



Dossier Thématique: Jeux et Jouets



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Tables des Matières

Gymnase

Ballons Casino, Ballon Échec, Bataille Navale, Frogger, Hippopotames affamés, La Balle au mur, Kickball Tic Tac Toe à relais, Relais Mastermind. (Page 3 à 11)

Activités Artistiques

Fourchette, La Sculpture de Mr Patate, Toupies à Fil, Le Thaumatrope. (Page 12 à 26)

Jeux Intérieurs

Puissance 4 géant, Puissance 4 sur Papier, Tic Tac Toe géant, Bataille Navale grandeur nature, Qui est-ce personnalisé, Le grand tournoi d'Uno, Roche Papier Ciseaux, Scrabble-Prénom Géant, Construit ton propre serpent-échelle. (Page 27 à 38)

Atelier Culinaire

Jeux et Jouets comestibles, Les Croustilles de M. et Mme. Patate (Page 39 et 40)

Cinéma

Histoire de Jouets 1-2-3-4. (Page 41)

Pour plus d'idée sur ce thème: <https://ca.pinterest.com/Aquoivousjouez/jeux-et-jouets/>

Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Jeux au gymnase

Ballons Casino

Matériel: Ballons Mousse, Carte à Jouer

But du jeu: L'objectif est d'éliminer les trois joueurs possédant une carte à jouer.

Déroulement: Trois cartes sont remises aux deux équipes : le roi, la dame et le valet. Le chef d'équipe remet une carte à trois coéquipiers à l'abri des regards des adversaires.

Les joueurs possédant une carte doivent la cacher sur eux-mêmes pour ne pas se faire repérer pendant la partie.

Quand un élève avec une carte se fait éliminer, il doit la remettre à l'éducateur.

La première équipe, qui perd ses trois cartes, perd aussi la partie.



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Ballons Échec

Matériel: Ballons Mousses, Carte à Jouer

But du jeu: L'objectif est d'éliminer le Roi de l'équipe adverse.

Déroulement: **Base de ballon chasseur.** Comme au Ballon Espions, l'objectif ultime est d'éliminer un joueur en particulier pour remporter la partie, cette fois-ci le Roi.

Les rôles

- Dossard Rouge: Le Roi, il est la cible.
- Dossard Jaune: La Reine, elle (il) délivre tous les joueurs éliminés quand elle (il) attrape un ballon.
- Dossard Bleu: La Tour, il est invincible.
- Dossard Vert: Le Chevalier, il délivre la personne de son choix quand il attrape un ballon.
- Dossard Orange: Le Fou, il peut traverser la zone et aller toucher le roi pour l'éliminer.

Variante

- Lorsque le roi attrape un ballon, il élimine le lanceur (même la tour) sans délivrer un de ces joueurs.

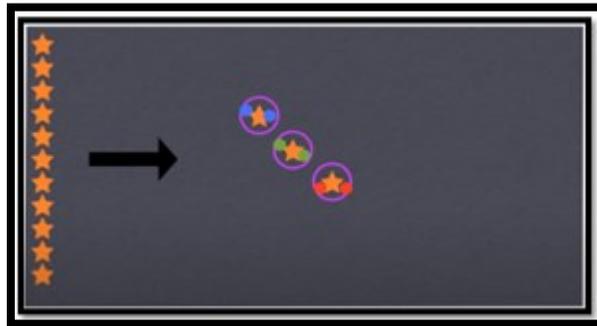


Bataille Navale

Matériel: Ballons mousses, cerceaux

But du jeu: Ne pas se faire toucher ni par les torpilles des sous-marins ni les mines.

Déroulement: Trois enfants sont choisis pour être les sous-marins. Ils prennent place à l'intérieur d'un cerceau au milieu de l'air de jeu avec en leur possession deux torpilles (ballons mousses). Tous les autres enfants se placent à une extrémité de l'air de jeu.

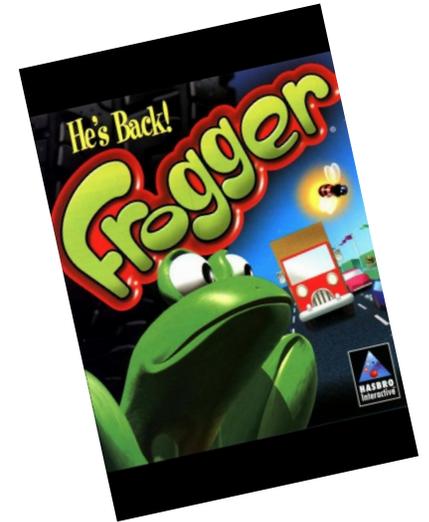


Ce jeu se joue de la même façon qu'un « boom boom passé ». Au signal de l'adulte, les enfants doivent traverser l'air de jeu d'une extrémité à l'autre sans se faire toucher par les sous-marins qui lanceront leur torpille. Évidemment, les sous-marins ne peuvent sortir de leurs cerceaux.

Quand un enfant se fait toucher par une torpille, il devient une mine et doit s'asseoir au sol à l'endroit même où il s'est fait toucher. Ils pourront, lors des prochains passages des enfants, les toucher pour qu'ils deviennent eux aussi des mines.

Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Frogger

Matériel: Sacs de sable, Banc suédois, Cerceaux, Matelas et planches

But du jeu: Traverser la rue sans se faire écraser par les voitures.

Déroulement: Ce jeu se joue comme le célèbre jeu vidéo du même nom.

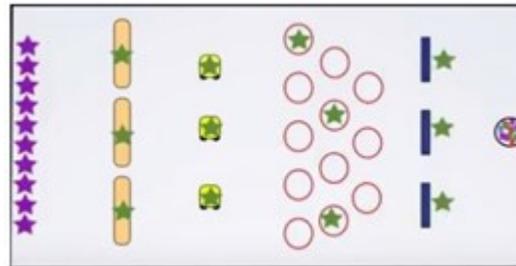
- On sépare tout d'abord le groupe en deux équipes. Une équipe jouera le rôle des grenouilles (étoiles violettes) tandis que l'autre sera les voitures (étoiles vertes).
- Le but pour les grenouilles est de traverser quatre rangées d'obstacles, (voitures) prendre une poche de sable et de revenir sans se faire toucher par les obstacles (voitures).
- Une grenouille qui se fait toucher par une voiture doit retourner au début avant de recommencer une traversée.
- Quand une grenouille réussit à se rendre au bout de la rue, elle prend alors une poche de pour ensuite revenir au point de départ par les côtés du gymnase.

*1ere rangée d'obstacles: Banc suédois

*2e rangée d'obstacles: Planche à roulettes

*3e rangée d'obstacles: Cerceaux

*4e rangée d'obstacles: Matelas en position debout



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Hippopotames affamés

Matériel: Sacs de sable, cônes, planches à roulettes

But du jeu: Chaque équipe d'hippopotames doit accumuler le plus de nourritures représentées par les petits sacs de sable.

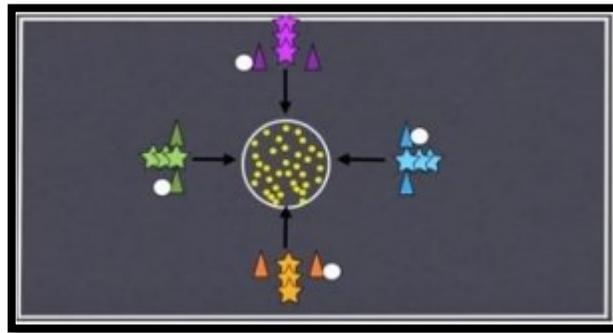
Déroulement: Ce jeu est la version humaine du jeu *Hungry hungry hippos*.

On forme quatre équipes et chacune d'elles se place en file entre deux cônes devant un cercle rempli de sacs de sable (voir image ci-dessus).

À plat ventre sur une planche à roulettes, une personne de chacune des équipes doit aller chercher un sac de sable et le rapporter à son équipe. Pour faciliter le retour, les membres de chacune des équipes peuvent aider celui qui est sur la planche en le ramenant par les jambes.

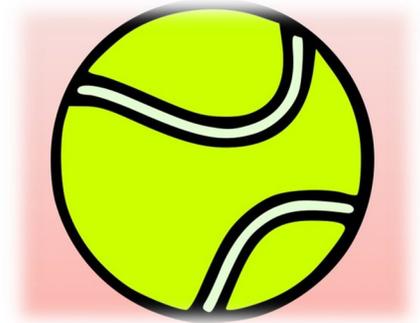
Une fois de retour, on change la personne qui était sur la planche.

Une fois la réserve de nourriture épuisée, le jeu s'arrête et l'équipe qui en possède le plus remporte la partie!



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



La Balle au Mur

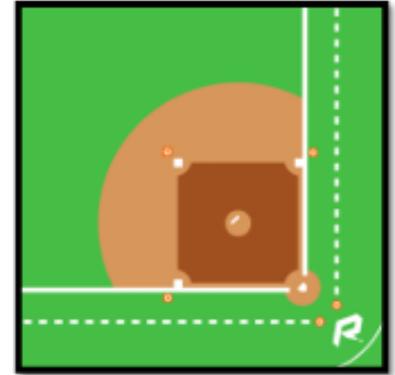
Matériel: Une balle et un mur.

But du jeu: Lancer, attraper la balle et survivre jusqu'à la fin du jeu.

Déroulement: Le meneur du jeu lance la balle au mur. Les autres joueurs tentent d'attraper la balle ou l'éviter. Si un joueur attrape la balle et l'échappe, il doit faire une « revanche ». La revanche consiste à lancer la balle sur le mur à partir d'une ligne prédéfinie (le joueur est placé derrière le terrain de la balle au mur, loin du mur).

Si quelqu'un attrape la balle lors d'une revanche, le joueur est éliminé. Si aucun joueur ne l'attrape, il continue à jouer.





Kickball

Matériel: 1 ballon, 1 terrain de baseball

But du jeu: Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Déroulement: Le kickball se joue exactement comme le baseball. Une équipe se retrouve au champ et une autre au marbre. Les joueurs doivent parcourir trois buts afin de marquer un point. À la différence du baseball, le lanceur fait rouler un ballon et le frappeur doit le botter avec son pied. Après 3 retraits ou quand tous les joueurs ont frappé, les équipes changent de place.

Variante

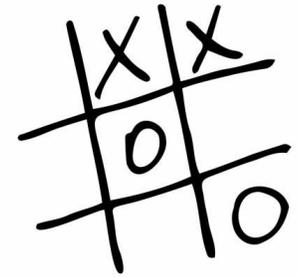
Imposez une manière de se déplacer entre chacun des buts:

- Slalom entre des cônes
- À reculons
- En faisant le canard



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Tic-Tac-Toe à Relais

Matériel: 6 foulards ou sacs de sable (3 par équipe) 9 cerceaux (grille de 3×3), 4 cônes.

