



Les tapis volants

Âge :	6 - 8 ans
Durée :	10 - 15 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	6 - 20
Rythme :	Modéré à actif
Matériel requis :	Grandes serviettes, ballon
Valeur essentielle :	Collaboration
Valeurs secondaires :	Inclusion, respect

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de l'inclusion et du travail d'équipe et réfléchir :

- aux façons de collaborer pour atteindre nos objectifs;
- aux raisons pour lesquelles il est important d'accepter les autres.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit de jouer (Article 31)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- inclure et respecter les autres;
- nous montrer bons joueurs.

But du jeu

Les équipes, qui tiennent chacune une serviette bien tendue, doivent se passer le ballon d'une serviette à l'autre.

Déroulement

1. Divisez le groupe en 2 ou 3 équipes. Remettez une serviette (ou un drap) à chacune.
2. Invitez chaque enfant à tenir la serviette de son équipe à deux mains.
3. Déposez un ballon sur une des serviettes. Invitez les équipes à se passer le ballon d'une serviette à l'autre.
4. Comptez le nombre de passes sans que le ballon ne touche le sol. Proposez aux équipes d'essayer d'en faire le plus possible.
5. Lorsque le groupe commence à maîtriser le jeu, proposez aux équipes de se passer le ballon de façon à ce que celui-ci traverse l'aire de jeu sans toucher le sol. Pour ce faire, invitez les équipes à se placer à une extrémité de l'aire de jeu puis à se faire des passes en avançant à tour de rôle.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Avez-vous réussi à contrôler le ballon? Comment avez-vous fait?

Réfléchir



- Qui a gagné dans ce jeu? Pourquoi?
- Si une personne ne tient pas la serviette, que se passe-t-il? Pourquoi?

Proposer des actions



- Dans quelles situations faut-il travailler en équipe?
- Que pouvons-nous faire pour que, dans notre groupe, tout le monde se sente important?



D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>



Le miroir des émotions

Âge :	6 - 8 ans
Durée :	15 - 20 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	6 - 20
Rythme :	Modéré
Matériel requis :	Aucun
Valeur essentielle :	Respect
Valeur secondaire :	Responsabilité

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de différentes émotions et réfléchir :

- aux façons dont nos émotions peuvent toucher ou influencer les autres;
- aux façons de respecter nos émotions et celles des autres.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit d'exprimer ses opinions (Article 12)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- inclure les autres;
- respecter les idées et les émotions des autres.

But du jeu

Les enfants sont amenés à mimer une émotion ou à imiter une émotion ressentie par quelqu'un.

Déroulement

1. Formez 2 équipes comprenant le même nombre d'enfants.
2. Invitez la première équipe à former un cercle serré, en demandant aux enfants de regarder vers l'extérieur du cercle. Désignez ce cercle comme étant le cercle des émotions.
3. Invitez les enfants de l'autre équipe à se placer vis-à-vis les enfants de la première équipe, de façon à former un deuxième cercle encerclant le premier. Les enfants des deux cercles se font donc face. Désignez le cercle extérieur comme le cercle miroir.
4. Invitez tous les enfants à se cacher le visage avec leurs mains.
5. Nommez une émotion, comme par exemple: « Être de bonne humeur. » Invitez les enfants du cercle des émotions à se découvrir le visage et à mimer cette émotion.

6. Invitez les enfants du cercle miroir à se découvrir le visage et à imiter leur vis-à-vis.
7. Poursuivez l'activité en invitant les enfants du cercle intérieur (cercle des émotions) à se déplacer d'une personne vers la gauche, de façon à faire face à un nouvel enfant. Répétez l'exercice avec une nouvelle émotion.
8. Lorsque tous les enfants du cercle interne auront rencontré tous les enfants du cercle externe, interchangez les rôles entre les enfants des deux cercles et reprenez l'activité.

