

**MA COUR:
UN MONDE
DE PLAISIR!**



LISTE DES OUTILS

p. 2 VOLET 1

Mobilisation

p. 16 VOLET 2

Aménagement de la cour d'école

p. 24 VOLET 3

Organisation des périodes d'activité

p. 40 VOLET 4

Animation de la cour d'école et jeunes leaders



LISTE DES OUTILS DU VOLET 1

Mobilisation

OUTIL 1

Sélection des membres du comité

- a) Élèves
- b) Parents
- c) Communauté

OUTIL 2

Liste des organismes du milieu

OUTIL 3

Composition du comité de cour d'école

OUTIL 4

Réflexion portant sur la cour d'école

- a) Réflexion générale
- b) Aménagement de la cour d'école
- c) Organisation des périodes d'activité
- d) Animation des périodes d'activité

OUTIL 5

Réflexion synthèse



OUTIL 1

b) Sélection des membres du comité / PARENTS

Cet outil vous aidera à déterminer le rôle que vous désirez confier aux parents et à choisir la manière dont vous souhaitez les recruter.

Souhaitons-nous que des parents siègent au comité de cour d'école?

Oui Non Si oui, combien de parents: _____

Les parents pourraient être invités à participer aux travaux du comité lors de la première assemblée générale en début d'année scolaire, ou par une lettre rédigée par les élèves de l'école. Le conseil d'établissement et l'organisme de participation des parents peuvent également être mis à contribution.

Quels sont les rôles que nous souhaitons leur confier ?

De quelle manière souhaitons-nous les recruter ?



OUTIL 2

Liste des organismes du milieu

L'outil suivant vous permet de dresser la liste des partenaires potentiels qui peuvent collaborer à la réalisation de votre projet de cour d'école.

Contribution potentielle								
Courriel								
Numéro de téléphone								
Fonction								
Nom de la personne-ressource								
Nom de l'organisme								



OUTIL 3

Composition du comité de cour d'école

Cet outil pourra servir lorsque votre comité aura été formé. Nous vous invitons à inscrire les coordonnées ainsi que les tâches de chacun des membres.

Tâches au sein du comité									
Courriel									
Titre									
Nom du membre									
	1*	2	3	4	5	6	7	8	9

* Notez que cette personne sera la responsable du comité de cour d'école.



OUTIL 4

a) Réflexion portant sur la cour d'école / RÉFLEXION GÉNÉRALE

L'outil 4 (a, b, c et d), *Réflexion portant sur la cour d'école* vous permettra de connaître les besoins généraux exprimés par les membres de l'équipe-école, les élèves et le milieu. Vous pouvez distribuer les questionnaires (a, b, c et d) à chacun des membres pour que tous le remplissent individuellement avant la première rencontre. Par la suite, vous pourrez présenter un bilan de chacune des réponses.

1. À quoi devrait servir la cour d'école ?

2. À quoi ressemblerait la cour d'école idéale vue par :

un enfant :

un adulte :

3. Comment pourriez-vous arriver à aménager celle-ci ?

4. Quelles sont les raisons qui vous motivent à vouloir développer un projet lié à la cour d'école ?

5. Quels sont les principaux obstacles à la mise en place d'un tel projet ?

6. Quelles sont les mesures ou les actions que vous mettrez en place afin d'assurer la pérennité de ce projet ?

7. L'organisation de votre cour actuelle permet-elle de contribuer à votre projet éducatif ou à votre plan de réussite ?

Oui Non

Si non, de quelle façon pourrait-elle y contribuer ?



OUTIL 4

b) Réflexion portant sur la cour d'école / AMÉNAGEMENT DE LA COUR D'ÉCOLE

Hiver (avec neige)

1. Avez-vous un plan d'aménagement détaillé de la cour d'école ?

Oui Non

1.1 Les aires d'activité et les zones de jeu sont-elles bien délimitées ?

Oui Non

1.2 Est-ce que la dimension de la cour est adéquate pour que tous les élèves puissent jouer de manière sécuritaire ?

Oui Non

1.3 Y a-t-il des aires ou des zones peu exploitées ou problématiques dans la cour ?

Oui Non

Si oui, lesquelles et pourquoi ?

Automne et printemps (sans neige)

2. Avez-vous un plan d'aménagement détaillé de la cour d'école ?

Oui Non

2.1 Les aires d'activité et les zones de jeu sont-elles bien délimitées ?

Oui Non

2.2 Est-ce que la dimension de la cour est adéquate pour que tous les élèves puissent jouer de manière sécuritaire ?

Oui Non

2.3 Y a-t-il des aires ou des zones peu exploitées ou problématiques dans la cour ?

Oui Non

Si oui, lesquelles et pourquoi ?

3. Pour l'ensemble des saisons, les infrastructures et l'équipement en place répondent-ils aux besoins des jeunes ?

Oui Non

Si non, quelles pourraient être les améliorations à apporter ?



OUTIL 4

b) Réflexion portant sur la cour d'école / AMÉNAGEMENT DE LA COUR D'ÉCOLE (Suite)

4. Ces infrastructures et cet équipement sont-ils sécuritaires ?

Oui Non

Quels seraient les changements à apporter ?

5. La cour d'école peut-elle être mieux aménagée en vue de favoriser davantage le jeu, les relations positives entre les élèves et la sécurité de ces derniers ?

Oui Non

Si oui, de quelle façon ?

6. Y aurait-il lieu de penser à améliorer l'environnement naturel (ex. : arbre, surface gazonnée) de la cour d'école ?

Oui Non

Si oui, de quelle façon ?

7. Selon vos connaissances par rapport aux exigences en aménagement (ex. : normes, lois, règles), avez-vous besoin de recourir à un expert en aménagement ?

Oui Non



OUTIL 4

c) Réflexion portant sur la cour d'école / ORGANISATION DES PÉRIODES D'ACTIVITÉ

1. Combien d'élèves fréquentent votre école ?

2. Comment les élèves se comportent-ils dans la cour d'école ? Sont-ils tous actifs ? De quelle façon pourraient-ils l'être davantage ?

3. Quels sont les groupes les plus actifs dans la cour d'école ?

4. Quels sont les groupes les moins actifs dans la cour d'école ?

5. Les élèves vivent-ils des situations conflictuelles dans la cour d'école ?
 Oui Non
Si oui, lesquelles ?

6. Quelles pourraient être les mesures à mettre en place pour y remédier ?

7. Y a-t-il des zones de jeu réservées à un groupe d'élèves en particulier ?
Hiver (avec neige) Oui Non
Automne et printemps (sans neige) Oui Non



OUTIL 4

c) Réflexion portant sur la cour d'école / ORGANISATION DES PÉRIODES D'ACTIVITÉ (Suite)

8. Y a-t-il suffisamment de matériel disponible pour les jeux ?

	Hiver (avec neige)		Automne et printemps (sans neige)	
Service de garde avant-midi ?	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non
Récréation avant-midi ?	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non
Période du midi ?	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non
Récréation après-midi ?	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non
Service de garde après-midi ?	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non

Autre période (précisez):

9. Le matériel est-il disponible lors de toutes les périodes d'activité pour:

les élèves ?

Oui Non

les enseignants et enseignantes ?

Oui Non

les éducateurs et éducatrices
(service de garde) ?

Oui Non

10. Y a-t-il des demandes répétées pour l'achat de matériel de la part des élèves ou du personnel ?

Oui Non

Si oui, quelles sont ces demandes ?

11. Y a-t-il un budget alloué pour la cour d'école (ex.: achat de matériel, traçage de lignes) ?

Oui Non

Si oui, quel est le montant alloué :



OUTIL 4

d) Réflexion portant sur la cour d'école / ANIMATION DES PÉRIODES D'ACTIVITÉ

1. Quelles sont les stratégies ou actions que vous pourriez mettre en place pour animer davantage votre cour d'école ?

2. Quels sont les moments de la journée où vous considérez qu'il y aurait avantage à animer la cour d'école ?

2.1 Pourquoi ?

2.2 Quels seraient les effets sur le comportement des élèves ?

3. Les jeux se déroulant dans la cour d'école répondent-ils aux besoins des élèves selon les années scolaires ?

4. Pensez-vous que les élèves devraient être amenés à participer à l'animation des périodes d'activité ?

Oui Non

Si oui, de quelle façon ?



OUTIL 5

Réflexion synthèse

En tenant compte des réponses obtenues dans l'outil 4 (a, b, c et d), nous vous invitons à faire une réflexion synthèse portant sur la cour d'école.

1. Quelles sont les forces de votre cour d'école ?

2. Quelles sont les limites ou les faiblesses de votre cour d'école ?

3. Quel mandat devrait assumer le comité ?

4. Quelles seraient vos priorités d'action (objectifs et besoins des élèves) en ce qui a trait à l'**aménagement**, à l'**organisation** et à l'**animation** de la cour d'école ainsi que les échéanciers ? Nommez-les par ordre d'importance.

	Priorités d'action	Échéancier prévu
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

5. Selon vos priorités d'action, est-ce que votre projet lié à la cour d'école semble s'orienter davantage vers : (vous pouvez cocher plus d'une case)

- L'aménagement de la cour d'école (Référez-vous au volet 2)
- L'organisation des périodes d'activité (Référez-vous au volet 3)
- L'animation dans la cour d'école (Référez-vous au volet 4)
- Les trois aspects à la fois (Référez-vous à l'ensemble des volets selon l'ordre proposé dans le guide)





LISTE DES OUTILS DU VOLET 2

Aménagement de la cour d'école

OUTIL 6

Évaluation de l'état actuel de la cour

OUTIL 7

Plan d'aménagement de la cour d'école

- a) Automne et printemps (sans neige)
- b) Hiver (avec neige)

OUTIL 8

Aménagement de stationnements
pour vélos

OUTIL 9

Capacité d'accueil de la cour d'école

- a) Automne et printemps (sans neige)
- b) Hiver (avec neige)



OUTIL 6

Évaluation de l'état actuel de la cour

État du terrain – sous la surface (ex. : fondation, drainage, racines d'arbres, compression du terrain)

1. Quel est l'état actuel du terrain de la cour sous la surface ?

2. Devons-nous le modifier ou l'améliorer ?
 Oui Non

Si oui, quelles sont les modifications ou les améliorations suggérées :

Revêtement de surface (ex. : asphalte, gazon, gravier, sable, matériaux synthétiques)

3. Quel est l'état actuel du revêtement de surface ?

4. Devons-nous le modifier ou l'améliorer ?
 Oui Non

Si oui, quelles sont les modifications ou les améliorations suggérées :

Équipement de jeux

5. Quel est l'état actuel du revêtement de surface sous les équipements de jeux ?

6. Devons-nous le modifier ou l'améliorer ?
 Oui Non

Si oui, quelles sont les modifications ou les améliorations suggérées :

