entre eux. Les enfants doivent donc intercepter le ballon à leur tour pour le ravoir.

N'hésitez pas à ajouter des ballons, surtout si vous avez plusieurs jeunes et animateurs. Si vous voyez qu'un jeune n'a pas encore eu le ballon, n'hésitez pas à « l'échapper » près de lui pour qu'il puisse l'avoir!

VARIANTES

- Jouer sur une grande ou une petite zone de jeu.
- Ajouter d'autres ballons pour qu'il y ait plus de personnes en action. Il est fort possible que chaque équipe ait plus d'un ballon de son côté, elle devra donc faire en sorte de les garder, tout en attrapant ceux de l'autre.
- Faire le même jeu, mais en se lançant des toutous.
- Ajouter de la musique

MATÉRIEL REQUIS

- Ballons

INFORMATIONS

Ce type d'activité est sans gagnants, donc vraiment dans un but de plaisir. De plus, les jeunes s'amuse à se faire des passes, ce qui permet à tout le monde de participer. Par ailleurs, le fait que les animateurs « perdent » eux aussi leurs ballons, en continuant de s'amuser malgré la situation, montre aux jeunes que ce type de situation arrive à tous et que ce n'est pas grave.

Scattergories géant

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Faire 4 équipes et les installer dans chaque coin de la zone de jeu. Pour les grands groupes, il est préférable d'avoir un animateur par équipe. Pour les 5-6 ans, il est indispensable d'avoir quelqu'un qui sait écrire dans chaque groupe.

Un animateur est au centre et nomme un chiffre, une catégorie et une lettre (trouver 5 animaux commençant par la lettre C, 12 pays commençant par la lettre A, 10 prénoms commençant par la lettre F, etc.). Pour les catégories plus difficiles ou pour les groupes de plus jeunes, il n'est pas nécessaire de déterminer une lettre.

Chaque équipe doit trouver ensemble tous les éléments demandés et les inscrire sur une feuille. Un membre de l'équipe doit ensuite courir avec la feuille vers l'animateur au centre pour la faire valider.

Lorsque toutes les équipes ont trouvé, l'animateur nomme de nouveau les éléments de son choix et les équipes doivent de nouveau tenter de les trouver et de les lui apporter.

VARIANTES

- Faire l'activité seulement avec son groupe, sans équipe ni compétition.
- Ne pas mettre de lettre de départ et augmenter le nombre d'éléments demandés.
- Ajouter certaines catégories en lien avec les comportements positifs et négatifs.
- Mélanger les groupes d'âge pour favoriser l'entraide entre les grands et les petits.
- Donner accès à des livres pour aider à chercher des idées.
- Jouer dehors, dans une grande salle ou autres.

MATÉRIEL REQUIS

- Quelques feuilles de papier par équipe
- Un crayon par équipe

INFORMATIONS

Ce type d'activité favorise l'esprit d'équipe tout en mettant de l'avant le fait que chaque personne a ses propres connaissances et compétences. Ainsi, les jeunes perçoivent qu'ils sont plus efficaces ensemble que s'ils essayaient de faire la même liste d'éléments seuls.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voici quelques suggestions de catégories. Nous vous invitons aussi à inventer les vôtres.

- Animaux de la ferme
- Animaux qui sautent
- Bonnes actions
- Chanteurs
- Choses avec une poignée
- Choses froides
- Choses qu'on retrouve en nature
- Comportements non acceptés au camp
- Éléments du code de vie du camp
- Jeux de camp
- Joueurs de hockey
- Marques de voiture
- Noms d'animateur
- Noms de magasin

- Objets présents dans la cuisine
- Pays
- Personnages de dessins animés
- Prénoms féminins ou masculins
- Qualités
- Qualités d'un animateur au choix
- Races de chien
- Sortes de danse
- Sports
- Titres de film
- Vêtements
- Villes



Ballon chinois

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Dans une zone de jeu déterminée, quelques ballons sont disponibles. Chaque personne doit tenter d'en toucher d'autres avec un ballon. Il est interdit de se déplacer en ayant un ballon en mains.

