

Fiches d'activités

Projet été 2006
La Caravane culturelle

Coordonnatrice
Lina Sylvain

Chargées de projet
Tina Desbiens
Andréanne Vachon

Animatrices
Audrey Charland
Stéphanie Dubé
Annik Pelletier

Projet parrainé par :
L'ABC des Hauts Plateaux Montmagny-L'Islet
La cour d'école

Projet financé par :
La Table Famille Enfance Jeunesse du CSSS
Montmagny-L'Islet

Table des matières

Les Bonnes Nouvelles.....	3
Anecdotes drôles.....	4
Blagues et Bizarreries.....	5
Les Records Guinness.....	6
Fabrication de cannes à mouche.....	7
Cueillette de feuilles.....	8
Fabrication de cartes.....	9
Improvisation.....	10
Chasse au trésor.....	11
Création d'une chanson (Musique corporelle).....	12
Glak.....	13
Blob.....	14
Fusée.....	15
Hélicoptère.....	16
Soccer-frisbee.....	20
Cow-boy.....	21
Salade de fruits.....	22
Jeu des couleurs.....	23
Kick Ball.....	24
Volcan.....	25
Olympiades.....	27
Planètes.....	28
Cadavre exquis.....	29

Fiche d'activité

Type d'activité : Présentation

Titre : Les Bonnes Nouvelles

But : « Briser la glace » et créer un premier contact.

Durée : 10 à 20 minutes.

Début : Nous nous présentons d'abord en citant une bonne nouvelle arrivée dans la journée ou dans les derniers 24 heures. «J'ai réussi à...»

Milieu : Ensuite, nous demandons aux jeunes leur nom et s'ils ont eux aussi une bonne nouvelle à annoncer au groupe.

* S'ils n'en ont pas, nous les aidons à en trouver une.

Fin : Finalement, nous enchaînons souvent avec les blagues ou des anecdotes drôles.

Matériel : Aucun.

Fiche d'activité

Type d'activité : Présentation

Titre : Anecdotes drôles

But : Approfondir la connaissance des enfants tout en créant une ambiance amicale et enjouée, et surtout, faire RIRE !

Durée : 15 à 25 minutes.

Début : Ceci est souvent la suite des bonnes nouvelles décrites ci-haut.

Milieu : Nous racontons d'abord une anecdote pour donner l'exemple. «La semaine dernière il m'est arrivé...»

Fin : Puis, nous demandons aux jeunes leurs propres anecdotes qu'ils prennent plaisir à conter.

Matériel : Aucun.

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Blagues et Bizarreries

But : Étonner et faire rigoler.

Durée : 15 à 30 minutes.

Début : Cette activité suit souvent celle qui porte sur les records Guinness ; elle est en quelque sorte le prolongement des records, catégorie « amusement ».

Milieu : Nous racontons aux jeunes plusieurs blagues et bizarreries, tout en nous interrompant entre chacune pour recueillir les commentaires des jeunes.

Fin : Ensuite, nous laissons les enfants raconter leurs blagues.

Matériel : Blagues, plaisanteries et bizarreries (Croyez-le ou non ...) trouvées sur Internet

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Les Records Guinness

But : Faire découvrir aux jeunes l'univers passionnant des records Guinness les plus étranges et incroyables.

Durée : 25 à 40 minutes.

Début : Nous demandons en premier lieu ce qu'est un record Guinness. Puis, nous l'expliquons plus en détails.

Milieu : Ensuite, nous présentons implicitement un premier record. Par exemple, si nous parlons de l'homme avec le plus long poil dans les oreilles, nous demandons aux jeunes s'ils connaissent quelqu'un avec cette caractéristique. Nous abordons par la suite le point annoncé, en stimulant ainsi leur culture lorsqu'ils prennent part à la discussion suscitée par le thème.

Fin : Faire circuler une image illustrant le record. Puis, discussion et échange.

Matériel : Livre des Records Guinness tirés et les sites Internet.

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Fabrication de cannes à mouche

But : Confection d'un souvenir à apporter à la maison.

Durée : 30 minutes.

Début : Nous avons fait une marche en forêt avec les jeunes en leur donnant comme mission de trouver une belle branche tout en identifiant si possible les arbres en forêt.

Milieu : Puis, nous avons attaché au bout de chaque branche une corde à laquelle nous avons fait un nœud à l'extrémité.