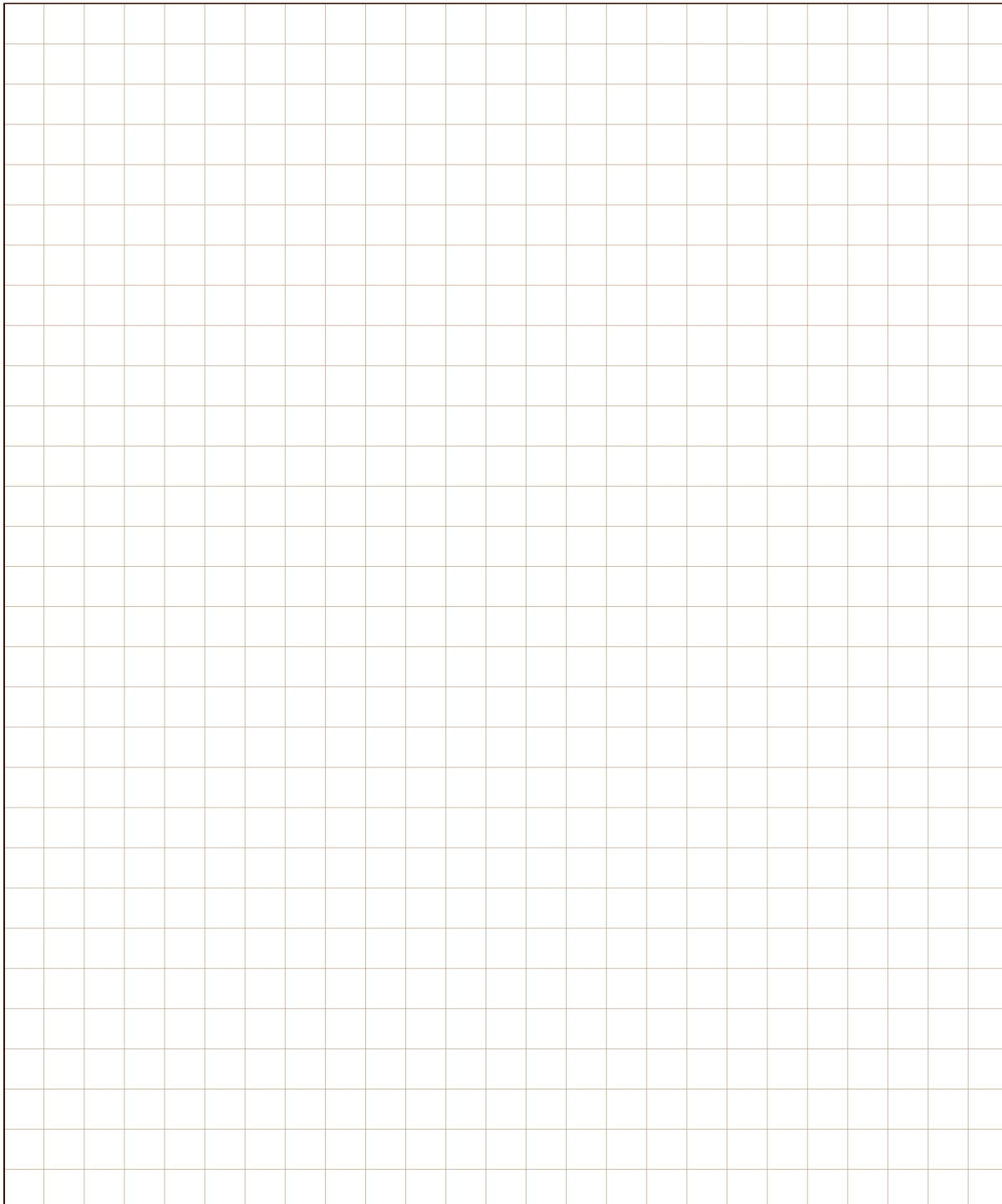
Notes



OUTIL 7

a) Plan d'aménagement de la cour d'école / AUTOMNE ET PRINTEMPS (SANS NEIGE)

Cet outil vous aidera à réaliser le plan d'aménagement de votre cour d'école pour l'automne et le printemps. Vous pouvez également utiliser du papier millimétré ou encore un logiciel spécialisé en aménagement.

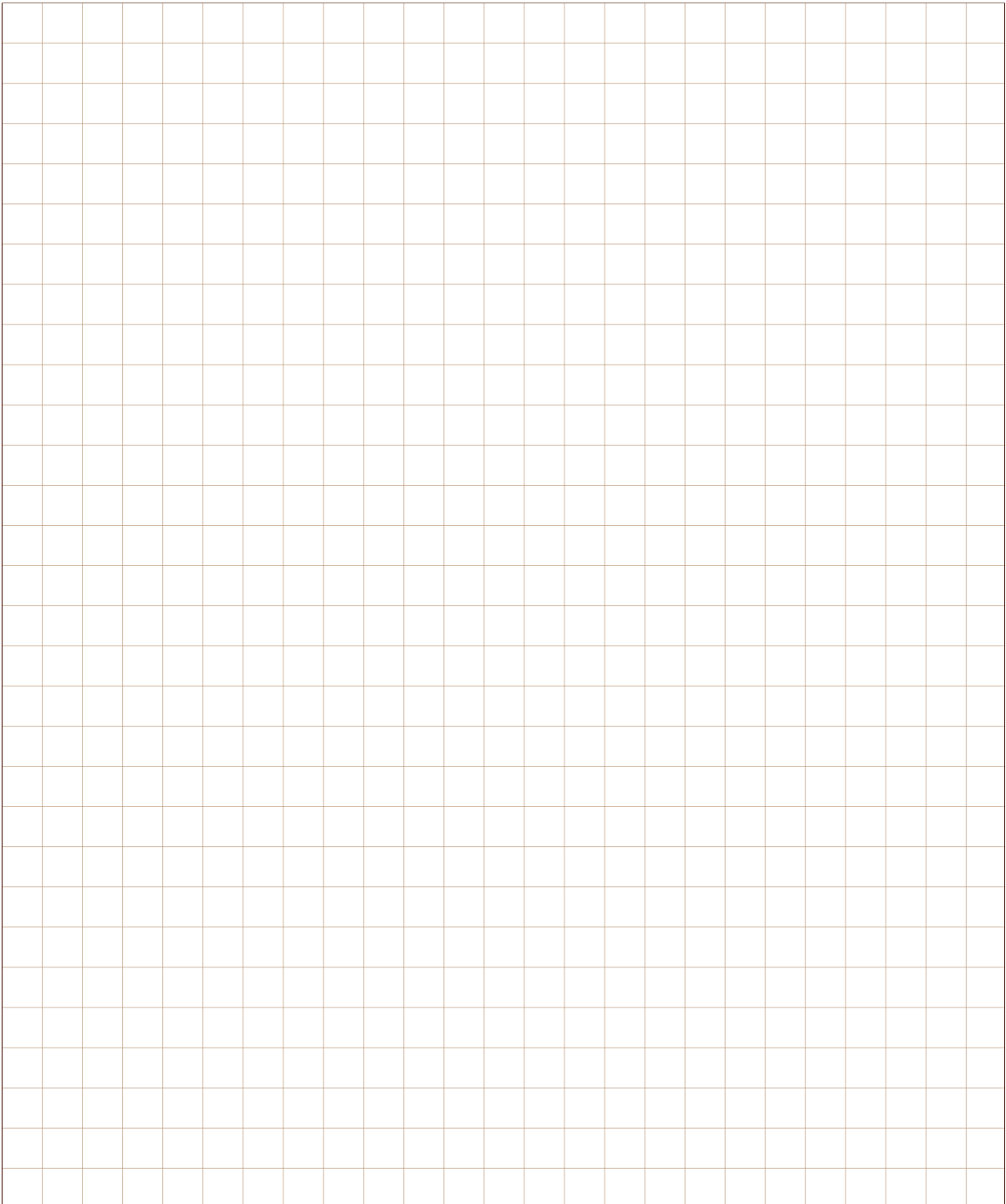




OUTIL 7

b) Plan d'aménagement de la cour d'école / HIVER (AVEC NEIGE)

Cet outil vous aidera à réaliser le plan d'aménagement de votre cour d'école pour l'hiver. Vous pouvez également utiliser du papier millimétré ou encore un logiciel spécialisé en aménagement.





OUTIL 8

Aménagement de stationnements pour vélos

Cet outil sert à l'aménagement de stationnements pour vélos.

Raisons pour installer des aires de stationnement pour vélos :

- promouvoir les déplacements actifs;
- assurer un parc de stationnement bien organisé;
- offrir une protection contre le vol.

Étapes d'installation

1. Déterminer la capacité requise.
2. Déterminer les emplacements disponibles.
3. Choisir le type de support.
4. Faire un plan d'implantation.
5. Procéder à l'installation des supports.





OUTIL 8 (Suite)

Aménagement de stationnements pour vélos

1. Déterminer la capacité requise

Idéalement, calculer un stationnement pour 5 à 20 élèves. Il est recommandé de prévoir un espace supplémentaire pour un agrandissement éventuel.

2. Déterminer les emplacements disponibles

- Le plus près possible de l'entrée.
- Facilement accessible (minimiser les croisements avec les voitures et les piétons).
- À la vue des passants (pour dissuader les voleurs).

3. Choisir le type de support

Type	Capacité (nbre de vélos)	Surface	Ancrage	Avantage	Inconvénient
Poteau	2	Trottoir Façade	Béton	Faible encombrement	Difficile à utiliser avec des petits vélos si l'anse du support est courte
Arceau	2	Trottoir Façade	Béton Asphalte	Faible encombrement	
Râtelier	3	Trottoir Façade Rue	Béton Asphalte Gazon	Facilité de stationnement	Manœuvre de stationnement plus difficile Difficile à utiliser avec des petits cadenas, des pneus larges et des cadres spéciaux
Murale	1 vélo par 2 m	Façade	Mur	Faible encombrement	Faible capacité
Casier	2	Façade	Béton Asphalte	Protection contre les intempéries	Coût élevé mais très sécuritaire et utile pour les grandes écoles

4. Faire un plan d'implantation

- Allouer un espace de 0,5 m entre les vélos.
- Assurer un dégagement de 0,5 m avec le mur, la rue ou le trottoir.
- Prévoir un dégagement de 1 m entre les supports.

5. Procéder à l'installation des supports

- Assurer l'installation selon les instructions du manufacturier.
- Les ancrages fixent le support solidement au sol et protègent contre le vol.

À éviter:

- Les supports avec des pièces mobiles, lesquels sont vulnérables au vandalisme.
- Les supports qui maintiennent le vélo uniquement par une roue risquent de la tordre.



OUTIL 9

a) Capacité d'accueil de la cour d'école / AUTOMNE ET PRINTEMPS (SANS NEIGE)

Une fois le plan d'aménagement de la cour réalisé, nous vous invitons à vous servir de cet outil pour vous assurer que les modifications envisagées sont réalistes. Pour ce faire, il est conseillé de vérifier si le nouvel aménagement de la cour peut permettre à tous les élèves de l'école d'être physiquement actifs en même temps et de façon sécuritaire.

A) Nombre de zones	B) Nom de l'aire d'activité	C) Nom de la zone	D) Nombre d'élèves dans la zone
Ex. : 1	Aire des jeux collectifs	Zone 1	30
2	Aire des jeux collectifs	Zone 2	30
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Nombre de zones dans la cour _____ zones	a) Nombre total d'élèves dans les zones (somme des lignes 1 à 15)		
	b) Nombre total d'élèves présents à un même moment dans la cour (selon les renseignements de l'école)		
	Différence (a - b)		

Si la différence de a moins b est positive, votre plan d'aménagement de la cour d'école est adéquat pour les besoins et la sécurité des élèves. Par ailleurs, si cette différence est négative, vous devrez revoir votre plan d'aménagement. Pour ce faire, des recommandations sont proposées au point 2.8 du présent volet.



OUTIL 9

b) Capacité d'accueil de la cour d'école / HIVER (AVEC NEIGE)

Une fois le plan d'aménagement de la cour réalisé, nous vous invitons à vous servir de cet outil pour vous assurer que les modifications envisagées sont réalistes. Pour ce faire, il est conseillé de vérifier si le nouvel aménagement de la cour peut permettre à tous les élèves de l'école d'être physiquement actifs en même temps et de façon sécuritaire.

A) Nombre de zones	B) Nom de l'aire d'activité	C) Nom de la zone	D) Nombre d'élèves dans la zone
Ex. : 1	Aire des jeux collectifs	Zone 1	30
2	Aire des jeux collectifs	Zone 2	30
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Nombre de zones dans la cour _____ zones	a) Nombre total d'élèves dans les zones (somme des lignes 1 à 15)		
	b) Nombre total d'élèves présents à un même moment dans la cour (selon les renseignements de l'école)		
	Différence (a - b)		

Si la différence de a moins b est positive, votre plan d'aménagement de la cour d'école est adéquat pour les besoins et la sécurité des élèves. Par ailleurs, si cette différence est négative, vous devrez revoir votre plan d'aménagement. Pour ce faire, des recommandations sont proposées au point 2.8 du présent volet.