Suggestions d'émotions (ou de situations) à mimer

- Faire son plus beau sourire
- Faire sa plus belle grimace
- Avoir le fou rire
- Être surpris
- Avoir très peur
- Être content
- Être très fatigué
- Être triste
- Être fier de soi
- S'ennuyer
- Être fâché
- Avoir faim
- Avoir hâte
- Être intéressé
- Être inquiet

Variante

Un jeu pour se connaître

Après chaque mime, demandez aux enfants de se présenter à leur vis-à-vis. Vous pouvez aussi inviter les enfants à nommer leur couleur préféré, un jeu qu'ils aiment, la ville où ils sont nés, etc.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Qu'avez-vous trouvé le plus difficile dans ce jeu ?

Réfléchir



- Comment vous sentez-vous quand vous rencontrez quelqu'un qui est de bonne humeur ? Pourquoi ?
- Comment vous sentez-vous quand vous rencontrez quelqu'un qui est triste ? Pourquoi ?
- Comment pouvons-nous savoir comment les autres se sentent ?

Proposer des actions



- Que pouvons-nous faire quand une personne de notre groupe semble triste ?
- Que pouvons-nous faire pour que tout le monde se sentent bien dans notre groupe ?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





Le dragon en promenade

Âge :	6 - 8 ans
Durée :	15 - 20 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	6 - 12
Rythme :	Actif
Matériel requis :	Objets au choix pour une course à obstacles (par exemple: chaises, tables, cônes, cerceaux, etc.)
Valeur essentielle :	Inclusion
Valeurs secondaires :	Collaboration, respect

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de la solidarité et du travail en équipe et réfléchir :

- aux façons de travailler ensemble pour atteindre nos objectifs;
- au fait que tout le monde réussit quand nous collaborons.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons inclure les autres.

But du jeu

Le groupe est amené à effectuer une course à obstacles, à la queue leu leu et en se tenant par la taille.

Déroulement

1. Créez un parcours pour une course à obstacles, par exemple: contourner une chaise, passer sous une table, enjamber une corde, sauter dans un cerceau, faire du slalom entre des cônes, etc.
2. Invitez les enfants à se placer à la queue leu leu, en se tenant par la taille, afin de former un dragon.
3. Désignez le premier enfant de la ligne comme étant la « tête » du dragon, et le dernier comme la « queue » du dragon.
4. Expliquez le parcours au groupe. Précisez que l'objectif est que l'ensemble du dragon réussisse le parcours. Les enfants doivent toujours tenir la taille de la personne devant eux.
5. Invitez le dragon à effectuer le parcours.

Variante

La course des dragons

Créez deux parcours à obstacles identiques et formez deux dragons qui devront effectuer le trajet le plus rapidement possible. Le premier dragon à compléter le parcours remporte la course.

Le dragon court après sa queue

Invitez la tête du dragon à essayer d'attraper sa queue. Les enfants ne doivent toutefois pas briser la chaîne. Lorsque la tête réussit à attraper sa queue, ou après une minute de tentative, invitez d'autres enfants à prendre la place de la tête et de la queue du dragon. Vous pouvez aussi inviter les autres enfants à l'intérieur du dragon à changer de position.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu?
- Comment vous êtes-vous sentis pendant le jeu? Pourquoi?

Réfléchir



- Que faut-il faire pour réussir ce jeu?
- Si vous deviez jouer à ce jeu encore une fois, que feriez-vous différemment?

Proposer des actions



- Dans quelles situations notre groupe doit-il travailler ensemble?
- Que doit faire notre groupe pour encore mieux travailler ensemble?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





Les robots

Âge :	6 - 8 ans
Durée :	15 - 20 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	4 - 20
Rythme :	Modéré
Matériel requis :	Aucun
Valeur essentielle :	Responsabilité
Valeurs secondaires :	Respect, collaboration

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de se sentir vulnérable et de recevoir de l'aide et réfléchir :

- à la nécessité de recevoir de l'aide quand nous en avons besoin;
- aux façons d'aider les autres.

Droits et responsabilités

Droit à la sécurité (Articles 32 à 38)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons nous entraider pour assurer notre sécurité mutuelle.

