



## PROGRAMME DE FORMATION EN ANIMATION EN LOISIR ET EN SPORT DU QUÉBEC BOÎTE À OUTILS DAFA

### MODULE 3 : LES TECHNIQUES D'ANIMATION

#### A- TECHNIQUES

##### M3-01 LES RASSEMBLEMENTS

En vivant en communauté, les uns près des autres, on est amené naturellement à s'intéresser à ce que les autres vivent. Les rassemblements seront donc l'occasion de partager la vie de chaque groupe dans un climat de camaraderie, de familiarité et de solidarité. Voilà l'occasion de mettre en relief les bons coups et les activités spéciales de chaque groupe et d'y ajouter de l'humour pour les détails amusants. Les faits saillants d'une journée, les étapes de réalisation d'un objectif commun méritent d'être soulignés.

En sachant mieux ce qui se passe dans la communauté, les enfants se sentiront plus solidaires entre eux. Les enfants sont fiers d'appartenir à un groupe et ils aiment l'exprimer aux autres. Les enfants et les animateurs moniteurs du terrain de jeux forment une petite communauté dont chaque groupe est une cellule. Il y a communauté quand il y a des liens entre les groupes.

##### *Pourquoi des rassemblements?*

C'est la fonction première des rassemblements de créer et d'entretenir des liens entre les cellules. Les rassemblements sont l'occasion, pour l'équipe de moniteurs, de créer des liens entre les différents groupes de jeunes. À l'image d'un orchestre où s'harmonisent les différents groupes d'instruments, les rassemblements, par les qualités de l'animation, unifient les groupes d'enfants dans un fortissimo de plaisir. L'animation d'un groupe est assurée par le moniteur et celle de la communauté est sous la responsabilité de l'équipe des moniteurs.

L'équipe de moniteurs doit être unie si elle veut créer des liens entre les groupes. Toute la saveur d'un rassemblement dépend de la qualité de l'animation. Dans ces moments, la fantaisie est de mise; tout est prétexte à s'amuser et à créer l'unité au sein de la collectivité.

Les rassemblements servent l'unité du terrain de jeux de deux façons :

- En présentant et en exposant des extraits de la vie de chaque groupe;
- En partageant le plaisir des rassemblements.

Les rassemblements sont également l'occasion de promouvoir les activités à venir. Une sortie, une activité spéciale, telle qu'une olympiade, la venue d'invités, sont autant d'activités qui méritent d'être annoncées quelques jours à l'avance. Sur les lieux du rassemblement, l'affichage est un moyen visuel utile pour publiciser la programmation. L'annonce d'une activité à venir doit être dynamique et colorée afin de stimuler les jeunes à y participer. L'information doit être véhiculée de façon amusante, ce n'est pas un bulletin de nouvelles. Ce type d'information devrait quelques fois être appuyé par une information écrite aux parents. Ceux-ci apprécient être informés des activités à venir. Ils sont une source de stimulation pour leurs enfants.

#### *L'information qui vise le bon déroulement*

Ce type d'informations est important, car il vise le bon fonctionnement de l'organisation. Qui va à la piscine? Au bricolage? À quelle heure? N'oubliez pas votre lunch pour demain! Voilà quelques informations à transmettre. Les rassemblements sont aussi des moments privilégiés pour informer les jeunes des consignes à suivre. Voilà un bon moment pour discuter de sécurité, de respect de l'environnement ou de tout autre point qui concerne les valeurs et les comportements à inculquer aux jeunes.

#### ***Les qualités d'un rassemblement***

- Planifié;
- Varié, un peu de tout, chaque rassemblement doit présenter une facture différente;
- Original, soyez créatif;
- Participatif, impliquez les jeunes;
- Adapté aux jeunes, ils doivent se sentir concernés et amusés;
- Être vu, entendu et compris (éviter le vedettariat individuel).

#### ***La dynamique des rassemblements***

Il est important de planifier adéquatement les rassemblements afin d'éviter des pertes de temps inutiles. Un animateur qui crie à tue-tête pour obtenir le silence auprès des enfants n'emploie pas la bonne façon de retenir leur attention (voir les informations sur l'exploitation judicieuse du temps, module 3, rencontre 7).

Amorcer un rassemblement avec un cri de silence connu du groupe ou bien une musique d'ambiance ou une chanson entraînante est beaucoup plus approprié et sympathique pour tous, cependant il faut le planifier.

Si chaque animateur sait où il s'en va et se prépare adéquatement pour le rôle qu'il a à jouer, le rassemblement roulera comme sur des roulettes et les enfants le ressentiront. Par exemple, une pause dans un sketch, parce que l'animateur-acteur n'est pas encore costumé, brisera inévitablement le rythme de l'animation. Les jeunes seront plus attentifs et captivés par les rassemblements bien menés. L'originalité et le dynamisme d'un rassemblement permettent aussi d'intéresser et de divertir les jeunes. L'équipe d'animation peut aussi prévoir d'intégrer des jeunes dans le rassemblement. Ces derniers se sentiront impliqués et auront sûrement de l'intérêt à préparer des numéros ou des chansons pour les rassemblements suivants. Les rassemblements peuvent devenir un moment fort attendu des jeunes, car il s'y passe beaucoup d'actions et l'ensemble des animateurs du camp sont réunis pour leur en mettre plein les yeux et les oreilles.

### ***Le rassemblement et la thématique***

La thématique devient ici le fil conducteur autour duquel se développent les éléments de contenu du rassemblement. L'idée peut véhiculer un message, par exemple un message sur la sécurité, ou encore elle peut chercher à valoriser un style de comportement ou à publiciser une activité spéciale. La plupart du temps, la thématique n'aura d'autre but que de créer un type d'atmosphère, d'ambiance.

Beaucoup d'éléments peuvent servir à la thématique. Par exemple, un thème comme le Far West est assez fécond pour nourrir en idées les rassemblements de plusieurs semaines. Souvent, le thème se développe autour de personnages. Il peut être amusant de faire revenir les personnages appréciés par les jeunes. Les chansons, les bans, les petits jeux d'animation seront choisis ou adaptés en fonction de la thématique. Un rassemblement est en quelque sorte un sketch simple dans lequel on favorise la participation par des chansons et des jeux.

Une histoire construite autour de la thématique cadre parfaitement à l'intérieur des rassemblements. Cette technique d'animation est très féconde. On peut s'en servir de mille et une façon, elle introduit très bien un grand jeu, met merveilleusement en relief les thèmes de la programmation. Elle est le médium rêvé d'un personnage mystère. L'histoire sous forme d'intrigue racontée au fil des jours stimulera l'intérêt des jeunes pour les rassemblements.

L'histoire développée devrait favoriser une certaine forme de participation des spectateurs. Par exemple, une courte chanson peut introduire et conclure chaque épisode, les auditeurs peuvent être des bruiteurs, ou encore des mots, des gestes clés (noms des personnages, titre de l'histoire) peuvent être fréquemment répétés par tous.

Tout l'art du conteur doit se tourner vers ses spectateurs, ce n'est pas pour lui qu'il raconte. Le conteur doit jouer avec les intonations de sa voix pour donner vie à l'histoire contée. Le conteur ne doit pas craindre de crier, de rire, de chuchoter, afin de faire vivre l'action à ses auditeurs. Il doit se servir d'effets de surprise et devrait terminer ses épisodes sur un suspense à venir. L'histoire est une merveilleuse façon de rendre extraordinaires un événement, une histoire vraie.

### M3-02 FORMER UN ESPRIT D'ÉQUIPE

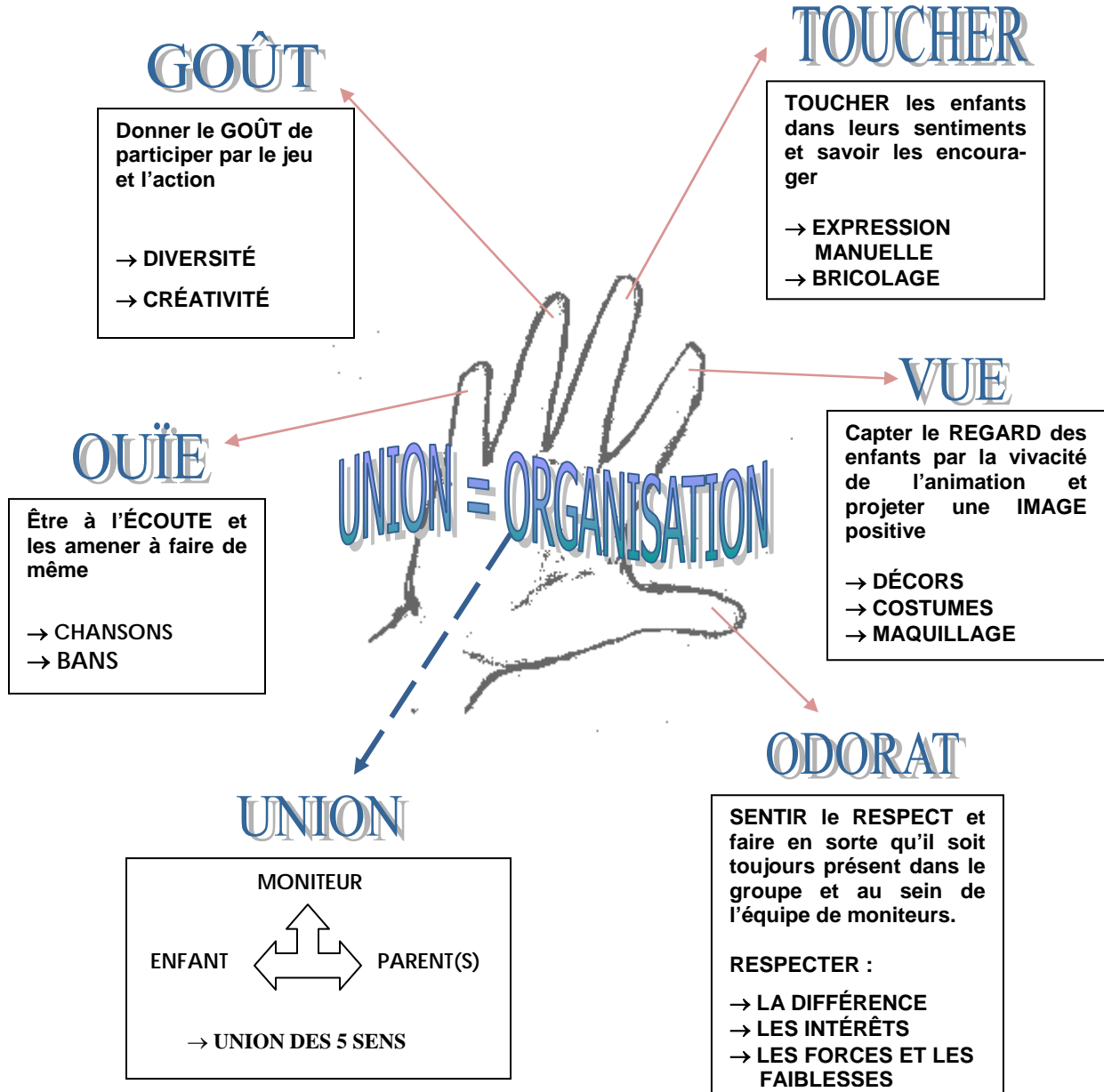
- Commencer toujours par un jeu de connaissance qui permettra aux participants de connaître les noms et les personnalités de chacun, développer des liens entre eux plus rapidement.
- Rassembler fréquemment l'équipe dans un lieu précis et ne pas avoir peur de s'approprier ce lieu.
- Développer une complicité d'équipe en créant un cri, une chanson, un code secret, un lieu de rassemblement secret, *un Geronimo original*, une légèreté thématique interne, en allant manger ensemble à l'extérieur...
- Stimuler les contacts et les échanges : discussions, farces, énigmes...
- Être créatif afin que l'équipe se sente unique.