LISTE DES OUTILS DU VOLET 3

Organisation des périodes d'activité

OUTIL 10

Le point sur la récréation

OUTIL 11

Portrait des périodes d'activité

OUTIL 12

Sélection des périodes d'activité

OUTIL 13

Synthèse de l'organisation
des périodes d'activité

OUTIL 14

Caractéristiques des périodes d'activité

- Modèle de participation des élèves aux jeux
- Changement de la programmation
- Rotation des jeux
- Regroupement des élèves
- Attribution des zones de jeu

OUTIL 15

Nombre de zones de jeu par regroupement
d'élèves

OUTIL 16

Choix des jeux par les élèves

OUTIL 17

Bilan des jeux préférés des élèves pour
chacune des périodes d'activité

OUTIL 18

Grille pour l'inscription aux jeux



OUTIL 10

Le point sur la récréation

Cet outil s'adresse aux chargés de classe². Il aide à déterminer les améliorations que le groupe souhaiterait apporter pendant les récréations.

Présentation

L'enseignant ou l'enseignante propose aux élèves de faire le point sur les récréations et de déterminer des moyens d'améliorer la qualité de vie de chacun lors des récréations.

Déroulement

1. L'enseignant ou l'enseignante inscrit d'abord au tableau une phrase du type :

Ma récréation préférée cette année, c'est...

et demande aux élèves de la compléter. Il ou elle spécifie que l'objectif est tout simplement de dresser la liste des activités ou des moments qu'ils préfèrent.

2. L'enseignant ou l'enseignante note les réponses des élèves au tableau en évitant les répétitions et participe à l'exercice en indiquant ce qui lui est apparu particulièrement agréable : rires, entraide, participation, implication, jeux, etc.
3. L'enseignant ou l'enseignante demande par la suite aux élèves : « Y-a-t-il quelqu'un à l'école qui a fait quelque chose pour favoriser ces moments agréables ? » Si oui, l'enseignant ou l'enseignante note le nom de ces personnes et demande aux élèves ce qu'ils pourraient faire pour les remercier.
4. L'enseignant ou l'enseignante détermine avec ses élèves une forme de remerciement à adresser à ces personnes.

5. L'enseignant ou l'enseignante inscrit ensuite une phrase du type :

Cette semaine, la vie a été agréable lors d'une récréation, quand...

J'ai vécu un moment désagréable quand...

et demande aux élèves de la compléter. Il ou elle spécifie que l'objectif est tout simplement de dresser l'inventaire des situations agréables et désagréables qui se sont produites lors d'une récréation. La discussion des problèmes qui leur sont liés aura lieu plus tard.

6. L'enseignant ou l'enseignante note les réponses des élèves au tableau en évitant les répétitions et participe à l'exercice en indiquant ce qui lui est apparu particulièrement agréable et désagréable : bonne participation, plaisir, impolitesse, chicane, etc.
7. Une fois l'inventaire terminé, l'enseignant ou l'enseignante demande aux élèves :

Qu'est-ce qui pourrait rendre la vie plus agréable lors des récréations ?

Il ou elle inscrit les réponses des élèves au tableau et participe à l'exercice en y allant de ses suggestions.

8. L'enseignant ou l'enseignante formule avec les élèves les éléments suggérés en les divisant en deux catégories :
 - A. Ce qui est de la responsabilité de la classe (ex. : participation, chicane)
 - B. Ce qui est de la responsabilité de l'école (ex. : aménagement, répartition des terrains)
9. L'enseignant ou l'enseignante détermine avec les élèves, à partir de la catégorie A, les modifications qu'ils apporteront aux récréations.
10. L'enseignant ou l'enseignante détermine avec les élèves les propositions de modification qu'ils achemineront aux autres responsables (ex. : directeur ou directrice, comité de cour d'école, enseignant ou enseignante d'éducation physique et à la santé).



OUTIL 11

Portrait des périodes d'activité

Cet outil sert à réaliser le portrait de chacune des périodes d'activité et à reconnaître celles qui nécessitent d'en revoir l'organisation.

Dans chacune des cases, veuillez inscrire le nombre correspondant.

- SDG avant-midi
 Période du midi
 SDG après-midi
 Récréation avant-midi
 Récréation après-midi
 Autres: _____

Organisation de la cour d'école	Toujours 3	Parfois 2	Rarement ou jamais 1
Les jeux dans la cour sont organisés.			
Des zones de jeu sont prévues pour tous les élèves et celles-ci sont respectées.			
De manière générale, l'organisation de la cour est adéquate.			
A) Faire la somme dans chacune des colonnes			
B) Résultat total (additionner les trois résultats obtenus)			
Animation des jeux	Toujours 3	Parfois 2	Rarement ou jamais 1
Une ou plusieurs personnes animent certains jeux dans la cour.			
Une ou plusieurs personnes de l'école ont la responsabilité de présenter de nouveaux jeux.			
Des élèves participent à l'animation.			
Les élèves sont formés et encadrés pour l'animation.			
De manière générale, l'animation est efficace dans la cour.			
A) Faire la somme dans chacune des colonnes			
B) Résultat total (additionner les trois résultats obtenus)			
Participation aux jeux	85 à 100 % 3	50 à 84 % 2	0 à 49 % 1
Taux de participation des filles.			
Taux de participation des garçons.			
Taux de participation des élèves du premier cycle.			
Taux de participation des élèves du deuxième cycle.			
Taux de participation des élèves du troisième cycle.			
Taux de participation de l'ensemble des élèves.			
A) Faire la somme dans chacune des colonnes			
B) Résultat total (additionner les trois résultats obtenus)			



OUTIL 12

Sélection des périodes d'activité

Le comité poursuit sa réflexion à l'aide de cet outil qui lui permet de déterminer les périodes d'activité qu'il désire organiser. Pour ce faire, vous devez retranscrire les résultats obtenus sur la fiche de l'outil 11.

Organisation de la cour d'école	Service de garde		Récréation		Période du midi	Autres périodes	
	Avant-midi	Après-midi	Avant-midi	Après-midi			
Organisation							
Animation							
Participation							
Total:							

Résultats:

De 14 à 22: Périodes qui nécessitent le plus d'interventions dans votre projet de cour d'école.

De 23 à 28: Périodes qui pourraient nécessiter des interventions dans votre projet de cour d'école.

De 29 à 42: Périodes qui ne nécessitent pas beaucoup d'interventions dans votre projet de cour d'école.



OUTIL 13

Synthèse de l'organisation des périodes d'activité

Cet outil vous permet d'indiquer vos choix quant à l'organisation de vos périodes d'activité.

A)	Périodes d'activité choisies (service de garde avant-midi, midi, après-midi, récréations avant-midi et après-midi)						
B)	Participation des élèves aux jeux (inscription planifiée, spontanée, mixte)						
C)	Changement de la programmation (ex. : mois, étape, saison)						
D)	Rotation de jeux (ex. : semaine, jour)						
E)	Regroupement des élèves dans les zones de jeu (cycle, groupe classe, année scolaire, regroupement volontaire, mixte)						
F)	Attribution des zones de jeu (ex. : permanente, rotation, non attribuée)						



OUTIL 14

a) Caractéristiques des périodes d'activité / MODÈLE DE PARTICIPATION DES ÉLÈVES AUX JEUX

Cet outil permet de noter vos commentaires en rapport avec l'organisation de vos périodes d'activité.

Participation par inscription

Ce type de participation est-il adéquat pour les périodes d'activité sélectionnées ?

Oui Non

Commentaires :

Participation planifiée

Ce type de participation est-il adéquat pour les périodes d'activité sélectionnées ?

Oui Non

Commentaires :

Participation spontanée

Ce type de participation est-il adéquat pour les périodes d'activité sélectionnées ?

Oui Non

Commentaires :

Participation mixte

Ce type de participation est-il adéquat pour les périodes d'activité sélectionnées ?

Oui Non

Commentaires :



OUTIL 15

Nombre de zones de jeu par regroupement d'élèves

Pour déterminer le nombre de zones de jeu qu'il sera possible d'attribuer aux élèves, nous vous invitons à vous servir de cet outil.

Réalisez un tableau pour chacune des périodes d'activité choisies.

- Service de garde avant-midi
 Service de garde midi
 Service de garde après-midi
 Récréation avant-midi
 Récréation après-midi
 Activités parascolaires
 Autres périodes : _____

A) Nom des regroupements d'élèves	B) Nombre d'élèves dans le regroupement	C) Représentation du regroupement lors de la période d'activité $B \div E = C$ (arrondir au centième près)	D) Nombre de zones de jeu attribuées par regroupement d'élèves $C \times F = D$ (arrondir à l'unité près)
	E) Nombre total d'élèves Somme colonne B		F) Nombre de zones de jeu disponibles Voir plan d'aménagement

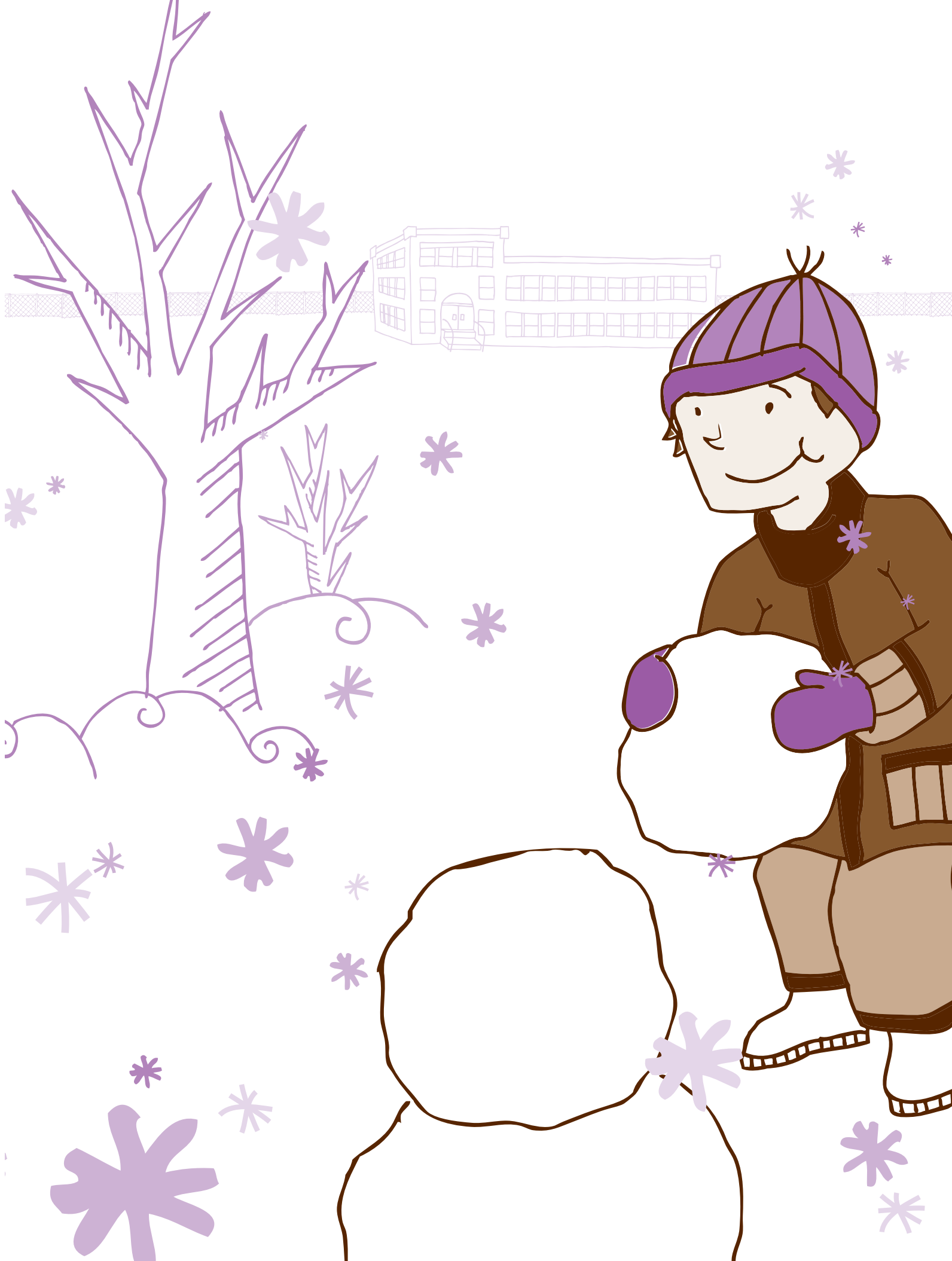


OUTIL 17

Bilan des jeux préférés des élèves pour chacune des périodes d'activité

Cet outil peut vous aider à dresser un bilan des jeux préférés de vos élèves pour chacune des périodes d'activité.