But du jeu

Chaque enfant est amené à guider des enfants vers un point déterminé de l'aire de jeu, en veillant à ce que ceux-ci ne frappent pas d'autres enfants ou obstacles.

Déroulement

1. Délimitez une aire de jeu sécuritaire.
2. Formez des équipes de 4. Pour chaque équipe, identifiez 3 robots et 1 responsable des robots.
3. Invitez les équipes à se placer où elles le veulent dans l'aire de jeu.
4. Expliquez que chaque responsable des robots aura la responsabilité de diriger ses 3 robots vers un point précis que vous désignerez à chaque tour, par exemple un arbre, un mur ou une porte.
5. Précisez que le responsable des robots peut diriger un robot vers la gauche en touchant son épaule gauche, et le diriger vers la droite en touchant son épaule droite. Les robots n'ont cependant pas de frein et n'arrêtent jamais d'avancer. Un robot laissé à lui-même marche donc droit devant lui sans s'arrêter.

6. Accordez environ 1 minute au responsable des robots pour guider ses robots vers le point déterminé.
7. Reprenez le jeu 3 fois en intervertissant les rôles, afin que chaque membre de l'équipe puisse guider les robots au moins une fois. A chaque fois, identifiez un lieu différent vers lequel les robots doivent se diriger.
8. Dites aux enfants que les responsables des robots sont très occupés et qu'ils auraient bien besoin d'aide! Reprenez le jeu en désignant 2 responsables des robots par équipe. (Les guides auront donc 1 seul robot chacun à diriger.)
9. Reprenez le jeu une dernière fois, en intervertissant les rôles.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Avez-vous préféré être un robot ou diriger les robots? Pourquoi?

Réfléchir



- Quelles difficultés avez-vous rencontrées lorsque vous deviez diriger les robots?
- Était-ce plus facile lorsqu'il y avait plus de responsables des robots? Pourquoi?

Proposer des actions



- Dans quelles situations devrait-on demander de l'aide aux autres?
- Que pouvez-vous faire quand une personne du groupe demande de l'aide?



Méli-mélo des droits

Âge :	9- 10 ans
Durée :	15 - 20 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	6- 20
Rythme :	Très actif
Matériel requis :	Une chaise par enfant
Valeur essentielle :	Responsabilité
Valeurs secondaires :	Équité, inclusion

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 01 à 03 – Droits humains et droits des enfants;
- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de l'inclusion et réfléchir :

- à l'importance d'inclure les autres;
- aux façons de collaborer pour faire connaître les droits.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2), droit de connaître ses droits (Article 42); droit d'exercer ses droits (Article 4)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- inclure les autres;
- apprendre à connaître nos droits et responsabilités.

But du jeu

Chaque enfant doit changer de place lorsque le droit qui le désigne est nommé.

Déroulement

1. Formez un cercle avec des chaises en prévoyant une chaise par enfant. Invitez les enfants à s'asseoir.
2. Faites le tour du cercle en désignant chaque enfant par un des verbes suivants : **jouer, s'exprimer, être respecté**. Chaque enfant doit mémoriser son verbe.
3. Placez-vous au centre du cercle. Expliquez que lorsque vous direz : « Tu as le droit de... » en complétant la phrase par un verbe de votre choix, par exemple « jouer », les enfants qui ont été désigné par ce verbe devront se lever et changer de place.
4. Précisez que pendant ce temps, vous essayerez de prendre la place de quelqu'un en vous assoyant sur une chaise libre. L'enfant qui n'aura pas trouvé de chaise se placera au centre du cercle, puis reprendra la même formule avec un autre verbe.
5. Faites une démonstration, puis continuez le jeu quelques tours.

6. Lorsque les enfants commencent à être familiers avec le jeu, ajoutez des consignes. Lorsque la personne au centre dit « Tu as le droit de vivre », tout le monde doit changer de place. Par contre, si elle dit : « Tu as le droit de te reposer », personne ne doit bouger.

