www.vitaminee.net

VITAMINE E

Trousse d'activités ludiques

Pour stimuler l'entrepreneuriat et la coopération

Camp de jour et camp de vacances

VITAMINE E

TROUSSE D'ACTIVITÉS LUDIQUES

Pour stimuler l'entrepreneuriat et la coopération

COOPSCO

Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire

carrefour jeunesse-emploi

Centre-Sud / Plateau Mont-Royal / Mile-End

CARREFOUR JEUNESSE EMPLOI

ROSEMONT-PETITE-PATRIE

CARREFOUR JEUNESSE-EMPLOI

AHUNTSIC
BORDEAUX
CARTIERVILLE

Pour télécharger **gratuitement** la trousse **VITAMINE E** en français et en anglais, référez-vous au

www.vitaminee.net

Table des matières

Tableau des caractéristiques entrepreneuriales et coopératives en lien avec les jeux. 1

Introduction 2

- À qui s'adresse cette trousse? 2
- Objectifs de la trousse 2
- Qui sommes-nous? 2
- Qu'est-ce que le Défi de l'entrepreneuriat jeunesse? 2
- Qu'est-ce que l'entrepreneuriat et la coopération? 3
- Les avantages à développer les caractéristiques entrepreneuriales et coopératives dans un groupe 4

Comment utiliser la trousse ViTaMiNe E 5

- Comment lire le canevas des activités 5
- Définitions des pictogrammes (niveaux d'énergie, rôles, limitations et défis) 5
- Un petit plus 7

Activités de courte durée (entre 5 minutes et 30 minutes) 9

- Le carré d'équipe 10
- Le leader de la galaxie 11
- Histoires à relais 12
- Dessin à relais 14
- Relais de l'alphabet 15
- Les sculpteurs aveugles 17
- Prendre une pose 18
- Devine mon nom 19
- La course à pied 21

L'explorateur rapide 22
Les funambules 24
L'entrepreneur à la chasse 25

Activités de durée moyenne (de 30 minutes à 1 heure) 29

Le publi-sac 30
Commando 31
Un peu plus haut 32
La couverture à l'envers 33
La course aveugle 34

Activités de longue durée (plus d'une heure) 35

Le défi de l'œuf extrême 36
La tour sucrée-salée 40
Le jeu inventé 41
Maquette du quartier 42
Le pont de fer 43

Annexe 1 : les cartons de rôles 46

Pour entreprendre davantage... 48

L'équipe de la **trousse VITAMINE E** 49

Un grand merci à nos précieux commanditaires et partenaires financiers 50

Tableau des caractéristiques entrepreneuriales et coopératives en lien avec les jeux

		Leadership	Initiative	Entraide	Communication	Créativité	Esprit d'équipe	Écoute	Solidarité	Sens de l'organisation	Équité	Égalité	Confiance en soi	Autonomie
p. 10	Le carré d'équipe	■	■	■	■									
p. 11	Le leader de la galaxie	■		■										
p. 12	Histoires à relais					■	■	■						
p. 14	Dessin à relais				■	■		■						
p. 15	Relais de l'alphabet			■	■	■	■		■	■	■			
p. 17	Les sculpteurs aveugles				■	■		■					■	
p. 18	Prendre une pause	■	■			■	■							
p. 19	Devine mon nom					■	■		■					
p. 21	La course à pied			■			■					■		
p. 22	L'explorateur rapide					■	■	■						
p. 24	Les funambules	■		■	■			■	■					
p. 25	L'entrepreneur à la chasse		■			■								
p. 30	Le publi-sac		■		■	■								
p. 31	Commando	■		■	■		■	■	■					
p. 32	Un peu plus haut	■		■		■	■		■					
p. 33	La couverture à l'envers			■	■		■	■	■	■				
p. 34	La course à l'aveugle				■		■	■	■				■	
p. 36	Le défi de l'œuf extrême	■		■		■			■			■	■	
p. 40	La tour sucrée-salée	■	■	■	■	■	■	■		■				
p. 41	Le jeu inventé		■		■	■	■		■	■				■
p. 42	Maquette du quartier					■	■			■				
p. 43	Le pont de fer	■			■	■	■		■	■				

©Trousse Vitamine E

INTRODUCTION

À qui s'adresse cette trousse?

Cette série d'activités ludiques à saveur entrepreneuriale et coopérative est destinée aux **MONITEURS** de **CAMPS de jour ou de vacances** qui désirent connaître de nouveaux jeux. Elle permet également d'amener leurs jeunes à développer les qualités nécessaires pour améliorer la coopération dans un groupe ou pour les aider à entreprendre davantage.

Objectifs de la trousse :

1. Sensibiliser les jeunes à l'entrepreneuriat
2. Découvrir le plaisir d'entreprendre et d'exprimer les qualités entrepreneuriales
3. Faire découvrir aux jeunes la coopération dans le travail d'équipe
4. Donner des outils concrets pour la programmation estivale des activités

Qui sommes-nous?

Cette trousse est l'initiative d'agents dynamiques issus du **Défi de l'entrepreneuriat jeunesse** qui ont constaté qu'il existait peu d'activités ludiques à saveur entrepreneuriale et coopérative et que la clientèle des camps était intéressée à ce type de jeux. Ils ont donc conjugué leurs forces et leur créativité afin de vous offrir des activités pouvant être utilisées dans les camps, mais également dans tout autre contexte pour ajouter un peu de folie à l'apprentissage!

©Trousse Vitamine E

Qu'est-ce que le Défi de l'entrepreneuriat jeunesse?

Le **Défi de l'entrepreneuriat jeunesse** (www.defi.gouv.qc.ca), coordonné par le *Secrétariat à la jeunesse*, est une stratégie du gouvernement provincial mis de l'avant en 2004. L'objectif est de favoriser le développement d'une véritable culture de l'entrepreneuriat et la promotion des valeurs qui y sont reliées auprès des jeunes de 5 à 35 ans de toutes les régions du Québec.

Des ressources gratuites à votre disposition!

LES AGENTS DE SENSIBILISATION À L'ENTREPRENEURIAT JEUNESSE (ASEJ)

Ils travaillent au sein des Carrefours jeunesse-emploi (CJE) de la province afin de **promouvoir, de stimuler et de soutenir les activités entrepreneuriales s'adressant aux jeunes.** Ils travaillent donc à l'émergence d'une culture entrepreneuriale qui permettra de développer chez les jeunes des attitudes, des compétences et des habiletés qui leur seront utiles pour entreprendre leurs projets, et ce, à titre d'entrepreneurs, d'employés ou de citoyens.

LES AGENTS DE PROMOTION À L'ENTREPRENEURIAT COLLECTIF JEUNESSE (APECJ)

Présents dans les 17 régions du Québec, les agents de promotion à l'entrepreneuriat collectif jeunesse travaillent au sein des Coopératives de développement régional (CDR) ou de la Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire (coopératives regroupées sous la bannière COOPSCO) afin **de stimuler une culture entrepreneuriale coopérative auprès des jeunes.** Ils ont pour mandat de promouvoir les différentes initiatives et programmes d'éducation à la coopération et à l'entrepreneuriat collectif, d'accompagner la réalisation de vos projets d'entrepreneuriat collectif et de favoriser le développement de ponts entre l'école et la communauté.

©Trousse Vitamine E

Qu'est ce que l'entrepreneuriat et la coopération?

> *Entreprendre, c'est partir d'un besoin, d'une idée ou d'un rêve et tout mettre en œuvre pour le réaliser. Entreprendre collectivement, c'est mettre en commun nos habiletés et nos énergies pour y arriver.*[1]

L'entrepreneuriat consiste à mobiliser et à gérer des ressources humaines et matérielles dans le but de créer, développer et implanter un projet ou une entreprise.