Rang	Service de garde avant-midi	Récréation avant-midi	Période du dîner	Récréation après-midi	Service de garde après-midi	Autre
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						





LISTE DES OUTILS DU VOLET 4

Animation de la cour d'école et jeunes leaders

OUTIL 19

Réflexion sur la gestion du matériel

OUTIL 20

Formulaire de prêt de matériel

OUTIL 21

Liste du matériel brisé ou perdu

OUTIL 22

Liste du matériel de jeu disponible

OUTIL 23

Liste du matériel de jeu nécessaire

OUTIL 24

Mécanisme de résolution de conflits

OUTIL 25

Code de conduite dans la cour d'école

OUTIL 26

Exemple d'horaire pour les ambulanciers
et ambulancières

OUTIL 27

Formulaire d'inscription pour la sélection
des jeunes leaders

OUTIL 28

Formulaire de mise en candidature
d'un ou d'une jeune leader par un adulte

OUTIL 29

Formulaire d'entrevue pour la sélection
d'un ou d'une jeune leader

OUTIL 30

Formulaire d'engagement des jeunes
leaders animateurs et animatrices de jeux

OUTIL 31

Note pouvant être envoyée aux parents

OUTIL 32

Formation des jeunes leaders animateurs
et animatrices de jeux



OUTIL 19

Réflexion sur la gestion du matériel

Cet outil propose une réflexion sur la gestion du matériel de votre école et des responsabilités qui s'y rattachent.

Puisqu'il est important de maximiser le temps actif passé dans la cour, il est souhaitable de déterminer les modalités de gestion du matériel (ex. : sélection et rôles des responsables, rangement et récupération du matériel). La supervision de ces responsables devra être assumée par un ou plusieurs membres du comité.

Les questions suivantes permettront d'avoir un portrait adéquat de ce qui se fait actuellement dans votre école en ce qui a trait à la gestion du matériel, et de trouver, s'il y a lieu, des solutions aux différents problèmes soulevés.

1. Y a-t-il un problème de gestion du matériel de la cour d'école?

Oui Non

Si oui, quel est-il?

2. Y a-t-il un ou plusieurs responsables du matériel?

Oui Non

Si oui, comment sont nommées ces personnes?

3. Y a-t-il une politique de remplacement du matériel?

Oui Non

4. Est-ce que le matériel utilisé lors des périodes d'activité est le même que celui utilisé pour les cours d'éducation physique et à la santé?

Oui Non

Si oui, est-ce que ce partage génère des difficultés?

Oui Non

Expliquez.

5. L'espace de rangement pour le matériel est-il adéquat?

Oui Non

Si non, quelles sont les difficultés éprouvées?

6. Suggestions pour remédier aux problèmes ou pour améliorer ce qui se fait déjà :



OUTIL 21

Liste du matériel brisé ou perdu

Cette feuille doit idéalement être placée à l'endroit où se trouve le matériel. Elle doit être remplie par les responsables du matériel. Il revient au comité d'en faire les suivis nécessaire.

	Matériel brisé ou perdu	À réparer (✓)	Perdu (✓)	Date	Signalé par
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					



OUTIL 24

Mécanisme de résolution de conflits

Cet outil propose un mécanisme de résolution de conflits pouvant être mené par le médiateur ou la médiatrice.

Pour diminuer les sentiments de frustration et de colère, il est suggéré que le médiateur ou la médiatrice suive les étapes suivantes menant à une **résolution de GAGNANT-GAGNANT**.



1. Se calmer :

- Éloignez les élèves les uns des autres le temps qu'ils reprennent leur calme.
- Suggérez-leur un temps pour se calmer.
- Proposez-leur de prendre trois grandes respirations.

2. Cerner le problème :

- Parlez lentement et calmement.
- N'accusez personne, ne blâmez personne.
- Les élèves doivent se dire mutuellement ce qu'ils n'aiment pas en utilisant le « JE ».
- Chaque élève parle à tour de rôle.
- L'autre l'écoute et le regarde dans les yeux.

3. Trouver une solution où les deux sont d'accord (GAGNANT-GAGNANT) :

- Les élèves doivent trouver ensemble une solution.
- Trouver un point en commun où les élèves sont d'accord peut établir une base pour une solution.
- L'humour apaise la tension. Une blague peut aider à retrouver le sourire.

4. Avoir recours à un adulte, le cas échéant :

- Les médiateurs et médiatrices doivent savoir qu'ils peuvent compter sur des adultes (ex. : personnel surveillant) en tout temps pour les aider dans la démarche de résolution de conflits. La présence d'une personne en position d'autorité brise souvent le conflit et favorise le calme.

5. Se serrer la main :

- Admettre ses torts et présenter des excuses.



OUTIL 25

Code de conduite dans la cour d'école

La mise en place d'un code de conduite¹ permet d'indiquer clairement les comportements souhaités dans la cour d'école. Cette stratégie valorise l'éthique et l'esprit sportif. Vous pouvez vous inspirer des éléments suivants pour mettre au point votre propre code de conduite.

J'encourage le respect de l'environnement

- Je prends soin du matériel qui ne m'appartient pas.
- Je respecte les limites des zones de jeu.
- J'aide à garder la cour d'école propre.

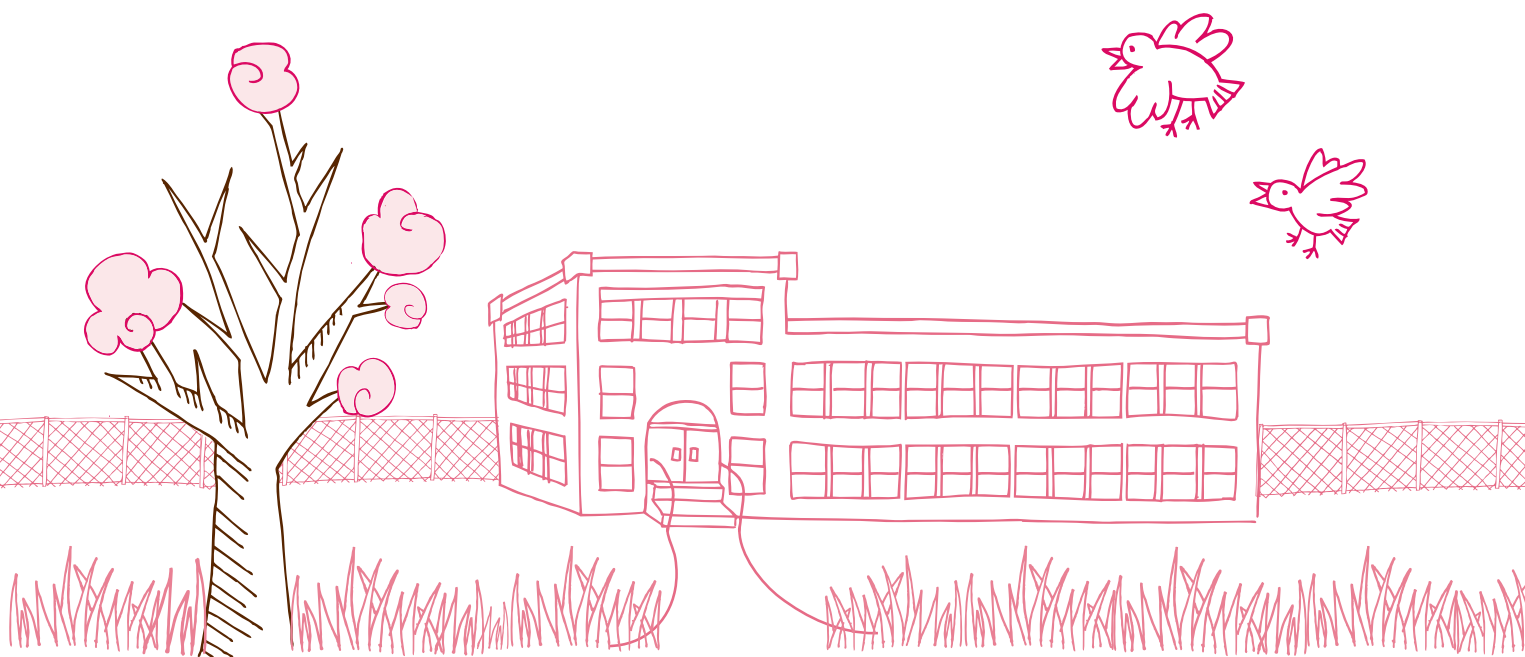
J'encourage l'esprit sportif pendant le jeu

- Je joue pour m'amuser.
- J'accepte les forces et les faiblesses des autres.
- Je respecte les autres.
- Je suis honnête.
- Je respecte les consignes du jeu.
- Je respecte les consignes de sécurité.
- J'encourage et je félicite les bons coups des autres.

J'encourage la résolution de conflits

- Je n'utilise la violence sous aucune de ses formes (verbale ou physique).
- Je demande l'aide d'un médiateur ou d'une médiatrice ainsi que du surveillant ou de la surveillante.
- J'encourage l'entraide et le partage.

Chaque élève a le droit de JOUER et de S'AMUSER en toute sécurité.



1. Il est suggéré que le code de conduite dans la cour d'école soit, d'une part, connu de tous (élèves, équipe-école et autres intervenants et intervenantes) et, d'autre part, en cohérence avec le code de vie de l'école. Il peut être intéressant que le code de conduite soit affiché, bien à la vue, près de la cour d'école.



OUTIL 27

Formulaire d'inscription pour la sélection des jeunes leaders

Nom du candidat:

Année scolaire:

Classe:

1. Pourquoi aimerais-tu devenir un ou une jeune leader?

2. Décris une situation (ou plusieurs) où tu as fait preuve de leadership et qui démontre ton sens des responsabilités.

3. COMPLÈTE LA PHRASE SUIVANTE :

J'ai déjà participé et apporté mon aide (dans ma classe, à l'école en général ou ailleurs) lors des activités suivantes:

4. Quel rôle aimerais-tu jouer dans l'équipe de jeunes leaders?

Animateur ou animatrice

Responsable des inscriptions

Responsable du matériel

Médiateur ou médiatrice

Ambulancier ou ambulancière

Autre : _____

Qu'est-ce que tu aimes dans ce rôle?

5. Autres commentaires que tu souhaites ajouter.



OUTIL 28

Formulaire de mise en candidature d'un ou d'une jeune leader par un adulte

Nom de l'élève candidat : _____

Année scolaire : _____

Classe : _____

Votre nom : _____

Fonction à l'école : _____

Depuis environ combien d'années connaissez-vous cet élève : _____

Veillez cocher les traits de caractère de l'élève qui sont ressortis dans une situation où **vous avez été témoin**.
Vous pouvez évaluer le niveau de maîtrise de ce trait en fonction de la légende.