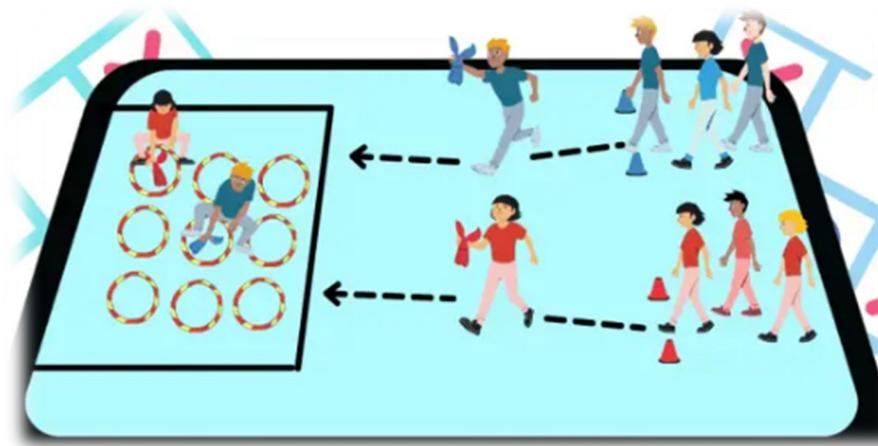
But du jeu: Aligner trois foulards de la même couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonale) avant l'équipe adverse.

Déroulement: Chaque équipe se place derrière ses deux cônes. Au signal de l'adulte, le premier joueur de chaque équipe court vers un cerceau et y dépose un foulard de la couleur de son équipe.

Il revient dans son camp et passe le relais au joueur suivant, qui fait de même.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à aligner trois foulards identiques dans un cerceau (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

Source: <https://www.monenfantfaitdusport.fr/morpion-version-sport/>



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Relais Mastermind

Matériel: 4 coupelles ou pastilles (x4) de mêmes couleurs, 4 cônes (x2) de même couleurs, 2 bancs

But du jeu: Trouver la bonne combinaison du Maître

Préparation: Avant de commencer le jeu, les maîtres (adultes ou enfants) composent une combinaison de couleurs qu'ils gardent secrète.

Déroulement: Au signal de départ, le 1er de chaque équipe prend une coupelle, court, et la pose dans la zone de couleur.

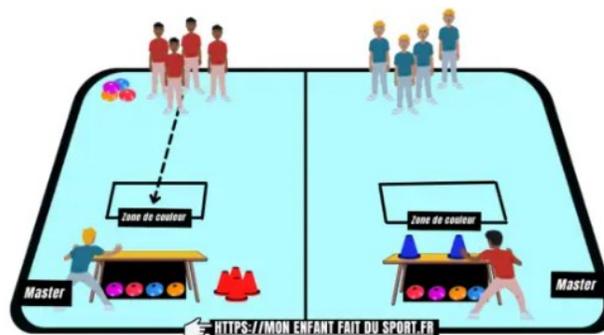
Une fois posé, il revient dans son camp puis le 2e joueur fait de même et ainsi de suite pour chaque joueur.

Une fois que toutes les couleurs sont posées, le maître doit valider la combinaison. Si celle-ci n'est pas bonne, chacun à leur tour, les joueurs courent dans la zone de jeu et déplacent une couleur jusqu'à ce que le maître valide la combinaison.

Une couleur qui est placée au bon endroit est validée par le maître en plaçant un cône devant celle-ci.

L'équipe qui réussit à trouver la bonne combinaison de couleurs du maître avant l'équipe adverse remporte 1 point

Source: <https://www.monenfantfaitdusport.fr/regle-du-mastermind/>



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Activités Artistiques

Fourchette

Matériel: Cuillère blanche, Yeux écarquillés adhésifs, Cure-pipes, Bâtonnets de bois, Argile ou pâte à sécher blanche, Wikki Stix (ou Cure-pipe), Marqueur rouge, Ciseaux

Déroulement: Coupez votre bâtonnet de bois en deux et utilisez le marqueur bleu sarcelle pour écrire le nom de Bonnie (comme dans le film « Histoire de Jouets ») ou de votre nom au bas des bâtonnets de bois.

- Prenez un petit morceau d'argile ordinaire et transformez-le en forme de volcan.
- Collez les moitiés de bâtonnets de bois sur la face inférieure de l'argile avec les « pattes » légèrement inclinées vers l'extérieur.



- Prenez votre cuillère et enfoncez-en la base dans le sommet du volcan d'argile.
- Ensuite, pour les mains de Fourchette, enroulez votre cure-pipe rouge autour de la cuillère, au milieu du manche. Façonnez les extrémités pour faire 3 doigts de chaque côté.
- Choisissez 2 yeux écarquillés adhésifs de tailles différentes et fixez-les au milieu de la cuillère.

Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



- Utilisez Cure-Pipe bleu pour faire la bouche de Fourchette et collez la avec de la colle chaude sur la cuillère. Faites de même avec le Cure-Pipe rouge pour réaliser ses sourcils.
- Coloriez les côtés de la bouche de Fourchette avec un marqueur rouge puis tamponne-le avec ton doigt pour flouter le marqueur et lui donner des joues roses.

Source: <https://www.simpleeverydaymom.com/diy-forky-craft/>



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com



La Sculpture de Mr Patate

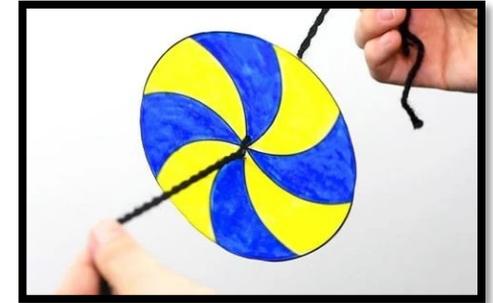
Matériel: Une grosse pomme de terre, des cure-dents ou des allumettes, cure-pipes, yeux écarquillés, marqueurs, pompons, boutons, bâtons d'artisanat, du papier de construction (créez différentes formes de bouche pour changer d'ambiance), colle.

Déroulement: Pour cette activité pour quoi ne pas organiser un concours de Mr Patate avec une vraie patate! Les élèves voteront pour leurs œuvres préférés. Ils auront droit à un seul vote et ne pourront voter pour leur propre œuvre. 1 point est accordé pour chaque vote reçu.



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



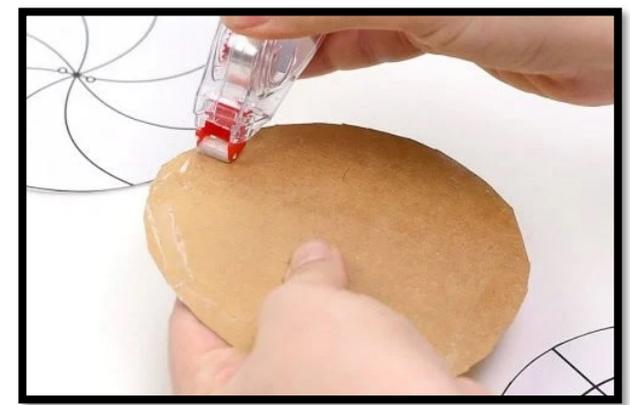
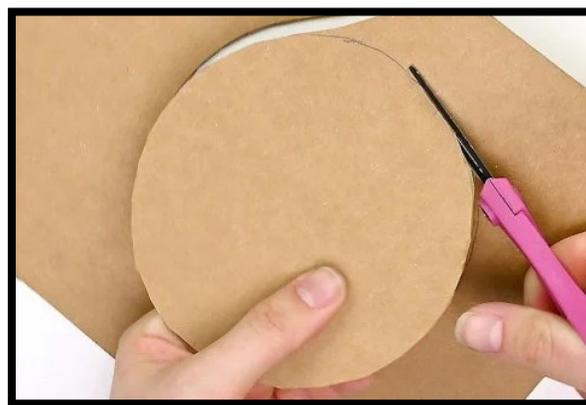
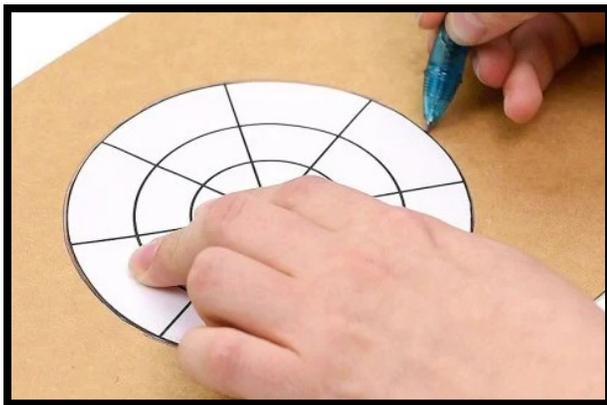
Toupies à Fil

Matériel: Modèle de jouet Spinner (disponible en annexe), Carton (boîte de céréales ou de craquelin), Ruban adhésif, Marqueurs de couleur, Fil (n'importe quelle couleur), Ciseaux, Stylo, Punaise (ou punaise, ou brochette), Aiguille à fil

Déroulement: Imprimez l'un des modèles de toupie et choisissez deux cercles que vous découperez. Tracez ensuite un des cercles sur un morceau de carton et découpez-le.

Appliquez du ruban adhésif sur le cercle en carton, en particulier autour des bords extérieurs. Alignez les bords et collez soigneusement l'un de vos cercles dessinés sur le carton.

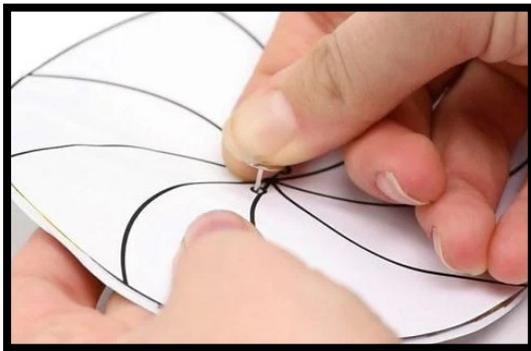
Appliquez du ruban adhésif sur l'autre côté du carton. Fixez l'autre cercle de papier de manière à ce que les deux points s'alignent avec les deux points du côté opposé.





Utilisez une punaise pour percer deux trous là où les deux points sont marqués sur le modèle. Assurez-vous de remuer la punaise pour que le trou soit suffisamment grand pour que le fil puisse passer à travers.