Fin : Nous avons expliqué le fonctionnement de la canne à mouche en leur faisant une démonstration.

Matériel :- Une belle branche (environ 1 mètre de long)

- Corde
- Ciseaux

Fiche d'activité

Type d'activité : Éducative

Titre : Cueillette de feuilles

But : Apprendre le nom des feuillus.

Durée : 10 à 15 minutes.

Début : Cette activité était liée à la précédente qui était la fabrication d'une canne à mouche.

Milieu : Nous avons pris une marche en forêt avec les jeunes en leur demandant au retour de ramasser un spécimen de chaque feuille qu'ils voyaient.

Fin : Finalement, nous avons conservé les feuilles pour les presser afin de faire une seconde activité, soit la fabrication d'une carte.

Matériel : Sacs pour ramasser les feuilles.

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Fabrication de cartes

But : Développer la créativité et l'imagination, tout en créant ainsi un souvenir de la Caravane.

Durée : 45 minutes.

Début : Nous avons distribué à chacun un carton de la couleur de leur choix. Ils ont ensuite découpé des motifs et des bordures autour de leur carte.

Milieu : Puis, nous leur avons donné un morceau de tapisserie pris dans un catalogue de tapisserie récupéré, qu'ils ont ensuite collé sur leur carton. Ils ont fait des trous sur le côté pour passer une corde qu'ils ont attachée à l'aide d'un nœud.

Fin : Pour terminer, ils ont collé leurs feuilles à l'intérieur de la carte et ils l'ont décorée.

Matériel : - Papiers de construction de couleur

- Tapisserie
- Ciseaux
- Bâtons de colle
- Feuilles
- Corde

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Improvisation

But : Développer l'expression gestuelle et la communication orale, ainsi que l'écoute tout en sollicitant l'imaginaire.

Groupe d'âge : Pour faciliter l'implication, nous recommandons cette activité à des jeunes entre 6 et 13 ans.

Durée : Aussi longtemps que vous aurez du plaisir !

Début : Les animateurs séparent les jeunes en petits groupes de 3 à 6 joueurs. Il est préférable de diviser les jeunes en équipes de 4. Puis, nous demandons à chaque équipe de se trouver un nom ou nous leur désignons une couleur, par exemple.

Milieu : Ensuite, l'animateur annonce aux jeunes le thème, la durée de l'improvisation, le nombre de joueurs et la variante, si désirée. (Ex. Improvisation chantée, mimée, etc.) Nous donnons un concertation de 2 à 3 minutes.

Fin : Nous demandons à chaque équipe, à tour de rôle, de présenter aux autres son sketch.

Matériel : Rien, excepté une liste de thèmes fous tels que : «J'ai mangé ma mère», «Les bas de l'enfer».

Variante : Finalement, l'animateur peut proposer un vote. Chaque joueur doit voter pour une équipe qui n'est pas la sienne. Nous déterminons ainsi le vainqueur. Dans le cas où il y a un public, nous distribuons des cartons de couleur de chaque équipe aux gens pour qu'ils puissent participer.

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Chasse au trésor

But : Bouger et rechercher de petites enveloppes pour la prochaine activité, soit la création d'une chanson.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 10 et 25 minutes, selon la surface du terrain.

Début : Avant même de commencer le jeu, les animateurs devront préparer environ 24 petites enveloppes contenant chacune un mot, par exemple : ballon, soleil, jeux, été, etc. Puis, ils devront séparer celles-ci en 3 ou 4 groupes et les identifier, par exemple : l'équipe des papillons, l'équipe des fruits, etc. Les animateurs devront ensuite dissimuler chaque enveloppe sur un terrain défini, en plaçant à un même endroit une enveloppe de chaque équipe.

Milieu : L'animateur sépare les jeunes en trois ou quatre groupes, selon le nombre d'enveloppes prévu et le nombre de participants. Il leur désigne ensuite un nom d'équipe, représentant les images sur les enveloppes.

Fin : Finalement, on laisse les jeunes jouer les détectives. La première équipe qui revient gagne. (Bien sûr, l'activité de la création de la chanson suivra.)

Matériel : - 24 petites enveloppes identifiées (dessin)
- 24 mots placés à l'intérieur de celles-ci

Variante : Il est également possible de dissimuler chacune d'elles (enveloppes) à des endroits distincts.

