

LES JEUX DU CAPITAINE



À QUOI VOUS JOUEZ ?





## Présentation

Mon concept des **Jeux du Capitaine** existe depuis maintenant plus de 10 ans et il est né suite à une longue réflexion personnelle sur les petits jeux très courts que l'on peut animer auprès d'un groupe d'enfants. Nous sommes habitués en garde scolaire à animer des jeux et activités sur des périodes allant de 30 à 45 minutes, mais en tant que passionné de l'animation, je m'intéresse également aux petites activités très courtes, par exemple **roche papier ciseau**, le **tic-tac-toe** ou **fait moi un dessin**.

Je cherchais donc un moyen de les insérer dans ma planification et les rendre un peu plus attrayants, voire même compétitifs. C'est pourquoi j'ai débuté par les animer sur la période du dîner juste avant de sortir à l'extérieur. Il faut dire que j'avais la chance d'avoir un local à moi à l'époque et mon groupe dînait donc dans ce local à l'abri de l'effervescence de la cafétéria.

Je les appelais à l'époque **Les Jeux Midi**, mais je les appelle maintenant les **Jeux du Capitaine**, car je les animes maintenant lors de la période du soir avant d'animer ma vraie activité de la soirée ou comme activité à part entière. Le Capitaine étant l'éducateur qui présente un de ses jeux, vous pourriez lui donner n'importe quel nom comme **Les Jeux de l'Éducatrice** ou **Les Jeux Mystère** par exemple.

## Concept

Le concept est fort simple et très facile à réaliser: je sépare mon groupe en quatre équipes égales. Ces équipes ont chacune une couleur attitrée: **Les Bleus**, **Les Verts**, **Les Jaunes** et **les Rouges**. Les équipes restent les mêmes de jour en jour, du moins jusqu'à ce que l'une d'entre elles remporte le grand prix du Capitaine.

Quand j'annonce le début du **Jeu du Capitaine**, les enfants se regroupent dans le local selon la couleur de leur équipe: les bleus ensemble, les verts ensemble, etc. Je leur dis ensuite quel jeu a été choisi ce soir. Je choisis des jeux qui ne durent pas plus de 15-20 minutes en général et qui ne demandent pas beaucoup de matériel. Une fois le jeu terminé et qu'une équipe est déclaré gagnante, on avance le marqueur de cette dernière d'une case sur le tableau de pointage des **Jeux du Capitaine**. (Voir page suivante du présent document). Le lendemain ou la prochaine fois qu'un **Jeu du Capitaine** est à l'horaire, on refait la même chose, mais cette fois-ci en choisissant un jeu différent.

La première équipe à remporter 10 **Jeux du Capitaine** et à atteindre l'étoile sur le tableau de pointage remporte la première saison des Jeux et peut se voir remettre une récompense. Ce que je fais personnellement, c'est qu'à la fin de chacune des saisons j'offre une collation spéciale à tout le groupe pour leur participation, mais en ajoutant un petit truc spéciale pour l'équipe gagnante. J'en profite ensuite pour changer la composition des équipes et c'est reparti pour une autre saison des Jeux du Capitaine!



### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Tableau de pointage

(Une équipe colorie un carré quand elle remporte un Jeu du Capitaine. Elle est déclarée grande gagnante des Jeux du Capitaine après 10 victoires)

Bleu 	Vert 	Jaune 	Rouge 

### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
 simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



## Bleu

## Vert

-  
-  
-  
-  
-  
-

-  
-  
-  
-  
-  
-

## Jaune

## Rouge

-  
-  
-  
-  
-  
-

-  
-  
-  
-  
-  
-

### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Liste des jeux

Voici une liste des jeux que j'ai déjà animée en mode « **Jeu du Capitaine** ». Sachez que dans les faits tout peut être un **Jeu du Capitaine**. Même vos jeux au gymnase ou de plus longues activités. Tant que le principe des équipes de couleurs est respecté que vous annoncez au départ que votre activité est un **Jeu du Capitaine** vos enfant seront ravis de tenter de faire gagner leur équipe!

### Fais-moi un dessin.

Un membre de chaque équipe s'avance devant un tableau et tente de deviner ce que dessine l'éducateur ou un autre enfant. Les participants ont droit à une seule bonne réponse et celui à la bonne réponse gagne un point pour son équipe. On change ensuite les participants et la première équipe qui accumule **5, 7 ou 10 points** remporte le jeu!

### Les bonbons

J'utilise pour ce jeu, le jeu de société CANDY où le but est de trouver les couleurs du bon bonbon que les trous dés ont décidé. La première équipe qui accumule **10 points** remporte le jeu!



### Les couleurs

L'éducateur place sur la table 3 objets de plusieurs couleurs différentes. (Ex.: 3 objets bleus, 3 objets verts, 3 objets jaunes, etc.) Les enfants (un par équipe) se placent au tour de la table et attendent que l'éducateur annonce la couleur choisie. Quand elle est annoncée, les enfants doivent prendre l'objet de couleur en question. S'ils réussissent, ils accumulent 1 point pour leur équipe. On recommence avec des nouveaux joueurs et la première équipe qui accumule **10 points** remporte le jeu.

#### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Roche-Papier-Ciseau

On met le nom de tous les enfants dans un bol et on en pige deux qui s'affrontent dans un duel de *roche-papier-ciseau*. On garde en réserve le nom du gagnant tandis que le perdant est malheureusement éliminé. On continue jusqu'à ce qu'il en reste qu'un enfant survivant et il est alors déclaré grand gagnant du tournoi *roche-papier-ciseau*. Il fait également gagner son équipe qui avance ainsi d'une case sur le tableau de pointage.

## Cherche et trouve

J'utilise pour ce jeu midi, le jeu de société CHERCHE ET TROUVE où le but est de trouver l'image pignée par l'éducateur parmi les 4 cartes de jeux. La première équipe qui accumule **5, 7 ou 10 points** remporte le jeu!



## Course de voiliers

Le but du jeu est de transporter le bateau de son équipe du phare à l'île déserte. Pour ce faire chaque équipe doit, au signal de l'éducateur, brasser le dé et annoncer le résultat obtenu à l'aide de ses doigts. (1 à 6) L'équipe qui a obtenu le plus haut chiffre avance son pion (bateau) d'une case. Si une équipe obtient le **6**, elle avance de deux cases. Par contre si c'est le chiffre **1**



### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## UNO

Ce jeu se joue avec les règles habituelles à la différence qu'il se joue en équipe. À tour de rôle, les membres d'une même équipe viennent déposer une carte sur la table de jeu. La première équipe à se débarrasser de toutes ses cartes remporte le jeu!

## Tic-Tac-Toe

Le Tic-tac-toe est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour et dont le but est de créer le premier un alignement. Le jeu se joue généralement avec papier et crayon. Deux joueurs s'affrontent. Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec le symbole qui leur est attribué : O ou X. Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Quand un joueur remporte une partie, son équipe accumule 1 point. Advenant une égalité, chacune des équipes accumule 1/2 point. La première équipe à avoir **7 points** remporte le jeu!

## Jeu de mémoire

Le jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve, ce qui lui permet de rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ. Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est l'équipe qui possède le plus de paires.

## Mimes

Un membre de chaque équipe s'assoit devant l'éducateur et tente de deviner ce qu'il mime. Les participants ont droit à une seule bonne réponse et celui à la bonne réponse gagne un point pour son équipe. On change ensuite les participants et la première équipe qui accumule **5 points** remporte le jeu!

## Les dés

Chaque équipe reçoit un dé et l'éducateur annonce le chiffre chanceux de la journée. (Ex. : le 6) À tour de rôle, un joueur de chaque équipe roule les dés et annonce son résultat. On donne un point si le dé tombe sur le 6. La première équipe qui accumule **5 points** remporte le jeu!

### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Les 7 erreurs

Un joueur par équipe se place autour de la table de jeu et attend que l'éducateur dépose une feuille où sont dessinés deux dessins sensiblement pareils, mais qui comporte quand même quelques différences. Le premier joueur qui dit à voix haute l'une de ses différences accumule 1 point pour son équipe. La première équipe qui accumule **5 points** remporte le jeu!

## Chaise musicale

Les joueurs doivent marcher autour des chaises pendant que la musique est diffusée et être assis sur une chaise quand la musique est arrêtée. Celui qui ne trouve pas de siège est éliminé et quitte le jeu. Le dernier survivant remporte le jeu et fait avancer son équipe d'une case sur le tableau de pointage.

## L'objet disparu

Plusieurs objets sont disposés devant un joueur de chaque équipe qui dispose d'un peu de temps pour les observer et les mémoriser tous. Puis les objets sont cachés et l'éducateur retire un objet. Le premier joueur qui nomme l'objet disparu accumule un point pour son équipe. La première équipe qui accumule **5 points** remporte le jeu!

## Dooble

Ce jeu se joue avec le jeu de cartes DOOBLEE. Un joueur accumule 1 point s'il réussit, à nommer quel objet sur sa carte est le même qu'avec la carte de l'éducateur. L'équipe qui accumule **10 points** avant les autres remporte le jeu!



### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)





## Casse-tête

On remet à chacune des équipes le même casse-tête (100 morceaux) et tous ensemble, les membres de chacune des équipes doivent le plus rapidement possible compléter ce casse-tête. La première à terminer remporte le jeu!

## Pétanque

Selon les mêmes règles que la pétanque traditionnelle, le but du jeu est de lancer un objet, dans notre cas des petits sacs de sables ou poche, le plus près possible de l'objet cible préalablement placé sur le sol. (Cochonnet) Un joueur par équipe se place derrière la ligne de jeu et le joueur dont l'objet est le plus près du cochonnet accumule 1 point. Il faut **5 points** pour remporter ce jeu!

## Question sur image

On remet à chacune des équipes une image avec plein d'éléments ou une photo. (Exemple, une image d'où est Charlie?) On alloue environ 2 minutes aux équipes pour observer l'image. On leur retire ensuite l'image et l'éducateur pose une dizaine de questions aux équipes. Le chef de chacune des équipes inscrit la réponse sur une feuille et l'équipe qui a le plus de bonnes réponses remporte le jeu!

## Les balles de ping-pong

Chaque joueur à une balle de ping-pong dans les mains et se place derrière la ligne désignée. Au signal de l'animateur, un joueur à tour de rôle doit faire rebondir la balle de ping-pong et tenter de la faire atterrir dans le bac placé à environ deux mètres de la ligne. La première équipe qui réussit le défi **cinq fois** remporte le jeu!

### Les Jeux du Capitaine

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)