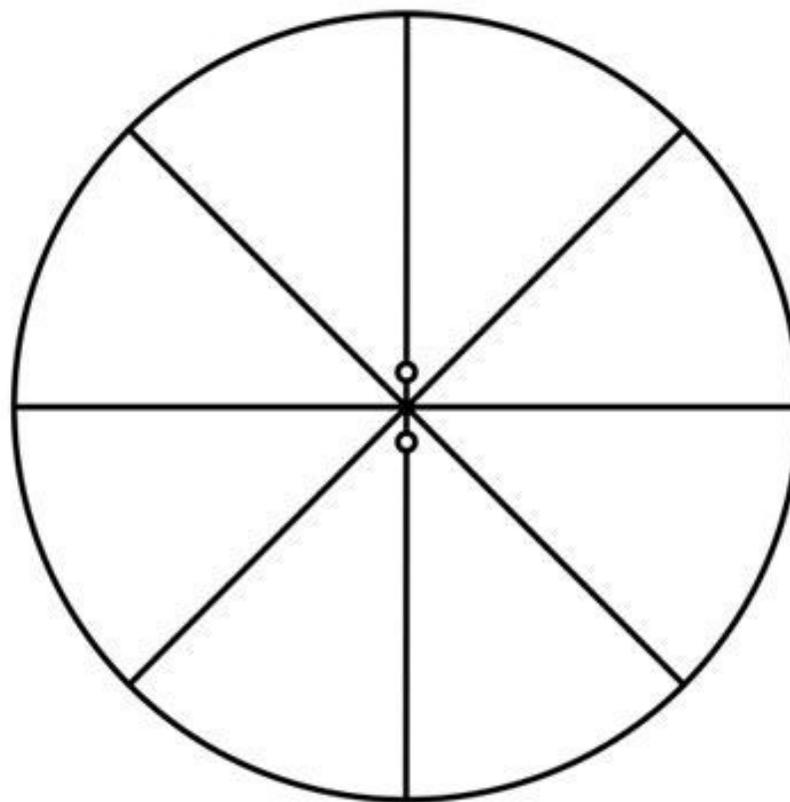
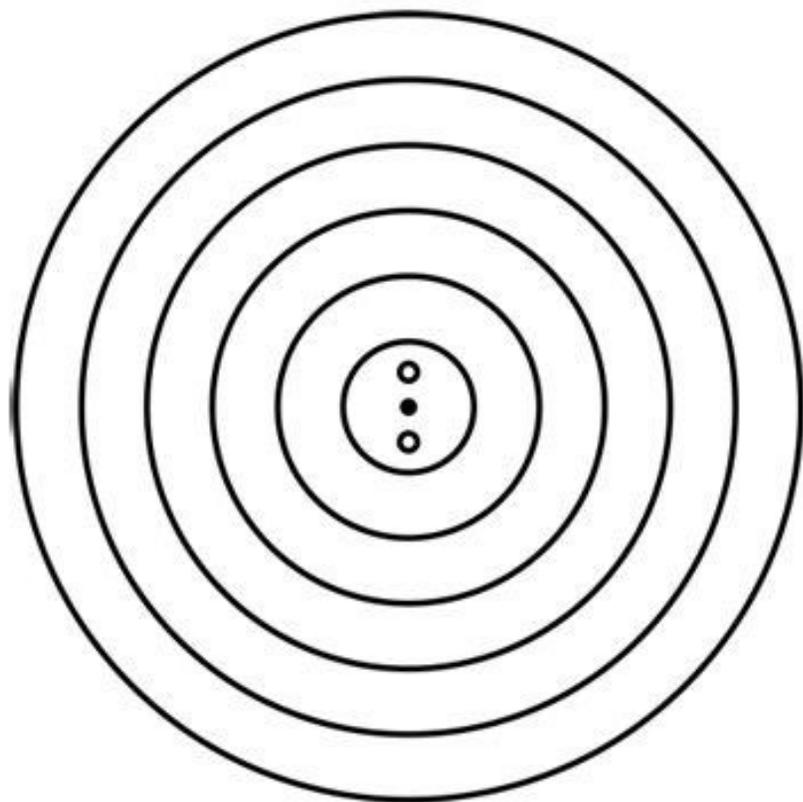
Pour la décoration de vos toupies, utilisez des marqueurs lavables, des Sharpies, des crayons de couleur ou des crayons de couleur. Essayez d'utiliser des couleurs primaires les unes à côté des autres pour créer une couleur complètement différente une fois que la roulette bouge ! (Par exemple, le rouge et le bleu l'un à côté de l'autre de ce côté ressemblent au violet une fois que la roulette est en marche.)

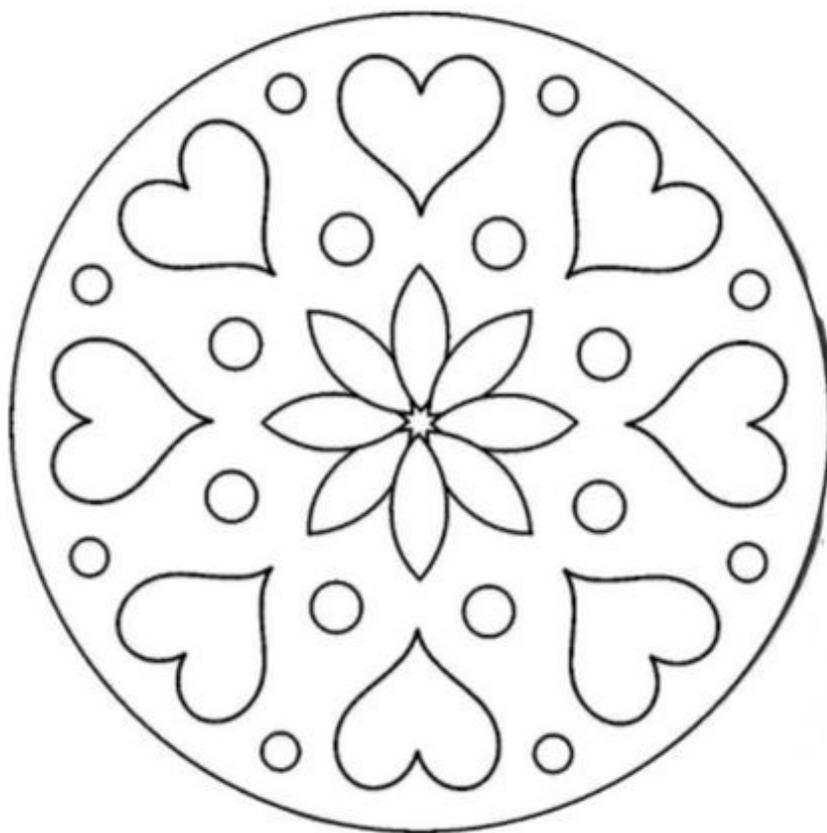


Coupez un morceau de fil d'environ 18 pouces de long et utilisez une aiguille à fil (ou un cure-dent) pour le passer dans l'un des trous au centre de la fileuse. Tirez le fil à mi-chemin pour qu'il y ait une quantité égale de chaque côté. Répétez avec un deuxième morceau de fil sur le deuxième trou.

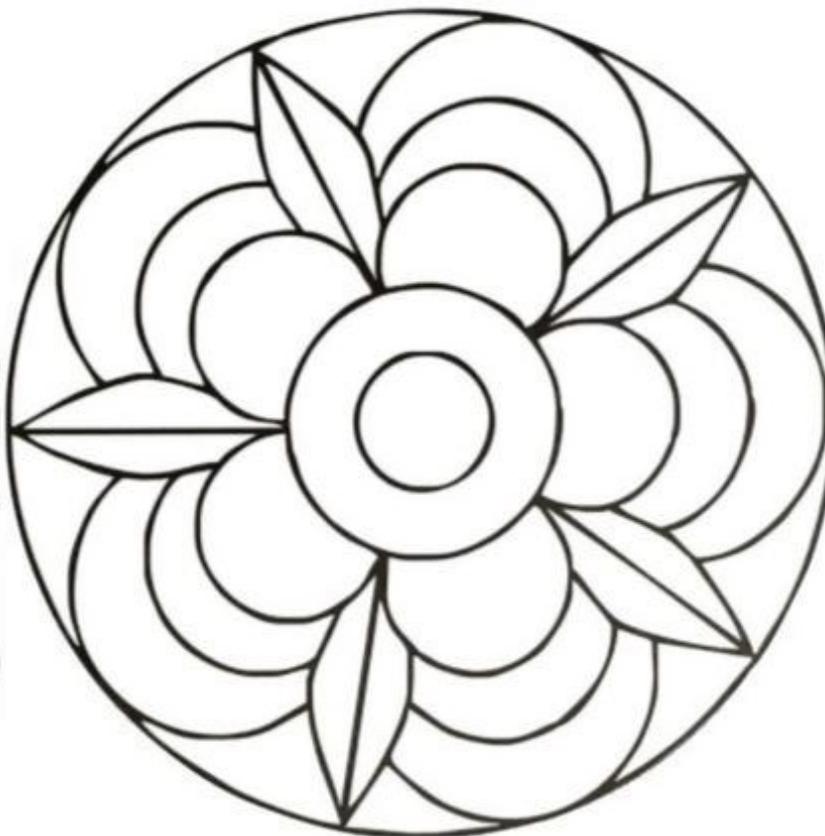
Pour jouer avec la toupie, tenez le fil de chaque côté du disque. Faites pivoter un ou vos deux poignets dans un mouvement circulaire rapide, vers votre corps, pour enrouler la ficelle.

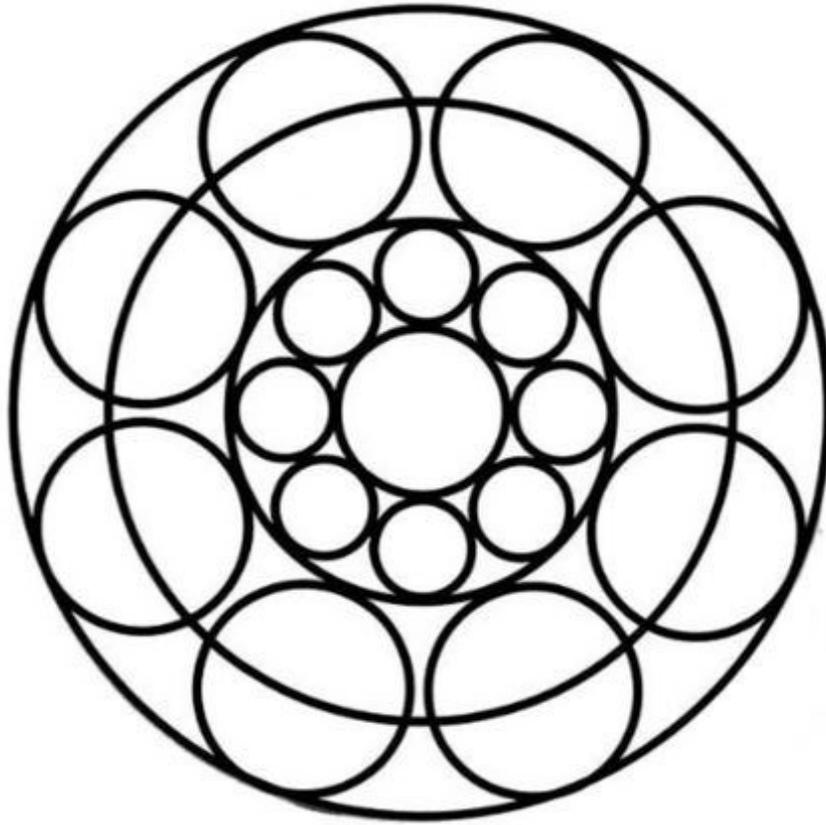
Source: <https://onelittleproject.com/spinner-toy/>