#### ***Le pouvoir de l'animateur***

- Dites vos limites dès le début, ce que vous permettez dans votre groupe et ce que vous ne permettez pas!!! Cela évite les complications et donne une ligne de conduite à vos participants dès leur arrivée.
- Développer un esprit et une logique sécuritaires.
- Être attentif au non verbal, à sa position, sa voix, aux questions
- Connaître les participants chacun par leur nom, leur âge, leur physique, etc.
- Être à l'affût, constamment sur le qui-vive, conscient.
- Ranger le matériel en responsabilisant les participants.

M3-03 L'ANIMATION AU BOUT DES DOIGTS

5 sens = 5 doigts de la main



**M3-04 EXEMPLE D'UNE GRILLE DE PLANIFICATION**

Semaine du \_\_\_\_\_ au \_\_\_\_\_

**Exemple**

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9 h 10	R a s s e m b l e m e n t				
9 h 30					
10 h					
11 h					
12 h	D î n e r				
12 h 45					
13 h 30					
14 h 30					
15 h 30					
16 h	R a s s e m b l e m e n t				

**Collations :**

- Matin* ..... 10 h 45
- Après-midi* ..... 14 h 45 environ
- Système de motivation...* 15 h 30 environ

### M3-05 LA THÉMATIQUE

La thématique occupe une place très importante dans un camp, parce que c'est elle qui fait habituellement la preuve de l'originalité et de la diversité d'un camp, étant donné que c'est l'un des éléments qui est unique. De plus, elle change chaque année; elle ne peut donc pas être mise dans un Livre de Camp. Grâce à elle, les activités courantes peuvent devenir magiques, et les tâches ennuyantes, par exemple, se transforment en une mission. La thématique brise l'enlèvement dans la routine et laisse place au champ de tous les possibles.

Dans une société où les participants sont rarement consultés, la thématique du camp leur permet de se rendre utile en accomplissant une quête, certes imaginaire pour nous, mais réelle pour eux.

La thématique s'insère dans l'horaire du camp, que ce soit une apparition, un « punch » ou un jeu. Elle doit être surprenante et utilisée tous les jours pour que les participants ne l'oublient pas. Afin qu'elle puisse garder son effet de surprise, les heures des apparitions des personnages doivent varier; il serait dommage que les participants sachent précisément quand un personnage viendra leur rendre visite... Alors, les éléments de la thématique doivent sembler ne pas se retrouver dans l'horaire.

Pour créer l'illusion que les animateurs ne sont pas au courant des péripéties et qu'ils n'en font pas partie, on peut commencer une « fausse » animation qui sera interrompue par les Personnages de la thématique. Cela demande de l'organisation et beaucoup d'écoute, afin que le fil conducteur de l'activité courante transfère vers l'activité spéciale. Cette transformation s'opère grâce à la qualité de l'enchaînement des animateurs qui doivent être à la fois comédiens, pour acter la surprise et la désorientation, ainsi que moniteurs, pour se concentrer sur ses responsabilités et être capable d'avoir un point de vue extérieur (de cette façon, l'évaluation du plaisir des participants et du bon déroulement de l'activité peuvent se faire).

#### ***Pourquoi une thématique?***

- Donner un sens à l'animation
- Créer des liens entre les activités
- S'éloigner du quotidien, briser la routine (scolaire, à la maison, etc.)
- Fournir un support concret aux participants afin de développer et de nourrir leur imagination
- Créer une atmosphère différente et spéciale, donner un certain rythme et une couleur particulière à la programmation du séjour
- Véhiculer un message, des valeurs
- Donner l'occasion aux participants de s'identifier à certaines facettes ou certains traits de caractère des personnages présentés dans la thématique
- Garantir la cohérence de la programmation des activités
- Donner un sens aux activités proposées et contribuer ainsi à structurer l'esprit et le sens logique des participants
- Motiver les gens à participer à l'activité
- Passer un message
- Donner un rythme au programme

### M3-06 MON STYLE D'ANIMATION

Faire de l'animation, c'est tenir compte de son style. Mais quel est ton style? Cela t'intéresse? Encerle la réponse qui correspond le mieux à ta façon d'assumer la fonction d'animateur auprès des jeunes. Souviens-toi qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Indique une seule réponse par question, soit A, B ou C.

---

**1- Pour préparer l'animation d'une activité, j'ai tendance à :**

- a) tout préparer dans les moindres détails, avant que les jeunes arrivent.
- b) préparer le cadre général de l'activité; je veux faire participer les jeunes.    **A   B   C**
- c) me fier au groupe pour me dire quoi faire.

---

**2- Pour proposer une démarche au groupe, j'ai tendance à :**

- a) indiquer aux jeunes la bonne démarche à suivre; je veux être efficace.
- b) proposer plusieurs démarches, je veux que le groupe décide.    **A   B   C**
- c) faire confiance aux jeunes pour qu'ils trouvent par eux-mêmes la bonne démarche.

---

**3- Lorsque le point de vue du groupe est différent du mien, j'ai tendance à :**

- a) tenir à mes idées, car c'est moi qui suis responsable du groupe.
- b) continuer à discuter, car je veux bien saisir le point de vue des participants.    **A   B   C**
- c) laisser à chacun la liberté d'exprimer ses idées, sans imposer une réponse.

---

**4- Quand un participant critique ce que je dis ou ce que je fais, j'ai tendance à :**

- a) le persuader que j'ai raison.    **A   B   C**
- b) discuter avec lui pour connaître le bien-fondé de la critique.
- c) écouter sa remarque et puis je passe à autre chose.

---

**5- Quand les participants parlent d'autre chose, j'ai tendance à :**

- a) ramener rapidement les participants à l'ordre; je ne veux pas de discussion.    **A   B   C**
  - b) rappeler la décision de départ, je les invite à demeurer dans le sujet.
  - c) faire confiance aux jeunes, ils se ramèneront dans le sujet par eux-mêmes.
-



---

**6- Devant un manque de respect à l'égard d'un participant, j'ai tendance à :**

- a) dire immédiatement ce que je pense, ce que pensent les autres a peu d'importance dans ce contexte. **A B C**
  - b) attendre le bon moment où les participants sont prêts à prendre ce que j'ai à dire.
  - c) laisser faire, sachant que cela ne durera pas toujours.
- 

**7- Devant un conflit entre deux participants, j'ai tendance à :**

- a) rappeler à l'ordre les jeunes qui sont en conflit.
  - b) trouver cela normal; je tolère, même si cela est difficile à faire. **A B C**
  - c) dire que les choses vont se régler par elles-mêmes; je les considère responsables.
- 

**8- Devant un participant qui demeure silencieux, j'ai tendance à :**

- a) insister pour qu'il parle, car il faut que les jeunes sachent ce qu'il pense.
  - b) être attentif à ses réactions exprimant son désir de parler. Je ne le force pas. **A B C**
  - c) respecter son silence sans lui accorder une attention spéciale, ça le regarde.
- 

**9- Quand je veux connaître l'avis du groupe, j'ai tendance à :**

- a) demander à tous les jeunes de s'exprimer sur la question.
  - b) reformuler la question de différentes façons pour stimuler les idées des jeunes. **A B C**
  - c) laisser la parole aux jeunes qui s'expriment, car chacun peut s'exprimer s'il le veut.
- 

**10- Quand je veux aller directement au but, j'ai tendance à :**

- a) y aller, car c'est moi le responsable du groupe, je connais les buts de l'activité.
  - b) demander aux jeunes de collaborer à la poursuite des buts fixés pour l'activité. **A B C**
  - c) responsabiliser les leaders du groupe, car les autres finissent toujours par suivre.
- 

**11- Quand je veux évaluer une activité, j'ai tendance à :**

- a) porter mon attention uniquement sur le déroulement et les règles de l'activité.
  - b) porter mon attention sur le degré de satisfaction et sur le fonctionnement du groupe. **A B C**
  - c) éviter cela aux jeunes et je passe rapidement à une autre activité.
-

**12- Lorsque les résultats sont différents de ceux prévus, j'ai tendance à :**

- a) penser que c'est un échec, je savais que cela ne marcherait pas. **A B C**  
 b) dire que cela ne correspond peut-être pas aux vrais besoins des jeunes.  
 c) penser que c'est dommage, mais c'est comme ça.

**13- Lorsqu'un jeune ne réalise pas les tâches que je lui ai confiées, j'ai tendance à :**

- a) exprimer mon insatisfaction aux jeunes qui n'ont pas fait leurs devoirs. **A B C**  
 b) exprimer mon insatisfaction et faire verbaliser les effets de son comportement sur lui et sur les autres.  
 c) exprimer mon insatisfaction sachant que cela ne servira à rien.

**14- Lorsqu'un participant ne respecte pas les règles du jeu, j'ai tendance à :**

- a) obliger le jeune à respecter les règlements et à sévir, s'il y a lieu. **A B C**  
 b) ramener le sujet afin d'en discuter sérieusement avec le groupe.  
 c) ne rien faire sachant qu'à cet âge, les jeunes sont en réaction à tout règlement.

**COMPILATION ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS**

<b>Total des réponses</b> <b>A =</b>	<b>Total des réponses</b> <b>B =</b>	<b>Total des réponses</b> <b>C =</b>
Tendance à animer de façon <b>autoritaire</b>	Tendance à animer de façon <b>démocratique</b>	Tendance à animer de façon <b>laisser-faire</b>
<b>10 à 12 :</b> Attention, autoritarisme dangereux qui peut facilement nuire au groupe.	<b>10 à 12 :</b> Vous êtes un animateur démocratique. Cela aide votre groupe à fonctionner.	<b>10 à 12 :</b> Vous êtes en plein laisser-faire et ne tenez pas votre rôle d'animateur.
<b>6 à 9 :</b> Surveillez bien vos tendances profondes à vouloir tout mener à la place des jeunes.	<b>6 à 9 :</b> Vous avez en main de très bons atouts pour animer un groupe de jeunes et pour favoriser leurs apprentissages.	<b>6 à 9 :</b> Vous avez de fortes tendances à laisser aller les choses. Ça peut nuire au groupe.
<b>1 à 5 :</b> Tendance autoritaire à surveiller. Ça peut déranger le groupe.	<b>1 à 5 :</b> Vous avez pas mal de chemin à faire pour animer de façon démocratique.	<b>1 à 5 :</b> Vous avez tendance à vous laisser aller, à surveiller.



**Effets possible sur le groupe**

	Styles d'animation	Effets sur le groupe
<b>Autitaire</b>	Il est directif. Il prend position sur les procédures. Il choisit lui-même les sujets de discussion et les activités, dirige le groupe selon ses idées, fait peu appel au groupe pour obtenir des informations, des idées. Il décide lui-même, il garde l'information.	Les jeunes sont peu motivés. Ils quittent le groupe, l'information manque aux discussions, les conflits peuvent apparaître. Ils ont l'impression que tout est décidé d'avance. Ils ont le sentiment de ne pas être utiles, qu'on ne leur fait pas confiance.
<b>Démocratique</b>	Il est directif sur les procédures. Ça aide le groupe à fonctionner. Il est non directif sur le contenu. Il ne force pas les idées, ils les accueillent. Il ne cherche pas à freiner les échanges, mais à les stimuler davantage. Les décisions appartiennent au groupe. Il formule des questions, ça permet à l'information de circuler. Il explore une question à la fois. Il est à l'écoute des besoins du groupe.	Les participants sont très motivés. Ils ont souvent hâte à la prochaine réunion. C'est agréable et satisfaisant. Ils prennent des décisions à la lumière des informations qu'ils recueillent. Il se dégage une confiance entre les jeunes. Ils ont le sentiment d'être appréciés pour ce qu'ils sont et ce qu'ils font. Ils apprennent au contact des autres le sens de la démocratie et du leadership.
<b>Laisser-faire</b>	Il est non directif sur les procédures du groupe. Il échange des idées comme s'il était avec ses amis. Il ne ramasse pas les idées émises dans le groupe. Il donne beaucoup de place aux interventions qui viennent des leaders naturels, ce sont eux qui mènent le groupe.	Les participants sont peu motivés. Ce sont toujours les mêmes qui parlent et qui peuvent influencer les décisions. Les autres sont passifs, ils ont l'impression de tourner en rond, de perdre du temps. Ils ont le sentiment d'être inutiles, des incapables. Souvent, c'est « l'anarchie ».