Variantes

D'autres droits

Modifiez l'activité en invitant les enfants à choisir 3 autres droits qu'ils connaissent, comme par exemple: droit de manger, droit d'aller à l'école, droit d'avoir un logement, etc.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Qu'allez-vous retenir de ce jeu ?

Réfléchir



- Dans notre groupe est-ce que le droit de jouer, le droit de s'exprimer et le droit d'être respecté sont toujours respectés? Pouvez-vous donner des exemples où ces droits ne sont pas respectés?
- Connaissez-vous d'autres droits que ceux présentés pendant le jeu? Lesquels?

Proposer des actions

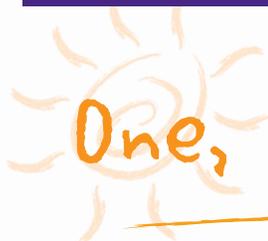


- Que pourrions-nous faire pour que, dans notre groupe, les droits de tout le monde soient mieux respectés?
- Que pourrions-nous faire pour que les enfants de notre milieu connaissent mieux leurs droits?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





One, dos, san

Âge :	9 - 10 ans
Durée :	15 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	6 - 30
Rythme :	Modéré
Matériel requis :	Aucun
Valeur essentielle :	Respect de la diversité
Valeurs secondaires :	Inclusion, collaboration, respect

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de s'exprimer dans une autre langue et réfléchir :

- aux difficultés qu'éprouvent les personnes qui ne parlent pas français (ou anglais);
- aux raisons pour lesquelles il est important de respecter les différences.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit à sa langue et à sa propre culture (Article 30)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- respecter la langue que parlent les autres;
- inclure les autres.

But du jeu

Le groupe est amené à compter de 1 à 3, en remplaçant progressivement les chiffres par leur équivalent dans d'autres langues.

Déroulement

1. Formez un cercle.
2. Invitez le groupe à compter de 1 à 3. A tour de rôle, en suivant l'ordre du cercle, chaque enfant dit un chiffre: 1,2,3, 1, 2, 3, etc.
3. Reprenez ensuite l'exercice, mais en remplaçant le 3 par son équivalent dans une autre langue, comme par exemple « san » (3 en mandarin): 1, 2, san, 1, 2, san, etc. Faites une ou deux fois le tour du cercle. Si quelqu'un se trompe, celui-ci doit reprendre à partir de 1.
4. Reprendre ensuite l'exercice en remplaçant le 2 par son équivalent dans une autre langue, comme par exemple « dos » (2 en espagnol) : 1, dos, san, 1, dos, san, etc.
5. Reprendre finalement l'exercice en remplaçant le 1 par son équivalent dans une autre langue, comme par exemple « one » (1 en anglais).

Variantes

Les langues parlées par le groupe

Débutez l'activité en demandant aux enfants de nommer les langues avec lesquelles ils sont capables de compter de 1 à 3. Intégrez ensuite ces langues dans le jeu.

Les deux cercles

Augmentez l'intérêt des enfants et stimulez une saine compétition en invitant les enfants qui se trompent à quitter le grand cercle. Ceux-ci pourront former un nouveau cercle et continuer à jouer ensemble. Le dernier enfant à rester dans le premier grand cercle est déclaré gagnant.

Deux par deux

Invitez les enfants à jouer à ce jeu deux par deux, par exemple lorsqu'ils sont dans l'autobus. C'est plus difficile qu'en grand cercle!

Taper des mains, sauter, sortir la langue...

Modifiez l'activité en remplaçant progressivement chaque chiffre par un geste, par exemple taper des mains, sauter, sortir la langue, etc. (Cependant, dans ce cas-ci, l'activité ne portera plus sur la diversité des langues, et il faudra adapter la discussion proposée.)

Toc, clap, boom...

Modifiez l'activité en remplaçant progressivement chaque chiffre par un bruit quelconque, par exemple toc, clap, boom, etc. (Cependant, dans ce cas-ci, l'activité ne portera plus sur la diversité des langues, et il faudra adapter la discussion proposée.)

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Comment vous êtes-vous sentis lorsque vous deviez compter dans d'autres langues que la vôtre ?