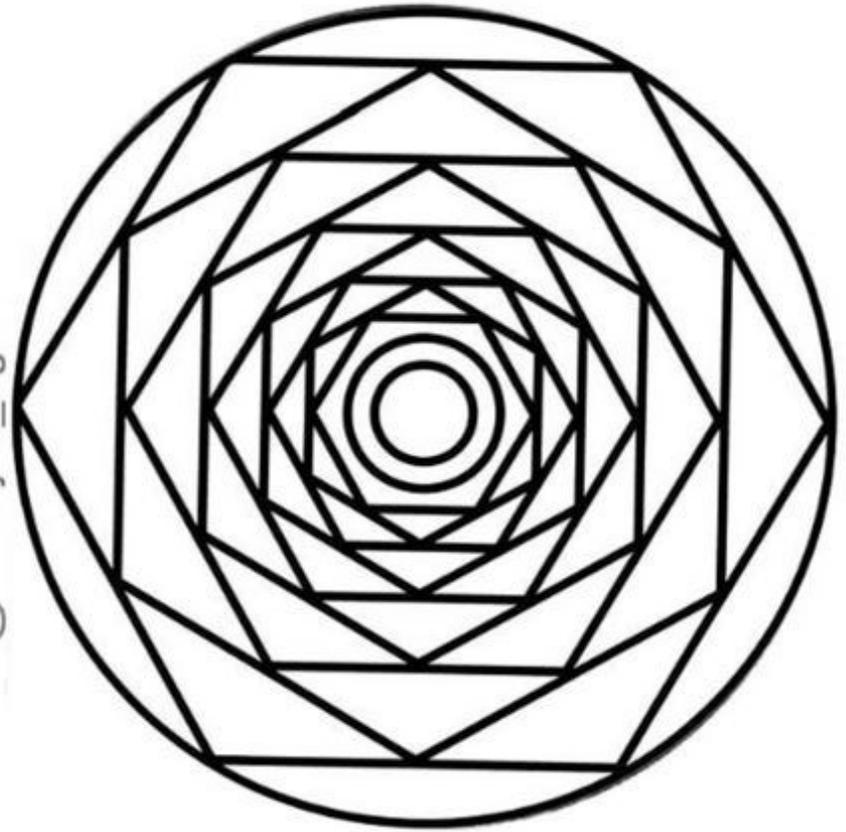


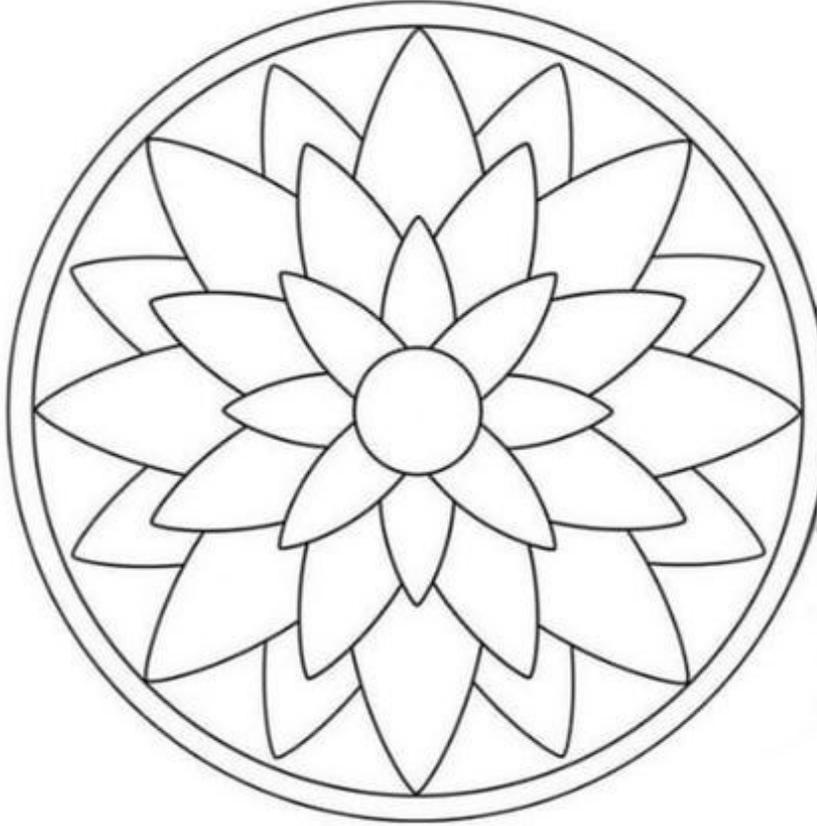
@sumeyra_ogretmen



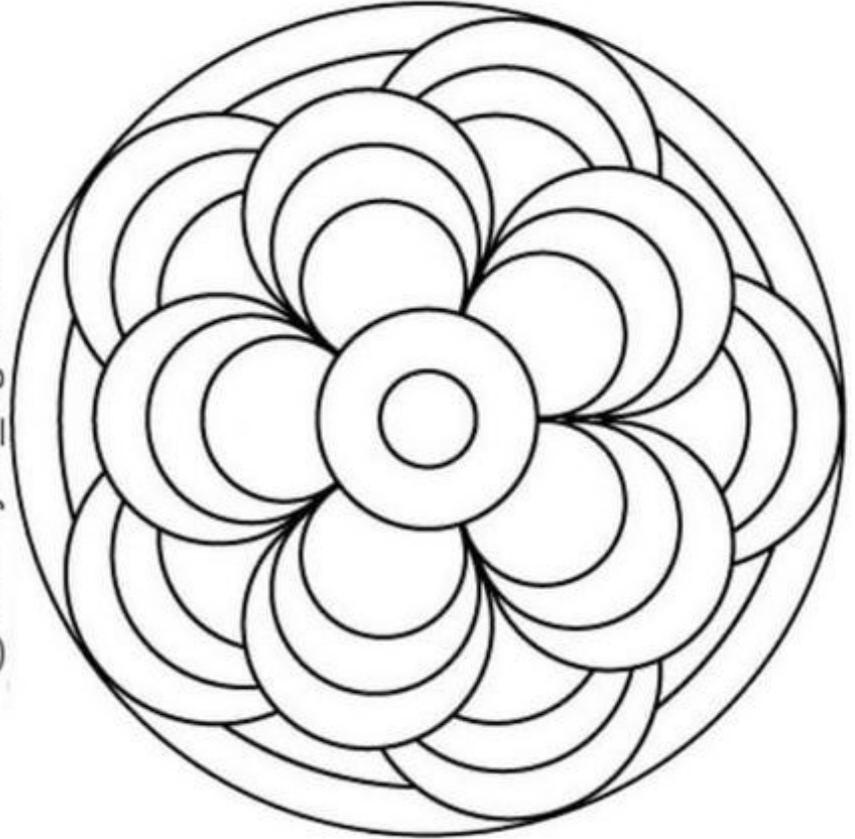


@sumeysra_ogrettmen





@sumeyra_ogretmen





Le Thaumatropes

Matériel: du papier cartonné (vierge ou les motifs imprimés), marqueur noirs (si vous dessinez votre propre dessin)
ciseaux

crayons de couleur ou marqueurs, ruban adhésif, une paille en papier, une petite cheville en bois ou un crayon

Déroulement: Le processus de fabrication d'un thaumatrope est simple. Commencez avec du papier cartonné vierge ou les modèles imprimés sur du papier cartonné.

Découpez deux cercles correspondants pour votre thaumatrope. Dessinez le motif au marqueur noir si vous n'avez pas utilisé de modèle et coloriez certaines parties du motif si vous le souhaitez.

Voici quelques idées : Oiseau et cage / Homme et chapeau / Canard et étang / Fleurs et Vase/ Œuf et bacon/ Étoiles et Lune / Papillon et fleur / Chenille et feuille / Oiseau et branche.



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

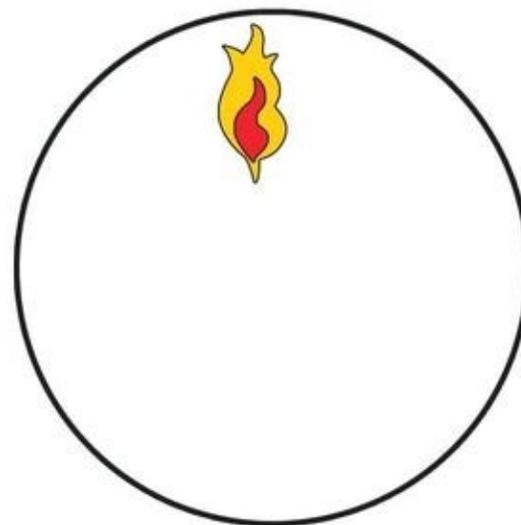
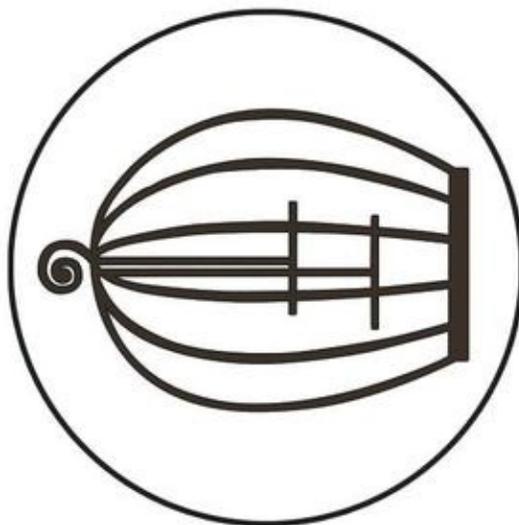
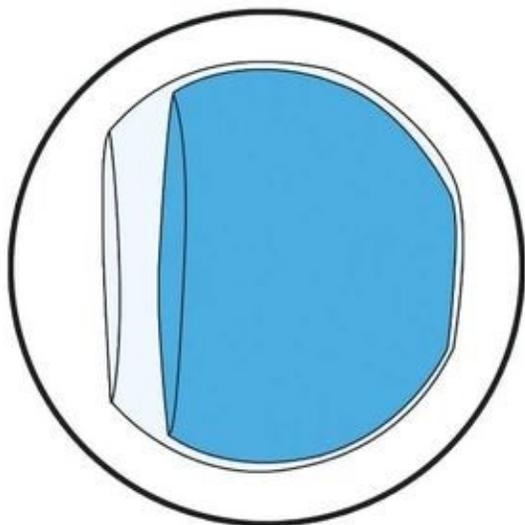
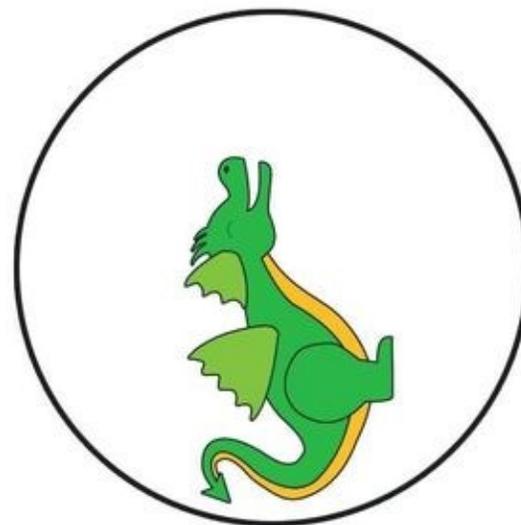
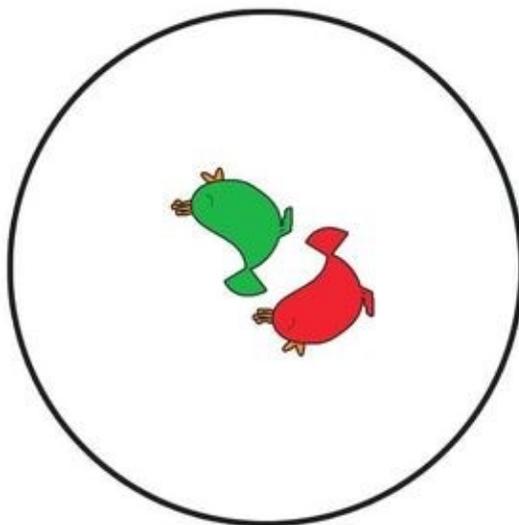
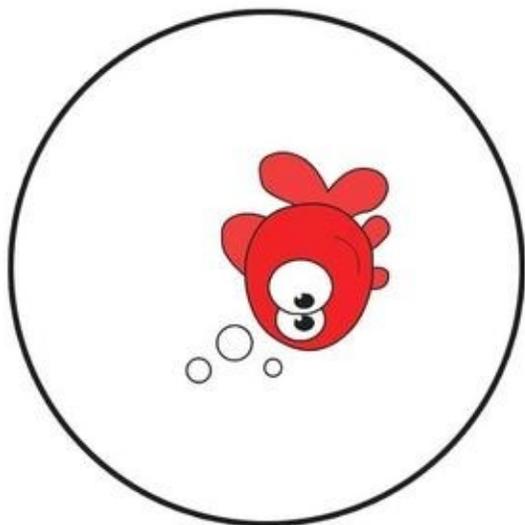


Collez le dos d'un cercle sur une paille en papier, une petite cheville en bois ou un crayon de rechange. Collez le cercle correspondant de l'autre côté du bâton.