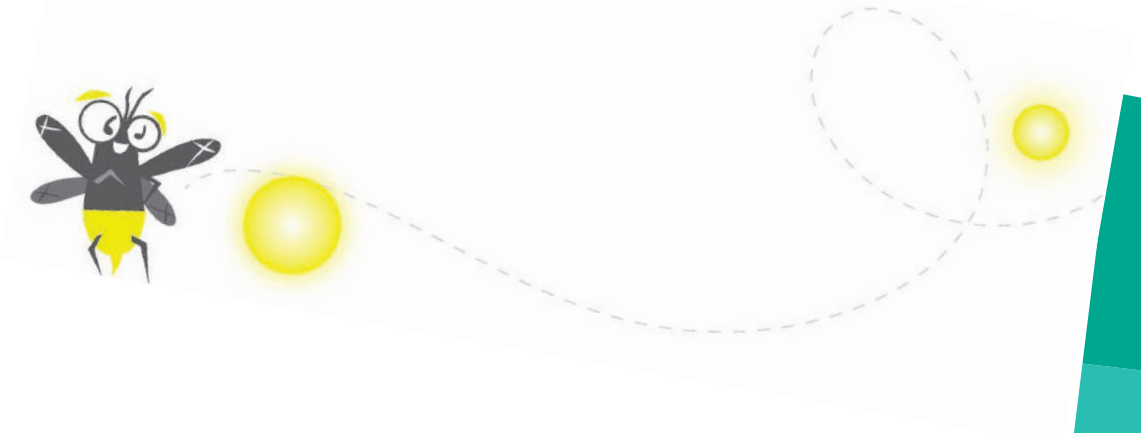
L'entrepreneuriat c'est une attitude qui pousse un individu, seul ou en groupe, à démarrer un projet et à prendre les moyens pour combler un besoin ou réaliser un rêve tout en assumant les risques de l'aventure.

Il est également possible de définir l'entrepreneuriat comme un ensemble de qualités et d'attitudes associé habituellement à l'esprit d'entreprise. Développer notre sens des responsabilités, notre esprit d'équipe, notre créativité et notre leadership en menant à terme un projet : tous ces éléments font de nous des entrepreneurs potentiels!

D'autre part, ***« dans le travail en coopération, c'est la réussite de l'ensemble du groupe plutôt que le succès individuel qui devient la priorité de chacun ».*** Donc, utiliser la coopération dans un camp de jour signifie que les jeunes apprennent à jouer ensemble et en harmonie, deviennent responsables, s'entraident, posent des gestes favorisant l'égalité et la solidarité, etc.

Les avantages de développer les qualités entrepreneuriales et coopératives dans un groupe

- Connaissance de soi, de ses forces et de ses qualités
- Développement de la confiance en soi
- Implication et mobilisation dans un projet, une activité
- Prévention et résolution de conflits



[1] *Jeune coop : outil pédagogique d'entrepreneuriat collectif. Conseil québécois de la coopération et de la mutualité. 2004, p. 5.*

©Trousse Vitamine E

Comment utiliser la Trousse Vitamine E

Comment lire le canevas des activités

Les activités sont clés en main et toutes les informations nécessaires pour la préparation et la réalisation de celles-ci sont écrites pour chaque canevas.

La **Trousse Vitamine E** est divisée en 3 catégories : les activités de courte durée (de 5 minutes à 30 minutes), les activités de durée moyenne (de 30 minutes à 1 heure) et les activités de longue durée (plus d'une heure).

Définition des pictogrammes

NIVEAUX D'ÉNERGIE

- Un bonhomme assis : pour les activités les plus calmes, qui ne nécessitent pas de déplacement

- Un bonhomme debout : pour les activités qui nécessitent peu de déplacements

- Un bonhomme qui saute : pour les activités qui demandent un bon niveau d'activité physique et qui bougent

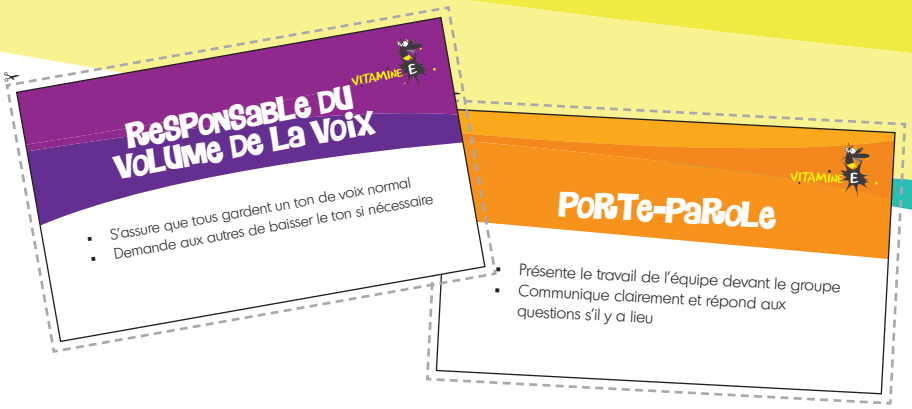
RÔLES

Des masques de théâtre signifient qu'il serait pertinent d'attribuer des rôles pour cette activité.

À quoi servent les rôles?
Afin de favoriser la coopération, il est souvent recommandé d'utiliser les rôles. Grâce à eux, chaque joueur occupe une place reconnue dans le groupe et réalise des tâches spécifiques lors de l'activité. Cela contribue à favoriser la participation de chacun et donc à contrer le problème de non-participation ou d'une dynamique de domination. Enfin, les rôles permettent aux animateurs de déléguer plus de responsabilités aux joueurs.[2]

[2] *Ensemble vers la réussite : démarche d'initiation à l'entrepreneuriat collectif, Conseil québécois de la coopération et de la mutualité, 2008, p. 156.*

©Trousse Vitamine E



L'utilisation de ces rôles assure également une implication et une mobilisation des joueurs dans la réalisation des activités. En effet, lorsque tous les joueurs participent équitablement à une activité leur motivation augmente considérablement puisqu'ils se sentent indispensables pour le groupe.

De manière concrète, l'animateur distribue des rôles aux joueurs au tout début des activités, et ce, pour l'ensemble des activités dans lesquelles les rôles peuvent être intégrés.

Voici une courte description de rôles pouvant être utilisés dans le camp de jour et qui sont sous forme de cartons que vous trouverez en annexe.

- Gardien du temps : celui ou celle qui avise le groupe du temps qu'il reste pour faire une activité
- Responsable du matériel : celui ou celle qui se charge d'aller chercher et d'aller reporter le matériel utilisé pour une activité
- Leader : celui ou celle responsable d'accompagner le moniteur pour animer le groupe
- Gardien de l'harmonie : celui ou celle qui s'assure de maintenir une bonne harmonie dans le groupe
- Gardien du volume de la voix : celui ou celle qui intervient lorsque le volume de la voix du groupe augmente en intensité
- Porte-parole : celui ou celle qui présente le travail fait par l'équipe

Le type de rôles à attribuer est à votre discrétion. Les rôles que vous allez attribuer dépendent de la dynamique que vous voulez instaurer dans le groupe.

LIMITATIONS ET DÉFIS

- Une béquille : signifie que vous pouvez ajouter des limitations ou défis au courant de l'activité afin de la rendre plus difficile, de faire travailler les jeunes en coopération ou tout simplement pour rendre l'activité plus drôle.

Afin d'augmenter le niveau de difficulté d'une activité et de favoriser la coopération au sein d'un groupe, il est parfois recommandé d'utiliser des limitations. Celles-ci viennent renforcer la cohésion d'un groupe en obligeant les joueurs à travailler en équipe. Par exemple, les joueurs d'une équipe ne pourront utiliser qu'une seule main, les forçant ainsi à travailler tous ensemble pour la réalisation de l'activité.

©Trousse Vitamine E

Voici des exemples de limitations et de défis :

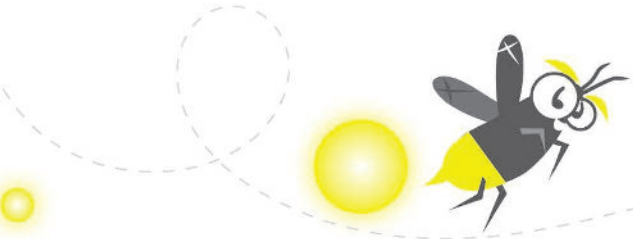
- Bander les yeux d'un joueur
- Demander à un joueur d'utiliser une seule main ou une seule jambe
- Attacher deux joueurs ensemble (par les mains ou les pieds)
- Fermer les lumières
- Diminuer le temps indiqué au départ pour une activité
- Ajouter un critère pour la réussite d'une activité
- Échanger les joueurs d'une équipe avec ceux d'une autre
- Enlever un joueur pour une certaine période de temps

Encore une fois, vous n'avez qu'à laisser aller votre imagination pour imposer des défis ou des limitations.