### M3-07 QUELQUES POINTS À RETENIR...

- Je choisis les endroits où je vais aller jouer avec mon groupe cette semaine (à moins que mon centre communautaire ne l'ait déjà fait pour toi : horaire stable).
- Je fouille dans ma banque de jeux pour choisir les activités de la semaine. J'en ressors plusieurs dans chacune des catégories.
- Je choisis les jeux selon la catégorie.
- Je place les jeux dans la grille selon le lieu, le moment et le temps.
- Je vérifie si je respecte la variété et la diversité.
- À la fin de chaque journée, je barre les jeux faits. Les jeux non faits pourront être repris la semaine suivante ou servir de « au cas où » durant la même semaine.
- Je me demande s'il était préférable que certains jeux ne soient pas rejoués.
- Finalement, il est très facile de ne pas jouer plus que deux fois à un jeu dans la première moitié de l'été, si j'ai bien fait ma programmation, que je l'ai respectée et que j'ai pris la peine de rechercher des jeux dans une banque.
- Je pourrai alors reprendre certains jeux que les enfants ont adorés pour la 2<sup>e</sup> moitié de l'été.

#### ***Le sac de l'animateur***

Le sac à dos constitue un outil indispensable pour l'animateur, étant donné qu'il renferme des trésors tant magiques que pratiques... Ces éléments que vous aurez spécialement choisis vous sauveront la vie, car les temps morts se transformeront en animation improvisée d'une grande qualité!

Vous pouvez même nommer votre sac à dos et le personnaliser; c'est un compagnon très généreux que vous pourrez présenter à votre groupe. De cette façon, vos enfants auront toujours très hâte de voir ce qui se cache dans votre sac :

- balles, ballon, foulards, dossards...
- crayons à maquillage
- un toutou pour les tout-petits
- gourde d'eau
- papiers mouchoirs
- trousse de premiers soins
- horaire de la journée ou semaine
- crème solaire et chasse-moustique
- quelques éléments de costume
- liste de jeux coopératifs, d'énigmes



## B- LE JEU

### M3-08 DÉFINITION DU JEU

« Le jeu réfère généralement à l'activité des enfants, ou aux activités des adultes qui ont un caractère léger et enfantin. Ces activités sont de nature expressive, spontanée et elles sont motivées intrinsèquement; elles impliquent souvent la création d'un monde irréel, imaginaire. » (G. Ouellet, 1992)

« Une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit. » (R. Caillois, 1958)

Toujours selon Caillois, les jeux se regroupent en quatre catégories. On retrouve :

- **Les jeux de hasard** : l'imprévisibilité est la valeur recherchée. Peu importe la force ou les talents de chacun des joueurs, ici l'issue du jeu est décidée par le hasard. Tout le monde part sur un pied d'égalité. Les joueurs acceptent de s'en remettre au destin.
- **Les jeux de vertige** : ici, l'activité appelle au dépassement de soi. Il permet au joueur de toucher à ses limites, de vivre des sensations fortes. L'adepte des jeux de vertige recherche la déstabilisation, la perte de contrôle ou l'état de confusion momentanée. On remarquera le grand intérêt des adolescents pour ce type de jeu (sports de glisse, jeux extrêmes, manèges).
- **Les jeux de simulacre** : l'imitation et faire semblant sont les moteurs du jeu de simulacre. Celui qui joue se crée de façon volontaire une illusion temporaire. Il désire utiliser une autre personnalité que la sienne. Le jeu est restreint à un univers clos, conventionnel ou fictif. On parle ici du jeu théâtral, jouer aux cowboys et aux indiens, jeu de rôles (médiéval).
- **Les jeux de compétition** : Il s'agit probablement du type de jeu le plus commun. Il met en présence la compétition contre un autre joueur ou contre l'environnement. Le résultat du jeu de compétition est la fierté, le triomphe personnel sur l'adversité. Cette catégorie ne réfère pas uniquement aux jeux sportifs. Les échecs, le scrabble, les cartes, les jeux vidéo peuvent aussi être organisés de façon compétitive. On a qu'à penser à ce que proposent les créateurs du jeu d'improvisation théâtral.
- **Le sketch**  
Un sketch est une courte scène, généralement humoristique ou comique, improvisée et interprétée par un nombre restreint d'acteurs. Quand le rassemblement a un fil conducteur, le sketch se rattache à l'idée principale. Il peut être simplement un élément de contenu parmi d'autres exécuté par des moniteurs ou des jeunes. Les plus âgés adorent faire du théâtre et de l'improvisation. Ils sont heureux de présenter une courte improvisation aux autres enfants.



## M3-09 JEUX DE CONNAISSANCE

### ***La ficelle***

L'animateur donne de la ficelle à chacun des enfants (ce sont eux qui décident la longueur) qui l'enroulent autour de leur doigt. Ensuite, les enfants doivent parler d'eux-mêmes jusqu'à ce que la ficelle soit complètement déroulée.

### ***Le salon de thé***

L'animateur remet des petits questionnaires à chacun des enfants. Pendant environ 15 minutes, les jeunes posent des questions aux autres de leur groupe et inscrivent le nom et la réponse dans le carnet.

### ***Qui a déjà ... ?***

L'animateur pose cette question à tout le groupe et ceux « qui ont déjà... » exécutent un défi (ou le contraire).

### ***Petit mot mystérieux***

Chacun écrit sur un papier une péripétie qui lui est arrivée et que personne ne sait. On mélange les papiers et les remet en désordre à chacun des participants. Les enfants lisent le papier qu'ils ont et on doit deviner à qui appartient le papier mystérieux.

### ***Le drap***

On forme deux équipes qui se placent face à face et on installe un grand drap entre elles. À chaque tour, une personne doit se mettre devant le drap (d'une façon que l'équipe adverse ne sache pas l'identité de cette personne) et, lorsqu'on baisse le drap, il faut crier le nom de la personne devant soi le plus rapidement possible. Le participant qui n'a pas crié le nom à temps appartient désormais à l'autre équipe. Le but est d'intégrer tous les participants dans son équipe.

### ***Le nœud***

Tous les participants mélangent leurs bras et vont chercher les mains des autres dans le cercle, en ayant les yeux fermés. Ensuite, on doit défaire le nœud créé par les mains, tout en communiquant. Une variante existe à ce jeu : un nomme un leader qui est le seul joueur qui a les yeux ouverts et on change le leader toutes les cinq minutes.

### ***Le cercle de confiance***

Tout le monde se met en cercle et une personne se place au milieu. Elle doit ensuite se laisser tomber dans les bras des autres, autour, pour que ceux-ci la poussent d'une personne à l'autre.

### ***La vache qui tache***

**Matériel** : crayon feutre noir ou maquillage

Les enfants sont assis en rond. L'animateur est "la vache qui tache". Chaque enfant porte un numéro, en partant de 1 à... Maintenant, la vache qui tache appelle la vache sans tache numéro 2 (par exemple). C'est maintenant au tour de la vache sans tache no.2 d'appeler une vache. Si par erreur le participant dit une erreur en appelant une vache, on lui met une tache noire sur le visage. Maintenant la vache



numéro 2 devra dire : je suis la vache avec une tache Numéro 2 et j'appelle la vache sans tache numéro X. Et ainsi de suite. Il est comique de voir les taches sur le visage. Les enfants doivent se rappeler le nombre de taches qu'ils ont sur le visage, sinon ils reçoivent une nouvelle tache. Pour faciliter, on peut mettre les taches sur les mains des enfants à la place du visage.

### ***Zip-Zap***

Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.

### ***Le ventre qui rit***

Tous les jeunes se couchent sur le dos en ayant la tête appuyée sur le ventre d'un de ses camarades et le but du jeu est de réussir à faire rire un des joueurs. Vous verrez, ils riront tous. Aussitôt que vous défaites la chaîne, ils riront plus. Essayez, c'est vraiment amusant et les jeunes adoreront.

## **M3-10 JEUX COOPÉRATIFS PAR GROUPE D'ÂGE**

### ***Objectifs***

S'amuser, développer son imaginaire et surtout permettre à l'enfant de comprendre la notion d'interdépendance et de relations des uns aux autres. Ils participent pleinement à l'éducation et donnent à la solidarité une dimension essentielle de la vie en société. Ils doivent s'entraider pour gagner ensemble. La démarche des jeux coopératifs est basée sur la solidarité.

### **Enfants 3-5 ans**

#### ***Quelle heure est-il Mr le loup?***

On choisit un loup parmi le groupe d'enfants. Celui-ci se placera en avant, dos aux autres enfants. Tous les autres enfants se placent à environ 20 ou 30 pieds (6 à 9 mètres) du loup (formant une ligne horizontale). Les enfants demandent alors : « Quelle heure est-il, Monsieur le loup? ». Et le loup doit leur dire (il décide, il invente, ce n'est pas vraiment l'heure qu'il est) : « il est telle heure » (trois heures, cinq heures, etc.). Les enfants doivent donc avancer du nombre de pas que représente l'heure (5 heures = 5 pas). Les enfants reposent la question et quand le loup juge que les enfants sont assez prêts de lui, il crie : « L'heure de vous manger! ». Les enfants partent donc en courant et le premier attrapé devient le loup.

Ce jeu est idéal pour les 3 ans et plus qui apprennent à compter.



<b>Enfants 5 à 8 ans</b>
--------------------------

**À la queue leu leu**

Il y a un loup, un berger et des brebis. Le loup est seul. Les brebis forment une ligne en se tenant par la taille une derrière l'autre. Le berger est le premier de cette ligne. Le loup tente d'attraper la dernière brebis, celle-ci ne doit se laisser ni toucher ni laisser la chaîne, sinon elle s'unit au loup. On continue le jeu jusqu'à ce que le berger soit seul et que toutes les brebis soient avec le loup.

**Avez-vous vu mon écureuil?**

Les joueurs sont assis par terre en cercle. Un joueur se promène autour du cercle et demande aux joueurs « Avez-vous vu mon écureuil? ». Le joueur décrit un des participants assis, par sa couleur de cheveux, d'yeux, de vêtements, etc. Quand le participant se reconnaît, il doit courir après le promeneur jusqu'à ce que celui-ci s'asseye à la place du participant. Si ce dernier réussit à toucher au promeneur avant qu'il ne s'assoie, alors celui-ci va s'asseoir au centre du cercle et le participant devient le promeneur.

**La Poursuite de la lune et du soleil**

Matériel : un gros ballon et un petit ballon.

Les jeunes sont placés en cercle, face vers l'extérieur. Le moniteur donne le signal du départ pour le petit ballon (lune). Celui-ci se promène de jeune en jeune en faisant le tour du cercle. Ensuite, le gros ballon (soleil) part dans la même direction que le petit et doit tenter de rattraper la lune. C'est un jeu qui n'a pas de fin, alors à vous d'y mettre fin. Ce jeu peut s'avérer utile pour les temps d'attente entre deux activités.