Si une personne est touchée, elle doit se mettre à genoux et ne peut plus se déplacer. Pour se relever, elle devra attraper un ballon qui passe et toucher une personne encore debout en le lançant.

Les jeunes à genoux peuvent créer une chaîne de sauvetage en se lançant le ballon entre eux sans que celui-ci ne touche le sol. Ensuite, en atteignant une personne encore debout avec ce même ballon, tous ceux faisant partie de la chaîne pourront se relever.

VARIANTES

- Comme pour le jeu « Expérience pirate », varier avec des consignes sur les comportements.
- Varier le nombre de ballons.

MATÉRIEL REQUIS

- Ballons mous et rebondissants (privilégier les textures plus souples pour éviter les accidents)

INFORMATIONS

Ce jeu favorise l'entraide lorsque les jeunes touchés se lancent le ballon afin de tous pouvoir revenir sur le jeu. Cet aspect empêche que les jeunes ayant plus de difficulté à bien lancer le ballon ou à l'attraper restent à genoux toute la partie.



Nœud humain

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Se placer en cercle avec tous les jeunes.

Tout le monde tend les mains vers le centre et prend deux mains, autres que les siennes, au hasard.

Sans que personne ne lâche une main, il faut réussir à se placer de nouveau en cercle, côte à côte, sans que personne n'ait les bras croisés.

VARIANTES

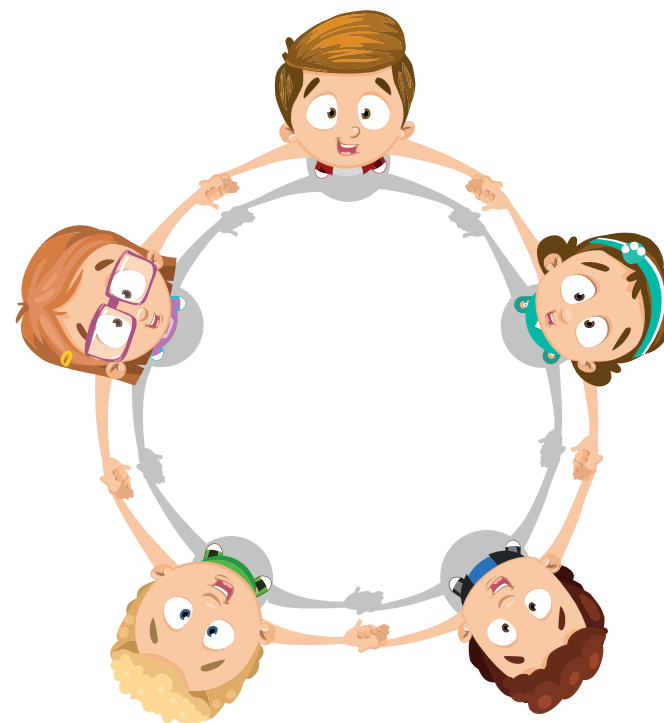
- Demander à un autre groupe de se joindre à vous pour créer un plus gros nœud humain.
- Ajouter un leader qui ne fait pas partie du nœud afin qu'il tente de démêler tout le monde à l'aide de consignes claires.

MATÉRIEL REQUIS

- Aucun

INFORMATIONS

Ce type d'activité favorise le travail d'équipe et l'entraide. Il pratique aussi la communication au sein d'un groupe, le tout dans une ambiance de plaisir et de coopération plutôt que de compétition.



Bricolage « dis merci! »

5-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Proposer aux jeunes de faire une carte ou un dessin pour dire « merci » à un ami, à un animateur, à un parent ou à toute autre personne.

L'important est de dire « merci » pour quelque chose qu'il n'a pas l'habitude de remercier. Par exemple, « Merci à mon ami de me faire rire chaque jour », « Merci à mon animateur de m'organiser des jeux », « Merci à toi d'avoir joué avec moi ce matin », etc.