Un petit plus

Cette case signifie que nous vous offrons une suggestion pour aller plus loin dans l'activité afin d'élaborer davantage sur les qualités à développer ou les apprentissages à faire pour les jeunes.

©Trousse Vitamine E



activités de courte durée

(entre 5 minutes et 30 minutes)

Le carré d'équipe

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Leadership
Initiative
Entraide
Communication

Matériel requis :
Une longue corde (environ 10 mètres ou plus selon le nombre de joueurs), des bandeaux pour les yeux pour chaque joueur (pour la version difficile)

Nombre de joueurs et d'équipes :
5 à 8 joueurs par équipe
nombre illimité d'équipes

Groupe d'âge :
6 ans et plus

But du jeu

Réaliser une figure géométrique parfaite sans jamais lâcher la corde.

Déroulement

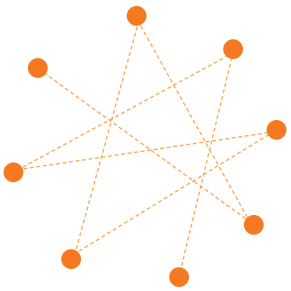
Version facile : un tour de pratique

Tous les joueurs forment un cercle et se font donner un bout de corde qu'ils doivent tenir fermement sans jamais le lâcher. La corde étant entremêlée, les joueurs sont ensuite appelés à former un carré parfait sans jamais lâcher prise sur la corde, et ce, le plus efficacement et rapidement possible. Ils devront communiquer ensemble et faire preuve de leadership afin d'atteindre le but ultime.

****L'animateur doit s'assurer que les bouts de corde sont donnés aléatoirement et que la corde est entremêlée.*

Version difficile : dans le noir

Faire exactement la même séquence, mais cette fois-ci en ayant les yeux bandés.



COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

Le Leader de la galaxie

But du jeu

Se rendre d'un bout à l'autre d'un territoire donné sans se faire toucher.

Préparation

L'animateur délimite tout d'abord une zone avec une ligne de départ (A), un grand terrain (B) et une ligne d'arrivée (C).

Déroulement

Tous les joueurs ont 2 épingles à linge accrochées à leurs vêtements. Les joueurs se placent à la ligne de départ (A). Un joueur nommé «leader de la galaxie » se place au centre du terrain (B). Les joueurs doivent se rendre à la ligne d'arrivée, en passant par la zone (B) sans se faire toucher par le «leader de la galaxie». Lorsque celui-ci crie « Galaxie », les joueurs crient « Go! » et ils courent jusqu'à l'extrémité (C) de la zone délimitée.

Lorsque les joueurs sont touchés par le «leader de la galaxie», ils deviennent immobiles. Les autres joueurs peuvent tenter de les délivrer en passant sous leurs jambes. Lorsqu'un joueur est délivré, il remet une épingle à linge à celui qui l'a sauvé. Le joueur qui réussit à récupérer 3 épingles devient le « leader de la galaxie ».

Quand l'animateur crie « Pluie de météorites » les joueurs redeviennent mobiles et tout le monde peut rejouer.

**** Le « leader de la galaxie » est libre de circuler dans l'espace de jeu pour tenter de toucher les joueurs qui y passent.*

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Leadership
Entraide

Matériel requis :
Des épingles à linge

Nombre de joueurs et d'équipes :
Minimum de 9 joueurs, maximum de 50 joueurs

Groupe d'âge :
6 ans et plus

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

Histoires à relais

But du jeu

Inventer une histoire à l'aide de mots pigés dans un chapeau.

Déroulement

Les joueurs s'assoient en cercle. Un premier joueur pige un mot et commence à inventer une histoire dans laquelle il devra utiliser ce mot.

Après une période de temps déterminée (30 secondes à 90 secondes), son voisin de gauche pige un deuxième mot et poursuit l'histoire amorcée par son camarade. Le jeu continu ainsi jusqu'à ce que l'histoire s'épuise ou jusqu'à ce que l'animateur le décide. Tous les joueurs doivent parler au moins une fois.

**** Il est important de mentionner que les verbes peuvent être conjugués.*

Lorsque tous les joueurs ont parlé, vous pouvez faire un deuxième tour ou commencer une nouvelle histoire.

Si vous voulez impliquer davantage vos jeunes, vous pouvez leur faire écrire les mots. Chaque joueur reçoit 4 papiers et doit écrire le premier mot qui lui passe par la tête pour les catégories suivantes :

- 1 lieu
- 1 personnage
- 1 action
- 1 couleur

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Esprit d'équipe
Écoute

Matériel requis :
Pour le groupe : un chapeau (ou une boîte), liste de mots découpés (voir page suivante)

Nombre de joueurs et d'équipes :
Maximum de 10 joueurs assis en cercle (possibilité de faire plusieurs groupes si chaque groupe est associé à un animateur)

Groupe d'âge :
8 ans et plus

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

Histoires à relais

Liste des mots

LIEU	PERSONNAGE	ACTION	COULEUR
Pôle-Nord	Fourmi rouge	Pondre	Vert fluo
Stade olympique	Vieille sorcière	Piloter	Bleu ciel
Maison hantée	Éléphant rose	Cacher	Jaune citron
Hôpital	Chien méchant	Filmer	Turquoise
Plage	Père-Noël	Arroser	Mauve pétant
Autoroute	Pigeon voyageur	Galoper	Brun
Centre-ville	Bébé kangourou	Transformer	Vert forêt
Patinoire	Chat errant	Flotter	Beige
Musée	Princesse poilue	Jongler	Jaune orange
Centre commercial	Super star	Chanter	Vert olive
Salle de jeux	Extra-terrestre	Rire	Noir
Parc aquatique	Vieux pépé	Ronfler	Argenté
Sous le lit	Professeur de science	Pleurnicher	Rose pâle
Cimetière	Araignée à deux pattes	Rouler	Blanc
Jardin botanique	Chef d'orchestre	Mordre	Rouge tomate
Parc à chien	Grosse madame parfumée	Éclater	Marron
Bibliothèque	Détective privé	Sauter	Vert lime
Terrain de camping	Ange cornu	Tomber	Violet
Camp de jour	Vache volante	Glisser	Gris bleu

©Trousse Vitamine E

Dessin à relais

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Communication
Écoute

Matériel requis :
Pour chaque joueur :
un paquet de petites feuilles correspondant au nombre de joueurs dans le cercle
1 crayon

Nombre de joueurs et d'équipes :
Minimum de 5 joueurs et maximum de 11 joueurs par équipe

Groupe d'âge :
9 ans et plus

But du jeu

Reproduire par écrit et par un dessin ce qui a été fait par son coéquipier.

Préparation

Les feuilles doivent être numérotées et identifiées par « dessin » ou « texte » et placées par paquets, dans le but de faciliter la compréhension des joueurs.

Déroulement

Les joueurs s'assoient en cercle par terre, assez éloignés les uns des autres, pour ne pas voir ce que le voisin fait comme dessin. Chacun dispose d'un crayon et d'un paquet de petites feuilles correspondant au nombre de joueurs dans le cercle.

Dans le but de faire comprendre aux joueurs les explications, l'animateur fait une démonstration avec 2 ou 3 joueurs.

Pour une période de 45 secondes, chaque joueur fait un dessin sur la première feuille du paquet. Lorsque le temps est écoulé, chaque joueur passe le paquet de feuilles à sa gauche. Ensuite, pour une période de 45 secondes, chaque joueur doit écrire (sur la feuille suivante dans le paquet) la description du dessin qu'il a entre ses mains. Lorsque le temps est écoulé, il place le dessin à la fin de la pile, de manière à ce que son voisin de gauche n'ait accès qu'à la description du dessin. Finalement, chaque joueur passe les feuilles à son voisin de gauche. Les joueurs doivent maintenant reproduire sur la troisième feuille un dessin d'après ce qu'a écrit le joueur précédent.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les paquets de feuilles aient fait un tour complet, pour revenir dans les mains de la personne qui avait amorcé le dessin. Il est alors intéressant de regarder l'évolution du dessin au fil des descriptions.