- | | | |
|-------------------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> Dynamisme | <input type="checkbox"/> Travail d'équipe | <input type="checkbox"/> Sens des responsabilités |
| <input type="checkbox"/> Politesse | <input type="checkbox"/> Positivisme | <input type="checkbox"/> Sens de l'humour |
| <input type="checkbox"/> Motivation | <input type="checkbox"/> Écoute | <input type="checkbox"/> Digne de confiance |
| <input type="checkbox"/> Créativité | <input type="checkbox"/> Disponibilité | <input type="checkbox"/> Gestion de conflits |
| <input type="checkbox"/> Sérieux | <input type="checkbox"/> Organisation | <input type="checkbox"/> Leadership |

Légende :

+ = Plus élevé que la moyenne
M = Moyen

- = Sous la moyenne
P = Potentiel intéressant

Commentaires :



OUTIL 29

Formulaire d'entrevue pour la sélection d'un ou d'une jeune leader

Questions	Note	Commentaires
Pourquoi veux-tu devenir un ou une jeune leader ?		
Quelles sont les qualités que devrait posséder un ou une jeune leader ?		
Si tes amis devaient nommer trois de tes qualités, quelles seraient-elles selon toi ?		
Quelles sont les étapes importantes dans la planification et l'animation d'un jeu dans la cour d'école ?		
Quelles sont les difficultés que tu penses éprouver lorsque tu animeras les jeux ?		
Selon toi, quelles sont les personnes qui peuvent aider les jeunes leaders ?		
Mise en situation 1 : <i>Tu as planifié un nouveau jeu. Une fois dans la cour d'école, tu t'aperçois qu'il te manque du matériel et que tu ne te souviens plus de toutes les règles du jeu ? Comment réagis-tu ? Quelles solutions proposes-tu ?</i>		
Mise en situation 2 : <i>Tu animes un jeu de ballon où deux équipes de dix joueurs s'affrontent. Un joueur lance le ballon très fort sur un élève qui ne s'en attendait pas et celui-ci se blesse. Comment réagis-tu pour régler la situation ? Quelles sont tes ressources ? Comment t'y prends-tu pour recommencer le jeu ?</i>		
TOTAL SUR 32 :		

Légende :

1- Réponse incohérente / 2- Réponse plus ou moins satisfaisante / 3- Réponse satisfaisante / 4- Réponse très satisfaisante



OUTIL 30

Formulaire d'engagement des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux

Ce document atteste que

**a été sélectionné ou sélectionnée pour devenir
JEUNE LEADER animateur ou animatrice de jeux.**

Je m'engage à respecter l'entente suivante :

- suivre la **formation** de jeune leader;
- apprendre les **règles** des jeux;
- m'assurer que tous les élèves sont présents, actifs et **respectueux des règles du jeu et des règles de sécurité**;
- m'assurer que le **matériel** est en place dans ma zone de jeu;
- **participer** aux jeux (encourager et aider les autres);
- être un **modèle** pour les élèves;
- être **dynamique**;
- **encourager et féliciter** les élèves pour leur participation et leurs efforts;
- collaborer lors de la **gestion des conflits**;
- évaluer la **satisfaction** pour chacun des nouveaux jeux;
- **aviser le personnel enseignant ou surveillant** des élèves qui ont été dérangeants lors de la période d'activité.

Signature de l'élève :

Signature du parent :

Signature d'un membre du comité de cour d'école :



OUTIL 31

Note pouvant être envoyée aux parents

12 octobre 2009

École Ma-cour-active
123, rue du Plaisir
Harmonieville (Québec) G2X 0T3

Cher parent, tuteur ou tutrice,

En vue d'améliorer l'organisation et l'animation de la cour d'école, votre enfant a manifesté le désir de devenir un ou une jeune leader (un animateur ou une animatrice de jeux). Le rôle des jeunes leaders est d'assurer le bon fonctionnement des jeux (ex.: matériel, respect des consignes, encadrement). Ils peuvent être invités à animer des activités auprès des autres élèves à certaines occasions, notamment durant les récréations, à l'heure du dîner ou lors des périodes du service de garde, s'il y a lieu.

Les jeunes leaders participeront à une formation et seront soutenus par le comité de cour d'école et par des adultes accompagnateurs tout au long de la démarche. Nous croyons qu'être un ou une jeune leader offre la possibilité à votre enfant de développer plusieurs compétences et habiletés (par exemple, des compétences sociales et des habiletés en leadership) en plus de favoriser la responsabilisation et l'adoption d'un mode de vie physiquement actif chez les autres élèves.

Si vous autorisez votre enfant à devenir jeune leader, nous vous demandons de signer ce formulaire et de nous le faire parvenir avant le _____.

Nous vous prions de ne pas hésiter à communiquer avec _____ si vous avez des questions à ce sujet.

Recevez nos sincères salutations.

J'autorise mon enfant à devenir un ou une jeune leader.

Nom de votre enfant :

Nom du parent, tuteur, tutrice :

Signature :



OUTIL 32

Formation des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux

La formation des jeunes leaders constitue une pièce maîtresse dans la mise en place d'une stratégie d'animation de la cour d'école par les élèves. Pour outiller adéquatement ces derniers, il est essentiel de les former et de les accompagner pour leur permettre de développer ou de parfaire des habiletés en animation et en leadership. À la suite de l'atelier de formation, les élèves pourraient recevoir une certification maison Jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeux dans la cour d'école, puisqu'ils seront en mesure de connaître l'organisation, la planification, l'animation et l'évaluation de jeux.

Le présent outil, destiné à former des jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeux, comporte les trois sections suivantes :

Atelier de formation des jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeux33

Plan de formation34

Étape 1 Organiser son jeu37

Étape 2 Planifier son jeu38

Étape 3 Animer son jeu39

Étape 4 Évaluer son jeu43

Cahier du ou de la jeune leader animateur ou animatrice de jeux44

Fiche 1 Journaliste45

Fiche 2 Qualités du ou de la jeune leader46

Fiche 3 Labyrinthe47

Fiche 4 Structure48

Fiche 5 Étapes de réalisation pour animer un jeu ..49

Fiche 6 Grille pour l'inscription aux jeux50

Fiche 7 Aide-mémoire pour planifier son jeu51

Fiche 8 Sécurité, qu'est-ce que ça veut dire?52

Fiche 9 Conseils pour bien présenter un jeu53

Fiche 10 Conseils pour bien animer un jeu54

Fiche 11 Évaluation du jeu55

Fiche 12 Certificat de reconnaissance56

ATELIER DE FORMATION DES JEUNES LEADERS ANIMATEURS OU ANIMATRICES DE JEUX

Objectif

Offrir aux élèves un ensemble de connaissances et d'outils pour les aider à animer un jeu.

Durée

Environ 3 heures

NOTE : L'atelier peut se dérouler de façon indépendante sur une demi-journée ou commencer pendant la période du dîner. Dans ce cas, assurez-vous d'en aviser le service de garde et de dîneurs, et d'avoir l'autorisation des parents si les élèves doivent demeurer à l'école.

Clientèle

- Les jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux.
- Les accompagnateurs et accompagnatrices.

NOTE : Il est suggéré d'avoir un nombre suffisant de participants et participantes dans chaque atelier (par exemple entre 10 et 15) et de ne pas dépasser l'équivalent d'un groupe classe pour que chacun ait suffisamment de temps pour se pratiquer à animer un jeu.

Installation et matériel nécessaire

- Classe ou local (partie théorique).
- Cour d'école ou gymnase (partie pratique).
- **Le Cahier du ou de la jeune leader animateur ou animatrice de jeux (fiches 1 à 12) doit être remis à chacun des jeunes leaders et à leurs accompagnateurs et accompagnatrices.**
- Banque de jeux.
- Matériel pour chacun des jeux qui seront animés par les jeunes leaders (ces jeux peuvent être sélectionnés à l'avance par le formateur ou la formatrice pour faciliter la planification du matériel).

Contenu

L'atelier de formation propose une démarche pour l'animation d'un jeu qui comprend quatre étapes :

ÉTAPE 1: ORGANISER SON JEU

- Connaître sa période d'animation.
- Savoir où se situe sa zone de jeu.
- Connaître sa clientèle (classe, année scolaire, cycle, nombre d'élèves).
- Choisir son jeu.

ÉTAPE 2: PLANIFIER SON JEU

- Connaître les caractéristiques de son jeu.
- S'assurer de la disponibilité du matériel.
- S'assurer de la sécurité de sa zone de jeu.

ÉTAPE 3: ANIMER SON JEU

- Regrouper les élèves.
- Expliquer le jeu.
- Former les équipes.
- Commencer le jeu.
- Animer le jeu.

ÉTAPE 4: ÉVALUER SON JEU

- Évaluer son animation.
- Évaluer l'appréciation du jeu par les élèves.

PLAN DE FORMATION

Thème	Éléments de contenu	Matériel à distribuer aux élèves	Durée
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • Souhaiter la bienvenue et exposer l'objectif et le contenu de l'atelier de formation. • Faire un tour de table pour que les participants et participantes se présentent au groupe. • Effectuer le jeu « Journaliste ». 	Fiche 1	20 min
Rôles et attentes	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les qualités d'un ou d'une jeune leader et définir avec les élèves leur signification. Donner des exemples pour faire le lien avec la fiche 2. • Expliquer les rôles d'un jeune leader animateur ou animatrice de jeux. 	Fiche 2	10 min
Structure organisationnelle	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les avantages de mettre en place un projet structuré comparativement à un projet non structuré, à l'aide des jeux « Labyrinthe » et « Structure ». <p><i>Conclusion : Il est toujours plus facile de savoir qui fait quoi, quand et où lorsque notre travail est bien structuré. Faire le parallèle avec une cour d'école organisée et structurée et discuter avec les élèves.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter brièvement le modèle d'animation de la cour d'école mis en place par votre comité, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> - planification de la grille horaire des activités; - mode d'inscription aux jeux (s'il y a lieu); - encadrement des animateurs et animatrices, rôles des accompagnateurs et accompagnatrices ainsi que des parrains et marraines (s'il y a lieu). 	Fiche 3 Fiche 4	15 min

Thème	Éléments de contenu	Matériel à distribuer aux élèves	Durée
Étape 1: Organiser son jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter brièvement les grandes étapes à réaliser pour animer un jeu. • Connaître le moment de son animation : présenter la grille horaire des jeux, comment la lire, où elle sera affichée, etc. • Savoir où se situe sa zone de jeu : présenter comment sont définies les aires d'activités et les zones de jeu, comment les distinguer, etc. • Connaître sa clientèle : démontrer comment reconnaître l'année scolaire et la classe qui participe au jeu. • Sélectionner son jeu : expliquer la procédure de sélection de son jeu compte tenu des caractéristiques énumérées ci-dessus, tenir compte des ressources (ex. : banques de jeux), etc. <p>Les jeunes leaders sélectionnent un jeu (provenant de la banque de jeux) qu'ils auront à présenter et à animer un peu plus tard. Le formateur ou la formatrice aura préalablement choisi plusieurs jeux et aura préparé le matériel en conséquence.</p>	<p>Fiche 5</p> <p>Fiche 6</p> <p>Banque de jeux</p>	20 min
Étape 2: Planifier son jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les caractéristiques de son jeu : présenter l'importance de bien planifier et de visualiser le jeu à animer : <ul style="list-style-type: none"> - lieu; - nombre de participants et participantes; - disposition (élèves et matériel); - consignes (règles et sécurité); - variantes au jeu. • S'assurer de la disponibilité du matériel : présenter le mode de gestion du matériel, les éléments de sécurité à considérer, etc. • S'assurer de la sécurité de sa zone de jeu : expliquer la façon de délimiter sa zone de jeu, si nécessaire, et les éléments de sécurité à prendre en considération. 	<p>Fiche 7</p> <p>Fiche 8</p>	20 min
Pause	<p>Le formateur ou la formatrice et les participants et participantes se dirigent vers la cour d'école (ou le gymnase) pour l'étape 3 : Animer son jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les participants et participantes auront besoin du Cahier du jeune leader (le formateur ou la formatrice peut apporter également des planches à pince et des crayons pour permettre le travail avec les fiches dans la cour d'école). 		15 min

Thème	Éléments de contenu	Matériel à distribuer aux élèves	Durée
<p>Étape 3 : Animer son jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regrouper les élèves: démontrer des méthodes pour regrouper les élèves. • Expliquer le jeu: exposer quelques principes de communication pour bien présenter un jeu, incluant la démonstration. • Séparer le groupe: démontrer des façons simples, rapides et efficaces pour répartir le groupe lors de la formation d'équipes ou lors de l'attribution de rôles particuliers. • Commencer le jeu: décrire comment un jeu commence. <p>Le formateur ou la formatrice laisse quelques minutes aux jeunes leaders pour pratiquer, avec un accompagnateur ou une accompagnatrice, la présentation du jeu qu'ils auront à faire par la suite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animer son jeu: expliquer les différentes tâches que l'animateur ou l'animatrice peut effectuer une fois le jeu lancé: <ul style="list-style-type: none"> - diriger le jeu; - motiver les élèves; - faire évoluer le jeu. <p>À tour de rôle, les jeunes leaders présentent et animent leurs jeux. Les autres élèves et les accompagnateurs et accompagnatrices sont les participants et participantes.</p> <p>À la fin de chaque animation, le formateur ou la formatrice donne de la rétroaction sur la présentation et sur l'animation du jeu. À la fin de chaque jeu, il ou elle met en relief les bons coups et les éléments à améliorer.</p> <p>Le formateur ou la formatrice effectue un retour sur l'ensemble des animations et met l'accent sur les points importants à retenir.</p>	<p>Fiche 9</p> <p>Fiche 10</p> <p>Matériel nécessaire pour chacun des jeux</p>	<p>20 min</p>
<p>Étape 4 : Évaluer son jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluer son animation: parler de l'importance d'avoir un regard critique sur son animation (auto-évaluation) pour s'améliorer, etc. • Évaluer l'appréciation du jeu par les élèves: expliquer les méthodes pour sonder les élèves sur l'appréciation du jeu, à quoi peuvent servir ces renseignements. 	<p>Fiche 11</p>	<p>5 min</p>
<p>Conclusion</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Synthèse de l'atelier de formation (ex.: les éléments à retenir). • Remise du certificat de reconnaissance. 	<p>Fiche 12</p>	<p>10 min</p>