VARIANTES

- Réaliser lors d'une journée à thème comme la St-Valentin ou Noël.
- Faire une grande murale collective de remerciements à la place de dessins individuels.
- Proposer cette activité pendant les périodes libres où la table de bricolage est disponible.

MATÉRIEL REQUIS

- Cartons
- Crayons

INFORMATIONS

Ce type d'activité permet aux jeunes de voir le positif qui les entoure et de constater ce que les autres font pour eux. Il est possible qu'ils reçoivent une carte, ce qui est un plus pour leur estime personnelle.



Relais-mime

5-10 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Faire une liste d'éléments à mimer, incluant certains comportements négatifs ou positifs. Il doit y avoir, au minimum, autant de mimes que de jeunes par équipe.

Un animateur se place au bout de la zone de jeu avec la liste. Les jeunes sont en équipe et se placent en rang.

La première personne de chaque équipe court vers l'animateur demander le premier élément à mimer, puis revient le faire deviner à son équipe. Lorsqu'un comportement est deviné, l'animateur demande : « Est-ce un bon ou un mauvais comportement? », simplement en guise de rappel du code de vie.

Une fois l'élément mimé trouvé, la prochaine personne se rend à l'animateur et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé la liste.

VARIANTES

- Réaliser sans compétition, donc avec une seule équipe.

MATÉRIEL REQUIS

Liste de mimes.

INFORMATIONS

Effectuer quelques rappels du code de vie parmi des jeux habituels permet de garder en tête les comportements à éviter et à adopter pour les jeunes.

Ce jeu coopératif favorise l'esprit d'équipe et non la compétition.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voici quelques exemples de mimes :

- Crier
- Cuisiner
- Danser
- Dessiner
- Faire du ski
- Faire un câlin
- Jouer au hockey
- Le Père Noël
- Offrir un cadeau
- Remercier
- Se moquer
- Un arbre
- Un bébé
- Un chien
- Un monstre
- Un sac à dos
- Une fée
- Une piscine

Bingo des différences

7-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Chaque jeune a sa carte de bingo des différences (fournie avec cet ouvrage). Chacun doit remplir toutes les cases (ou une ligne, comme au Bingo), avec les noms des autres personnes du groupe. Pour se faire, le jeune doit demander à un autre si une des caractéristiques écrites sur la fiche le représente. Si oui, celui-ci écrit lui-même son nom sur la feuille du premier jeune.

Il est interdit d'écrire le nom d'une personne deux fois, mais il est possible d'en effacer un pour le déplacer si une autre case convient aussi à la personne.

Les jeunes peuvent s'entraider en se montrant leur carte de Bingo et en s'informant de qui ils ont dans leurs cases. Ainsi, en se partageant les réponses, ils seront plus efficaces. Nous vous invitons cependant à ne pas donner cette consigne. Laissez les jeunes découvrir que l'entraide les aidera pendant l'activité. Cela favorisera aussi de nouvelles rencontres.

VARIANTES

- Faire le jeu comme jeu brise-glace.
- Mélanger les groupes pour apprendre à se connaître.
- Inclure les animateurs.
- Créer sa propre carte de Bingo des différences.

MATÉRIEL REQUIS

- Cartes de Bingo des différences (fournie avec cet ouvrage), une par jeune.
- Crayons

INFORMATIONS

Ce type d'activité permet aux jeunes de constater que chaque personne est différente, en plus d'explorer l'entraide avec d'autres membres de leur groupe.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voir la carte de Bingo des différences et sa version vierge (fournies avec cet ouvrage)

Volley serviette

9-12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Les jeunes sont deux par deux avec une serviette tendue qu'ils tiennent par les coins (deux chacun). Ils se mettent en rang afin de pouvoir lancer un ballon au duo devant eux avec leur serviette. Une fois le ballon lancé, le duo peut aller se placer devant le rang pour ravoir le ballon à son tour.