Il serait possible de faire un arrêt à la moitié du jeu pour questionner les joueurs. Par exemple : est-il plus difficile de décrire le dessin ou de dessiner à partir de la description? Chaque joueur pourrait également partager un truc aux autres afin de rendre le jeu plus facile. (ex : dire à quel endroit se trouve l'objet, donner les dimensions)

©Trousse Vitamine E

Relais de l'alphabet

But du jeu

Trouver le plus de mots débutant par une lettre donnée, selon un thème donné, dans un temps donné.

Déroulement

L'animateur distribue une feuille et un crayon par équipe (voir la page suivante). Les équipes doivent inscrire dans la colonne de gauche, cinq thèmes différents (ex : entreprises québécoises, noms d'animaux, pays, prénoms féminins) et dans la première ligne, ils doivent inscrire cinq lettres de l'alphabet nommées par l'animateur.

**** Les catégories et les lettres doivent être les mêmes pour toutes les équipes.*

Dans un temps donné (environ 3-4 minutes), les équipes doivent tenter de remplir toutes les cases de la grille avec le plus grand nombre de mots correspondant aux thèmes donnés et débutant par les lettres données.

Lorsque le temps est écoulé, chaque équipe nomme tour à tour les mots trouvés pour chacune des cases. Le calcul des points se fait comme-suit :

- Deux points accordés pour une réponse donnée par une seule équipe
- Un point accordé pour les réponses données par plus d'une équipe
- Aucun point accordé si la réponse ne s'applique pas à la catégorie ou à la lettre donnée

À la fin d'une première grille remplie, chaque équipe peut prendre 30 secondes pour se consulter et tenter de trouver de nouvelles stratégies pour mieux réussir le jeu. Les équipes partageront entre elles les stratégies adoptées et pourront remplir une nouvelle grille avec d'autres catégories et lettres.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Esprit d'équipe
Solidarité
Sens de l'organisation
Communication
Entraide
Équité
Créativité

Matériel requis :
Par équipe :
1 grille (voir page suivante) et
1 crayon

Nombre de joueurs et d'équipes :
2 à 3 joueurs par équipe
Maximum de 5 équipes

Groupe d'âge :
10 ans et plus

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

© Trousse Vitamine E

Relais de l'alphabet

	LETTRES				
THÈMES					

Les sculpteurs aveugles

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Confiance
Créativité
Communication
Écoute

Matériel requis :
Bandeaux

Nombre de joueurs et d'équipes :
3 joueurs par équipe
Maximum de 10 équipes

Groupe d'âge :
8 ans et plus

But du jeu

Reproduire une sculpture sans l'usage de la vue et selon les instructions d'un guide.

Déroulement

L'animateur forme des équipes de 3 : un sculpteur, un guide et un joueur qui servira de « pâte à modeler ». Il sélectionne également un joueur qui ne fera partie d'aucune équipe, mais qui jouera le rôle du modèle. L'animateur bande les yeux des sculpteurs et le modèle est placé en avant, visible pour tous les guides. Le joueur « pâte à modeler » doit se laisser faire et ne rien dire.

Au signal, le guide doit donner des instructions au sculpteur aveugle pour reproduire le modèle qui est en avant. Le guide n'a pas le droit de toucher au joueur « pâte à modeler » ni au sculpteur et doit seulement donner des instructions verbales.

Lorsque le temps déterminé est écoulé, les autres équipes doivent voter pour l'équipe qui représente le mieux le modèle et donnent des notes pour chacune des équipes. Les sculpteurs peuvent enlever les bandeaux et regarder le résultat.

Par la suite, on change les rôles pour le plaisir de tous et on recommence.

- On peut augmenter le niveau de difficulté en ajoutant un deuxième joueur « pâte à modeler » pour de plus grosses sculptures.
- Un jury pourrait déterminer le meilleur sculpteur.

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

PRENDRE UNE POSE

But du jeu

En tant que statue humaine, faire deviner l'objet ou l'action qui est représenté.

Préparation

L'animateur établit une petite liste de sujets pouvant être sculptés « humainement » : un arbre, une roue, le soleil, une fusée, un crocodile, un serpent, un lapin, une chaise…mais il ne le dit pas tout de suite!

Déroulement

Il forme des groupes de trois personnes et désigne un visiteur de l'exposition. L'animateur fait sortir le visiteur et annonce aux groupes un sujet de sculpture à former. Dès que les groupes ont pris la pose, l'animateur invite le visiteur à deviner le sujet représenté.

Le visiteur met une cote pour chaque sculpture et ressort jusqu'à ce que de nouvelles œuvres lui soient présentées.

Lorsque le jeu est amorcé depuis un petit moment, l'animateur peut demander à tous les joueurs de se rassembler en un seul grand groupe pour former une locomotive, une horloge… bref un sujet qui demande de la coordination et plus de joueurs.

Demander à deux personnes d'être les spectateurs. Le premier qui devine la sculpture gagne 1 point.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Esprit d'équipe
Créativité
Leadership
Initiative

Matériel requis :
Aucun

Nombre de joueurs et d'équipes :
Équipes de 3 joueurs
1 visiteur

Groupe d'âge :
6 ans et plus

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

DeVine MON NOM

But du jeu

Faire deviner un mot à son équipe en formant les lettres avec son corps.

Déroulement

L'animateur sépare le groupe en 2 équipes ou plus.

À la manière de *Fais-moi un dessin,* les joueurs doivent faire deviner un mot à un des membres de leur équipe. Chaque fois que le joueur désigné devine le mot, l'équipe remporte un point. L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de points après une période de temps déterminée.

Toutefois, dans le jeu *Devine mon nom,* les joueurs ne dessineront pas; ils formeront plutôt les lettres avec leurs corps! Ainsi, les membres de l'équipe pige un mot et doivent former dans un délai de 1 minute ce mot à l'aide de leurs corps couchés au sol. Le membre de l'équipe désigné pour deviner le mot doit trouver le mot le plus rapidement possible.

Après 15 minutes, l'équipe qui aura accumulée le plus de points sera nommée gagnante!

****Plus il y a de joueurs par équipe, plus il faut augmenter le nombre de lettres par mot afin de garder un certain niveau de difficulté. Voir les instructions dans la liste de mots à la page suivante.*

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Esprit d'équipe
Créativité
Solidarité

Matériel requis :
Une liste de mots courts (voir page suivante)

Nombre de joueurs et d'équipes :
4 joueurs ou plus par équipe
2 équipes ou plus

Groupe d'âge :
8 ans et plus

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

Devine mon nom

Liste des mots

Nous suggérons de donner des mots à deviner aux équipes en fonction du nombre de joueurs par équipe. Il est réaliste de compter une lettre pour un ou deux joueurs, en oubliant pas d'enlever le joueur qui doit deviner le mot! Par exemple, pour une équipe de 5 joueurs, vous pouvez donner des mots de 3 ou 4 lettres et pour une équipe de 10, des mots de 6, 7 ou 8 lettres.

3 LETTRES	4 LETTRES	5 LETTRES	6 LETTRES	7 LETTRES	8 LETTRES
MER	POIL	BOULE	BLAGUE	PISCINE	MONTAGNE
ÉTÉ	LUNE	JEUNE	MONTRE	SOULIER	ESCALADE
ZOO	DOUX	CHAUD	BALLON	CHEVEUX	ROULETTE
	CHAT	IDÉE	TOUPIE	LUMIERE	ESCAPADE
	CAMP	PLUIE	RIGOLO	MALADIE	GLISSADE
	FÊTE	TIGRE		LA RONDE	
	JUPE	BAGUE			
	JEUX	PLUME			
		FOLIE			
		TASSE			
		NEIGE			
		PLAGE			
		PIZZA			

©Trousse Vitamine E

La course à pied

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Esprit d'équipe
Égalité
Entraide

Matériel requis :
2 chronomètres
Plusieurs balles de tennis
2 seaux

Nombre de joueurs et d'équipes :
Minimum de 10 personnes
2 équipes

Groupe d'âge :
5 ans et plus

But du jeu

Sous forme de course, faire passer les balles de tennis avec les pieds jusqu'aux seaux.

Déroulement

L'animateur sépare le groupe de manière à former 2 équipes d'un nombre égal de joueurs. Les joueurs prennent place sur des chaises en deux rangées se faisant face, pieds joints et jambes tendues vers l'avant. Les balles sont partagées également entre les deux équipes. *(Voir le schéma plus-bas : les carrés représentent les chaises et les cercles représentent les seaux).*

La balle ne doit être touchée avec la main que si elle tombe. Dans le cas où un joueur touche la balle avec sa main ou échappe la balle par terre, l'animateur replace celle-ci au début du rang.