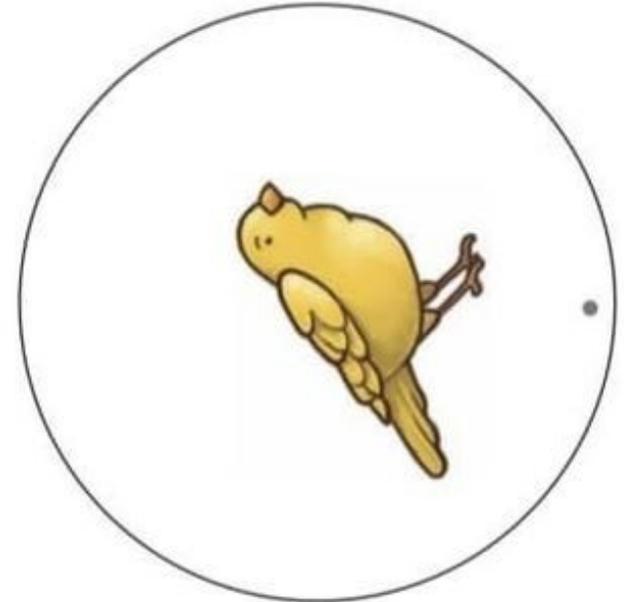
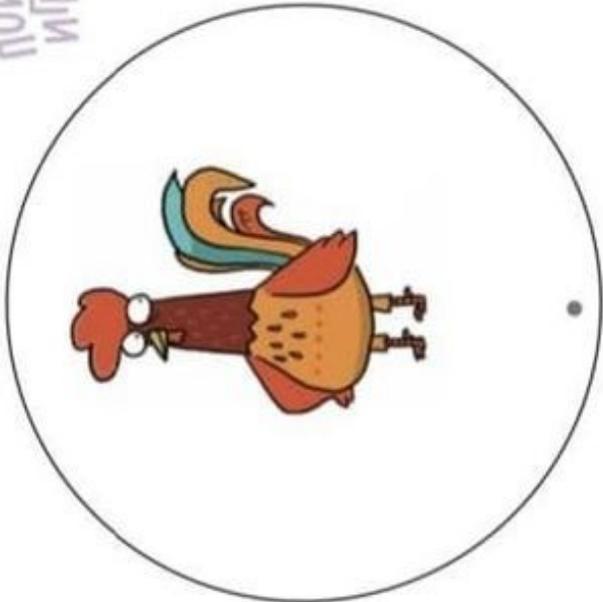
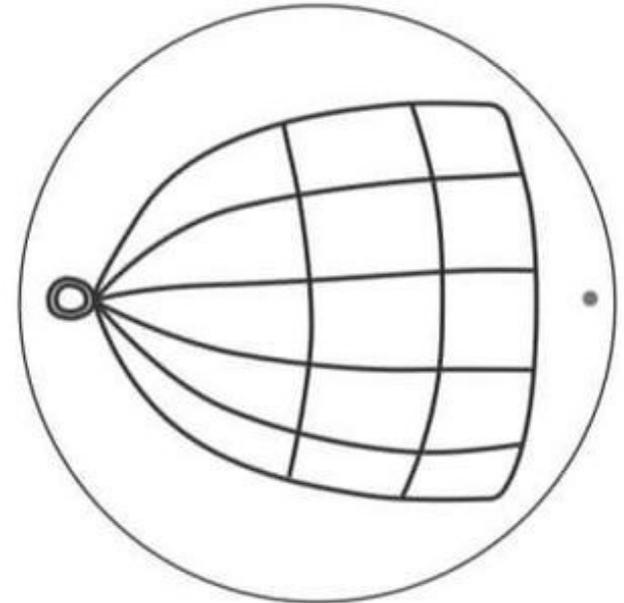
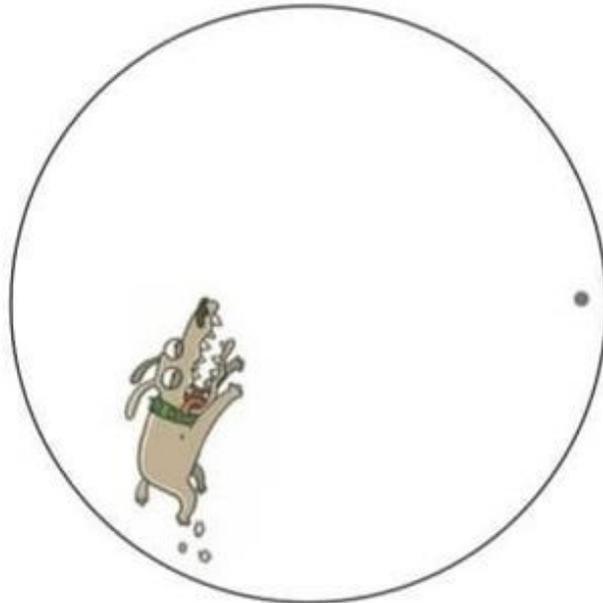
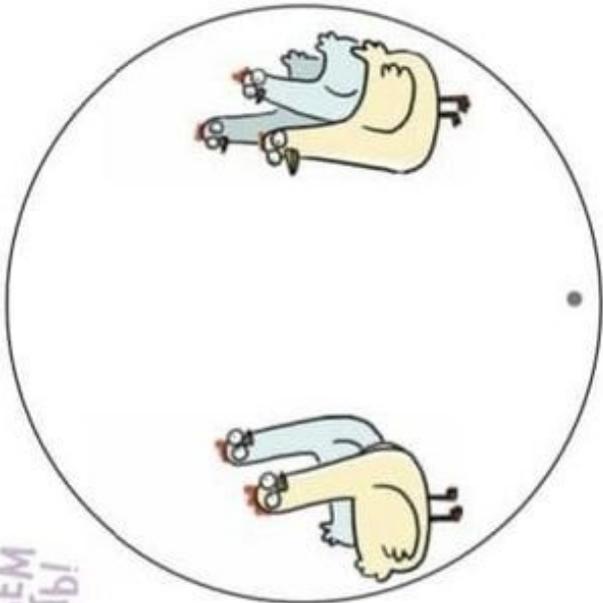
Et c'est tout ! Faites tourner les thaumatropes entre deux paumes pour révéler l'illusion d'optique. Vous trouverez en annexe des modèles de thaumatropes prêts à imprimer.

Source: <https://rootedchildhood.com/diy-thaumatropes/>

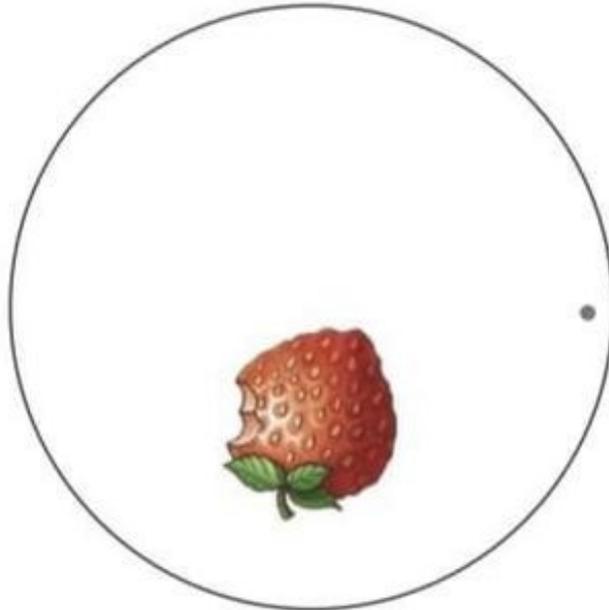
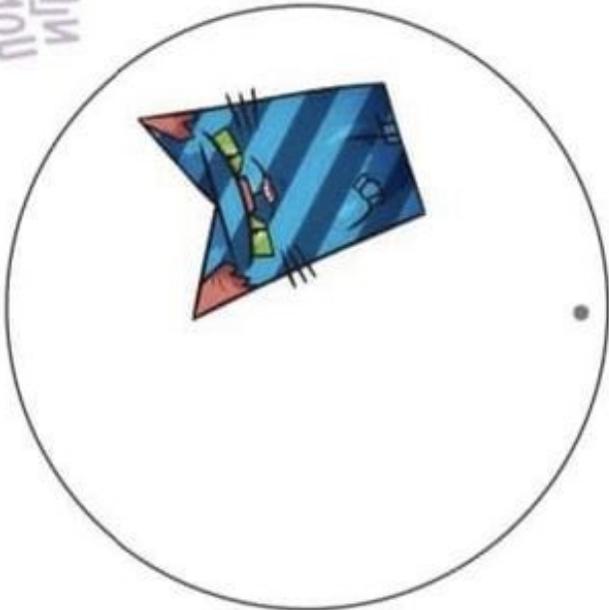
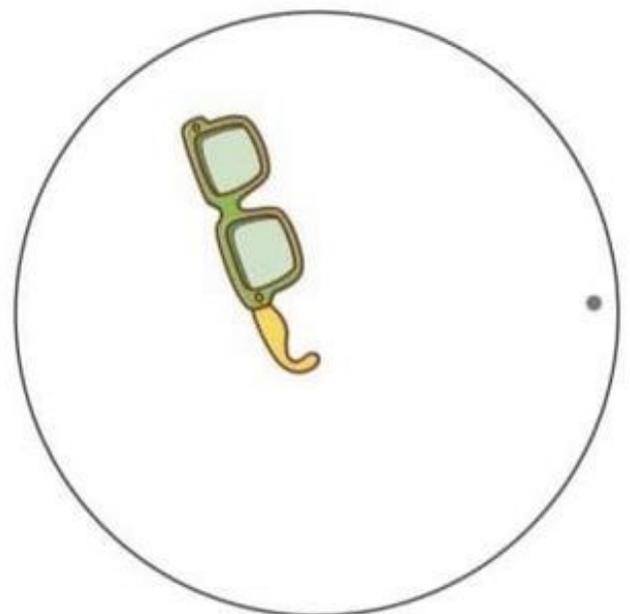