**Les îlots**

C'est un jeu d'équilibre assez remuant et bruyant, mais qui se révèle utile pour les fêtes en hiver, car on peut très bien y jouer à l'intérieur. Les îlots peuvent être simplement découpés dans du papier, mais ils se déchireront vite. Du carton ou des chutes de moquette seront plus adaptés. Dispersez les îlots sur le sol, entre deux repères tracés, situés aux deux extrémités d'une pièce assez longue. Les îlots devront être juste assez grands pour contenir la taille moyenne d'un pied d'enfant, mais pas beaucoup plus, et devront être suffisamment éloignés les uns des autres pour que les enfants aient une grande enjambée à faire. Constituez deux équipes. La première s'aligne au départ alors que l'autre se regroupe de l'autre côté du parcours (assurez-vous qu'ils n'empiètent pas sur le parcours lui-même). Au signal, les enfants de la première équipe doivent traverser la pièce en marchant sur les îlots pendant que l'équipe adverse, sans les toucher, fait tout pour essayer de les troubler de façon à leur faire perdre l'équilibre. Celui qui touche le sol en dehors des îlots doit retourner au départ et recommencer. Donnez à chaque équipe deux ou trois minutes durant lesquelles le plus grand nombre d'enfants tentent de terminer le parcours et de passer la ligne d'arrivée. Lorsque le temps s'est écoulé, les équipes changent de rôles. L'équipe qui a fait passer la ligne d'arrivée au plus grand nombre de ses membres a gagné.





## Enfants 6 à 8 ans

### ***Le Casse-tête***

Matériel : des casse-têtes de 3 à 5 morceaux (autant que de jeunes), de la musique. Lorsque la musique arrête, chacun prend un morceau et essaie de refaire le casse-tête avec son équipe. Quand la musique reprend, on lâche le morceau et on continue de marcher dans la salle. Il faut faire le casse-tête le plus rapidement possible. La première équipe à finir le casse-tête gagne.

### ***Les cerfs***

A chaque extrémité du terrain se trouvent les cerfs et un chasseur. Le chasseur commence :

- Où sont les cerfs? Et les cerfs répondent : dans la forêt...
- Qu'est ce qu'ils font? Ils travaillent
- À quel métier? Au charpentier
- Faut-il les attraper??? Ouiiiiiii

À ce moment, les cerfs essaient de rejoindre l'autre bout du terrain sans se faire attraper par le chasseur. Les cerfs attrapés deviennent chasseurs. Et on recommence...

### ***Le Chef d'orchestre***

Les enfants sont assis en cercle; il y en a un qui sort du groupe et s'éloigne pendant qu'on désigne le chef. Le chef fait des mouvements que les autres imitent. Celui qui était sorti revient au centre du cercle et essaie de trouver qui est le chef. Il a trois chances. S'il ne trouve pas qui c'est, on lui présente. On reprend le jeu avec un autre chef et un nouveau joueur qui devra l'identifier.

### ***La Chenille***

Un premier joueur se met à quatre pattes. Un second se met à quatre pattes en plaçant ses mains sur les chevilles du premier. Ainsi de suite pour tous les participants. Quand tout le monde est placé, le premier commence à avancer et tous doivent le suivre et garder le rythme. Vous pouvez alors faire 2 ou 3 équipes pour faire une course.

### ***Formez-moi***

L'animateur demande aux équipes de former soit un animal, un objet, un chiffre ou une lettre. Chacune a, alors, 2 minutes ou plus pour se placer et former ensemble ce qui est demandé. Très bonne activité pour les petits avec les chiffres ou les lettres. Lorsqu'ils sont plus vieux, vous pouvez demander à 2 ou 3 équipes de former un petit mot ou un nombre.

### ***Le Grand nettoyage***

Matériel : sacs de fèves, ballons ou boules de papier.

Deux équipes avec le même nombre de participants sont placées de part et d'autre de la ligne centrale. Cette ligne détermine le territoire de chaque équipe et personne ne peut la traverser. Chaque participant a en main un objet. Au signal, on doit envoyer cet objet dans le territoire adverse et l'on fait de même ensuite avec tout objet trouvé de son côté. Au second signal, on cesse tout lancer et l'équipe qui a le moins d'objets dans son territoire gagne. Si vous utilisez les sacs de fèves ou les ballons, attention aux blessures.

### ***La Mouche muette***

Tous les jeunes sont à genou, les yeux fermés. L'animateur choisit la mouche muette en touchant la tête d'un jeune. Tous les jeunes commencent à se promener à genou, en ayant toujours les yeux fermés. Quand une mouche rencontre une autre mouche, elle dit 'bzz-bzz?'. Si l'autre répond 'bzz-bzz', ce n'est pas la mouche muette et les deux continuent leur chemin. Quand la mouche rencontre la mouche muette, elle devient muette et se colle à elle. La mouche muette ne parle pas et ne bouge pas. Le jeu se termine quand presque tout le groupe est devenu des mouches muettes et qu'il reste quelques autres mouches.

### ***Relais de souliers***

Tous les enfants enlèvent leurs souliers et se placent en formant une montagne. On forme le nombre d'équipes nécessaire et on fait un relais pour ramener tous les souliers de son équipe, un à un. On peut le faire de différentes façons. Premièrement, le premier enfant part et ramène un soulier qu'il croit être à son équipe. Si c'est le cas, le prochain enfant part. Sinon, il y retourne, ramène le mauvais soulier et essaie encore. Deuxièmement, chaque enfant va, à son tour, jusqu'à la montagne de souliers. Il cherche alors ses souliers, les mets, il les attache et revient se mettre en ligne. C'est la première équipe à avoir ses souliers qui gagne.

### ***Roi du silence***

Matériel : trousseau de clés ou tout autre objet qui fait du bruit quand on le bouge. On place le trousseau sous une chaise. Le roi du silence s'assoit sur cette chaise en ayant les yeux bandés. Les sujets sont placés autour de celui-ci e, à tour de rôle, tentent d'aller chercher le trousseau sans faire de bruit. Si un sujet réussit à aller se rasseoir à sa place sans que le roi du silence l'entende, il devient le nouveau roi. Sinon, c'est au tour d'un autre sujet d'essayer de détrôner le roi.

Autre version :

Il suffit de donner une clé à un joueur qui devra faire tout un parcours sans faire de bruit. S'il n'y arrive pas, le roi ayant les yeux bandés devra définir où se cache le joueur et s'il le trouve, le joueur prend la place du roi et idem pour le joueur d'après.

### ***Le roi et ses pions***

Matériel : 2 dossards ou foulards, un ballon. On forme deux équipes que l'on répartit de part et d'autre d'une ligne centrale. Dans chaque équipe, il y a un roi. Celui-ci doit se faire protéger par ses pions. Le but de chaque équipe est de toucher le roi. On peut le faire en tentant de toucher le roi directement sans que celui-ci attrape le ballon ou en tuant ses pions. Ce jeu fonctionne sur le même principe que le ballon-chasseur ou le ballon-ressuscité. Si quelqu'un dans l'équipe attrape le ballon sans l'échapper, un pion mort peut alors revenir au jeu. La première équipe à toucher le roi gagne.

### ***Les sculptures***

Une personne fait le sculpteur, une autre fait le modèle et la dernière est la pâte à modeler. Le modèle prend une position pendant que le sculpteur a les yeux fermés. Après, le sculpteur tente de refaire le modèle dans la pâte à modeler en touchant le modèle et en ayant toujours les yeux fermés. Lorsqu'il croit que c'est pareil, il ouvre les yeux et compare son œuvre au modèle original. Le résultat est souvent farfelu.

### ***Le serpent gesticulant***

Chaque jeune à l'intérieur d'une équipe est placé un derrière l'autre avec les jambes écartées. Tous se tiennent par la taille. Au signal de départ, ils avancent au même rythme en essayant d'aller le plus vite possible en gardant la forme de départ. La première équipe qui franchit la ligne d'arrivée gagne.

### ***Les cruches***

Tous les groupes d'enfants peuvent jouer à ce jeu. Il est particulièrement recommandé pour casser la glace entre garçons et filles. Divisez les enfants en deux groupes dont l'un aura un joueur de plus. Si les enfants sont en nombre pair, un adulte devra participer. Alignez le plus petit groupe au centre de la pièce les uns derrière les autres, chacun avec une main sur la hanche. Faites alterner bras droits et bras gauches le long de la ligne. Dès que la musique démarre, l'autre groupe se met à danser ou à courir autour de la ligne. À l'arrêt de la musique, ils doivent tous essayer de s'accrocher au bras d'un des enfants en ligne. Le joueur qui n'a pas trouvé de bras est éliminé. Retirez aussi un enfant de la ligne centrale. Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant au milieu pour deux joueurs.

*Variante* : Placez les enfants deux par deux, en se tenant par le bras et en mettant l'autre sur la hanche. Un des couples est choisi pour faire les coureurs. Lorsque le signal est donné, un des deux jeunes doit courir après l'autre et tenter de le toucher. Pour se sauver, le deuxième enfant doit aller s'agripper après un des couples dispersés sur toute la surface de jeu. La troisième personne de ce nouveau groupe est donc chassée du couple et doit continuer à courir pour ne pas se faire toucher. Si jamais le jeune se fait toucher, c'est lui qui devient chasseur. Ce jeu ne possède pas vraiment de fin, alors libre à vous. Évitez d'attendre que les jeunes s'ennuient. Terminez avant pour qu'ils aient encore le goût de jouer la prochaine fois!

## **Enfants 9 à 12 ans**

### ***Cavalier***

Matériel : 1 poche ou 1 soulier par équipe de 2.

Les joueurs sont placés en 2 cercles concentriques. Le cercle intérieur joue les chevaux et le cercle extérieur joue les cavaliers. Les poches ou les souliers sont placés au centre du cercle. Il faut un objet de moins qu'il y a d'équipes. Pour 13 équipes par exemple, il faudra placer 12 poches ou souliers au centre. L'animateur raconte une histoire où on retrouvera les 2 mots d'ordre : « Cavalier, montez ». À ce moment, les cavaliers doivent monter sur le dos de leur cheval jusqu'au nouvel ordre. Quand l'animateur dit « Cavalier, chargez », les cavaliers doivent courir autour du cercle (à l'extérieur) tous dans le même sens pendant que les chevaux écartent leurs jambes afin que les cavaliers puissent passer en dessous à leur retour. À ce moment, les cavaliers vont chercher un objet au milieu. L'équipe qui reste sans souliers doit s'asseoir et le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

### ***Le courant électrique***

Les jeunes sont placés en deux lignes parallèles et se font face. Tous se tiennent par la main. Lorsque le meneur de jeu donne le signal, le premier de chaque rangée serre la main de son voisin qui, à son tour, serre la main de son voisin. Ainsi de suite jusqu'à la fin de la ligne. Lorsque le dernier se fait serrer la main, il lève son bras

pour indiquer que son équipe a terminé. La première rangée à avoir fini gagne. Les enfants doivent serrer la main de façon délicate et discrète.

### ***L'histoire de mots***

**Matériel** : enveloppes ayant 5 ou 6 mots chaque, les mêmes pour chaque enveloppe. Chaque équipe prend une enveloppe et doit créer une histoire sans faire d'énumération. L'histoire doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots de l'enveloppe. L'équipe peut choisir de faire une mini pièce de théâtre ou simplement de raconter l'histoire. Il est intéressant d'ajouter un mot inconnu pour voir ce que chaque équipe donnera comme sens à ce mot. Il n'est pas nécessaire de faire de concours, mais simplement de faire remarquer aux jeunes que chaque équipe a fait une histoire très différente tout en ayant les mêmes mots.