L'équipe gagnante est celle qui réussit à faire passer toutes les balles et les déposer dans le seau situé au bout de sa rangée avant l'autre équipe.

Équipe 1 : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ○

Équipe 2 : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ○

©Trousse Vitamine E

L'exPLoRaTeUR RaPiDe

But du jeu

Aller chercher un objet au centre du cercle le plus rapidement possible.

Déroulement

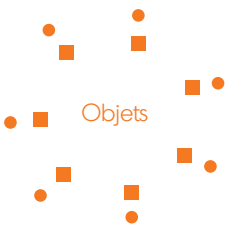
On doit compter un objet de moins que le nombre de joueurs. Pour 8 équipes de 2, 7 objets seront nécessaires, etc. *(voir la liste d'idées d'objets)*. Les groupes de 2 joueurs s'installent l'un derrière l'autre. Les équipes doivent former un cercle en s'assoyant par terre. Au centre du cercle, l'animateur dépose les objets.

Quand le moniteur crie « Explorateurs », les joueurs 1 (ceux assis derrière) se lèvent et font rapidement le tour du groupe. Pendant ce temps, leur partenaire (les joueurs 2) se lèvent debout et écartent les jambes. Après avoir fait le tour du cercle, les joueurs passent entre les jambes de leur joueur 2 et vont ramasser un objet placé au centre du cercle. Dès qu'ils ont l'objet, ils reviennent s'asseoir derrière leur coéquipier. Étant donné qu'il y a moins d'objets que de joueurs, l'un d'entre eux se retrouvera les mains vides.

L'équipe qui se retrouve sans objet est éliminée. Les autres équipes doivent nommer à voix haute un métier entrepreneurial lié avec l'objet qu'ils ont ramassé.

Lorsqu'il ne reste qu'une seule équipe, le jeu reprend, mais les joueurs 1 prennent la place des joueurs 2 et ainsi de suite.

+ Au lieu de nommer un métier en lien avec l'objet pigé, l'équipe peut improviser une brève publicité pour vendre l'objet.



Les ● représentent les joueurs 1 et les ■, les joueurs 2.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Esprit d'équipe
Écoute

Matériel requis :
Divers objets ayant un lien avec des types d'entreprises. Il est possible d'illustrer des objets par des dessins (Voir liste d'idées d'objets)

Nombre de joueurs et d'équipes :
Minimum de 10 joueurs (nombre pair obligatoire)

Groupe d'âge :
6 ans et plus

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

L'exploRateuR RapiDe

LiSTe D'iDéeS D'oBJeTS

LISTE D'OBJETS	MÉTIERS ENTREPRENEURIAUX
CASQUE	Métiers de la construction : plombier, charpentier, etc.
FIL	Électricien, couturière, designer de mode
COSTUME	Comédien, clown, animateur, …
CRAVATE	Avocat, comptable, …
ARTICLES DE CUISINE	Cuisinier
CRAYON	Graphiste, illustrateur, scénariste, écrivain, …
PINCEAU	Peintre en bâtiment, artiste peintre, ébéniste, …
TÉLÉPHONE	Plusieurs métiers… tous!
JOURNAL	Journaliste, animateur, …
NEZ DE CLOWN	Clown, humoriste
BROSSE À CHEVEUX	Coiffeuse
CAMÉRA	Photographe, architecte
FRUIT OU LÉGUME	Cuisinier, agriculteur, fabriquant de produits divers, …
VÊTEMENT SPORTIF	Athlète, designer de mode, coach, …
FLEUR DE PLASTIQUE	Fleuriste, paysagiste, horticulteur, biologiste, …
LIVRE	Journaliste, écrivain, illustrateur, éditeur, correcteur, traducteur…
CARTE D'AFFAIRE	Plusieurs métiers…tous!

Si vous mettez des illustrations, vous pouvez également mettre les images suivantes : ordinateur, internet, animaux, vélo, etc.

©Trousse Vitamine E

Les funambules

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Solidarité
Leadership
Entraide
Communication
Écoute

Matériel requis :
Planches de bois assez grandes pour que tous les joueurs y prennent place ou une grande corde collée au sol avec du ruban adhésif

Nombre de joueurs et d'équipes :
6 joueurs ou plus

Groupe d'âge :
8 ans et plus

But du jeu

Le groupe doit réussir à se positionner sur les planches selon un ordre bien défini sans jamais toucher le sol.

Préparation

Disposer les planches ou la corde comme le schéma A.

Déroulement

Au début du jeu, tous les joueurs se placent sur les planches de façon aléatoire et sans connaître l'ordre demandé.

L'animateur les informe alors du déroulement du jeu. Les joueurs doivent se placer en ordre alphabétique de prénom dans le temps alloué. Les joueurs doivent donc se déplacer sur les planches pour se mettre en ordre et cela sans toucher le sol. Les joueurs peuvent utiliser toutes les techniques auxquelles ils pensent, en autant qu'ils ne touchent jamais le sol (ni avec leurs mains, ni avec leurs pieds). Si un joueur touche le sol, l'animateur le replace à l'une ou l'autre des extrémités et le jeu continu.

Si plusieurs équipes participent à l'activité simultanément, l'animateur arrête le jeu après quelques minutes. Chaque équipe nomme un porte-parole qui devra partager, devant tous les autres joueurs, une stratégie utilisée dans le but de bien réussir l'activité.

L'activité reprend et chaque équipe peut dorénavant utiliser les diverses stratégies partagées.

**** Si vous utilisez une corde, il est préférable de la fixer au sol en ligne droite (schéma B). Bien que les joueurs n'aient d'autres choix que de toucher le sol, leurs pieds devront tout de même toucher la corde en tout temps.*

- Pour varier, on peut demander au groupe de se placer par ordre de date d'anniversaire (jour et mois).

Schéma A :

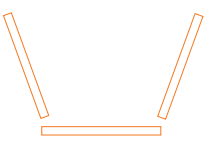


Schéma B :

COURTE DURÉE

©Trousse Vitamine E

L'ENTREPRENEUR À LA CHASSE

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Initiative

Matériel requis :
Pour chaque JOUEUR-CARACTÉRISTIQUE : 3 à 4 cartons représentant des caractéristiques entrepreneuriales et coopératives

Nombre de joueurs et d'équipes :
Minimum de 6 joueurs (3 dans chaque équipe)
2 équipes

Groupe d'âge :
6 ans et plus

But du jeu

Réussir à s'approprier le plus de caractéristiques coopératives et entrepreneuriales.

Déroulement

Les joueurs sont divisés en deux groupes comptant un nombre égal de participants. Il y a le groupe des ENTREPRENEURS et celui des JOUEURS-CARACTÉRISTIQUES.

Chaque JOUEUR-CARACTÉRISTIQUE a entre ses mains quatre cartons où est inscrite la qualité entrepreneuriale ou coopérative qu'il représente. Par exemple, le joueur « créativité » possède quatre cartons où on peut lire le mot « créativité ».

Les ENTREPRENEURS sont placés sur les côtés du terrain alors que les JOUEURS-CARACTÉRISTIQUES sont au centre. Sur le principe de la tague, un ENTREPRENEUR doit toucher un JOUEUR-CARACTÉRISTIQUE. Lorsqu'il réussit, le JOUEUR-CARACTÉRISTIQUE lui remet un carton de sa caractéristique. L'ENTREPRENEUR va alors à la chasse d'une autre caractéristique. En trois minutes, il doit réussir à obtenir le plus grand nombre de caractéristique différentes.

Lorsque le temps est écoulé, les ENTREPRENEURS comptent les caractéristiques. Il est possible de faire une petite cérémonie, en nommant la première position, la deuxième, etc.

On peut ensuite inverser les rôles pour que les ENTREPRENEURS deviennent les JOUEURS-CARACTÉRISTIQUES et ainsi de suite.

Variante : On peut pousser plus loin les connaissances entrepreneuriales en changeant les JOUEURS-CARACTÉRISTIQUES par des JOUEURS-TÂCHE. Ainsi, sur les cartons on pourrait retrouver une tâche que l'entrepreneur doit réaliser pour le succès de son entreprise. Par exemple : réaliser la publicité, engager un employé, faire le budget, rencontrer des clients, produire un service, créer le logo, faire la comptabilité, aller en vacances, faire des recherches, améliorer son produit, trouver un partenaire, etc.