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Création d'une chanson (Musique corporelle)

But : Développer le travail d'équipe et l'imagination.

Groupe d'âge : De préférence entre 6 et 13 ans, mais possible avec tous les âges.

Durée : 15 à 30 minutes, selon le nombre de membres formant l'équipe.

Début : Cette activité est en lien avec celle de la chasse au trésor. Nous conservons les mêmes équipes. Chaque équipe a pour « mission » de composer une petite chanson de 3 à 5 lignes avec les mots qu'ils ont recueillis dans chacune des enveloppes.

Milieu : Nous prenons les idées de chacun des enfants à tour de rôle en laissant la parole à tous. L'animateur inscrit toutes les phrases sur une feuille en prenant le soin de retirer les mots lorsqu'ils ont été utilisés. Ensuite, les jeunes décident des phrases qu'ils préfèrent et l'ordre dans lequel ils veulent les placer.

Fin : Pour terminer, l'animateur demande aux jeunes de trouver une mélodie (connue ou inventée) sur laquelle ils chanteront la chanson. Il peuvent aussi, s'ils le désirent, faire des rythmes avec leur corps. (Exemple : taper dans ses mains, taper du pied, etc.)

Matériel : - Les mots du jeu précédent (enveloppes)
- Feuille de papier et crayon

Variante : Quand les enfants sont plus vieux, il est intéressant de les laisser composer par eux-mêmes.

Fiche d'activité

Type d'activité : Scientifique

Titre : Glak

But : Initiation à la science.

Groupe d'âge : Tous âges.

Début : Il faut séparer le groupe en petites équipes (de préférence). Il ne faut pas dépasser 10 jeunes par équipe.

Milieu : L'animateur prépare la recette devant les jeunes. Puis, il passe le récipient à chaque jeune pour que les enfants puissent toucher la substance.

Fin : Séparer la préparation en petites portions et placer celles-ci dans des sacs de plastique, pour que chaque jeune puisse en ramener un échantillon à la maison.

Matériel : - Un récipient de plastique assez grand

- Tasse à mesurer
- Cuillère à soupe
- Verre transparent
- Colorant alimentaire
- 65 ml d'eau
- 2 c. à soupe de borax et 100 ml de colle blanche

Recette :

1- Dans le bol, verse 40 ml d'eau, 5 gouttes de colorant alimentaire et 100 ml de colle blanche. Mélange avec la cuillère jusqu'à ce que l'eau et la colle forment une seule substance. (Environ 2 min.)

2- Dans le verre, verse 25 ml d'eau. Ajoute 2 cuillères à soupe de borax et mélange bien. Verse tout le contenu du verre dans le bol.

3- Brasse vigoureusement avec la cuillère jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'eau dans le fond du bol. Environ 5 à 10 min.

4- Tu viens de fabriquer un mélange de jell-o et de mastic.

5- Observe ce qui se passe avec ta boule quand :

- tu souffles de l'air dedans avec une paille
- tu l'étires doucement, puis brusquement
- tu l'exposes 10 min. au soleil
- tu la laisses tomber d'une bonne hauteur sur la table

Fiche d'activité

Type d'activité : Scientifique

Titre : Blob

But : Initiation à la science.

Groupe d'âge : Tous âges

Durée : 10 à 20 minutes.

Début : Il faut séparer le groupe en petites équipes (de préférence). Il ne faut pas dépasser 10 jeunes par équipe.

Milieu : L'animateur prépare la recette devant les jeunes. Puis, il choisit au hasard une personne par équipe qui pourra mélanger les ingrédients.

Fin : Ensuite, les enfants se passeront le bol à tour de rôle afin de toucher la substance.

Matériel : - Un récipient de plastique assez grand
- Tasse à mesurer
- 2 tasses de fécule de maïs
- 180 ml d'eau
- colorant alimentaire

Recette :

1- Verse 2 tasses de fécule de maïs dans le récipient.

2- Verse quelques gouttes de colorant alimentaire dans 180 ml d'eau, puis ajoute le tout dans le bol.

3- Relève tes manches et plonge tes mains dans ce liquide. Mélange bien les ingrédients jusqu'à ce que tu obtiennes une pâte.

Cette pâte a d'étranges propriétés :

- plonge doucement un doigt dans le mélange, il attendra le fond sans difficulté

- frappe brusquement le liquide avec ton poing, il ne s'enfoncera pas

- saisis le mélange dans tes mains et forme une boule, puis laisse glisser le blob entre tes doigts

Variante : Séparer la préparation en petites portions et placer celles-ci dans un sac de plastique, pour que chaque jeune puisse en ramener un échantillon à la maison.