Réfléchir



- Parlez-vous une autre langue que le français ? Laquelle ?
- Vous est-il déjà arrivé de ne pas comprendre une personne parce que vous ne parliez pas la même langue ? Qu'avez-vous fait ?

Proposer des actions



- Que pouvons-nous faire pour aider les personnes qui ont de la difficulté à parler français ?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





Le fil du respect

Âge :	9-10 ans
Durée :	15 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	10-20
Rythme :	Actif
Matériel requis :	Aucun
Valeur essentielle :	Respect
Valeurs secondaires :	Collaboration, responsabilité

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de tisser des liens dans un groupe et réfléchir :

- aux liens qui nous lient les uns aux autres;
- aux façons de construire le respect dans un groupe.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2), droit de jouer (Article 31);

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- inclure les autres;
- respecter les autres.

But du jeu

Un enfant, désigné comme « le fil », doit réussir à tisser des liens de respect entre tous les enfants du cercle sans être touché par un enfant désigné comme « le ciseau ».

Déroulement

1. Formez un cercle. Invitez les enfants à se tenir debout, à environ un bras de distance.
2. Invitez un enfant à se placer au centre du cercle. Désignez cet enfant comme « le fil ». Expliquez que le fil peut courir à l'intérieur et à l'extérieur du cercle et que sa mission est de tisser des liens de respect entre tous les membres du groupe.
3. Précisez que le fil tisse des liens en passant entre les enfants du cercle. Ceux-ci se tiennent alors par la main pour symboliser le lien créé. Une fois leurs mains jointes, le fil ne peut plus passer entre ces enfants.
4. Invitez un enfant à se placer à l'extérieur du cercle. Désignez celui-ci comme étant « le ciseau ». Expliquez que le ciseau peut seulement courir à l'extérieur du cercle et que sa mission est de réussir à couper le fil du respect en le touchant.
5. Changer les rôles quand tous les enfants se tiennent par la main ou quand le fil se fait toucher par le ciseau.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ? Pourquoi ?
- Avez-vous préféré être le fil, le ciseau ou être dans le cercle ? Pourquoi ?

Réfléchir



- Pouvez-vous nommer des exemples d'actions qui créent un lien de respect dans notre groupe ? Des exemples d'actions qui coupent les liens de respect ?
- En général, êtes-vous une personne qui, comme le fil dans le jeu, crée des liens de respect entre les personnes ? En quel sens ?
- Pourquoi est-il important de se respecter dans un groupe ?

Proposer des actions



- Que peut-on faire lorsque quelqu'un nous manque de respect ?
- Que pourrions-nous faire pour qu'il y ait davantage de respect dans notre groupe ?



D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>



Dessin à mille mains

Âge :	9-10 ans
Durée :	20 minutes
Endroit :	Intérieur
Taille du groupe :	10-20
Rythme :	Tranquille
Matériel requis :	2 marqueurs, cordes, ruban adhésif, papier
Valeur essentielle :	Collaboration
Valeur secondaire :	Inclusion

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de la solidarité et du travail en équipe et réfléchir :

- aux façons de travailler ensemble pour atteindre nos objectifs;
- au fait que tout le monde réussit quand nous collaborons.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons inclure les autres.

But du jeu

Chaque équipe est amenée à réaliser un dessin collectif en contrôlant ensemble un seul marqueur.

Déroulement

1. Préparez 2 marqueurs de la façon suivante: à l'aide de ruban adhésif, attachez 6 à 10 ficelles d'environ 50 cm à chacun des marqueurs. Lorsque les cordes seront tendues, chaque marqueur sera donc au centre d'un « soleil » formé par les ficelles.
2. Formez 2 équipes. Remettez un marqueur à chaque équipe et invitez chaque enfant à prendre l'extrémité d'une corde.
3. Remettez une grande feuille à chaque équipe.
4. Expliquez que le but du jeu est de réussir à dessiner ou à écrire un mot en groupe. Précisez que la première équipe à dessiner la forme ou à écrire le mot que vous indiquerez récoltera 1 point.
5. Commencez par demander aux équipes de dessiner une forme simple, comme un cercle. Puis, augmentez progressivement le niveau de difficulté jusqu'à demander aux équipes d'écrire un long mot comme « Collaboration ».