©Trousse Vitamine E

L'ENTREPRENEUR à LA CHASSE

CARTONS DES CARACTÉRISTIQUES

©Trousse Vitamine E

©Trousse Vitamine E

Activités de durée moyenne

(de 30 minutes à 1 heure)

Le PUBLi-Sac

But du jeu

Trouver une autre utilité à un objet de la vie courante.

Préparation

Insérer les objets dans le sac vidange.

Déroulement

L'animateur présente un sac vidange rempli d'objets diversifiés en proposant aux joueurs de faire preuve de créativité.

Premier tour : une autre utilité

Un joueur pige un objet du sac. Immédiatement et sans réfléchir, il doit trouver une autre utilité à l'objet dans un délai de 5 secondes. Par exemple : une boule disco devient une boule de quilles ou une balle de neige. Ensuite, le joueur remet l'objet à quelqu'un d'autre qui doit à son tour trouver une autre utilité à l'objet et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur n'a pas une autre idée que celles déjà mentionnées, il doit sortir du cercle.

L'animateur peut décider de changer l'objet à n'importe quel moment. Il est aussi possible de continuer avec le même objet jusqu'à ce que tous les joueurs soient sortis du cercle.

****Il ne faut pas remettre les objets utilisés dans le sac.*

Le deuxième tour : l'info-pub

L'animateur doit former des équipes de 3 ou 4 joueurs.

Chaque équipe doit piger 2 objets dans le sac (les objets auront été remis à l'intérieur). L'équipe devra trouver une autre utilité au premier objet et en faire la promotion en créant une info-pub. Quant au deuxième objet, il devra être utilisé dans le sketch, afin d'ajouter au défi.

Les équipes disposent de 10 minutes pour préparer l'info-pub qui sera présentée devant le groupe. L'info-pub doit contenir les informations suivantes : le nom du produit, son fonctionnement, ses avantages, la clientèle à qui il s'adresse ainsi que le prix. Les équipes ont ensuite 2 minutes pour présenter leur info-pub devant le reste du groupe.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Initiative
Communication

Matériel requis :
1 sac vidange contenant une dizaine ou plus d'objets selon le nombre de joueurs (ex : micro, boule disco, miroir, pinceau, gants de boxe, foulard)

Nombre de joueurs et d'équipes :
8 joueurs ou plus

Groupe d'âge :
8 ans et plus (1er tour)
10 ans et plus (2e tour)

DURÉE MOYENNE

©Trousse Vitamine E

COMMANDO

But du jeu

Amasser le plus grand nombre d'objets et les déposer dans le coffre d'équipe, tout en demeurant hors de la vue de l'animateur.

Préparation

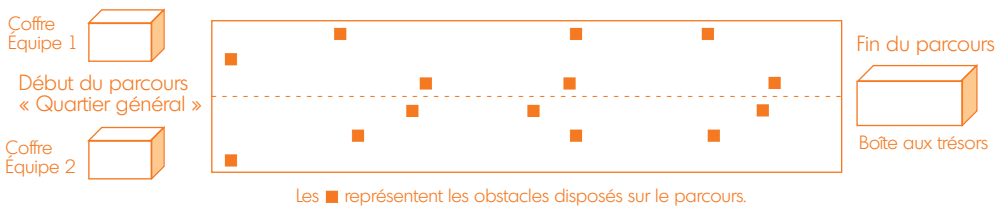
L'animateur installe un parcours fait de plusieurs obstacles afin que les joueurs puissent s'y cacher. Il place une boîte remplie de trésors (ballon, corde, crayon…) à la fin du parcours où il se placera dos aux joueurs lorsque l'activité débutera. Le point de départ du parcours est nommé le « quartier général » et une boîte par équipe y est déposée. Celle-ci représente le coffre d'équipe (voir le schéma ci-joint).

Déroulement

L'animateur se met en place (à la fin du parcours et dos aux joueurs).

Les joueurs doivent avancer parmi les obstacles pour aller chercher les objets dans la boîte aux trésors située à la fin du parcours et les rapporter dans leur coffre d'équipe. Les joueurs doivent attendre le signal de départ avant d'être autorisés à bouger. Pour donner le signal de déplacement, l'animateur crie « Vert ». Lorsqu'il crie « Jaune » les joueurs doivent aller se cacher derrière les obstacles et à « Rouge » l'animateur se retourne pour voir les « commandos ». Quand il surprend un joueur qui n'est pas caché ou qui est en mouvement, il l'oblige à retourner au point de départ. Si ce joueur avait un objet dans les mains, il est automatiquement remis dans la boîte aux trésors à la fin du parcours.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucun objet dans la boîte aux trésors à la fin du parcours. L'animateur fait alors le décompte des objets dans le coffre de chaque équipe afin de nommer l'équipe gagnante.



Les ■ représentent les obstacles disposés sur le parcours.

*** *À l'extérieur, les arbres, les bancs de parc et autres objets peuvent constituer les obstacles du parcours. Si aucun obstacle n'est disponible, les joueurs peuvent se coucher par terre lorsque l'animateur crie « Jaune » au lieu de se cacher.*

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Communication
Solidarité
Esprit d'équipe
Leadership
Écoute
Entraide

Matériel requis :
Obstacles (matelas, tables, chaises, etc.)
Objets pour le trésor (ballon, crayon, sac, corde…)

Nombre de joueurs et d'équipes :
10 joueurs ou plus

Groupe d'âge :
6 ans et plus

DURÉE MOYENNE

©Trousse Vitamine E

UN PEU PLUS HAUT

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Esprit d'équipe
Solidarité
Entraide
Leadership

Matériel requis :
Par équipe : papiers journaux, 1 paire de ciseaux, 1 ruban adhésif

Nombre de joueurs et d'équipes :
2 joueurs ou plus par équipe
2 équipes minimum

Groupe d'âge :
6 ans et plus

But du jeu

Construire l'œuvre la plus haute possible avec des papiers journaux.

Préparation

Rassembler le plus de papier journal possible pour chaque équipe.

Déroulement

Chaque équipe s'installe dans un coin à l'abri des regards des autres équipes.

Les équipes reçoivent tout le matériel et disposent de 25 minutes pour créer une œuvre en respectant les critères suivants :

- Hauteur
- Solidarité
- Originalité

L'équipe gagnante sera celle qui aura fait preuve de créativité, tout en consultant ses pairs et ayant construit l'œuvre la plus haute du groupe.

Sans que l'animateur le mentionne, les joueurs peuvent utiliser leur propre corps pour former l'œuvre, par exemple, ils peuvent former une robe de mariée vivante, la tour Eiffel humaine, etc.

Lorsque les constructions sont terminées, chaque équipe présente son travail qui sera mesuré par l'animateur afin d'annoncer l'équipe gagnante.

Pour aller plus loin, des juges désignés peuvent noter les œuvres. L'équipe s'étant vue attribuer la note la plus élevée, est nommée équipe gagnante!

DURÉE MOYENNE

©Trousse Vitamine E

La couverture à l'envers

But du jeu

Retourner complètement la couverture en s'assurant que personne ne mette un orteil en dehors de celle-ci.

Déroulement

Les joueurs doivent s'entendre sur la stratégie à adopter afin de retourner complètement la couverture sans qu'un joueur ne touche au sol.

Tous les joueurs se placent debout sur la couverture et doivent commencer à retourner cette dernière. Lorsqu'un joueur touche au sol, le groupe doit recommencer et remettre la couverture comme elle était au début. Les joueurs disposent alors de 5 minutes pour discuter d'une nouvelle stratégie, s'il y a lieu.

**** Le temps de cette activité varie énormément. Pour que ce soit plus long, l'animateur peut réduire la grandeur de la couverture, donner des limitations ou bien augmenter le nombre de joueurs. Pour accélérer le processus, il peut donner des indices ou encore retirer des joueurs et leur demander de conseiller l'équipe.*

*** Ce jeu demande d'être en contact étroit avec les autres. Si les joueurs sont moins à l'aise avec cette situation, l'animateur peut prendre une couverture plus grande.*

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Écoute
Esprit d'équipe
Entraide
Communication
Sens de l'organisation
Solidarité

Matériel requis :
1 couverture ou une nappe

Nombre de joueurs et d'équipes :
5 joueurs ou plus

Groupe d'âge :
6 ans et plus

DURÉE MOYENNE

©Trousse Vitamine E

La course aveugle

But du jeu

Compléter la course à obstacles et à relais, sans utiliser la vue.