Fiche d'activité

Type d'activité : Scientifique

Titre : Fusée

But : Initier les jeunes à certains principes chimiques.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 20 minutes.

Début : Distribuer un contenant de film pour appareil photo aux enfants. S'il n'y a pas autant de contenant que de jeunes, placer les jeunes en équipes.

Milieu : Il faut remplir le capuchon du contenant de film de bicarbonate de soude. Laisser ensuite le capuchon de côté. Puis, mettre 1 cuillère à thé de vinaigre dans le petit contenant de film (ou l'équivalent du bouchon du pot de vinaigre).

Fin : Enfin, mettre le capuchon sur le pot et bien fermer. Il faut réagir très rapidement, car la réaction est immédiate. Quand tu entends le petit « clic » du capuchon, il est temps de déposer le contenant par terre en plaçant le bouchon sur le sol. Recule-toi, car cela va exploser.

Matériel : - Contenants de films pour un appareil photo
- Bicarbonate de soude
- 1 cuillère à thé de vinaigre

Variante : Il est possible de faire des concours entre les fusées. Il faut placer les fusées côte à côte et regarder le résultat. C'est vraiment amusant !

Fiche d'activité

Type d'activité : Éducative

Titre : Hélicoptère

But : Développement de la dextérité et de la créativité.

Groupe d'âge : Tous âges (Il faut parfois fournir de l'aide aux plus jeunes.)

Durée : 10 à 20 minutes pour le bricolage
et pour le concours, aussi longtemps que les jeunes voudront !

Début : Couper des feuilles de papier blanches ou de couleurs 8½X11 en deux sur le sens de la longueur. Distribuer une moitié à chaque enfant. Faire la démonstration du bricolage. (Voir l'illustration) Laisser ensuite les jeunes fabriquer leur propre hélicoptère.

Milieu : Lorsque chacun a fini son hélicoptère, leur demander de dessiner sur leur engin des motifs et des images qui les représentent.

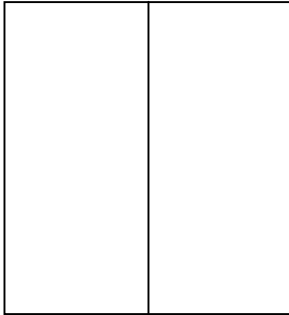
Fin : Sortir à l'extérieur et trouver un lieu assez élevé, exemple : estrades. Placer les jeunes en groupes de 5 ou 6. Puis, leur demander de se placer les uns à côté des autres en formant une ligne. Lancer le départ du concours. Le premier engin touchant le sol est le vainqueur.

Matériel : - Feuilles de papier 8½ x 11
- Ciseaux
- Crayons de couleur

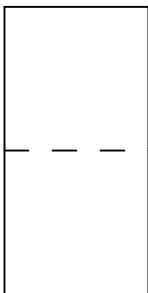
Variante : La démonstration peut se faire en même temps que les jeunes réalisent leur bricolage. Pour déterminer le vainqueur, on peut choisir celui ou celle dont l'hélicoptère a fait le plus long parcours, a volé le plus longtemps, etc.

Fabrication de l'hélicoptère

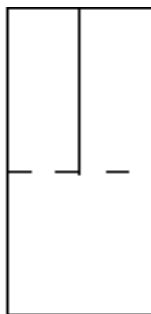
1. Couper la feuille en deux parties égales. Pour fabriquer un seul hélicoptère, conserver une seule moitié.



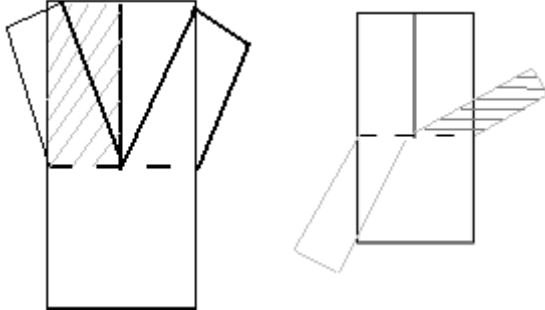
2. Plier légèrement la demi-feuille en deux.