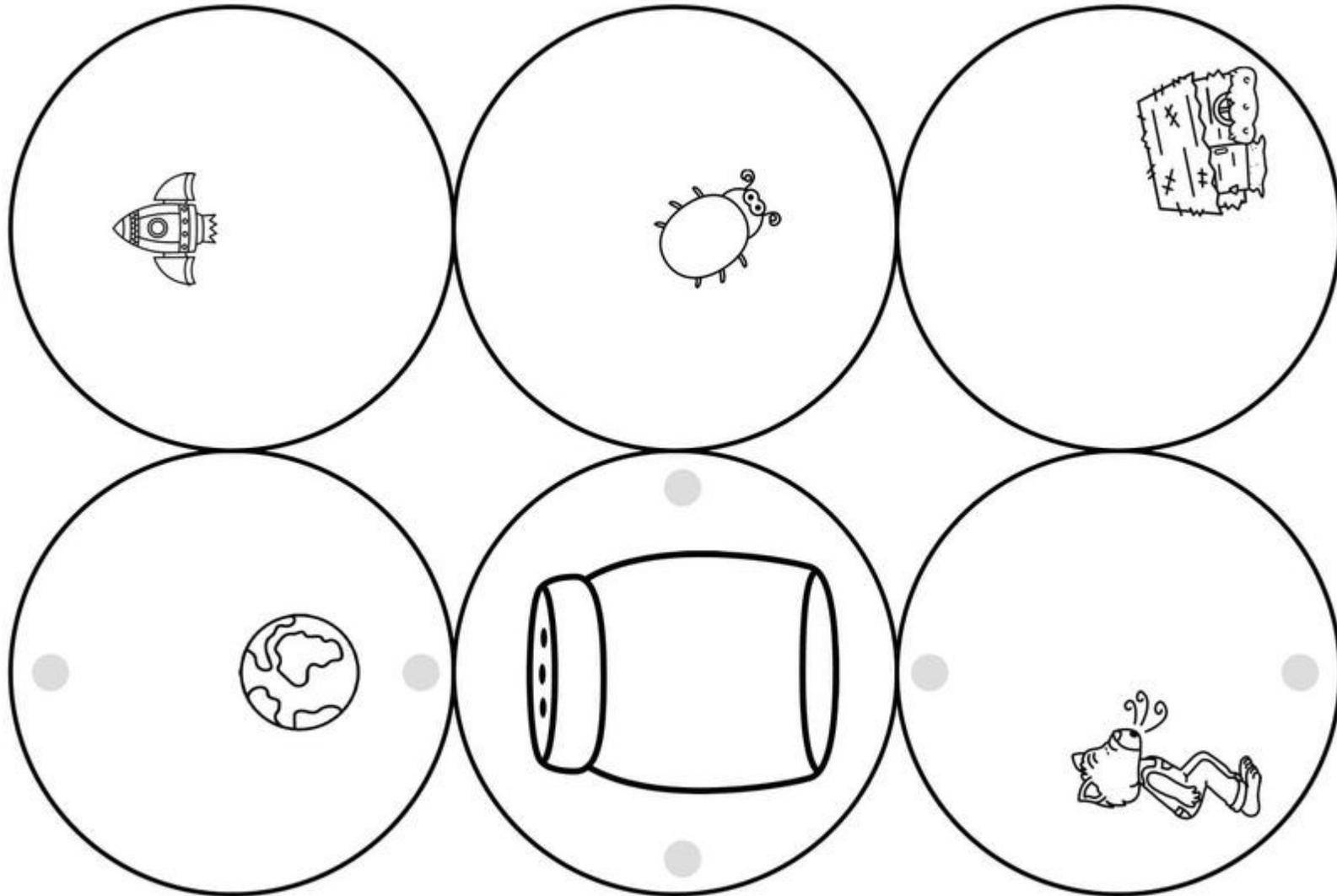


ПОЙДЕМ
ИГРАТЬ!



ПОЙДЕМ
ІГРАТЬ!





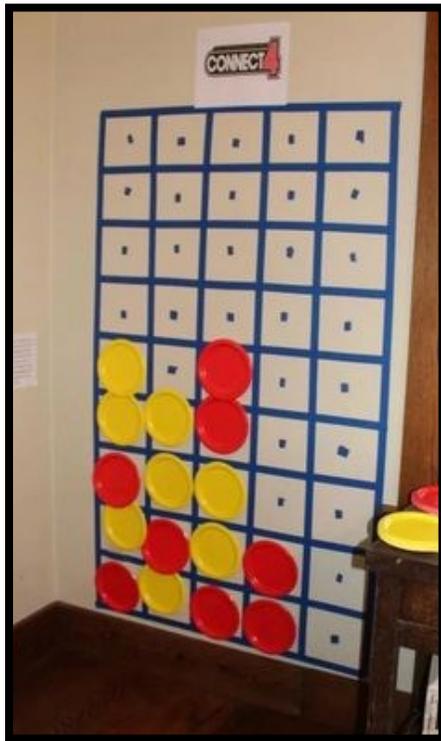


Activités Intérieures

Puissance 4 géant

Matériel: Des assiettes de carton (2 différentes couleurs), une nappe en plastique ou du ruban adhésif de couleur, de la gomme.

Déroulement: Voici des idées pour réaliser un Puissance 4 géant. Je vous propose également à la page suivante, une version papier que vous pourriez plastifier.

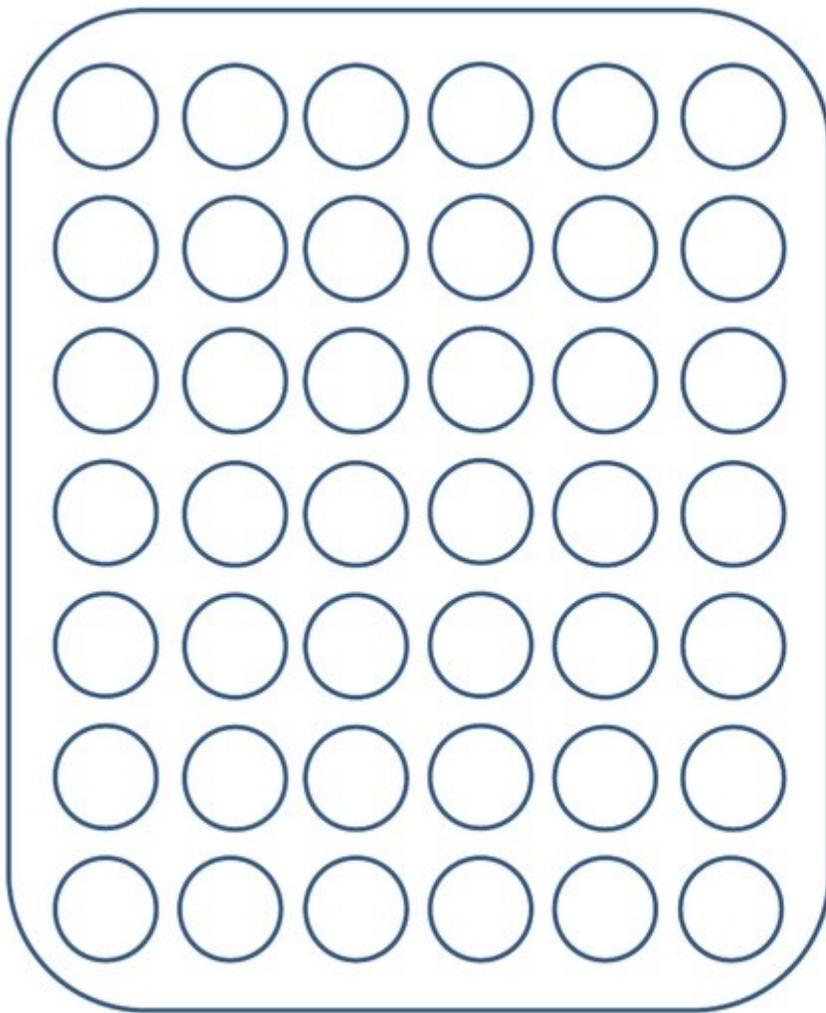


Dossier Thématique: Jeux et Jouets

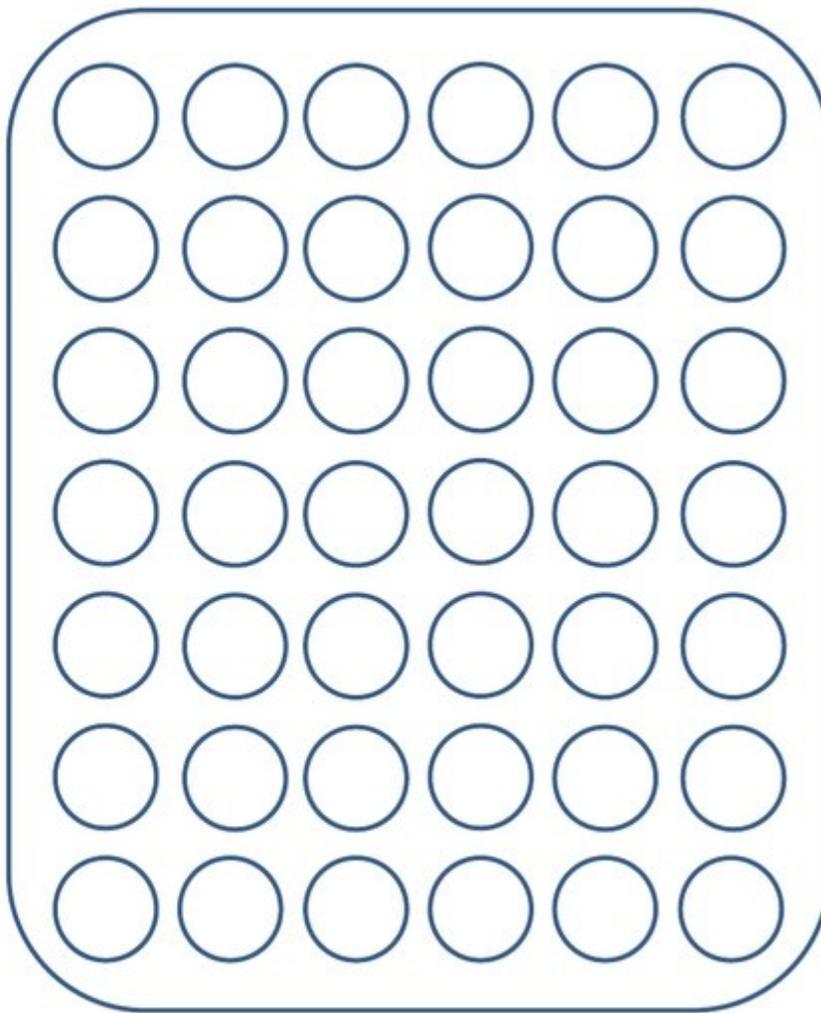
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com

CONNECT 4 LINE GAME

To play the game: Starting from the bottom each player takes turns by filling in a circle with a chosen color. Colored circles must be stacked on top of each other. The first player to have 4 circles in a straight line (vertically, horizontally, diagonally) is the winner.