Préparation

Placer des obstacles de façon aléatoire dans le local ou le terrain afin de créer le parcours à obstacles.

Déroulement

Diviser le groupe en deux équipes ou plus, selon le nombre de joueurs.

Le but du jeu est que tous les membres d'une équipe réussissent à terminer la course à obstacles avant l'autre équipe. La personne qui se déplace a les yeux bandés pour avancer à travers les obstacles, elle devra alors se laisser guider par les membres de son équipe.

Au signal, le joueur aux yeux bandés débute le parcours. Les joueurs de son équipe doivent l'aider à réaliser toutes les épreuves. Ces derniers n'ont pas le droit de toucher « l'aveugle » ni les obstacles du parcours. C'est donc à l'équipe de trouver une stratégie pour permettre à « l'aveugle » d'avancer sans tomber, ni trébucher. Lorsque le joueur a terminé le parcours, il court retrouver son équipe pour donner le bandeau au suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres du groupe aient terminé le parcours.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
- Communication
- Solidarité
- Confiance
- Écoute
- Esprit d'équipe

Matériel requis :
- 1 foulard par équipe
- Tout le matériel nécessaire pour faire une course à obstacles

Nombre de joueurs et d'équipes :
- 3 joueurs ou plus par équipe
- 2 équipes minimum

Groupe d'âge :
- 6 ans et plus

DURÉE MOYENNE

©Trousse Vitamine E

activités de longue durée

(plus d'une heure)

Le défi de l'œuf extrême

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Confiance
Entraide
Solidarité
Leadership
Égalité

Matériel requis :
Par équipe : 5 à 10 pailles, 1 débarbouillette, 2 élastiques, 1 feuille de carton, des épingles à linge, 2 œufs (au cas où 1 œuf serait brisé), 1 sac ziploc pour mettre l'œuf, 1 ballon de fête (assez gros), 1 feuille blanche, 2 cure-pipes

Nombre de joueurs et d'équipes :
3 à 5 joueurs par équipe

Groupe d'âge :
8 ans et plus

But du jeu

Construire une œuvre collective.

Déroulement

En équipe, les joueurs doivent utiliser le matériel reçu afin de créer un bouclier de l'œuf. Celui-ci doit répondre à un besoin : celui de protéger l'œuf d'une chute de 2 mètres. Ils devront aussi préparer une présentation sur leur bouclier sous forme d'annonce publicitaire.

Chaque équipe fait sa présentation, puis exécute la chute de l'œuf devant le groupe. Le jury note les équipes selon une grille d'analyse et convient du meilleur bouclier.

- Pour ajouter à la difficulté, on peut aussi mettre un coût en argent, associé aux objets mis à leur disposition. On propose alors aux équipes de faire le bouclier qui coûtera le moins cher et qui sera le plus efficace. (Voir p. 39)

Rétroaction

Faire un lien avec les caractéristiques entrepreneuriales et coopératives développées durant l'activité (créativité, leadership…). Poser des questions pour faire ressortir les valeurs coopératives, le défi de travailler en équipe, la façon dont ils ont pris des décisions, comment ils ont résolu les problèmes, etc.

©Trousse Vitamine E

Le défi de l'œuf extrême

Fiche de l'équipe

Déroulement

1. **Tâche :** Votre équipe devra construire un « bouclier de l'œuf » capable de protéger le digne aliment d'une chute d'une hauteur de 2 mètres!

2. **Temps :** Pour ce faire, vous disposerez de 30 minutes pour mettre au point votre **produit** et préparer une présentation de 2 minutes sur votre réalisation.

3. Vous devrez répondre aux questions suivantes :

    - Comment avez-vous construit votre bouclier?
    - À qui s'adresse votre produit (enfants, ados, hommes, femmes, sportifs, classe moyenne, etc.)?
    - Quels sont les points forts de votre produit?
    - Quel sera le prix de vente?
    - Quel nom donnez-vous à votre construction?

Bonne chance!

© Trousse Vitamine E

Le défi de l'œuf extrême

Critères d'évaluation du jury

CRITÈRES D'ÉVALUATION DU JURY	
Présentation du projet (respect du temps et des critères : originalité, utilité, matériel utilisé et pourquoi, clientèle cible et pourquoi, …)	/5
Efficacité du bouclier (si l'œuf casse = 0 pt, si l'œuf ne casse pas = 5 pts)	/5
Présentation de l'équipe (respect du temps et le rôle de chacun)	/5
Participation de tous les membres de l'équipe dans l'activité	/5
Manipulation du matériel (si l'équipe utilise moins de matériel)	/5
Total	/25

CRITÈRES D'ÉVALUATION DU JURY	
Présentation du projet (respect du temps et des critères : originalité, utilité, matériel utilisé et pourquoi, clientèle cible et pourquoi, …)	/5
Efficacité du bouclier (si l'œuf casse = 0 pt, si l'œuf ne casse pas = 5 pts)	/5
Présentation de l'équipe (respect du temps et le rôle de chacun)	/5
Participation de tous les membres de l'équipe dans l'activité	/5
Manipulation du matériel (si l'équipe utilise moins de matériel)	/5
Total	/25

© Trousse Vitamine E

Le Défi De L'oeUF eXTRêMe

LiSTe DeS COÛTS POUR Le MaTéRieL

LISTE DES COÛTS POUR LE MATÉRIEL

Items	Prix à l'unité	Quantité	Total $
Paille	1 $		
Débarbouillette	1 $		
Feuille de carton	0,25 $		
Ballon de fête	1 $		
Cure-pipe	0,50 $		
Élastique	0,25 $		
Épingle à linge	1 $		
Feuille blanche	2 $		
Œuf	5 $		
Sac ziploc	1,50 $		
Total des coûts			**$**

LISTE DES COÛTS POUR LE MATÉRIEL

Items	Prix à l'unité	Quantité	Total $
Paille	1 $		
Débarbouillette	1 $		
Feuille de carton	0,25 $		
Ballon de fête	1 $		
Cure-pipe	0,50 $		
Élastique	0,25 $		
Épingle à linge	1 $		
Feuille blanche	2 $		
Œuf	5 $		
Sac ziploc	1,50 $		
Total des coûts			**$**

©Trousse Vitamine E

La Tour sucrée-salée

But du jeu

Faire la plus haute tour possible à l'aide de pâtes et de guimauves.

Préparation

Installer par terre une toile ou un sac de poubelle pour chaque équipe. La construction devra se faire dessus afin de faciliter le ménage par la suite!

Déroulement

L'animateur divise le groupe en équipes et leur laisse quelques minutes pour élaborer une stratégie afin de construire la plus haute tour possible.

Les équipes se font ensuite remettre le matériel et commencent la construction de leur tour.

Après les 45 minutes allouées, l'animateur rassemble les équipes et calcule la hauteur des tours. Les joueurs ne peuvent pas toucher à la tour pendant que celle-ci se fait mesurer. On annonce ensuite l'équipe gagnante!

****Prévoir un certain temps pour ramasser.*

- Annoncer au début du jeu que l'équipe gagnante pourra manger les guimauves!
- À la fin, les animateurs peuvent faire une démonstration d'une structure de tour haute et résistante.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Esprit d'équipe
Leadership
Communication
Entraide
Initiative
Écoute
Sens de l'organisation

Matériel requis :
Pour chaque équipe :
1 paquet de pâtes (spaghetti ou linguine), 1 paquet de grosses guimauves, toile, sac de poubelle ou carton pour protéger le plancher, ruban à mesurer

Nombre de joueurs et d'équipes :
3 à 4 joueurs par équipe

Groupe d'âge :
6 ans et plus

LONGUE DURÉE

©Trousse Vitamine E

Le jeu inventé

But du jeu

Inventer un jeu à partir d'un objet pigé au hasard.

Déroulement

L'animateur divise les joueurs en équipes et demande à une personne par équipe de piger un objet dans le sac.