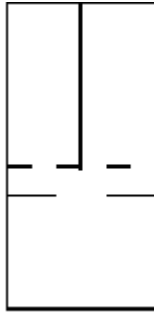
3. Couper en deux sur le sens de la longueur la partie supérieure.



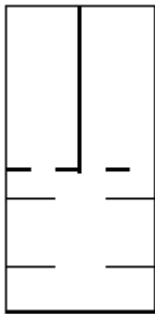
4. Plier chacun des morceaux dans un sens opposé.



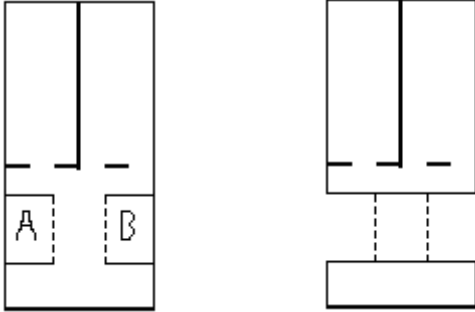
5. Découper deux marques de 2 cm à environ un centimètre de la pliure.



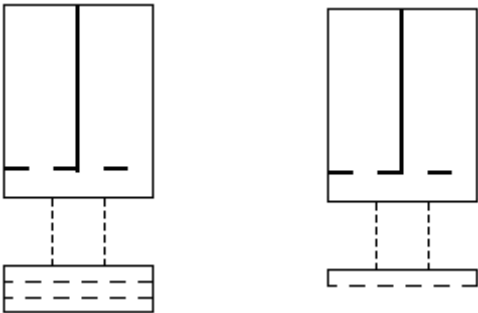
6. Découper deux autres marques de 2 cm à environ trois centimètres du bas.



7. Plier chacune des parties A et B une par-dessus l'autre.



8. Finalement, plier en trois la partie inférieure.



Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Soccer-frisbee

But : Bouger et développer des aptitudes sportives (Équilibre, réflexes, etc.)

Groupe d'âge : tous âges, malgré que les plus jeunes ont parfois de la difficulté à lancer le frisbee.

Durée : 20 à 30 minutes, selon le nombre de points déterminé.

Début : Séparer les jeunes en deux équipes ou choisir deux capitaines. Expliquer le jeu. (Les règlements sont les mêmes qu'au soccer.)

Milieu : Laisser 2 jeunes de chaque équipe s'affronter à roche/papier/ ciseau pour décider de l'équipe qui commence. Le jeu consiste à effectuer des passes entre les co-équipiers dans le but de marquer un point, soit en entrant le frisbee dans le filet adverse.

Fin : Lorsque le nombre de points déterminé au début de la partie est atteint, l'équipe remporte la partie.

Matériel : - Frisbee
- Deux buts de soccer

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Cow-boy

But : Développer les réflexes.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 5 minutes.

Début : Placer les jeunes en cercle. Quelqu'un reste au milieu pour pointer. Cette personne est le «chef cow-boy».

Milieu : Le « chef cow-boy » pointe un jeune en disant POW. Le jeune pointé doit se baisser et ses deux voisins doivent se tirer dessus en même temps. Si un des deux joueurs tire plus vite sur son voisin, il reste dans le jeu tandis que l'autre se retire.

Si une personne pointée ne se baisse pas, si quelqu'un tire alors qu'il ne doit pas, ou s'il se fait « tuer », la personne doit sortir du jeu. Le « chef cow-boy » poursuit son œuvre.

Fin : Lorsqu'il ne reste plus que deux personnes, les placer dos à dos. Elles doivent faire trois pas, puis s'immobiliser. Une personne hors du jeu dira alors GO. Le premier ou la première qui se retourne et « tue » l'autre en criant POW gagne.

Matériel : Aucun.

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Salade de fruits

But : S'amuser et pratiquer les réflexes et la rapidité.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : Illimitée.

Début : Placer les jeunes en cercle. Donner à chacun des enfants un nom de fruit. (Exemple : pomme, banane, orange, etc.)

Milieu : Un jeune désigné au hasard se place au milieu du cercle. L'animateur nomme alors deux fruits. Les deux jeunes ayant été appelés doivent alors changer de place sans que celui du milieu ne la prenne. Si c'est le cas, l'enfant n'ayant pas eu le temps d'échanger avec l'autre se retrouve au centre à son tour.