GAME 1



GAME 2

@kidscanhavefun.com

Dossier Thématique: Jeux et Jouets

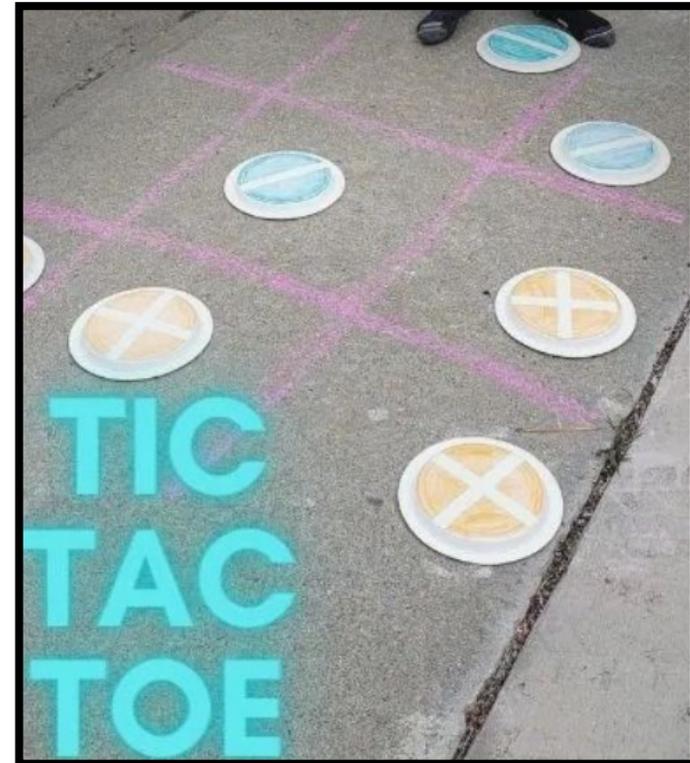
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com



Tic Tac Toe géant

Matériel: Des assiettes de carton (2 différentes couleurs), une nappe en plastique ou une craie (si vous le faites à l'extérieur), de la gommette.

Déroulement:



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Bataille Navale grandeur nature

Matériel: Ruban adhésif à plancher, verres en plastique rouges et blancs

Déroulement: Comme le vrai jeu de société, **La bataille navale** oppose deux joueurs ou 2 équipes. Chaque joueur dispose de deux grilles carrées de côté 10, dont les lignes sont numérotées de 1 à 10 et les colonnes de A à J, ainsi que d'une flotte composée de quelques bateaux d'une à cinq cases de long.

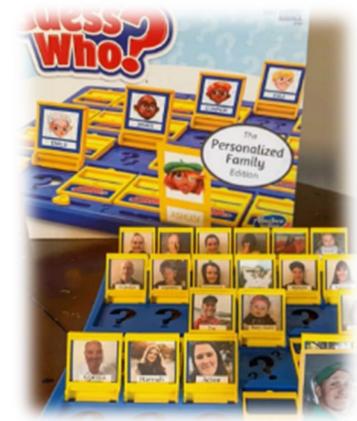
Au début du jeu, chaque joueur place ses bateaux sur sa grille, en s'assurant que deux bateaux ne sont pas adjacents. L'autre représente la zone adverse, où il cherchera à couler les bateaux de son adversaire.

Chaque joueur, à son tour, annonce une case (par exemple « B6 »), et son adversaire lui répond si le tir tombe à l'eau ou au contraire s'il touche un bateau. Dans ce dernier cas, il annonce « touché » s'il reste des cases intactes au bateau ciblé, et « touché-coulé » si non.



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Qui est-ce personnalisé

Matériel: Photos de vos élèves, carton à imprimer

Déroulement: Ce modèle de jeu de société gratuit Qui est-ce est entièrement personnalisable. Vous pouvez prendre un exemplaire de ce jeu classique dans votre local et le transformer en une version juste pour votre groupe. À l'aide d'un **modèle Canva gratuit**, vous pourrez créer un ensemble complet de cartes de personnage et de petites cartes de plateau de jeu qui correspondent au jeu classique.

Avec ce modèle modifiable, vous pouvez créer votre propre plateau de jeu Qui est-ce. Vous pouvez ajouter toutes les photos que vous souhaitez. Voici quelques photos que vous pourriez utiliser pour créer votre propre jeu.

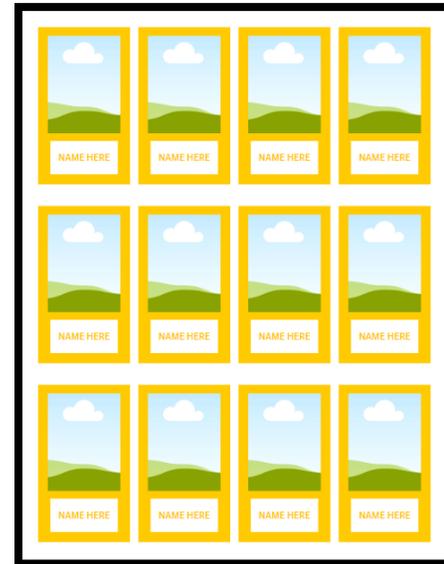
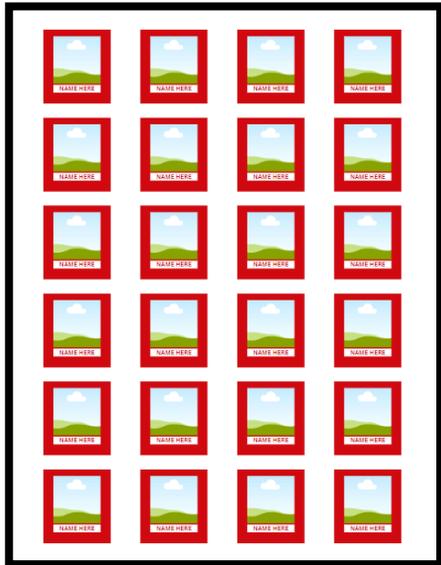
- Professeur de l'école et/ou équipe du SDG.
- Camarades de classe/groupe
- Personnages Disney
- Personnages de dessins animés
- Personnages célèbres de l'histoire
- Personnages fictifs d'émissions télévisées
- Personnages de Noël (une version de Noël avec les personnages préférés des films de Noël)

Comment jouer?

En suivant les règles du jeu classique, portez néanmoins une attention particulière lorsque vous vous sélectionnez des personnages pour ce jeu de société, n'oubliez pas que vous devrez faire attention aux caractéristiques des personnes. Vous devez vous assurer que plusieurs personnes possèdent une fonctionnalité spécifique. Cela inclut **couleur de cheveux, lunettes. chapeau...et plus encore !**



Liens pour modèle Canva: <https://www.canva.com/design/DAGcjIWP-Rs/WAqUOU8qmPX-QNA2V-oZkA/edit>



En testant le modèle, j'ai appris que si vous ouvrez le PDF dans un navigateur au lieu d'un lecteur PDF comme Adobe, les cartes seront légèrement plus petites que celles créées à l'origine. Lorsque vous téléchargez les imprimables, vous choisirez de les télécharger pour les imprimer. Ensuite, vous ouvrirez le fichier dans un lecteur PDF pour vous assurer qu'il fonctionne.

Source: <https://momenvy.co/guess-who-board-game-template-free>

Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Le grand tournoi d'Uno

Matériel:

Présentation: J'organise à chaque année lors d'une journée pédagogique, un grand tournoi avec tous les élèves de mon service de garde. Au fil des ans cette activité a connu un succès monstre et c'est la journée pédagogique que tous les élèves attendent avec impatience!

Ce que j'aime beaucoup dans le jeu Uno c'est que tout les groupes d'âge peuvent y jouer, même les maternelles! Suffit de savoir les règles de base et n'importe quel enfant peut avoir une chance de bien performer.

Les Règles: Afin que cette activité soit le plus simple possible, j'utilise des règles très simples :

- Chaque joueur a 5 cartes.
- C'est le plus jeune qui commence à jouer et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Carte Passe ton tour** : le joueur suivant ne peut pas jouer.
- **Carte Change de bord** : la rotation du jeu change, s'il n'y a que 2 joueurs l'autre joueur ne peut pas jouer.
- **Carte Pige 2 cartes** : Le joueur suivant ne peut pas jouer. (Il n'est pas possible de jouer par-dessus)
- **Carte Pige 4 cartes** : Le joueur suivant ne peut pas jouer. (Il n'est pas possible de jouer par-dessus)
- **Carte Change de couleur** : Le joueur qui joue cette carte choisit la nouvelle couleur qui sera jouée.
- **Carte identique** : Il est possible de jouer une carte identique à la précédente d'une couleur différente. Ce sera la nouvelle couleur qui sera jouée par le suivant.
- **Carte 0** : Carte normale, le joueur ne peut pas se débarrasser de toutes les cartes de la même couleur que le 0.
- Lorsqu'il ne reste qu'une carte à un joueur, il doit cogner sur la table et dire UNO. Après que le joueur suivant a commencé à jouer, si le joueur qui lui reste seulement 1 carte a oublié de cogner, il est possible de lui dire et ce joueur devra piger 2 cartes.
- **Important:** L'adulte est le seul juge pour le tournoi.

Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Déroulement du tournoi: À la façon des tournois de poker, le responsable du tournoi du jeu pigera le nom des participants de façon aléatoire pour former des groupes de 6 enfants. Chacun des groupes doit prendre place à une table.

xxx		xxx										
xxx		xxx		xxx		xxx		xxx		xxx		xxx

1ere ronde

En suivant les règles de base d'Uno, les 6 joueurs à l'intérieur d'une table jouent une partie jusqu'à que le 6e et dernier joueur ait encore des cartes dans ses mains. (Les 5 autres ont donc réussi à jouer toute leur carte.) Cette personne est donc malheureusement éliminée et on recommence une nouvelle partie à 5 joueurs.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 joueurs à chacune des tables. On regroupe chacun des 2 finalistes pour former de nouvelles tables de 6 joueurs.

Par exemple, si vous regardez le tableau du haut, le tournoi débute avec 6 tables de 6 joueurs pour un total de 36 joueurs. À la fin de la 1ere ronde, 12 joueurs sont encore en lice (2 joueurs par table pour 6 tables) et ces 12 joueurs sont donc répartis en deux tables de 6.

xxx		xxx
xxx		xxx

2e ronde

On procède de la même façon qu'à la 1ere ronde jusqu'à ce qu'il reste 3 joueurs à chacune des tables. On regroupe chacun des 6 finalistes pour former une dernière table de 6 joueurs.

xxx
xxx

Table finale!

En ronde finale, on continue toujours de la même façon, les 6 derniers joueurs seront éliminés 1 par 1 jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant : Le Grand Champion du tournoi d'Uno!



Roche Papier Ciseaux

Matériel:

Présentation: Ce tournoi Pierre Papier Ciseaux est une activité brise-glace engageante et divertissante que je recommande personnellement à tout les groupe. Son objectif est de favoriser l'engagement, d'encourager les interactions spontanées et de briser la glace entre des participants qui ne se connaissent peut-être pas bien. Ce format de tournoi reprend le jeu classique de Pierre Papier Ciseaux et l'élève à un nouveau niveau en le transformant en une compétition amusante et dynamique.