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Était-ce facile d'écrire en groupe ?
- Aimez-vous travailler en équipe? Pourquoi?

Réfléchir



- Quels trucs avez-vous utilisés pour réussir le jeu ?
- Qu'avez-vous appris en faisant ce jeu ?

Proposer des actions



- Pourquoi est-ce parfois difficile de travailler ensemble?
- Que pourrait-on faire pour mieux collaborer dans notre groupe?



D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>



Zig Zag de la diversité

Âge :	11-12 ans
Durée :	20 minutes
Endroit :	Intérieur
Taille du groupe :	6 - 15
Rythme :	Actif
Matériel requis :	Une chaise par enfant
Valeur essentielle :	Acceptation
Valeurs secondaires :	Inclusion, respect de la diversité

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de partager nos valeurs et réfléchir :

- au fait que nous sommes différents mais égaux;
- aux raisons pour lesquelles il est important de respecter les différences.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit d'exprimer ses opinions (Article 12)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- écouter attentivement ce que disent les autres;
- accepter les autres;
- respecter les différences.

But du jeu

Chaque enfant est amené à mémoriser une chose importante pour chacun des membres du groupe.

Déroulement

1. Formez un cercle avec des chaises en prévoyant une chaise par enfant. Invitez les enfants à s'asseoir.
2. Invitez chaque enfant à nommer une chose importante pour lui. Nommez quelques exemples: la musique, le judo, ma famille, le respect, etc. Rappelez au groupe d'écouter attentivement ce qui est nommé.
3. Placez-vous au centre du cercle. Expliquez que :
 - lorsque la personne au centre pointe une personne en disant **Zig**, la personne pointée doit nommer la chose importante pour la personne à sa **droite**.
 - lorsque la personne au centre pointe une personne en disant **Zag**, la personne pointée doit nommer la chose importante pour la personne à sa **gauche**.
 - lorsque la personne au centre dit **Zig Zag**, tout le monde doit changer de place.

4. Précisez que lorsqu'une personne se trompe, elle doit prendre la place de la personne au centre. De même, lorsque la personne au centre dit Zig Zag, elle peut s'asseoir où elle veut et la personne qui ne trouve pas de chaise se retrouve au centre.
5. Faites une démonstration, puis débutez le jeu.

Variante

Un jeu pour apprendre les prénoms

Si le groupe ne se connaît pas, vous pouvez proposer aux enfants de nommer tout simplement leur prénom plutôt qu'une chose importante pour eux.

Discussion en groupe

À la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Avez-vous trouvé facile de nommer une chose importante pour vous? Pourquoi?

Réfléchir



- Avez-vous appris des choses nouvelles sur certains de vos amis ? Lesquelles ?
- Croyez-vous que notre groupe est diversifié? Pourquoi?
- Quels sont les avantages à être tous différents?

Proposer des actions



- Que pouvons-nous faire pour apprendre à mieux nous connaître les uns les autres ?
- Que pouvons-nous faire pour que tous les membres de notre groupe se sentent acceptés?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





Dessin mystère

Âge:	11-12 ans
Durée:	20 minutes
Endroit:	Intérieur
Taille du groupe:	10-15
Rythme:	Modéré
Matériel requis:	Papier, crayons, chronomètre
Valeur essentielle:	Collaboration
Valeurs secondaires:	Inclusion, respect de la diversité

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience du travail en équipe et réfléchir :

- au partage efficace des tâches;
- aux façons de travailler ensemble pour atteindre nos objectifs.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons inclure les autres.

But du jeu

Chaque équipe est amenée# à reproduire un dessin le plus fidèlement possible.