Toutefois, l'animateur peut nommer plusieurs fruits à la fois, ce qui rend le jeu plus ardu. Et s'il dit « SALADE DE FRUITS ! », tous les enfants doivent changer de place et reformer un nouveau cercle.

Fin : Ce jeu n'a pas de fin en tant que tel.

Matériel : Aucun.

Variante : NOTE : Il est plus facile pour la personne qui nomme les fruits de les avoir écrits sur une feuille. Aussi, s'il y a un plus grand nombre de participants, c'est plus difficile, car il ne faut pas que le même fruit revienne deux fois.

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Jeu des couleurs

But : Bouger et développer la rapidité.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 20 à 30 minutes.

Début : Il faut désigner un enfant qui sera le meneur du jeu, c'est-à-dire, celui qui nommera les couleurs. Tous les autres devront se placer sur une ligne.

Milieu : Le but du jeu est de toucher et de maintenir le vêtement d'un ami sur lequel se trouve la couleur nommée avant que le maître ou les prisonniers nous touchent. Donc, le maître dit JAUNE. Les jeunes doivent alors toucher à du jaune avant de se faire attraper par le maître. Sinon, ils deviennent prisonniers et doivent, au tour suivant, attraper d'autres jeunes.

Fin : Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'une personne sur la ligne. Celle-ci devient alors le maître.

Matériel : Aucun.

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Kick Ball

But : Développer les habiletés sportives et physiques.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : Varie selon le nombre de manches.

Début : Séparer les jeunes en deux équipes, de préférence mixtes. Une équipe commence au champ et l'autre au ballon. Les règlements sont les mêmes qu'au baseball. On peut retirer un joueur en attrapant la balle au vol ou en lançant la balle au but avant que le coureur ne touche au coussin.

Milieu : Donc, le lanceur fait rouler le ballon vers le joueur au marbre et celui-ci doit le botter et se rendre au but avant d'être retiré. Lorsqu'il y a trois retraits, l'équipe au champ vient frapper.

Fin : Selon le nombre de manches ou de points à obtenir, l'équipe gagnante sera celle avec le plus haut pointage.

Matériel : - Ballon de soccer
- Terrain de balle

Fiche d'activité

Type d'activité : Scientifique

Titre : Volcan

But : Initier les jeunes à certains principes chimiques.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 45 minutes.

Matériel : Bol
Tasse à mesurer
Cuillère
Verre
Entonnoir
Assiettes en aluminium
Bouteille de 250 ml à 330 ml

Pâte pour la forme du volcan (donne 2 volcans)

500 g de farine blanche
250 g de sel
2 c. à soupe d'huile végétale
150 ml d'eau

Pour décorer le volcan

Pinceaux
Gouache

Lave pour le volcan (donne 2 portions)

50 ml d'eau tiède
50 g de bicarbonate de soude
30 ml de savon à bulles (pour faire la vaisselle)
100 ml de vinaigre
Colorant alimentaire

Début : POUR LE VOLCAN

L'animateur doit au préalable découper plusieurs bouteilles de 250 ml à 330 ml. Celles-ci doivent être découpées en deux afin de réduire la hauteur du contenant. La

hauteur totale de la nouvelle bouteille doit être d'environ 15 cm. Quand on a les 2 morceaux du contenant en main, il faut les emboîter.

Par la suite, avec les jeunes, réaliser la recette de la pâte qui servira à recouvrir la bouteille.

1- Verse 50 g de farine, 250 g de sel et 2 c. à soupe d'huile végétale dans le bol. Mélange le tout avec la cuillère.

2- Verse 150 ml d'eau dans le bol (ajouter du colorant si désiré)

3- Avec tes mains, mélange tes ingrédients jusqu'à ce que la pâte à modeler ne soit plus collante. Si la pâte demeure collante, ajoute de la farine.

4- Pose la bouteille sur une assiette. À l'aide de la pâte à modeler, fabrique un volcan tout autour. Seul le goulot doit dépasser. Si tu désires, tu peux peindre ton volcan avec de la gouache. (Il est possible de laisser sécher le volcan avant de le peindre, mais cela n'est pas nécessaire.)

Milieu : Les enfants décorent le volcan à leur goût.

Fin : POUR LA LAVE

1- Dans un verre, mélange 50 ml d'eau tiède et 50 g de bicarbonate de soude.

2- Ajoute 3 gouttes de colorant rouge ou quelques gouttes de gouache de la couleur de ton choix.