### ***Le grand boulet blanc***

**Matériel** :

- boulets de farine (préparés avec papier essuie-tout et farine)
- eau
- 2 fanions

Le jeu suit le principe d'un paintball. On doit diviser les joueurs en deux équipes, l'une identifiée par des dossards. Il faut que les joueurs portent un t-shirt foncé mouillé. Le but du jeu est de voler le fanion d'une équipe et le ramener dans son camp. Les joueurs ont comme munitions des boulets de farine. Tout joueur ayant le t-shirt taché de farine est mort (ou doit aller se refaire mouiller le t-shirt). Si un joueur se fait atteindre d'un boulet de farine avec le fanion en main, il doit abandonner le fanion sur place. Plusieurs variantes peuvent modifier ce jeu.

### ***Les planètes (pour groupe très calme)***

Les participants sont divisés en 4 équipes dont chacune porte le nom d'une planète. Les participants sont assis en cercle avec les membres de leur équipe et se tiennent les uns les autres en crochet de bras. Au signal du meneur de jeu, la planète nommée va attaquer l'autre planète nommée; Vénus attaque Saturne. Les joueurs ont 30 secondes pour ramener le plus de joueurs possible avec eux (le plus de morceaux de la planète). Il est à noter que pour ramener un joueur avec soi, il faut que celui-ci soit complètement isolé de sa planète.

### ***Le radar musical***

Il faut 2 équipes. Chaque équipe choisit un membre qui effectuera un parcours les yeux bandés. Les autres membres doivent le diriger à l'aide d'une chanson pour aller à gauche, une autre pour aller à droite, une pour avancer, et une pour reculer. La première équipe ayant fini le parcours gagne.

### ***Volley-baudruche***

Ce jeu très remuant se joue à l'intérieur. En effet, un ballon de baudruche (balloune) est trop léger pour l'extérieur, le vent l'emporterait. Divisez les enfants en deux équipes de force égale. Installez un filet de volley fait simplement d'une ficelle tendue à la hauteur, juste au-dessus de la tête du plus grand des joueurs. Le but du jeu est de faire passer le ballon au-dessus du filet aussi longtemps que possible. Une équipe marque un point chaque fois que l'équipe adverse laisse tomber le ballon après l'avoir touché, ou que celui-ci touche terre sans avoir été attrapé, ou si l'on remplace la ficelle par un serpent fragile, chaque fois que celui-ci sera cassé. L'équipe qui fait éclater le ballon a 5 points de pénalité et doit gonfler le suivant. Jouez 5 minutes et changez de côté.



### M3-11 JEUX D'EAU

#### ***Chasse aux trésors***

Cacher des objets dans l'eau et tenter de les retrouver dans une durée limitée.

#### ***La carotte musicale***

On se passe une carotte entre les jambes. Quand la musique arrête, celui qui a la carotte est éliminé.

#### ***Le visou***

Placer des plats de margarine qui flottent sur l'eau et l'équipe qui lance le plus d'objets dedans gagne.

#### ***La baleine et les harengs***

Une personne est la baleine et les autres sont les harengs. Les harengs sont à la file indienne avec les mains sur les épaules de la personne devant eux. La baleine doit toucher la dernière personne de la file et la première devient la baleine.

#### ***La course de taureaux***

Les nageurs forment un cercle avec le taureau au centre. Le taureau essaye de sortir du cercle. Le joueur à droite de l'endroit où le taureau réussit à s'échapper devient le taureau.

#### ***Chasse au ballon***

Une équipe possède le ballon, ses membres se font des passes. L'autre équipe doit subtiliser le ballon.

#### ***Poison***

On forme un cercle et on place un ballon au centre. On fait des vagues et on souffle. Il ne faut pas que le ballon nous touche, sinon on est éliminé.

#### ***Rodéo kayak ou planche***

Un jeune se place sur l'embarcation et ne doit pas chavirer, malgré la tempête qui rugit (des animateurs font bouger intensément l'embarcation).

#### ***Le chat flottant***

L'un des joueurs est le chat. Le reste de l'équipe est constituée des souris qui ne doivent pas se faire toucher par le chat. Si on se cale dans l'eau, le chat ne peut pas nous toucher.



## M3-12 JEUX DE PLUIE

### ***Le télégramme***

Tout le monde doit se placer en cercle et s'asseoir. Il y a une personne qui est désignée pour envoyer le télégramme. Les joueurs se tiennent par la main et sont bien en vue. La transmission du message consiste à serrer la main de son voisin.

### ***Le rouleau à pâte***

Tous les joueurs se mettent à plat ventre, collés les uns à côté des autres. Le dernier de la file doit rouler sur tous les autres pour aller se placer à l'autre bout de la série de joueurs. Ainsi de suite pour le reste des joueurs.

### ***Demande en mariage***

Les jeunes forment un cercle et on en choisit un qui devra se trouver un mari ou une femme. Cette personne doit faire rire un participant en lui demandant : « Chéri, chéri... veux-tu m'épouser? » (Il peut faire des gestes ou des mimiques pour s'aider). Si le participant interpellé répond « Non, je ne veux pas t'épouser, mais je t'aime, je t'adore » et ne rit pas, l'enfant « futur marié » doit se choisir une autre victime, jusqu'à ce qu'il réussisse. De cette façon, il se fait remplacer.

### ***Maître et chien***

On forme des paires qui s'installent dans un cercle (les enfants des duos doivent s'asseoir un en arrière de l'autre). Le premier est le chien, alors que le dernier est le maître aveugle. Il doit rester un maître sans chien qui doit en voler un, en faisant un clin d'œil à un chien. Le maître garde en tout temps les yeux fermés (sauf le maître sans chien) et, quand son chien s'enfuit, il peut le retenir pendant 5 secondes par les épaules, mais s'il ne réussit pas, il devient le maître sans chien.

### ***Mot dans le front***

On forme un cercle et on remet aux participants un papier sur lequel est inscrit un mot ou un nom d'une personne connue, qui est collé sur leur front. Les participants essayent de deviner le mot en posant des questions qui ne peuvent être répondues que par « oui » et « non ».

### ***Usine de poches à sable***

On forme deux équipes et on remet à chaque équipe un nombre égal de poches en sable (ou autre objet léger). Le but du jeu consiste à lancer toutes les munitions vers l'autre équipe, afin de ne plus en avoir. Il est presque impossible d'atteindre ce but, mais c'est assez amusant!

### ***Cadavre exquis***

On remet aux participants une feuille de papier et un crayon afin de créer une histoire collective. On écrit une phrase sur sa feuille, on la plie et on la donne à notre voisin de gauche (ainsi de suite pour chaque feuille). Quand toutes les feuilles sont remplies, on les déplie et on les lit.



### M3-13 JEUX D'ATTRAPE

#### ***Magie blanche***

Deux animateurs doivent y participer. L'un est le maître de jeu et l'autre, magicien. Le maître fait sortir le magicien de la pièce et demande aux enfants de choisir un objet présent dans la pièce. Puis, il pointe plusieurs objets jusqu'à ce que le magicien dise quel est le bon objet. Pour que le magicien trouve l'objet choisi, le maître doit pointer cet objet après avoir pointé un objet blanc.

#### ***Île Padi Pado***

Les enfants doivent dire ce qu'ils amèneraient dans l'île Padi Pado. L'objet emmené ne doit pas contenir les lettres « i » et « o » (le maître refuse ces objets qui contiennent ces lettres).

#### ***Marché Sans-té (santé)***

C'est le même principe que l'Île Padi Pado, sauf que les enfants disent ce qu'ils peuvent acheter au Marché Sans-té (les éléments ne peuvent pas contenir la lettre « t »).

#### ***Chiffres chinois***

Le maître de jeu prend un paquet de cuillères et les dépose minutieusement sur une chaise qui est face au public, lui étant placé derrière la chaise, les mains sur le dossier. Il dit aux participants qu'il a appris les chiffres chinois et veut voir si ces derniers comprennent le principe. Il leur dit que le chiffre qu'il vient de faire est, par exemple, un quatre. Puis il change la disposition des ustensiles pour faire un autre chiffre. Les participants doivent deviner le chiffre qu'il fait. Le principe est que le chiffre égale le nombre de doigts que le maître de jeu dépose sur le dossier de la chaise.

#### ***Spliche-splache***

Le maître du jeu arrose (virtuellement) les enfants en les pointant. Il demande à ceux-ci : « Qui ai-je arrosé? » La personne arrosée est celle qui parle en premier, après la question du maître du jeu.

#### ***Montagne sacrée***

On fait sortir un petit groupe d'enfants. Pendant ce temps, on installe un drap par terre, qui représentera la montagne sacrée. Tous les autres participants (disciples) s'assoient en cercle autour. Chaque fois qu'un enfant marche sur le drap, les disciples crient de terreur. Le maître du jeu demande au groupe d'enfants : « Voici la montagne sacrée. Enlevez vos souliers et montez dessus ». Il s'agit de monter sur ses souliers et non sur la montagne.

#### ***Journal intime***

Les enfants doivent dire le mot qu'ils ont écrit dans leur journal intime. Pour que ce mot soit accepté, il doit commencer par la première lettre de leur nom.



### M3-14 EXPÉRIENCES SCIENTIFIQUES

#### ***Ma chandelle n'est pas morte***

Matériel : une bougie, des allumettes

Consignes :

1. Allumez la bougie et laissez-la fondre un peu.
2. Après quelques secondes, allumez une autre allumette et éteignez la bougie.
3. Puis, il faut placer rapidement l'allumette enflammée à 3 cm au-dessus de la bougie, là où monte la fumée.

*Que se passe-t-il?*

La bougie se rallume toute seule, car de la cire s'évapore et conduit le feu jusqu'à la mèche.

#### ***Flotte ou flotte pas ...***

Matériel :

- un verre transparent
- mélasse
- eau
- huile à salade
- alcool à friction
- papier d'aluminium
- morceau de bois
- morceau de ballon à gonfler

Consignes :

1. Versez 50 ml de mélasse dans le verre.
2. Inclinez le verre et versez encore 50 ml d'eau.
3. Faites-le couler de la paroi afin que les deux liquides ne se mélangent pas.

Ensuite, ajoutez des solides... où s'arrêteront-ils?

Faites le même processus avec l'huile et l'alcool.

#### ***Un papier-mouchoir résistant***

Matériel :

- un bâton de bois
- un papier-mouchoir
- un cylindre de carton
- un élastique
- du sel

Consignes :

1. Tendez le papier-mouchoir (plié en deux) au bout du cylindre de carton et fixez-le avec l'élastique.
2. Versez maintenant de 7 à 8 cm de sel bien sec dans le tube.
3. Puis, insérez le bâton dans le tube et poussez.





Vous ne serez pas assez fort pour percer le papier-mouchoir.

### ***Un jeu sous pression***

#### Matériel :

- un grand pot en verre
- un compte-gouttes
- un morceau de caoutchouc
- un petit élastique ou une ficelle

#### Consignes :

1. Remplissez le pot en verre jusqu'à 4 cm du bord.
2. Déposez le compte-gouttes dans le pot et bouchez-le hermétiquement avec le morceau de caoutchouc (découpé dans un ballon à gonfler).
3. Pressez la membrane avec vos doigts... que se passe-t-il?

### ***Curieux mélange***

#### Matériel :

- alcool à friction
- eau
- vinaigre
- deux tasses à mesurer
- un peu de sucre

#### Consignes :

1. Versez 100 ml d'eau dans une tasse à mesurer.
2. Ajoutez-y la même quantité d'alcool à friction.

Que se passe-t-il? Le volume total est inférieur à 200 ml...