Déroulement

1. Préparez un dessin mystère en traçant sur une feuille de papier plusieurs figures géométriques de différentes tailles. Par exemple, dessinez 4 triangles, 3 carrés et 2 cercles. Les formes peuvent se toucher ou s'emboîter.
2. Divisez le groupe en 2 équipes. Invitez les équipes à se placer aux deux extrémités opposées de la salle. Remettez une feuille et un crayon à chaque équipe.
3. Placez-vous au centre de la salle en cachant votre dessin. Expliquez que le but du jeu est de reproduire le dessin mystère le plus fidèlement possible et ce, le plus rapidement possible.
4. Expliquez que les équipes auront des observateurs. Ceux-ci devront courir vers vous et jeter un coup d'œil d'environ 5 secondes sur le dessin mystère. Les observateurs auront ensuite environ 20 secondes pour

expliquer le dessin à leur équipe qui devra tenter de le dessiner. Précisez que les observateurs ne peuvent pas dessiner et doivent garder les mains dans leur dos.

- Après 20 secondes, les équipes devront choisir un autre observateur qui ira jeter un coup d'œil au dessin, mais qui ne pourra plus participer au dessin par la suite.
- Poursuivez de la sorte jusqu'à ce qu'une équipe ait complété son dessin.
- A la fin du jeu, comparez le dessin mystère aux dessins produits par les équipes et déterminez quelle équipe remporte la victoire.

Discussion en groupe

À la fin de l'activité, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Qu'avez-vous trouvé le plus difficile dans ce jeu ? Le plus facile ?

Réfléchir



- Comment avez-vous fait pour décider qui serait le premier observateur ?
- Est-ce qu'une seule ou plusieurs personnes ont dessiné ? Pourquoi ?
- Selon vous, est-ce que certaines personnes avaient trop ou pas assez de responsabilités ?

Proposer des actions



- Que pourrions-nous faire pour travailler plus efficacement en équipe ?
- Que pourrions-nous faire pour que les talents de chaque personne soient valorisés et mis à contribution dans notre groupe ?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





Le pont des sauterelles

Âge :	11-12 ans
Durée :	20 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	10-15
Rythme :	Modéré à actif
Matériel requis :	Vieux journaux
Valeur essentielle :	Inclusion
Valeurs secondaires :	Collaboration, respect

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience de l'inclusion et du travail d'équipe et réfléchir :

- aux façons de collaborer pour inclure les autres;
- à l'importance de collaborer pour obtenir des résultats positifs.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons inclure les autres.

But du jeu

Chaque équipe est amenée à traverser un océan fictif en construisant un pont.

Déroulement

1. Divisez le groupe en 2 équipes. Invitez les équipes à se placer à une extrémité de la salle.
2. Remettez une feuille de papier journal à chaque personne.
3. Expliquez que la salle est un océan et que chaque personne est une sauterelle qui ne sait pas nager. Chaque équipe doit utiliser les feuilles de papier journal afin que toutes les sauterelles puissent traverser la salle sans se mouiller.
4. Précisez que plus d'une sauterelle peuvent être sur une feuille. Pour déplacer une feuille, il faut que celle-ci soit inoccupée. Les sauterelles peuvent sauter d'une feuille à l'autre, mais si une sauterelle touche l'eau, toute l'équipe devra retourner au point de départ.
5. Précisez qu'il s'agit d'une course entre les deux équipes. Débutez la course et accordez un point à la première équipe dont toutes les sauterelles auront traversé la salle.

6. Reprenez le jeu quelques tours en enlevant une ou plusieurs feuilles aux équipes à chaque tour. Moins les sauterelles auront de feuilles où sauter, plus elles devront se coller sur une même feuille... ou sauter loin!

Variante

Deux équipes qui coopèrent

Invitez les équipes à se placer aux deux extrémités opposées de la salle et à coopérer ensemble pour traverser la salle le plus rapidement possible. Chronométrez les équipes, puis invitez-les à reprendre le jeu en essayant de battre leur propre record au tour suivant.

Discussion en groupe

À la fin de l'activité, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Avez-vous aimé cette activité ?
- Êtes-vous satisfait de la façon dont s'est déroulée l'activité ? Pourquoi ?