PLAN DE FORMATION *(Suite)*

Étape 1 - Organiser son jeu

Cette étape fait référence au modèle d'organisation des périodes d'activité que l'école souhaite mettre en place. Ainsi, les jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeux devraient connaître :

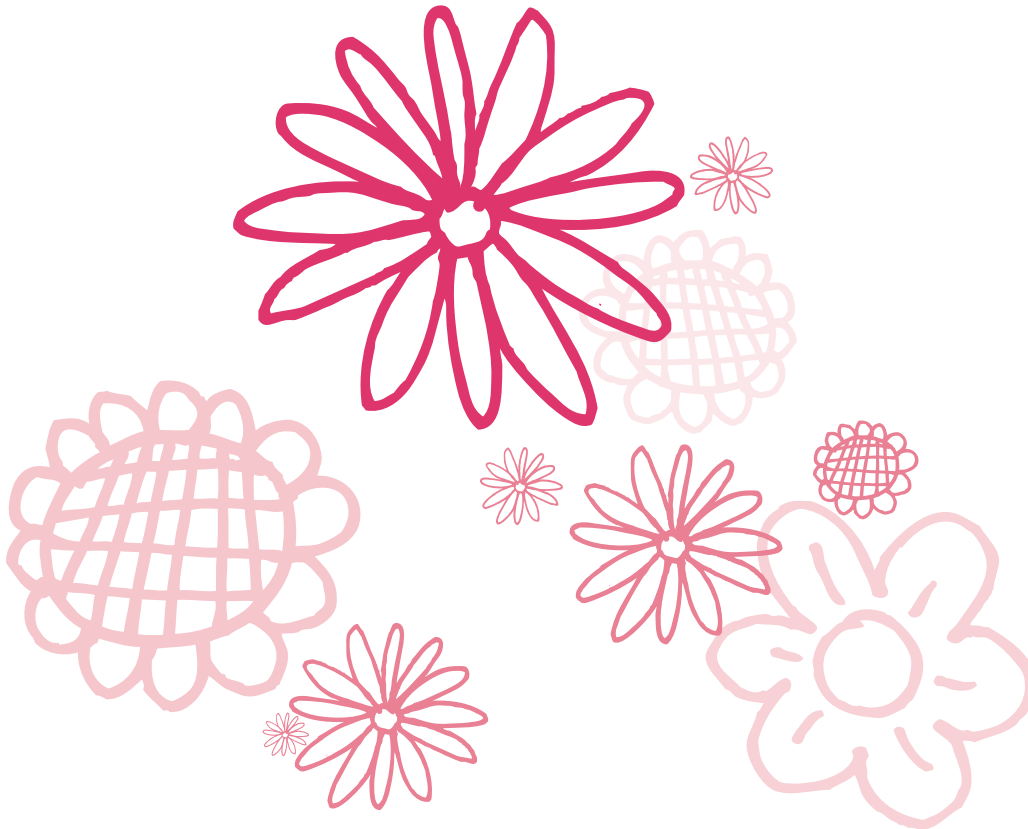
- la grille horaire des jeux;
- la procédure d'inscription au jeu (s'il y a lieu);
- la procédure de gestion du matériel;
- le jeu à animer¹.



Il est suggéré de mettre des banques de jeux à la disposition des jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeux pour les aider à sélectionner et planifier leurs jeux. Une banque de jeux est disponible dans le guide **Ma cour: un monde de plaisir!**



Voir la **fiche 6, Grille pour l'inscription aux jeux**



1. Il est suggéré de choisir un jeu où il n'y a pas d'élimination.

Étape 2 - Planifier son jeu

À la suite de la sélection de son jeu, le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice de jeux devra planifier son animation. Une planification adéquate du jeu à animer peut permettre :

- d'augmenter sa confiance;
- de diminuer son stress;
- de réduire les temps morts lors du déroulement du jeu;
- d'augmenter le temps physiquement actif des élèves;
- de satisfaire davantage les besoins et les intérêts des élèves.

2.1 Connaître les caractéristiques de son jeu

Le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice de jeux doit, à prime abord, bien connaître le jeu qu'il ou elle va animer et ses caractéristiques. Cette tâche de planification consiste en quelque sorte à visualiser la manière dont il serait souhaitable de réaliser le jeu. Idéalement, certains éléments pourraient être pratiqués avant l'animation et être consignés par écrit (aide-mémoire). Voici les éléments à considérer dans la planification du jeu :

- **Le lieu :** l'environnement physique, notamment le type de surface et les installations, peuvent influencer la préparation de jeu, non seulement pour le déroulement, mais également pour les consignes de sécurité.
- **Le nombre de participants et participantes :** prévoir le nombre de joueurs et joueuses pour s'assurer que tout le monde puisse participer en même temps sans qu'il n'y ait de temps d'attente.
- **La disposition :** prévoir la façon dont les élèves et le matériel seront disposés.
- **Les consignes :** connaître les consignes du jeu et se pratiquer à les expliquer au groupe.
- **Les éléments de sécurité :** connaître les consignes de sécurité et se pratiquer à les expliquer au groupe.
- **Les variantes :** prévoir des variantes pour simplifier ou compliquer le jeu.



Voir la fiche 7, Aide-mémoire pour planifier son jeu

2.2 S'assurer de la disponibilité du matériel

- Connaître la procédure pour accéder au matériel.
- S'assurer que le matériel est disponible et en bon état.
- Connaître la personne responsable de préparer le matériel.
- Apporter le matériel dans sa zone de jeu et le ranger une fois la période d'activité terminée.

2.3 S'assurer de la sécurité dans sa zone de jeu

- Délimiter sa zone de jeu.
- Dégager sa zone de jeu (débris, matériel).

Selon le type de jeu et la saison, du matériel peut être nécessaire pour procéder à la délimitation de la zone de jeu. Dans ce cas, il est suggéré de prévoir une solution de rechange en cas d'oubli ou de manque de matériel. Il est toujours possible de tirer profit des lieux physiques pour pallier les imprévus. Il suffit d'être créatif (par exemple, utiliser les fissures dans le ciment ou des arbres comme point de référence).



Voir la fiche 8, Sécurité, qu'est-ce que ça veut dire ?

Étape 3 - Animer son jeu



Voir la fiche 9, *Conseils pour bien présenter un jeu*

Avant d'animer son jeu, le ou la jeune leader doit s'assurer d'appliquer les deux règles d'or et de connaître les cinq étapes pour animer le jeu.

DEUX RÈGLES D'OR

- **S'assurer de déposer son matériel près de soi dans sa zone de jeu.**
- **Ne pas jouer avec le matériel lors des explications.**

L'application de ces deux règles d'or a pour objectifs :

- d'éviter que les élèves ne commencent à jouer sans avoir reçu les explications du jeune ou de la jeune leader;
- d'éviter que ce dernier ou cette dernière ne perde la maîtrise de son groupe.

Une fois dans la cour d'école, le ou la jeune leader procède aux cinq étapes suivantes pour animer le jeu :

- regrouper les élèves;
- expliquer le jeu;
- former les équipes (s'il y a lieu);
- commencer le jeu;
- animer le jeu.

3.1 Regrouper les élèves

Le ou la jeune leader doit d'abord regrouper les élèves à un endroit où les distractions sont minimales et où il lui sera facile d'être le centre d'attention.

- **Formation :** Choisir une formation de regroupement qui permet au jeune leader ou à la jeune leader d'être vu et entendu de tous. Voici des exemples :

En ligne



En demi-cercle



En «U»



- **Capter l'attention :** Le ou la jeune leader doit s'assurer d'avoir l'attention des élèves par un moyen précis et distinct comme :

- un son spécial;
- un signe de la main;
- une chanson.

Étape 3 - Animer son jeu (Suite)

3.2 Expliquer le jeu

Par la suite, il s'agit pour le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice d'expliquer le jeu aux élèves. Cette étape nécessite des habiletés de communication qui pourront se développer graduellement. Voici quelques principes de communication utiles :

- les explications doivent être **courtes et précises**;
- le langage utilisé doit être **adapté** à l'âge des élèves, c'est-à-dire que plus les élèves sont jeunes, plus les explications doivent être **concrètes et imagées**;
- parler plus **lentement** qu'à l'habitude;
- parler **fort**.

Il est suggéré de ne pas allonger les explications et de **passer à l'action le plus rapidement possible**.

Voici une séquence qui peut favoriser la compréhension des explications :

- **Le nom et l'organisation du jeu**
 - Nommer le jeu (il se peut que les explications ne soient pas nécessaires si le jeu est déjà pratiqué depuis quelque temps).
 - Donner le nombre de joueurs qui peuvent participer et le nombre d'équipes, s'il y a lieu.
 - Montrer aux élèves la surface de jeu (ex. : limite, zones spéciales).
 - Montrer le matériel nécessaire (ex. : dossard, lunette de protection).
- **But du jeu**

Expliquer la finalité du jeu, c'est-à-dire l'objectif à atteindre (ex. : les chats doivent récupérer cinq sacs de fèves avant que les loups n'aient volé tous les foulards).

- **Déroulement**

- Préciser le signal pour commencer le jeu et le signal qui en indique la fin.
- Déterminer les rôles que les élèves auront à exercer et les tâches qu'ils devront exécuter.
- Expliquer le système de pointage, s'il y a lieu.
- Décrire qui jouera le rôle d'arbitre, si le jeu l'exige.

- **Consignes et règles de sécurité**

- Expliquer les consignes et les règlements à respecter, incluant les règles qui concernent la sécurité.

Pour certaines occasions (ex. : un nouveau jeu, un parcours à effectuer), une démonstration peut s'avérer pertinente. Pour cela, quelques éléments doivent être pris en considération :

- la démonstration doit être brève;
- les élèves qui font la démonstration doivent être bien vus et entendus par tous;
- la démonstration doit être complète, réussie et exécutée en temps réel.

Le ou la jeune leader peut effectuer lui-même ou elle-même la démonstration ou il ou elle peut demander l'aide des élèves habiles ou qui connaissent déjà la tâche à accomplir. Dans ce dernier cas, ces élèves devraient être avisés à l'avance.

Étape 3 - Animer son jeu (Suite)

3.3 Former les équipes

Une fois les explications terminées, le ou la jeune leader doit procéder à la formation des équipes (si le jeu l'exige). Il ou elle peut former les équipes ou désigner des responsables (capitaines) à l'aide de diverses méthodes. Il est suggéré d'utiliser une méthode rapide comme :

- placer les élèves à la file indienne et les diriger en alternance à gauche et à droite;
- attribuer, en alternance, un numéro à chacun;
- choisir en alternance une fille et un garçon;
- choisir dans un premier temps toutes les filles, et ensuite tous les garçons.

Le jeu peut exiger que certains élèves jouent des rôles précis (ex. : un chasseur). L'animateur ou l'animatrice peut utiliser une des méthodes suivantes pour attribuer ces rôles, par exemple :

- demander des volontaires;
- placer le groupe en rond, fermer les yeux et pointer.

Il est important que le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice **varie la procédure de formation des équipes** pour ne pas discriminer certains élèves. Il ou elle doit éviter des méthodes dans lesquelles les élèves moins habiles risquent d'être choisis en dernier (ex. : sélection par les paires sans directives précises).