Essayez avec du vinaigre et aussi avec du sucre...

### ***La petite vache carbonique***

#### Matériel :

- du bicarbonate de soude
- du vinaigre
- de l'eau
- un verre
- des allumettes

#### Consignes :

1. Versez une quantité égale de vinaigre et d'eau dans le verre.
2. Ajoutez-y une cuillerée à soupe de bicarbonate de soude.
3. Placez une allumette enflammée au-dessus du récipient

*Que se passe-t-il?*

Le gaz carbonique a la propriété d'éteindre le feu. On s'en sert d'ailleurs dans les bibliothèques pour étouffer les incendies, car l'eau abîmerait les livres!



### ***Avez-vous de bons réflexes?***

#### Matériel :

- une règle de 30 cm
- un crayon
- du papier

#### Consignes :

1. Faites asseoir chaque candidat, son avant-bras posé sur le bord d'une table, le pouce et l'index écartés de 3 cm l'un de l'autre.
2. Glissez l'extrémité d'une grande règle entre ses doigts (la marque de 0 cm sur la règle doit être à la même hauteur que le pouce et l'index).
3. Laissez tomber la règle et votre ami devra l'attraper le plus rapidement sans bouger la main.

Notez les scores et déterminez la personne qui a les meilleurs réflexes!

### ***La bouteille turbulente***

#### Matériel :

- 250 ml (1 tasse) de savon à mains liquide blanc perle, de marque Softsoap
- une bouteille transparente d'un litre
- du colorant alimentaire
- de l'eau

#### Consignes :

1. Remplir le quart de la bouteille de savon liquide.
2. Verser de l'eau tout doucement dans la bouteille, jusqu'au rebord du goulot.
3. Ajouter 5 gouttes de colorant alimentaire au choix.
4. Replacer le bouchon et agiter la bouteille afin de bien mélanger les deux produits. Des vagues, des remous et des tourbillons se forment!

#### *C'est quoi le truc?*

Pourquoi y a-t-il des vagues lorsque la bouteille est agitée? Parce qu'il n'y a pas assez d'eau pour dissoudre complètement le savon. L'eau se faufile entre les particules de savon non dissoutes, créant des courbes intéressantes. Le colorant alimentaire rend le phénomène plus visible.

### ***Le Volcan***

#### Matériel :

- 500 g de farine
- 250 g de sel
- 50 g de bicarbonate de soude
- 200 ml d'eau
- 100 ml de vinaigre
- 30 ml d'huile végétale
- 30 ml de savon à bulle ou détergent à vaisselle transparent
- des colorants alimentaires rouge et vert
- un grand bol
- une tasse à mesurer
- une cuillère à soupe
- un verre transparent



## BOÎTE À OUTILS

- un grand plat ou plateau
- une bouteille vide de 250 ml à 330 ml
- un entonnoir

### Consignes :

1. Verser 500 g de farine, 250 g de sel et 2 cuillerées à soupe d'huile végétale dans un bol.
2. Mélanger le tout avec la cuillère.
3. Verser 150 ml d'eau dans le verre. Ajouter 5 gouttes de colorant rouge et vert.
4. Verser le tout dans le grand bol.
5. Avec les mains, mélanger les ingrédients jusqu'à ce que la pâte à modeler ne soit plus collante (environ 2 min.). Si la pâte demeure très collante, ajouter un peu de farine.
6. Poser la bouteille sur le plateau. À l'aide de la pâte à modeler, fabriquer un volcan tout autour. Seul le goulot doit dépasser.
7. Si vous le désirez, peindre le volcan avec de la gouache. Auparavant, laisser sécher la pâte pendant une nuit.
8. Dans un verre, mélanger 50 ml d'eau tiède et 50 g de bicarbonate de soude.
9. Ajouter 3 gouttes de colorant rouge, puis 30 ml de savon à bulles.
10. À l'aide de l'entonnoir, verser le mélange dans le volcan.
11. Rincer l'entonnoir puis ajouter doucement 100 ml de vinaigre dans le cratère.

### *Que se passe-t-il?*

Le vinaigre réagit avec le bicarbonate pour former du gaz carbonique. Lorsque le gaz occupe tout l'espace disponible dans la bouteille, la pression augmente et le gaz entraîne le liquide coloré hors de la bouteille.

### ***Une expérience pleine de couleurs!***

#### Matériel :

- quelques stylos ou crayons-feutre
- un papier filtre (un filtre à café est l'idéal)
- un verre d'eau
- du vinaigre

### Consignes :

1. Verser un peu d'eau dans le verre.
2. Puis découper quelques languettes de 10 cm par 3 cm dans le papier filtre.
3. Avec un stylo, faire un petit point sur une languette, à 3 cm d'une extrémité.
4. Attendre que l'encre sèche, puis recommencer deux fois. Faire toujours le point au même endroit.
5. Plonger ensuite la languette dans l'eau. Attention : le point encré doit être un peu au-dessus du liquide, et non pas immergé dans celui-ci.
6. Observer maintenant le liquide monter dans le papier, mouiller la tache d'encre et décomposer celle-ci. Certaines encres noires se décomposeront en mauve, rouge et turquoise.
7. Répéter l'expérience avec un crayon-feutre. L'encre d'un feutre orange fluorescent pourra se décomposer en rose, orange et jaune.

Répéter l'expérience, cette fois avec du vinaigre. Y a-t-il des différences?



*Que se passe-t-il?*

L'encre est fabriquée en mélangeant plusieurs substances de couleurs différentes. Ces substances ne se comportent pas toutes de la même façon. Certaines sont plus solubles, elles se dissolvent davantage dans l'eau. Elles sont entraînées plus haut dans le papier.

### M3-15 ÉNIGMES

#### ***Le Pendu***

Un homme est pendu dans une pièce. Il n'y a ni fenêtre, ni porte, ni meuble. Il n'y a qu'une flaque d'eau sous ses pieds. Comment s'est-il pendu?

*Réponse* : Il était sur un bloc de glace qui a fondu.

#### ***Le désert***

Un homme nu, en plein milieu du désert, sans aucune trace de pas ou de quelconque civilisation autour de lui, est étendu, mort, avec un bout de paille dans les mains. Pourquoi?

*Réponse* : Il voyageait en montgolfière avec une autre personne. Lors d'une perte d'altitude, il a fallu donner du lest (objet, vêtements, etc.), mais comme ce n'était pas assez, ils ont dû tirer à la courte paille pour décider qui allait se sacrifier pour qu'un des deux puisse survivre.

#### ***Le nain***

Un nain rentre chez lui, fait le tour de sa maison, mange, dessine, se couche, se lève le lendemain et se suicide. Une seule chose dans la maison aurait pu le sauver. Pourquoi s'est-il suicidé et quelle était cette chose?

*Réponse* : Ce nain travaillait dans un cirque, car il était le plus petit nain au monde. Vu sa très petite taille, il n'aurait pas pu travailler ailleurs; il adorait son travail. Pendant qu'il était parti, un autre nain, un peu plus grand que lui et qui convoitait son poste, a scié 1 cm de toutes les pattes de chaises, de tables, du lit, etc. À son réveil, il a cru avoir grandi et a subi un choc si grand qu'il s'est suicidé. Dans sa hâte, le nain jaloux a poussé les copeaux de bois sous le tapis, et si le nain les avait vus, cela l'aurait sauvé.

#### ***Le plongeur*** :

Un homme en habit de plongée est mort au milieu d'une forêt, sans rien autour. Pourquoi est-il là?

*Réponse* : Cet homme est en habit de plongée au milieu d'une forêt calcinée, car, pendant qu'il faisait de la plongée sous-marine, un avion-citerne (hydravion) l'a ramassé en faisant son plein d'eau, puis a jeté sa cargaison sur la forêt en feu qui se trouvait à des kilomètres du lac où l'homme faisait de la plongée.



### M3-16 QUELQUES CONTES ET LÉGENDES

#### *La mer de ducats d'or*

Conte tibétain

C'était le quinzième jour de la huitième lune, quand sur la terre ont lieu d'étranges miracles et que l'impossible devient possible. Au-dessus du pays, une grande lune jaune était suspendue. Le chasseur Lan-fou prit son panier et monta bien haut dans la montagne, pour aller ramasser des fumées de sanglier. Lorsqu'au bout d'une longue et pénible ascension, il arriva au sommet et regarda de l'autre côté, vers la vallée en d'autres temps obscure et noirâtre, il eut le souffle coupé.

Devant lui, comme à la portée de sa main, la vallée était tout inondée de la lumière dorée de la lune. Lan-fou se pinça la main. Était-ce vraiment une lumière, ou bien □ il ne pouvait vraiment pas le croire □ était-ce une pleine mer de ducats d'or? « Mais d'où seraient-ils venus? Et qui les aurait jetés là comme ça? », se disait Lan-fou, tout en regardant autour de lui.

Alors, à la surface de la mer d'or, soudain quelque chose bougea. En regardant bien, Lan-fou vit venir dans sa direction une barque d'or et dans la barque □ Lan-fou se frotta les yeux □ dans la barque, oui, ce n'était pas un rêve, une belle dame se dressait et elle se dirigeait tout droit vers lui.

□ Je suis la fée lunaire, dit une voix suave. Je t'attendais. Tu arrives juste à point. Cette nuit, les trésors de la terre se sont ouverts, et chaque homme qui vient dans cette vallée en reçoit sa part.

Tout en disant cela, la belle dame donna trois ducats d'or à Lan-fou. Lan-fou la remercia et, tout joyeux, reprit le chemin du retour. Mais il avait à peine fait quelques pas qu'il lui vint à l'idée : « Une telle mer de ducats, qui s'étale partout! J'aurais pu lui demander de m'en donner un peu plus! » Là-dessus, il fit demi-tour et retourna à l'endroit où la dame voguait encore sur sa barque d'or, dans la mer de ducats.

□ Fée lunaire, je suis bien pauvre, lui dit Lan-fou, donne-moi encore trois ducats d'or, je te prie.

La fée sourit, plongea la main dans la mer et donna trois ducats brillants à Lan-fou. Le jeune chasseur remercia bien et se remit en route pour rentrer au logis. Il marchait au long de la berge de la mer dorée, tout en pensant : « Qu'est-ce que c'est, six ducats, quand il y en a ici, tout autour, des milliers et des milliers. Je ne retournerai plus les demander à la fée, je vais en remplir ici mon panier. Enfin je pourrai vivre sans souci du lendemain! »

En arrivant à une planche qui servait de passerelle pour traverser un ruisseau, il lui vint à l'esprit : « Mais qu'est-ce que c'est, un panier de ducats? Si j'en rapportais une pleine hotte à la maison? Oui! Mais je ne vais pas perdre mon temps avec mon panier. » Aussitôt pensé, aussitôt fait : il jeta son panier dans le ruisseau, et courut aussi vite qu'il put chez lui. Là, il saisit une hotte et reprit le chemin de la montagne.

« Mais, qu'est-ce qu'une seule hotte? » se dit-il. « C'est vraiment dommage de laisser là tant de ducats brillants, mieux vaut appeler ma femme, pour qu'elle prenne une deuxième hotte. »

Vite, femme, lève-toi! appela-t-il, et ses yeux lançaient des flammes.

Lan-fou courut comme un fou dans la montagne, suivi de sa femme, pour aller vers la mer de ducats. En arrivant à la passerelle, il se dit : « Deux hottes, ce n'est rien du tout. Mieux vaudrait appeler mon beau-père et ma belle-mère à la rescousse, et prendre une charrette. » Il retourna en hâte sur ses pas, toujours suivi de sa femme. Ils allèrent appeler à l'aide le beau-père et la belle-mère. Tout essoufflés, les voilà qui couraient tous quatre dans la montagne. Ils couraient, l'haleine courte, mais voilà, voilà, ils s'approchèrent du sommet de la montagne derrière laquelle s'étalait la mer de ducats d'or.