Attention, cela demande de la synchronisation. Il n'est pas facile de réussir à lancer le ballon et encore moins de l'envoyer là où on le souhaite. N'hésitez pas à faire un moment de pratique avant l'activité, où chaque duo à sa serviette et son ballon.

VARIANTES

- Lancer le ballon dans un cerceau placé devant le duo.
- Utiliser des *ballounes* d'eau à la place des ballons.
- Faire une course à relais avec plusieurs duos.
- Jouer au Volleyball avec un filet ou une corde qui délimite les deux terrains, mais avec la technique du lancer avec la serviette.

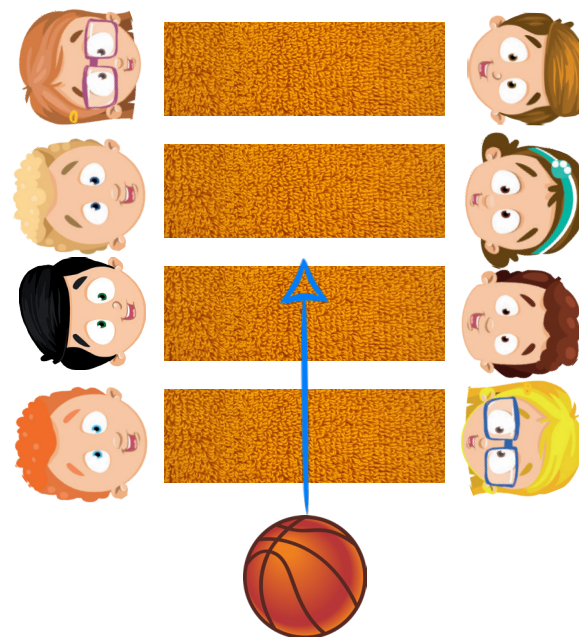
MATÉRIEL REQUIS

- Serviettes
- Ballons

INFORMATIONS

Ce type d'activité permet aux jeunes de s'entraider et de travailler ensemble pour atteindre leur objectif. Le facteur de difficulté amené par la serviette fait en sorte que tout le monde est au même niveau. Ainsi, personne n'est réellement bon, ce qui permet de demeurer dans une ambiance de plaisir et non de performance.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES



Mon animal totem

5-6 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Avec les jeunes, discutez des traits de caractère des animaux. Par exemple, nommez des animaux et demandez au groupe quel trait de caractère s'applique, selon eux, à ceux-ci. Vous pouvez aussi leur proposer de faire les cris des animaux pour rendre le tout plus amusant.

Ensuite, demander à chaque enfant de dessiner un animal qui le représente, selon les discussions que vous venez d'avoir. N'hésitez pas à leur proposer de mélanger certains animaux dans leur dessin s'ils se voient dans plusieurs d'entre eux!

VARIANTES

- Précéder l'activité d'une histoire avec des animaux pour faciliter la discussion.
- Composer une histoire avec les jeunes à propos des animaux.
- Dessiner un nouvel animal en mélangeant ceux déjà existants pour mieux représenter sa personnalité (oreille de lapin, yeux de chat, crinière de lion, etc.).
- Afficher les dessins dans le local.

MATÉRIEL REQUIS

- Feuilles
- Crayons
- Modèles d'animaux (facultatif)

INFORMATIONS

Cette activité aide les enfants à se définir en temps que personne dans leur groupe en découvrant ses qualités ainsi que celles de leurs camarades.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Quelques exemples d'animaux liés à des traits de personnalité :

- **Lion** : courageux, leader
- **Loutre** : gentille, affectueuse
- **Chat** : calme, habile
- **Chien** : joueur, amical
- **Renard** : rusé, intelligent
- **Singe** : drôle, blagueur
- **Iguane** : débrouillard, relax
- **Lapin** : à l'écoute, doux

Mime, devine!

5-6 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

À tour de rôle, les enfants pigent un papier et l'animateur lui chuchote son contenu. L'enfant le mimera (sans bruit) et les autres jeunes tenteront de deviner de quoi il s'agit.