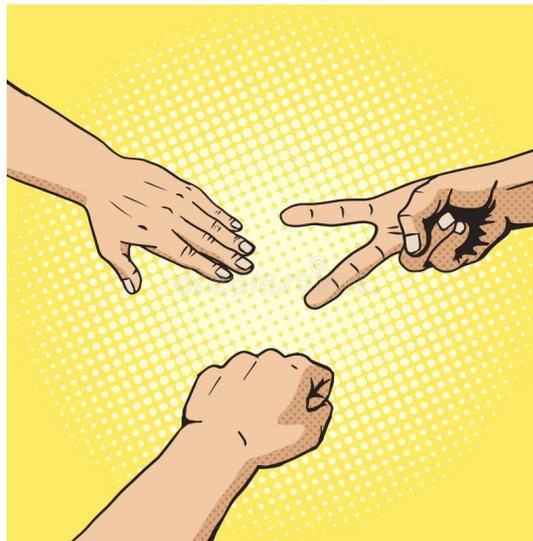
Déroulement:

1. **Préparez l'espace.** Assurez-vous de disposer d'une pièce ou d'un espace spacieux où tous les participants peuvent se déplacer librement. Ceci est crucial pour que plusieurs paires puissent jouer simultanément sans se presser.
2. **Comprendre le jeu.** Clarifiez le fonctionnement du roche, papier et ciseaux (**RPC**) en réaffirmant les bases : la roche écrase les ciseaux, les ciseaux coupent le papier et le papier recouvre la roche. Faites une démonstration de quelques tours si nécessaire pour aider à clarifier pour toute personne non familiarisée avec le jeu.
3. **Réviser les signaux manuels.** Réviser collectivement les signaux manuels pour la roche (un poing), le papier (une main ouverte) et les ciseaux (un poing avec l'index et le majeur étendus, formant un V).
4. **Mise en binôme.** Demandez aux participants de trouver un partenaire pour le premier tour. S'il y a un nombre impair de participants, organisez un « bye » pour l'un des participants impair, lui permettant ainsi de passer automatiquement au niveau suivant.
5. **Format « meilleur des trois ».** Chaque paire participe à un mini-tournoi « meilleur des trois », c'est-à-dire le premier qui gagne 2 duels sur 3. Compter jusqu'à trois à voix haute, principalement à l'unisson, permet de minimiser les écarts de timing ; en disant « trois », chaque joueur présente la forme de sa main.



6. **Résoudre les égalités.** Rappelez à tous que la présentation des signaux en même temps est primordiale pour une ronde équitable. En cas d'égalité (les deux participants choisissent la même forme), exiger une répétition du tour, en maintenant une atmosphère légère et encourageante tout au long.
7. **Avancer dans le tournoi.** Les gagnants des premiers duels matches cherche de nouveaux adversaires (les vainqueurs des autres duels) tandis que ceux qui sont éliminés deviennent les spectateurs. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux joueurs pour l'affrontement final.
8. **Finale en tête-à-tête.** Les deux derniers joueurs s'affrontent dans un tour final plus cérémonieux, de préférence au centre de la salle sous les yeux de tout le monde, créant ainsi un point culminant dramatique. Félicitez généreusement les deux joueurs pour le divertissement offert. On peut répéter ce tournoi autant de fois que l'on souhaite.

Source: <https://www.icebreakerspot.com/activities/rock-paper-scissors-tournament>



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



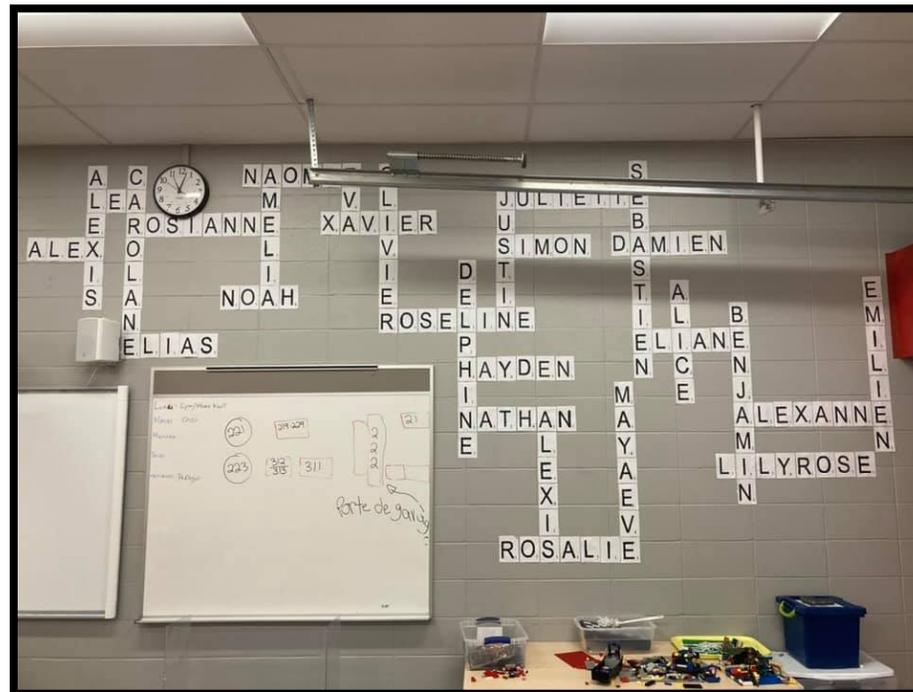
Scrabble-Prénom Géant

Matériel: Lettre de scrabble grand format à imprimer

Déroulement: En utilisant les lettres de scrabble grand format à imprimer, pourquoi ne pas décorer votre local en utilisant les prénoms de vos élèves.

Liens pour télécharger les lettres:

https://www.aquivoousjouez.com/files/ugd/a46611_ca46aad39b14d2c8b3c17d5c3770891.pdf



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

SNAKES & LADDERS

1 - 100 TEMPLATE

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Activités Culinaires

Jeux et Jouets comestibles

Déroulement: Voici quelques idées de présentation de collations que vous pourriez offrir à votre groupe ou même confectionnées avec eux lors de cette thématique.

Melon et Fromage



Jenga gaufrette

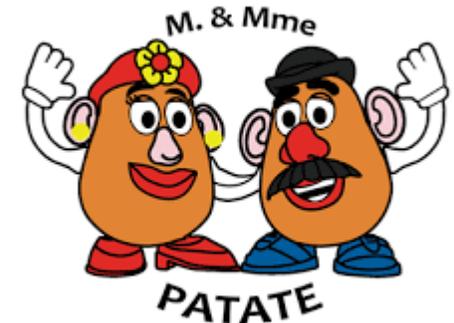


Dominos Rice Krispies



Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Les Croustilles de M. et Mme. Patate

Matériel: Des chips de saveurs différentes, des bandeaux et quatre chaises.

Déroulement: Cette activité permettra de savoir celui ou celle qui a le meilleur palet! On forme des équipes à l'intérieur du groupe et une personne par équipe doivent prendre place sur une des chaises devant la table de l'adulte.

Ils cacheront ensuite les yeux à l'aide du bandeau. L'éducateur leur remettra une croustille et ils devront deviner de quelle saveur il s'agit. Les concurrents doivent dire leur réponse à haute voix et ils ont droit qu'à une seule réponse.

Ils pourront avoir une 2e chance si les trois adversaires se sont aussi trompés. Des points seront accordés pour chacune des bonnes réponses.



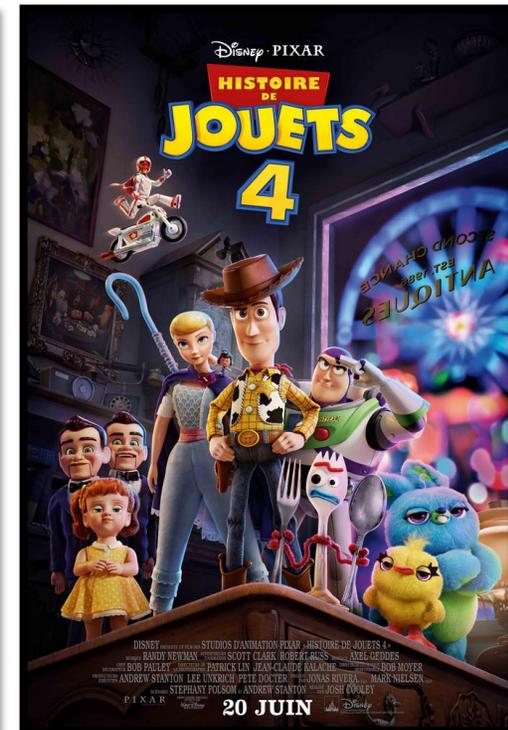
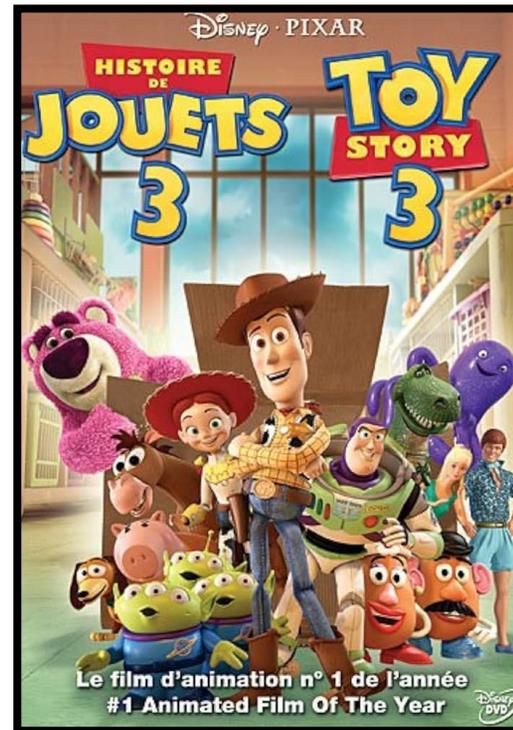
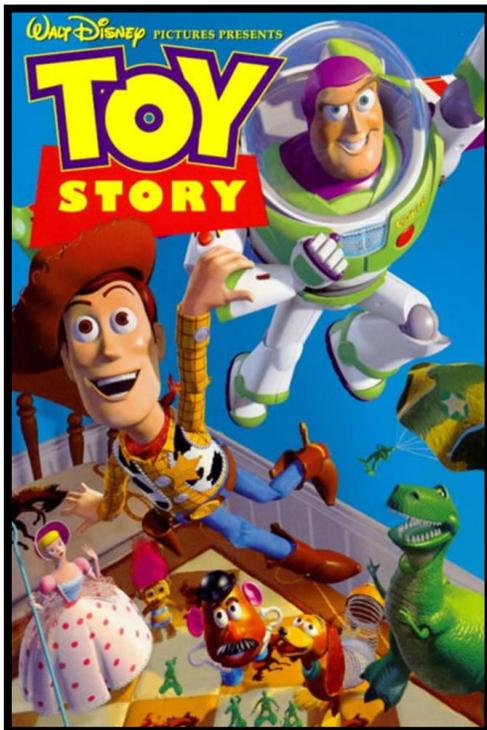
Dossier Thématique: Jeux et Jouets

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique **Jeux et Jouets**, pourquoi ne pas se faire une après-midi cinéma avec du maïs soufflé?! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème cette thématique. Bon cinéma.



Histoire de Jouets 1 à 4 (1995-2019)

Dossier Thématique: **Jeux et Jouets**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com