Mais soudain, qu'est-ce donc? La lune sembla pâlir... elle pâlit, le sommet de la montagne s'inonda d'une lueur rose, puis les rayons rouges du soleil levant qui s'étendirent partout. Muet de stupeur, Lan-fou était là, et il contemplait la vallée. La mer de ducats d'or avait disparu.

Où sont les ducats? Cria l'épouse.

Où sont-ils, les ducats? Criaient le beau-père et la belle-mère.

Ils ont disparu, dit Lan-fou dans un souffle. Ils ont irrémédiablement disparu, et ils ne reviendront plus jamais. Alors, il leur raconta comment il avait reçu trois ducats d'or de la fée lunaire, puis encore trois autres, et comment il en avait rempli un plein panier qu'il avait jeté dans le ruisseau. Pleins d'espoir, ils se hâtèrent vers la petite passerelle. L'eau sauvage tourbillonnait dans le ruisseau, il y avait là des pierres, mais pas trace de panier.

C'est dommage pour le panier, déclara Lan-fou, il ne me reste plus maintenant qu'à en tresser un autre!

### ***L'arbre sur la lune***

Conte traditionnel chinois

Il est d'usage en Chine jusqu'à nos jours que le quinzième jour de la huitième lune, les gens s'assemblent pour observer la pleine lune où l'on aperçoit une ombre noire et mobile. On reste parfois dehors longtemps après minuit, car on dit qu'un bonheur particulier peut vous être donné cette nuit-là. Dans toute chose, il y a quelque part de vérité et si vous voulez savoir de quel bonheur il s'agit, écoutez cette histoire.

Il y a fort longtemps vivait avec sa mère un jeune bûcheron. Tout le jour, il peinait au travail dans les montagnes et parvenait pourtant à peine à assurer la survie de sa mère et la sienne. Ce bûcheron était le meilleur des fils et il eût comblé sa mère s'il avait pu. Or il advint qu'un esprit céleste eût pitié de cette mère et de son fils. Ne pouvant plus supporter leur misère, il alla trouver l'empereur du ciel et lui demanda la permission d'accueillir au ciel la mère et le fils.



Et il se trouva justement qu'il y avait dans le ciel bien du travail, tout aussi étrange que cela puisse paraître. On n'avait besoin là-haut de quelqu'un pour couper les branches de l'arbre à cannelle de la lune. Cet arbre, donc, poussait sur la lune depuis un bon million d'années et comme personne ne s'en était occupé sérieusement, il était devenu énorme et avait plus d'un million de branches. Et il faut dire que chaque nouvelle branche de l'arbre à cannelle signifiait sur la terre toute une nouvelle génération de gens.

Et l'empereur du Ciel s'inquiétait de voir s'accroître si vite la population terrestre. C'est alors qu'on lui parla de ce bûcheron et l'idée de l'accueillir au ciel lui sembla excellente. Il décida donc de lui confier l'entretien de l'arbre à cannelle. Mais l'arbre à cannelle n'est pas un arbre comme les autres. Le tronc et les branches étaient si gros que le bûcheron n'en pouvait couper qu'une par an.

D'ailleurs, si vous regardez attentivement la lune le quinzième jour de la huitième lune, vous pourrez y voir tomber une branche. Et n'allez surtout pas croire que cette branche soit pareille à toutes les branches. Si vous en faisiez un tonneau pour leur riz, vous auriez du riz toute l'année, si vous en faisiez une armoire à linge, vous auriez tout le linge dont vous pourriez rêver.

Mais personne à l'époque dont je vous parle ne savait cela. Ce jour donc, le quinzième jour de la huitième lune, les gens, comme toujours se promenaient dehors, contemplant la lune ronde, lorsqu'on entendit un sifflement dans l'air et quelque chose tomba sur le sol. Les adultes n'y firent pas attention, mais les enfants, ces diables ont les yeux partout, se précipitèrent vers cette chose insolite et rapportèrent une longue et grosse branche.

« Jolie branche », se contenta de commenter un des adultes, « nous aurons de quoi nous chauffer demain. », et il se remit à contempler le ciel.

Le lendemain, on coupa la branche pour allumer le feu. On chauffa un mois, puis un autre mois, et la branche brûlait toujours. Impossible de la réduire en cendre. La nouvelle étrange se répandit dans tout le pays. C'est alors qu'un moine traversa le village et dit aux gens : « C'est une branche de l'arbre à cannelle de la lune. Si vous en aviez fabriqué un tonneau pour leur riz, vous auriez eu du riz toute votre vie, si vous en aviez fait une armoire à linge, vous auriez été vêtus pour le restant de vos jours, si vous y aviez creusé une tirelire, vous n'auriez jamais manqué d'argent. » Rien ne reste secret en ce monde; on se répéta la nouvelle. Aussi, tous les ans, le quinzième jour de la huitième lune, tout le monde contemple avidement le ciel dans l'espoir de voir tomber une branche de l'arbre à cannelle de la lune.

### ***Comment sont apparus les nuages***

Conte inuit

Dans les temps très, très anciens, la terre était chaude. La neige n'existait pas; pas plus que la glace; il n'y avait pas de brouillard, ni de nuages. En ces temps-là, où les bêtes parlaient comme les hommes, il arriva qu'une ourse attrape un pêcheur imprudent et l'apporta à ses petits.



Voici de quoi vous mettre sous la dent, leur dit-elle, mais ne le mangez pas tout de suite tout entier : qui sait quand je trouverai autre chose!

Elle déposa le pêcheur auprès de ses petits pour qu'ils le surveillent et elle-même s'en alla se coucher. Le pêcheur se voyait déjà mort et gisait les yeux clos. Quand l'ourse commença à ronfler, il souleva précautionneusement une de ses paupières. Mais les oursons l'observaient et se mirent à crier : « Il a bougé! » L'ourse se précipita, mais quand elle vit le pêcheur gisant sans mouvement, elle retourna dormir. Un instant après, les oursons sortirent pour aller chercher du bois et le pêcheur se dit : voici le moment propice! Il se redressa tout doucement, saisit un bout de bois et l'abattit sur la tête de l'ourse.

Le coup n'était pas mortel, mais il endormit l'animal pour un bon moment. Le pêcheur eut le temps de se sauver de la tanière et de se précipiter dans le bois. Il courait de toutes ses forces. Bientôt il entendit l'ourse se lancer à sa poursuite, elle le serrait de près. Il escalada un arbre et se cacha dans le feuillage. L'ourse passa sans le voir.

« Je m'en vais rester ici en attendant que la nuit tombe », se dit le pêcheur. Dès que le soleil fut couché, il sauta à terre et s'enfuit. Mais l'ourse, qui rôdait aux alentours, l'entendit et courut derrière lui. Le pêcheur, fou de peur, frappa la terre de son bâton. À l'instant, l'eau jaillit du trou, formant une source énorme qui devint bientôt une rivière abondante.

L'ourse restait sur l'autre rive et elle cria au pêcheur : « Je voudrais bien savoir comment tu as fait pour traverser. »

J'ai bu toute l'eau de la rivière, répondit le pêcheur.

Alors, l'ourse se jeta à genoux et se mit à boire la rivière. Elle buvait, buvait, et son ventre enflait, enflait... si bien qu'il éclata! Une chaude vapeur s'en échappa qui, du cadavre de l'ourse, monta vers le ciel et y forma les nuages qui encore maintenant parcourent le firmament.

### ***Les trois fées voleuses***

Conte du Québec

Il y a bien longtemps que vivaient, dans une forêt du Canada, trois fées voleuses. Elles avaient tout à leur disposition, mais ce qui n'était pas volé ne leur plaisait pas. Toute la nuit, elles ne faisaient que songer aux larcins qu'elles commettraient le lendemain, et le jour, elles couraient d'un village à l'autre, pénétrant dans les maisons et faisant main basse sur le beurre, les confitures, les habits ou les bijoux des habitants. Puis, elles apportaient les objets volés dans leur caverne de la forêt et se mettaient à manger, à boire et à danser jusqu'à minuit.

Un matin, les trois fées partirent pour aller voler les lutins de la vallée voisine; elles prirent par un ravin et se trompèrent de chemin. Au lieu d'aller demander



l'hospitalité chez les lutins pour les duper ensuite, les trois sœurs allèrent frapper à la porte d'un château qui appartenait à des revenants.

Ces derniers leur ouvrirent et leur offrirent à déjeuner. Mais tout en mangeant, l'un d'eux vit la plus vieille des fées enlever un des couverts en argent et le mettre dans la poche de son tablier. Il prévint ses compagnons et tous se ruèrent sur les fées voleuses; la plus âgée fut tuée et les deux autres purent s'échapper.

Le lendemain, toutes furieuses contre les lutins, les deux sœurs reprirent le chemin de la vallée. Et là, un grand daim broutait l'herbe de la prairie. C'était justement l'un des lutins qu'autrefois les méchantes fées avaient métamorphosé en daim. Les fées ne le reconnurent pas.

Peux-tu nous montrer le château des lutins? demandèrent-elles.

Le château des lutins? Mais vous n'êtes pas dans le chemin. Il vous faut prendre à droite; dans un petit quart d'heure, vous serez arrivées devant le château.

Dès que les fées eurent disparu au tournant du sentier, le daim courut avertir ses frères, et deux des plus forts allèrent en hâte se cacher dans le château abandonné que l'animal avait indiqué aux fées voleuses.

Quand celles-ci frappèrent à la porte, les lutins les reçurent à grands coups de hache et tuèrent l'aînée. L'autre dut encore s'enfuir, mais elle jura de se venger. Les lutins creusèrent un grand trou dans un autre sentier et recouvrirent cette fosse de branchages et de gazon, après y avoir caché deux gros ours. Le lendemain, la fée rencontra encore le daim de la veille.

Peux-tu m'indiquer le château des lutins? Surtout, ne te trompe plus comme hier.

Je me suis donc trompé? N'avez-vous point pris sur votre gauche?

Non, tu m'avais dit de prendre le sentier à droite.

C'est que je n'étais pas tourné dans le même sens que vous, et ma droite était votre gauche.

Alors, le premier sentier à ma gauche?

C'est cela même.

La fée continua son chemin, prit le sentier à sa gauche et tomba dans la fosse. Les deux ours se précipitèrent sur elle pour la dévorer, mais elle prit une des ses épingles à cheveux et creva les yeux des deux animaux féroces. Elle eut le temps de prononcer quelques paroles magiques et de sortir de la fosse.

Elle courut tout d'une traite vers le château des lutins. Elle n'avait plus qu'un petit ruisseau à traverser. Sans s'apercevoir qu'un précipice était à côté, elle fit un saut prodigieux et se brisa sur les rochers du fond du précipice.

À l’instant, le daim reprit sa forme et, pendant quarante jours, les lutins de la vallée se livrèrent à des repas, à des festins et à des danses sans fin pour célébrer la mort de leurs mortelles ennemies, les trois fées voleuses.