Réfléchir



- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour réussir à traverser l'aire de jeu sans vous mouiller ?
- Est-ce que certaines personnes ont essayé d'organiser ou de diriger le groupe en donnant des conseils aux autres ? Cela vous a-t-il plu ? Pourquoi ?
- Ce jeu est une compétition entre deux équipes. Selon vous, est-il possible de vivre de la compétition dans le respect ? Comment ?

Proposer des actions



- Que pouvons-nous faire pour favoriser la participation active de chaque membre du groupe ?
- Que pourrions-nous faire pour travailler plus efficacement en équipe ?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>



Le Bingo des autographes

Âge :	11-12 ans
Durée :	20 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	15 - 30
Rythme :	Modéré
Matériel requis :	Une grille de Bingo par enfant (en annexe), crayons
Valeur essentielle :	Respect de la diversité
Valeurs secondaires :	Acceptation, respect

Références

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

Intérêt de l'activité

Faire l'expérience d'aller vers les autres et réfléchir :

- au fait que nous sommes différents, mais égaux;
- au fait que la diversité est une richesse pour le groupe.

Droits et responsabilités

Droit à la non-discrimination (Article 2); droit à sa langue et à sa propre culture (Article 30)

Pour que nous puissions jouir de ces droits, nous devons :

- inclure les autres;
- respecter les différences.

But du jeu

Chaque enfant doit trouver une personne qui correspond à chacune des descriptions proposées.

Déroulement

1. Reproduisez la grille *Trouve quelqu'un qui...* fournie en annexe. Prévoyez une copie par enfant.
2. Précisez que l'objectif de l'activité est de mieux se connaître. Distribuez les feuilles et les crayons.
3. Expliquez que le jeu consiste à circuler parmi le groupe et à trouver, en posant des questions aux autres, des personnes qui correspondent aux descriptions de la feuille.
4. Précisez que lorsqu'on trouve une personne qui correspond à la définition, celle-ci doit signer son prénom dans la case correspondante. Spécifiez qu'il faut recueillir un prénom différent dans chaque case.
5. Expliquez que le but du jeu est de compléter 2 lignes (verticales, horizontales ou diagonales) le plus vite possible afin de pouvoir crier *Bingo!*

Variantes

Deux par deux

Vous pouvez former des équipes de 2 enfants qui rempliront la même grille en collaborant ensemble.

Une grille de Bingo à notre image

Vous pouvez créer votre propre grille de Bingo en utilisant la grille vide fournie au verso de l'annexe.

Discussion en groupe

À la fin de l'activité, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

Exprimer



- Qu'avez-vous le plus aimé dans ce jeu ?

Réfléchir



- Avez-vous découvert des talents cachés chez certaines personnes? Lesquelles?
- Est-ce que quelqu'un vous a surpris? Comment?
- Est-ce que vous voyez le groupe différemment? Pourquoi?

Proposer des actions



- Que pourrions-nous faire pour mieux nous connaître dans notre groupe?
- Que pourrions-nous faire pour que les talents de chacun soit mis à profit dans le groupe?

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>





Trouve quelqu'un qui...

A un animal	Parle 2 langues ou plus	S'est déjà déguisé en clown	Joue d'un instrument de musique	Est né au Canada
A déjà vécu dans un autre pays	Aime lire	Fait partie d'une équipe sportive	A une collection	A au moins 2 soeurs
Est déjà apparu à la télévision	A déjà chanté dans une chorale	Peut compter de 1 à 10 en espagnol	Connait au moins 3 blagues	Aime les sushis
Est allergique à un aliment	Sait bien dessiner	A déjà dansé dans un spectacle	Aime les sciences	Est capable de marcher sur les mains
Sait jouer aux échecs	Fait du bénévolat	Aime le jaune	Célèbre sa fête en juillet	Écrit de la main gauche

D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>

Trouve quelqu'un qui...



D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse internet suivante :

<http://www.equitas.org/trousse/>