L'animateur explique aux joueurs qu'ils devront inventer un jeu en respectant les conditions suivantes :

- Utiliser absolument l'objet pigé
- Le jeu ne doit pas durer plus de 15 minutes
- Le jeu doit être destiné aux jeunes du même groupe d'âge
- Il est possible de donner une autre utilité à l'objet pigé

Les joueurs ont 2 minutes pour réfléchir individuellement au jeu qu'ils voudraient inventer. Puis, en équipe, ils ont 5 minutes pour partager les idées de chacun et faire un consensus sur le jeu qu'ils vont inventer. Lorsqu'ils sont prêts, ils peuvent commencer à préparer le jeu.

Chaque équipe présente son jeu inventé et le fait vivre au reste du groupe.

Vous pourriez créer une évaluation pour la présentation des jeux et chaque joueur pourrait voter pour son jeu préféré.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Initiative
Communication
Esprit d'équipe
Solidarité
Sens de l'organisation

Matériel requis :
Sac contenant : des objets utilisés quotidiennement au camp de jour ou à l'école (ballon, corde, cerceaux, balle, raquette, etc.)

Nombre de joueurs et d'équipes :
3 joueurs ou plus par équipe
2 équipes minimum

Groupe d'âge :
10 ans et plus

©Trousse Vitamine E

Maquette du quartier

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Créativité
Esprit d'équipe
Sens de l'organisation

Matériel requis :
Pour le plan du quartier : feuilles, crayons, matériel de bricolage, colle, ciseaux

Nombre de joueurs et d'équipes :
2 ou 3 par équipe
2 équipes minimum

Groupe d'âge :
10 ans et plus

But du jeu

Construire une maquette du quartier en mettant de l'avant les entrepreneurs qui y ont pignon sur rue.

Préparation

Il serait intéressant de faire une visite du quartier à pied avant cette activité. Les jeunes pourraient ainsi prendre connaissance des entreprises qui y sont établies. Il serait pertinent de faire une distinction entre le choix de carrière comme employé et les métiers des entrepreneurs (pharmacien, dentiste, massothérapeute, garagiste…)

Déroulement

L'animateur divise les jeunes en équipes de 2 ou 3 et leur remet le matériel.

Les joueurs se mettent d'accord sur les entreprises nécessaires au bon fonctionnement du quartier, puis construisent la maquette de leur quartier en identifiant les professions sélectionnées.

- Une exposition pourrait être organisée avec l'ensemble des maquettes construites lors de cette activité.
- Pour aider à la réalisation des maquettes on peut proposer de dessiner un plan lors de la visite du quartier.

LONGUE DURÉE

©Trousse Vitamine E

Le Pont de fer

But du jeu

Fabriquer le pont le plus solide possible.

Déroulement

L'animateur forme les équipes et explique aux joueurs qu'ils devront fabriquer un pont, le plus solide possible, en utilisant des bâtons de popsicle. Ils devront user d'ingéniosité et de collaboration pour parvenir à fabriquer un pont capable de supporter le poids qui lui sera imposé (ex. des boîtes de conserve). L'animateur distribue les rôles aux membres de l'équipe et ceux-ci se les répartissent entre eux.

Les joueurs ont 40 minutes pour compléter la fabrication du pont. Vous devez porter attention au temps de séchage de la colle. Lorsque le pont est terminé, les joueurs déposent celui-ci à l'avant du groupe.

L'animateur dépose tour à tour un objet sur chacun des ponts. Il ajoute un poids supplémentaire à la fin de chaque tour. Les ponts qui s'effondreront sous le poids sont éliminés. L'équipe ayant fabriqué le pont le plus solide est proclamée grande gagnante.

- À la fin de l'activité, chaque équipe partage son expérience avec le groupe en mentionnant les stratégies adoptées pour réussir à fabriquer le pont.
- Les équipes peuvent également s'exprimer sur l'importance des rôles dans cette activité.

Caractéristiques entrepreneuriales et coopératives :
Esprit d'équipe
Créativité
Communication
Sens de l'organisation
Solidarité
Leadership

Matériel requis :
Bâtons de popsicle, corde, colle blanche, objets de même poids pour chaque construction (ex : boîtes de conserve, boîtes de jus, roches, etc.)

Nombre de joueurs et d'équipes :
3 ou 4 joueurs par équipe
2 équipes minimum

Groupe d'âge :
10 ans et plus

LONGUE DURÉE

©Trousse Vitamine E

annexe

Cartons de rôles

Gardien du temps

- S'assure du temps qu'il reste
- Rappelle régulièrement le temps écoulé
- S'assure que le travail est terminé à temps

Porte-parole

- Présente le travail de l'équipe devant le groupe
- Communique clairement et répond aux questions s'il y a lieu

Responsable de la bonne humeur

- S'assure que tous restent de bonne humeur
- Fait une remarque à l'équipe lorsque la bonne humeur n'est plus là
- Tente de calmer les autres lorsqu'il y a un conflit

©Trousse Vitamine E

Cartons de rôles

Responsable du matériel

- Va chercher le matériel
- Distribue le matériel aux membres de l'équipe
- S'assure que tous manipulent le matériel avec soin
- Retourne le matériel à l'animateur

Responsable du volume de la voix

- S'assure que tous gardent un ton de voix normal
- Demande aux autres de baisser le ton si nécessaire

Leader

- Il est le bras droit du moniteur et un exemple pour les autres
- Aide ceux qui n'ont pas bien compris
- S'assure du respect des règles
- S'assure que tous font leurs tâches et leurs rôles

©Trousse Vitamine E

POUR ENTREPRENDRE DAVANTAGE...

Pour plus d'informations sur le Défi de l'entrepreneuriat jeunesse, veuillez consulter le site Internet suivant : **http://www.defi.gouv.qc.ca/**

Pour contacter l'agent/e de votre région, veuillez consulter l'onglet « ressources de votre région ».

L'équipe de la **TROUSSE VITAMINE E** tient à remercier toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de cet outil destiné aux moniteurs de camps.

Rédaction et promotion :

Catherine Alain-Sanche,
agente de promotion à l'entrepreneuriat collectif jeunesse - Montréal,
Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire - COOPSCO

Svava Bergmann,
agente de promotion à l'entrepreneuriat collectif jeunesse - Secteur anglophone,
Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire - COOPSCO

Véronique Boudreau et
Geneviève Tessier de l'Étoile,
agentes de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse,
Carrefour jeunesse-emploi Rosemont/ Petite-Patrie

Martin Crevier-Couture,
agent de promotion à l'entrepreneuriat collectif jeunesse - Laval,
Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire - COOPSCO

Catherine Hébert,
agente de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse, *Carrefour jeunesse-emploi Centre-sud / Plateau Mont-Royal / Mile-End*

Émilie Moquin Charbonneau et
Mario Lemieux,
agents de sensibilisation à l'entrepreneuriat jeunesse,
Carrefour jeunesse-emploi Ahuntsic-Bordeaux Cartierville

Correction des textes :

Sylvie Allard,
Carrefour jeunesse-emploi Centre-Sud / Plateau Mont-Royal/Mile-End

Sylvie Poirier,
coordonnatrice, *Table des gestionnaires des CJE de l'Île-de-Montréal*

Elyse Goulet,
diplômée de création littéraire, étudiante en orthopédagogie

Graphisme :

Wendy Hondermann, *Informatika+*

ISBN : 978-2-9809483-1-2

Cette trousse d'activité est également disponible en anglais.
This toolkit is also available in English.

Un grand merci à nos précieux commanditaires et partenaires financiers

Commanditaires

Fondation pour l'éducation à la coopération et à la mutualité

COOPSCO
Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire

Réseau des carrefours jeunesse-emploi du Québec

Partenaires financiers

Table des Carrefours jeunesse-emploi de l'île-de-Montréal

Enrichir le Québec de sa relève
jeunes.gouv.qc.ca

Conseil québécois de la coopération et de la mutualité

DÉFI de l'entrepreneuriat jeunesse du gouvernement du Québec

Cette activité est réalisée dans le cadre de la Stratégie d'action jeunesse 2009-2014 avec l'appui financier du Secrétariat à la jeunesse, du Conseil québécois de la coopération et de la mutualité, de la Fondation pour l'éducation à la coopération et à la mutualité et du Mouvement Desjardins.