**M3-17 CHANSONS À RÉPONDRE**

<p><b>ALOUETTE SKI</b></p> <p>Alouette ski gentille alouette ski alouette ski je te plumerai hé Je te plumerai la trouchka (gorge) et la trouchka alouette skaye ai, ai, ai, ai, ai, ai peperonni (nez), pirinchkiki (menton), le trou la (oreille), borsorka (bedon), pizza (fesse)</p> <p><b>BÉBÉ REQUIN</b></p> <p>Bébé requin toub tou toudoudou (bis) Maman requin toub tou toudoudou (bis) Papa requin toub tou toudoudou (bis) La fille a nage toub tou toudoudou (bis) Requin la voit toub tou toudoudou (bis) Requin attaque toub tou toudoudou (bis) La fille a crie toub tou toudoudou (bis) Requin s’en va toub tou toudoudou (bis)</p> <p><b>LES BIBITTES</b></p> <p>On est les bibittes fantastiques, sympathiques, énergiques, athlétiques... Les plus les (bis) Les plus dynamiques Dynamiques dab dab bidouha chou bidou bidou ha dab douah dadouha</p>	<p><b>AU CLAIR DE LA LUNE (BLUES)</b></p> <p>Au clair de la lune (bis) mon ami Pierrot (bis) prête-moi ta plume (bis) pour écrire un mot (bis) ma chandelle elle est morte (bis) je n’ai plus de feu (bis) C’est comme dans les chansons (bis) qui commencent bien (bis) on fait des chic a chic clac (bis) en claquant des doigts (bis) on fait des chic a chic clac (bis) chic a chic clac clac</p> <p><b>BOUM</b></p> <p>Boum Boum a chi ka boum (bis) Boum a chi ka wak a chi ka wak a chi ka boum (bis) En en (bis) Oh yeah (bis) Encore (bis) Plus fort, moins fort, plus vite, moins vite</p> <p><b>DANS MON PAYS D’ESPAGNE</b></p> <p>Dans mon pays d’Espagne olé y a un soleil comme ça (bis) y a la mer comme ça (bis) y a les montagnes comme ça (bis) les castagnettes comme ça (bis) toréador comme ça (bis) les belles filles comme ça (bis)</p>
--	--

**LA BOULE DE GOMME**

C'est la bouboule de gomme (bis)  
Du petit homme charmant (bis)  
Qui mâche sa boule de gomme (bis)  
Pour faire carier ses dents (bis)  
Les filles sont folles de lui (bis)  
C'est le boogie-woogie (bis)  
Au maximum (bis)  
Avec la boule de gomme (bis)  
C'est la bubule de gomme (bis)  
Du petit mec sympa (bis)  
Qui mâche sa bulle de gomme (bis)  
Pour faire carier ses dents (bis)  
Les nanas sont folles de lui (bis)  
C'est le boogie-woogie (bis)  
Au maximum (bis)  
Avec la bulle de gomme (bis)  
C'est la grosse chic de gomme (bis)  
Du gars hyper cool (bis)  
Qui mâche sa chic de gomme (bis)  
Pour faire pourrir son dentier (bis)  
Les filles capotent dessus (bis)  
C'est le rock n'roll (bis)  
Au maximum (bis)  
Avec la chic de gomme (bis)

**C'EST LE DOCTEUR GUÉRIT-TOUT**

C'est le docteur guérit-tout  
Qui a un remède à tout  
Un client s'est amené (bis) pied,  
genou, coude, cheveux, etc.  
Parce qu'il avait mal au nez (bis)  
on lui a coupé (bis)  
un bout de nez (bis)  
oh! (bis)

**CHASSE AU LION**

Je m'en vais chasser le lion (bis)  
Je n'ai pas peur (bis)  
Des fleurs (bis)  
Des belles journées (bis)  
Ensoleillées (bis)  
Oh! oh! (bis)  
Mais qu'est-ce que je vois? (bis)  
Un arbre! (bis)  
J'peux pas passer par dessus (bis)  
J'peux pas passer par en-dessous (bis)  
J'peux pas passer par les côtés (bis)  
Mais qu'est-ce que je fais? (bis)  
Ben j'grimpe dedans (bis)  
Cric, crac (bis)  
lac; plonge dedans; splish-splash  
maison; rentre dedans; toc-toc  
lion; sauve chez-nous; ahhhhh

**LA DINDE**

Mon père m'a acheté une dinde (4 fois)  
Elle a des yeux oreilles...écoutante  
Des yeux comme qui fesses...sexy  
Des yeux comme elle  
J'pense ben qu'c'est elle  
Ben oui c'est elle  
C'est la plus voyeuse des dindes (4 fois)  
nez...senteuse



**COLONIE DE VACANCES**

En colonie de vacances la si la sol  
 En colonie de vacances la si la sol fa  
 mi  
 On saute sur les lits la si la sol  
 On saute sur les lits la si la sol fa mi  
 le directeur arrive..  
 qu'est-ce que vous faites ici...  
 on saute sur les lits...  
 je l' dirai à votre mère...  
 ma mère est couturière...  
 elle vous piquera les fesses...  
 je l' dirai à votre père...  
 mon père est un boxeur...  
 il vous boxera le nez...  
 vous serez privé de dessert...  
 le dessert nous écœure...  
 vous serez privé de promenade...  
 la promenade nous fatigue...  
 vous serez privé de baignade...  
 la baignade nous enrhume...  
 vous serez renvoyé...  
 c'est ça qu'on attendait!

**FLI, FLY**

Fli (bis)  
 Fli, fly (bis)  
 Fli, fly, flow (bis)  
 la vista (bis)  
 coumbalala coumbalala coumbalala  
 la vista (bis)  
 Hey na na na na la vista (bis)  
 énimini examini owa ouamini (bis)  
 big baléo scabow scawinda (bis)

**UNE FILLE DU FAR-WEST**

Des gosiers  
 Desséchés  
 Déchevauchés  
 Toute la journée  
 et le soir  
 dans les veillées y avait à boire et à manger

Refrain: Je suis une fille du far-west (hi-ha),  
 qui aime les chevaux (ti-galop),  
 la plaine et le rodéo o o,  
 ma liberté c'est mon rêve,  
 ma joie c'est mon banjo (tzigue lign),  
 ma chance c'est mon lasse o o

Des indiens  
 un bon matin  
 m'ont apporté  
 de quoi fumer  
 et j'ai compris  
 le grand esprit des hommes qui voulait la paix  
 Au paradis  
 quand j'y serai  
 mon banjo  
 j'apporterai  
 et le bon dieu  
 me demandera qui je suis et je répondrai  
 En enfer,  
 quand j'y serai  
 mon lasso  
 j'apporterai  
 pour y dompter  
 le petit diable qui faisait des mauvais coups

**FLY**

Fli (bis) plus vite, moins fort,....  
 Fli, fly (bis)  
 Fli, fly, flow (bis)  
 On fait d'la, on fait d'la on fait d'la pizza (bis)  
 Oh no, no, no, no pas de ça (bis)  
 Du pepe, du pepe, du peperroni (bis)  
 Piment, bacon, pan pizza (bis)  
 Eh Pedro, elle est bien bonne ta pizza (bis)  
 Mais chez nous on la fait plus fort que ça (bis)



<p><b>LA GOMME</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si vous voulez Mâcher de la gomme Allez chez l'épicier Y va vous en donner Pis d'la gomme (3x)</li> <li>2. Y en a au citron Y en a au melon Pis y en a aux oignons Mais ça, ça goûte pas bon Pis d'la gomme (3x)</li> <li>3. Si vous êtes tanné De la mâcher Vous la collerez En dessous de votre pied Pis d'la gomme (3x)</li> <li>4. Y en a chez Manon Y en a chez Simon Y en a chez Gaston Pis chez Raymonde Pis d'la gomme (3x)</li> <li>5. Si vous voulez La remâcher Vous la décollerez D'en dessous de votre pied Pis d'la gomme (3x)</li> <li>6. Y en a au jambon Y en a au carton Y en a au creton Mais ça c'est loin d'être bon Pis d'la gomme (3x)</li> </ol> <p><b>ON PAGAIE</b></p> <p>On pagaie, on pagaie (bis) Où t'as mis les pagaies (bis) Sous le grand cocotier (bis) Mais les crocros les ont bouffées (bis) On peut pu pagayer (bis)</p>	<p><b>HISTOIRE DE MENSONGES</b></p> <p>Mes amis, je vais vous raconter une histoire de mensonges (bis) S'il y a un mot de vérité je voudrais qu'on me le dise Refrain : Laisser-moi aller aller, laisser-moi aller jouer (bis) S'il y a un mot de vérité je voudrais qu'on me le dise (bis) Je m'en allais labourer là où s'qui y avait pas de terre... J'ai mis ma charrue sur mon dos, mes bœufs dans ma ceinture... Sur mon chemin j'ai rencontré un pommier chargé de fraises... Je l'ai secoué, je l'ai branlé, y en tomba des framboises... Il m'en tomba une sur l'orteil, qui me fit saigner e l'oreille... Une araignée au plafond d'eau qui éclata de rire... Elle en tomba de bas en haut, se cassa la cervelle... Et c'est ainsi que commence mon histoire de mensonges</p> <p><b>OBÉLIX</b></p> <p>Hey! hey! Obélix (bis) Qu'est ce que tu dis (bis) Je dis : " boum, chala chala chala boum " hey! hey! Cléopâtre (bis) OH chala.. chala chala oh! hey! hey! homer (bis) DOH! chala chala chala doh! hey! hey! spice girls (bis) Stop chala chala chala stop! hey! hey! pikatchou (bis) pika! chala chala chala pika!</p>
---	---



**LE PETIT MINOU**

Il était une fois  
 Un p'tit minou gros comme ça  
 Sa maman ne l'aimait pas, non  
 Ne l'aimait pas  
 Alors le p'tit minou  
 Décida de s'en aller  
 Par en avant,  
 Par en arrière  
 Rendu sur le boulevard  
 Regarda et traversa  
 Et là le gros camion  
 Écrasa l'minou  
 Et là le p'tit minou  
 Était rendu du jus!!!

La revanche du petit minou (inverser le camion et le minou)

**THUMBS'S UP**

Thumbs's up  
 On colle les poignets  
 Ouis ti cha  
 Ouis ti cha  
 Ouis ti cha cha  
 ...on colle coudes  
 ...on rentre le ventre  
 ...on sort les fesses  
 ...on colle les genoux  
 ...on sort les pieds  
 ...on penche la tête  
 ...on sort la langue

**URSULE**

Oh uh!  
 Oh Ursule!  
 Pour toi d'amour mon cœur brûle  
 Il faudrait, il faudrait une pompe à vapeur  
 Pour éteindre le feu qui consume mon cœur  
 J'aime tes grands cheveux  
 En forme de tignasse  
 Ils me font penser  
 Aux poils de ma vache  
 J'aime tes oreilles  
 En forme de portes de grange  
 Ils me font penser  
 Aux ailes d'un ange  
 J'aime tes grandes dents  
 En forme d'allumettes  
 Elles me font penser  
 Aux dents de ma fourchette  
 J'aime tes grands yeux  
 Derrière tes lunettes  
 Ils me font penser  
 Aux phares de ma camionnette  
 J'aime ton grand nez  
 Au milieu de ta face  
 Ce serait bien mieux  
 S'il prenait moins de place  
 J'aime tes boutons  
 Au milieu de ta face  
 Ils me font penser  
 Aux fraises dans ma tarte

**ZIMBABWE**

J'ai ramené du fond du Zimbabwe  
 Un souvenir impossible d'oublier  
 J'ai ramené un p'tit copain bronzé  
 Pour remplacer celui qu'y m'ont mangé  
 À peine deux semaines que j'étais arrivée  
 Ils m'ont posé un gros anneau dans l'nez  
 J'ai mangé du crocodile salé  
 Du serpent, du tigre, de la mouche tsé-tsé  
 Ils m'ont montré une chanson que je vas te montrer  
 Et tu vas voir, c'est pas bien compliqué  
 C'est oum baloum baloum baloum bambwé  
 C'est oum baloum  
 baloum ba zimbabwé...