3- Puis, ajoute 30 ml de savon à bulles.

4- À l'aide de l'entonnoir, verse le mélange dans le volcan.

5- Rince l'entonnoir, puis ajoute assez rapidement 100 ml de vinaigre.

Le vinaigre réagit avec le bicarbonate de soude pour former du gaz carbonique.

Variante : S'il te reste de la pâte, tu peux fabriquer des personnages ou des habitats tout autour de ton volcan.

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Olympiades

But : Bouger et développer des aptitudes sportives (Équilibre, réflexes, etc.)

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 30 minutes.

Début : L'animateur prépare ces épreuves et les explique par la suite. Les épreuves suggérées sont les suivantes :

- Course de vitesse seul ou en duo
- Course d'agilité (contourner les cônes)
- Course avec un ballon de football entre les 2 jambes
- Course avec un ballon de plage entre 2 personnes
- Course du petit pois (souffler sur le petit pois d'un point A à un point B)
- Course des verres d'eau sur un plateau
- Prendre un petit pois avec une paille et l'aspirer pour l'amener sur une table
- Estimer combien il y a de petits pois dans un bocal
- Lancer des balles dans une chaudière
- Lancer un ballon dans une boîte
- Lancer un ballon dans un cerceau que quelqu'un tient

Milieu : Les jeunes doivent se soumettre aux épreuves.

Fin : Reconnaître comme victorieuse l'équipe ayant l'esprit participatif.

Matériel : Cônes, ballons, cerceau, boîtes, chaises, balles, ballon de plage, ballon de football, chaudière, pot avec petits pois, paille, plateau, verres et un chronomètre pour calculer les temps des jeunes.

Variante : Il est possible d'ajouter d'autres jeux de précision, d'adresse ou de rapidité.

Fiche d'activité

Type d'activité : Sportive

Titre : Planètes

But : Développer l'esprit d'équipe et les stratégies de jeu.

Groupe d'âge : 6 à 13 ans (Il est parfois dangereux de jouer avec des plus jeunes.)

Durée : 20 à 45 minutes.

Début : Selon le nombre de participants, faire des équipes de 4 à 7 joueurs. Il est important d'avoir au moins trois équipes. Ensuite, chaque équipe choisit sa planète pour la désigner. (Exemple : Mars, Neptune, Terre, etc.)

Milieu : Avant de commencer la partie, il faut que tous les membres de l'équipe se retiennent solidement de façon à ce que la planète ne soit pas réduite. (Les jeunes s'enlacent, se tiennent de la façon qui leur convient. Exemple : par terre à la file indienne.) L'animateur nomme alors les deux planètes en confrontation. (Exemple : Saturne attaque Mercure) Alors, tous les jeunes formant Saturne doivent essayer de détacher des joueurs de Mercure pour grossir leur planète. Après un temps déterminé, Saturne retourne à sa place avec les jeunes qu'elle a réussi à enlever. Puis, on recommence avec deux autres planètes.

Fin : Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste qu'une seule planète.

Matériel : Aucun.

Fiche d'activité

Type d'activité : Créative

Titre : Cadavre exquis

But : Solliciter l'imaginaire en utilisant le français d'une manière amusante et éducative.

Groupe d'âge : Tous âges.

Durée : 5 à 10 minutes.

Début : Si le groupe est trop grand, il faudra le diviser en équipes de 4 à 6 joueurs.

Milieu : Un enfant commence en écrivant un mot au hasard. Il l'écrit donc en haut de la page et plie la feuille de façon à ce que le suivant ne voit pas son mot. Le prochain jeune écrit un mot et replie la feuille, et ainsi de suite.

Fin : Lorsque vous arriverez en bas de la page, dépliez la feuille et faites la lecture de votre « cadavre exquis » !

Matériel : Feuilles de papier et crayons.

Variante : On peut également demander aux enfants de chaque équipe de construire une histoire à l'aide des mots. Ainsi, l'animateur peut débiter en prenant le premier mot de la liste et en faisant une phrase avec celui-ci.

EXEMPLE DE LISTE : chat, voisin, soleil, grenouille ...

PHRASE 1 : Hier, j'ai vu un chat dans une montgolfière.

PHRASE 2 : C'était mon voisin qui jouait avec lui.

PHRASE 3 : Le chat voulait toucher au soleil.