Pour maximiser le temps de jeu, la distribution du matériel (ex. : dossard, bâtons, lunettes) peut se faire en même temps que le ou la jeune leader forme les équipes.

3.4 Commencer le jeu

Une fois le jeu expliqué et les équipes formées (s'il y a lieu), le ou la jeune leader débute le jeu. Il ou elle s'assure que tous les élèves sont disposés au bon endroit et donne le signal pour commencer tel :

- cri spécial;
- coup de sifflet;
- geste ou autre signe visuel;
- envoi du ballon;
- chute d'un objet.

Étape 3 - Animer son jeu (Suite)

3.5 Animer le jeu

Durant le jeu, le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice peut jouer plusieurs rôles. Il ou elle peut être un meneur ou une meneuse de jeu en dirigeant le jeu. Il ou elle peut également tenter de motiver et d'encourager les participants et participantes. Enfin, il ou elle peut intervenir pour faire évoluer le jeu pour stimuler davantage les élèves.



Voir la fiche 10, *Animer son jeu - Conseils pour bien animer un jeu*

Diriger le jeu

- Veiller au respect des règles du jeu.
- Veiller en permanence à la sécurité des élèves (la majorité des accidents surviennent vers la fin alors que le niveau d'attention est souvent relâché).
- Arrêter momentanément l'activité pour clarifier des consignes.
- Intervenir en cas de comportement déviant.
- Être constamment attentif au groupe.
- Arbitrer (s'il y a lieu) avec justesse et impartialité (il est conseillé de ne pas faire une utilisation abusive du sifflet, dont le son strident peut devenir agressant pour l'oreille).
- Compter les points (s'il y a lieu).
- Jouer avec les élèves tout en demeurant attentif (s'il ne s'agit pas d'un nouveau jeu).
- Collaborer à la résolution de conflits.

Motiver les élèves

- Être un modèle pour les élèves.
- Encourager les élèves.
- Mettre l'accent sur le plaisir de jouer.
- Féliciter les élèves pour leur participation et leur effort.
- Aider les élèves qui ont plus de difficulté à participer.
- Renforcer les bons coups en les soulignant.

Faire évoluer le jeu

- Apporter des modifications ou des nouvelles consignes pour simplifier le jeu si le défi n'offre pas suffisamment d'occasions de réussite.
- Apporter des modifications ou des nouvelles consignes pour compliquer le jeu si le défi n'est pas assez stimulant.
- Ajouter du matériel au besoin.

Étape 4 - Évaluer son jeu

À la suite de chaque nouveau jeu, il est suggéré que le ou la jeune leader ait un moment pour :

- évaluer son animation;
- évaluer l'appréciation du jeu par les élèves.

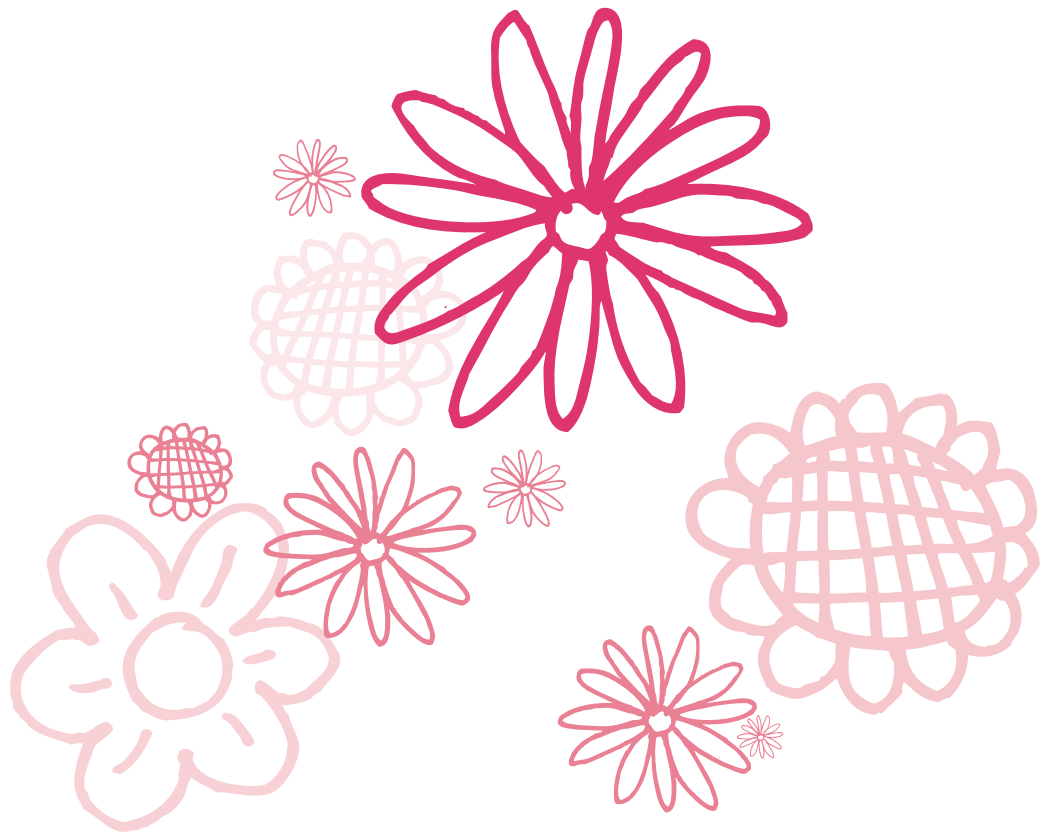
Ce processus lui permet d'auto-évaluer sa démarche d'animation et également de sonder d'autres élèves sur l'appréciation du jeu. Par la suite, cette évaluation peut être rapportée à la personne responsable de l'animation pour qu'elle en prenne connaissance. Ainsi, elle pourra faire des variantes aux jeux qui sont moins appréciés dans l'intention de les améliorer et pour établir un répertoire des meilleurs jeux de son école.



Voir la **fiche 11, Évaluation du jeu**



À la fin de la formation, vous pourrez remettre à tous les élèves un certificat de reconnaissance de leur titre de jeune leader animateur ou jeune leader animatrice de jeux. La **fiche 12** en présente un exemple.





CAHIER DU JEUNE LEADER ANIMATEUR OU DE LA JEUNE LEADER ANIMATRICE DE JEUX

Table des matières – Fiches 1 à 12

Fiche 1	Journaliste	45
Fiche 2	Qualités du ou de la jeune leader	46
Fiche 3	Labyrinthe	47
Fiche 4	Structure	48
Fiche 5	Étapes de réalisation pour animer un jeu	49
Fiche 6	Grille pour l'inscription aux jeux	50
Fiche 7	Aide-mémoire pour planifier son jeu	51
Fiche 8	Sécurité, qu'est-ce que ça veut dire?	52
Fiche 9	Conseils pour bien présenter un jeu	53
Fiche 10	Conseils pour bien animer un jeu	54
Fiche 11	Évaluation du jeu	55
Fiche 12	Certificat de reconnaissance	56





FICHE 1

Journaliste

Déroulement

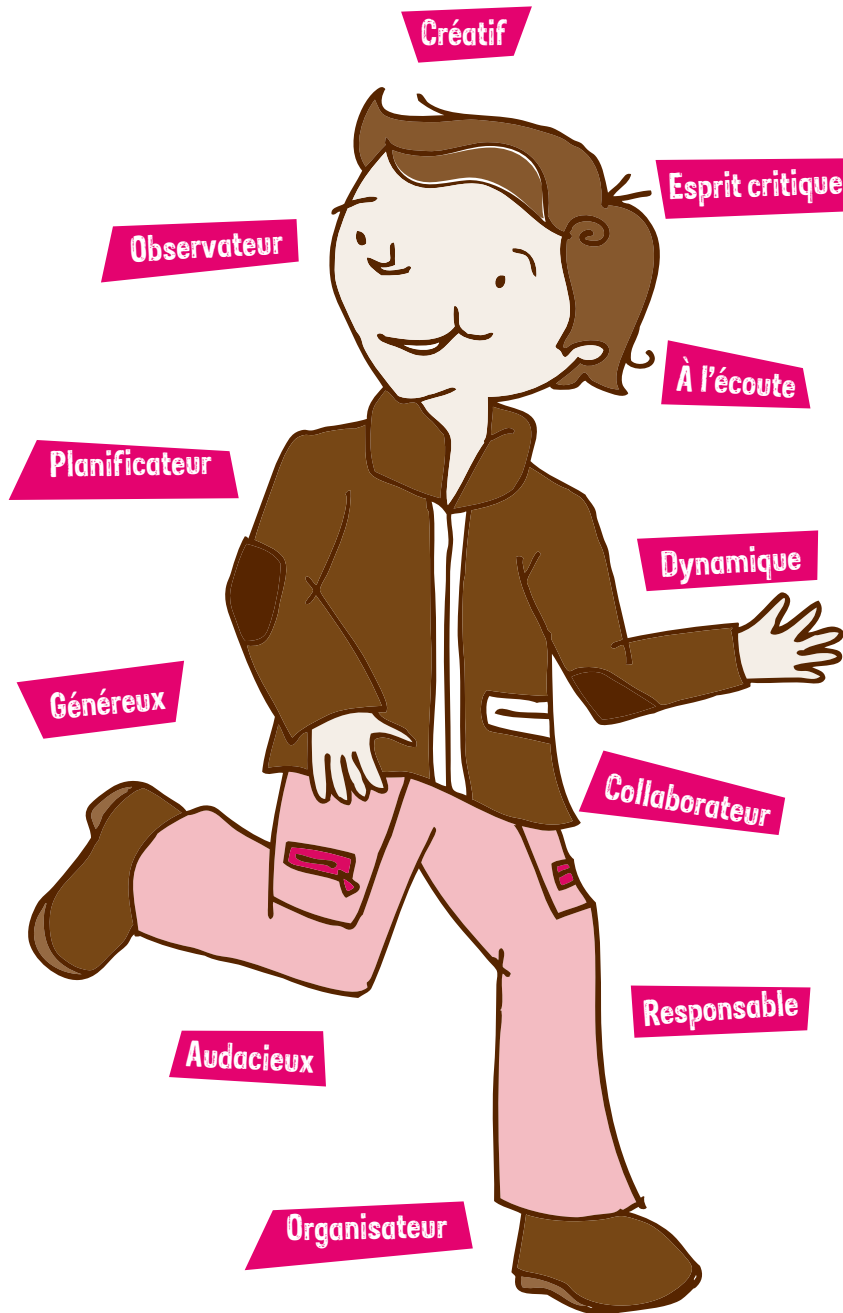
- Les élèves sont jumelés deux par deux (idéalement par cycle).
- À tour de rôle, l'élève pose les questions ci-dessous à son coéquipier ou à sa coéquipière et note les réponses.
- Par la suite, les élèves sont invités à présenter leur coéquipier ou coéquipière devant le groupe.
- Prévoir environ dix minutes pour réaliser l'activité.

Questions	Réponses
Quel est ton nom ?	
Qui est ton idole ? Pourquoi ?	
Quelle est ton émission de télévision préférée ?	
Qui est l'athlète que tu préfères (autre que ton idole) ?	
Quels sont tes loisirs favoris ?	
Quel est ton jeu préféré dans la cour d'école ?	
Comment crois-tu pouvoir amener les autres élèves à participer davantage aux jeux de la cour d'école ?	