À travers les papiers, ajouter des comportements négatifs et positifs parmi ceux proposés sur la feuille fournie avec le présent ouvrage. Lorsque les jeunes l'auront deviné, demandez-leur simplement si ce comportement est bon ou non, puis continuez l'activité.

VARIANTES

- Jouer en version relai-mime : lorsqu'un comportement est deviné, la personne suivante court vers l'animateur qui l'informera du prochain élément à mimer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe termine la liste.

MATÉRIEL REQUIS

- Liste des comportements (fournie avec cet ouvrage) ou morceaux de papier avec les mots à mimer.

INFORMATIONS

Ce type d'activité consiste simplement à rappeler certaines règles ou quelques principes au groupe lors d'une activité habituelle, ce qui permet de ne pas avoir l'air de simplement faire de la sensibilisation.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voir la liste de comportements à découper fournie avec cet ouvrage.



Chasse aux comportements

7-8 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

Dans une zone de jeu, coller et cacher des papiers sur lesquels des comportements positifs et des comportements négatifs sont inscrits. Il faut plus de papier que d'enfants participants.

Séparer ensuite les jeunes en équipe de cinq personnes environ. À tour de rôle, les membres de chaque équipe devront courir pour récupérer un papier caché et le ramener aux autres. Ensemble, ils détermineront s'il s'agit d'un comportement positif ou négatif et le déposeront avec les autres du même type. Un fois le comportement placé au bon endroit, la prochaine personne de l'équipe pourra, à son tour, partir à la recherche d'un autre comportement.

VARIANTES

- Jouer à l'extérieur.
- Imposer des manières de se déplacer (de reculons, à quatre pattes, etc.).

MATÉRIEL REQUIS

- Morceaux de papier avec des comportements
- Gommette bleue

INFORMATIONS

Cette activité est un travail d'équipe, puisque les jeunes doivent décider ensemble si le comportement est positif ou non. Elle est un bon rappel des consignes, par exemple si elle est réalisée au début du camp ou à la mi-camp.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voir la liste de comportements à découper fournie avec cet ouvrage.



En scène!

11 – 12 ans



DESCRIPTION ET CONSIGNES

En petites équipes, réalisez une courte pièce de théâtre portant sur certains comportements en lien avec l'intimidation.

Donnez simplement le comportement aux jeunes et laissez-les inventer une manière d'y remédier pour leur pièce. Aidez-les au besoin en leur posant des questions ouvertes pour qu'ils aient les idées eux-mêmes. Par exemple : « Comment la personne peut-elle se faire pardonner? », « Y a-t-il une personne qui pourrait vous aider? », etc.

Après avoir validé les pièces de votre groupe, aller les présenter aux plus jeunes.

VARIANTES

- Faire une pièce de théâtre avec tout le groupe.
- Créer une histoire à la place d'une pièce de théâtre.
- Faire un plus grand spectacle avec chaque petite pièce et le présenter.
- Après la présentation, inviter les spectateurs à se mettre en équipe pour créer, à leur tour, un petit sketch et inviter les plus grands à les aider.

MATÉRIEL REQUIS

- Liste de comportements à découper fournie avec cet ouvrage.

INFORMATIONS

Ce type d'activité met les jeunes en action et les pousse à se mettre à la place des autres et à trouver des solutions. Le fait de présenter les sketches aux plus jeunes et de les aider à créer eux aussi une petite pièce joue positivement sur l'estime des plus grands, puisqu'ils se sentiront utiles et agiront comme des modèles.

OUTILS SUPPLÉMENTAIRES

Voir la liste de comportements à découper fournie avec cet ouvrage.

Éléments pouvant être pris en considération dans l'élaboration des pièces :

- Lieu (camp, maison, parc, etc.)
- Âge des personnages
- Relations entre les personnages
- Personnalité des personnages
- Raison qui a mené au comportement intimidateur
- Déguisement
- Décors
- Accessoires



2301, 1re avenue, Québec, (Québec) G1L 3M9



418 696-0012 | 1 888 686-8356



418 686-0021



fqccl.org