FICHE 2

Qualités du ou de la jeune leader





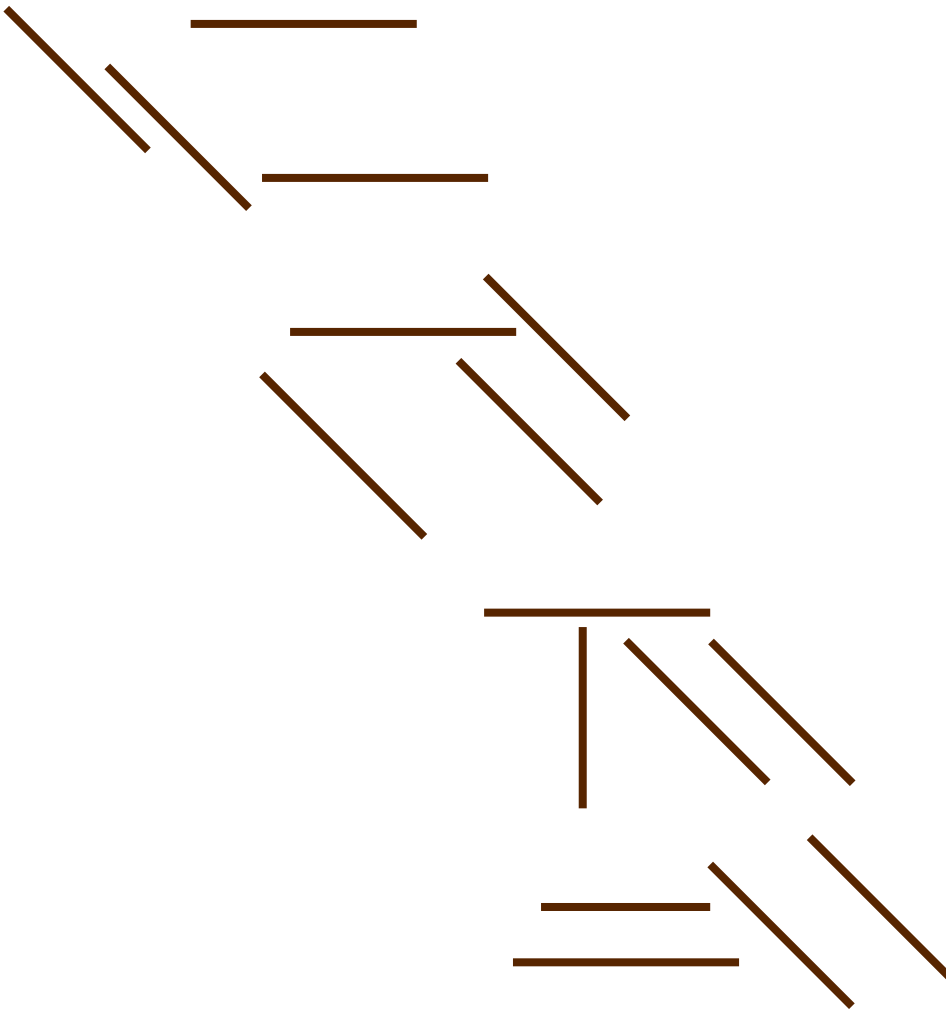
FICHE 3

Labyrinthe

Étape 1: Regarde la fiche du labyrinthe pendant dix secondes et reproduis le dessin sur une autre feuille.

Étape 2: Regarde la fiche de la structure (voir fiche 4) pendant dix secondes et reproduis le dessin sur une autre feuille.

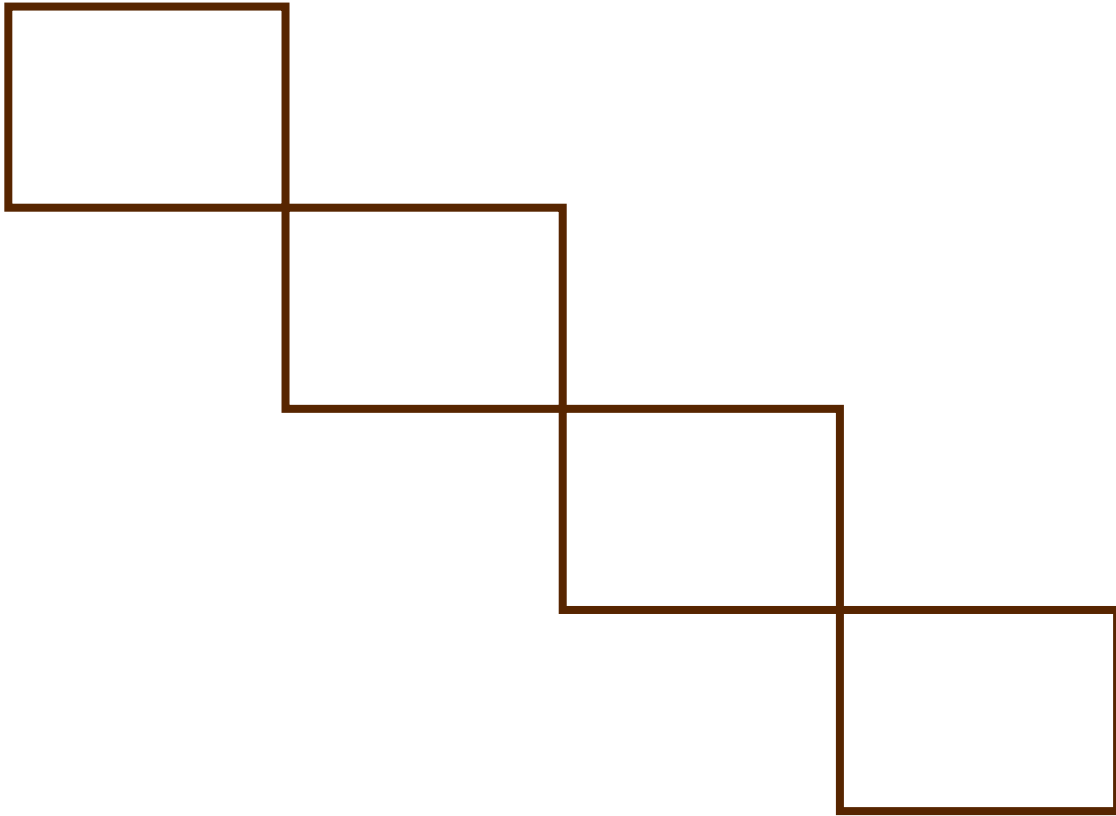
Étape 3: Quelle fiche est la plus facile à reproduire et pourquoi?





FICHE 4

Structure





FICHE 5

Étapes de réalisation pour animer un jeu



Étape 1 : Organiser son jeu

- Connaître sa période d'animation
- Savoir où se situe sa zone de jeu
- Connaître sa clientèle (classe, année scolaire, cycle, nombre d'élèves)
- Choisir son jeu

Étape 2 : Planifier son jeu

- Connaître les caractéristiques de son jeu
- S'assurer de la disponibilité du matériel
- S'assurer de la sécurité de sa zone de jeu

Étape 3 : Animer son jeu

- Regrouper les élèves
- Expliquer le jeu
- Former les équipes
- Commencer le jeu
- Animer le jeu

Étape 4 : Évaluer son jeu

- Évaluer son animation
- Évaluer l'appréciation du jeu par les élèves



FICHE 6

Grille pour l'inscription aux jeux

Année scolaire: _____ Période du: _____ au _____

Enseignant ou enseignante: _____

NOM DE LA PÉRIODE D'ACTIVITÉ:		JOUR							
Réservé à l'usage du comité	JEUX								
	Zones								
	Matériel								
	ANIMATEUR	Classe							
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
7									
8									
9									
10									



FICHE 7

Aide-mémoire pour planifier son jeu

Nom du jeu

 BALLON

 COURSE ET POURSUITE

 HABILITÉ

Cycle

 Maternelle

 1^{er}

 2^e

 3^e

Disposition

Type de groupe

 Petit groupe

 Grand groupe

Matériel requis

But du jeu

Consignes à expliquer

Règles de sécurité à expliquer

Variantes du jeu



FICHE 8

La sécurité, qu'est-ce que ça veut dire ?

Certains des éléments de sécurité ci-dessous devraient davantage être pris en considération avant et pendant l'activité en vue de mettre en place un environnement sécuritaire pour ainsi favoriser le plaisir chez les élèves.

La surface de jeu

- Enlever les cailloux, les morceaux de vitre et les déchets qui représentent un danger.
- Vérifier la présence de boue, d'eau ou de glace, qui peut présenter une source de danger.
- S'assurer que la surface du jeu se situe assez loin (au moins 6 m) d'autres obstacles ou d'autres groupes d'élèves pour éviter les collisions.
- S'assurer que le matériel qui délimite la surface de jeu (cônes, cordes ou autres) ne présente pas un risque de blessure (ex. : trébucher).

Les participants et participantes

- S'assurer que tous les lacets sont bien attachés.
- S'assurer que les bijoux ne présentent pas un danger pour la personne elle-même ou pour autrui (ex. : grandes boucles d'oreilles, chaîne, montre, bague) et les faire enlever le cas échéant.
- Pour certaines activités ou certains jeux, de l'équipement de protection peut être obligatoire (ex. : lunettes de protection, casques). Il est important d'être vigilant et de voir à ce que tous les élèves portent adéquatement l'équipement de protection obligatoire.
- En hiver, s'assurer que les foulards ne sont pas trop longs pour risquer de s'y agripper.

Le matériel

- Si le jeu nécessite des ballons, des balles ou d'autres objets lancés, bottés ou frappés, s'assurer qu'ils ne sont pas trop durs compte tenu de la clientèle (ex. : pression des ballons, balles qui deviennent gelées en hiver).
- Lorsque le jeu nécessite du matériel (ex. : ballons, bâtons) ou des installations (ex. : buts, modules de jeu), s'assurer qu'ils sont en bonne condition et qu'ils ne présentent pas de risques de blessure.





FICHE 9

Étape 3 : Animer son jeu - Conseils pour bien présenter un jeu

DEUX RÈGLES D'OR

- **S'assurer de déposer son matériel près de soi dans sa zone de jeu.**
- **Ne pas jouer avec le matériel lors des explications.**

1- Regrouper les élèves

- Être le centre d'attention
- Être **vu** et **entendu** de **tous les élèves**
- **Capter l'attention** par un signal original
- **Exemple de regroupement d'élèves :**

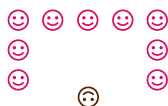
En ligne



En demi-cercle



En «U»



2- Expliquer le jeu

- Nom du jeu et organisation
- But du jeu
- Déroulement du jeu
- Règlements du jeu et consignes de sécurité

Exemple :

Bonjour ! Aujourd'hui, le jeu s'appelle « La cruche ». La surface de jeu est le grand carré jaune. Un chat et une souris seront nommés. Les autres seront deux par deux, accrochés par le bras. Le but du jeu pour le chat : il doit courir après la souris pour l'attraper. Si le chat touche la souris, le chat devient la souris et la souris devient le chat. Pour se protéger, la souris peut s'accrocher au bras d'un joueur; dans ce cas, l'autre joueur qui était accroché après la souris devient à son tour la souris, et doit courir pour se sauver. Vous ne pouvez pas sortir des limites du terrain, sinon vous devenez le chat.

Les explications doivent être courtes et précises :

- Est-ce que je parle assez **lentement** ?
- Est-ce que je parle assez **fort** ?
- Est-ce que les élèves **m'écoutent** ?

Si tous les élèves connaissent le jeu, tu peux donner moins d'explications et commencer le jeu plus rapidement.

Si tu fais une démonstration, il est important :

- d'être **bien vu** par tous;
- qu'elle soit **courte, réelle** et **réussie**;
- tu peux **te faire aider** par des élèves qui connaissent le jeu.

3- Former les équipes

Trouver une méthode **simple** et **rapide** :

- placer les élèves à la file indienne et les diriger en alternance à gauche et à droite;
- donner un numéro à chacun (ex. : entre 1 et 3 s'il y a 3 équipes);
- choisir en alternance une fille et un garçon;
- choisir dans un premier temps toutes les filles et ensuite tous les garçons.

Il est important de changer régulièrement le moyen utilisé pour former les équipes.

4- Donner le signal pour commencer le jeu

Lorsque que les **explications sont terminées**, que **les équipes sont formées** et que les élèves sont bien placés sur la surface de jeu, donne un signal pour commencer le jeu, par exemple :

- un cri spécial;
- un coup de sifflet (à utiliser avec modération);
- un geste ou autre signe visuel;
- l'envoi du ballon;
- la chute d'un objet.

La réalisation de ces quatre étapes devrait prendre au maximum de trois à quatre minutes.



FICHE 10

Étape 3 : Animer son jeu - Conseils pour bien animer un jeu (Suite)

Animer le jeu

Diriger le jeu

- Faire respecter les **règles** du jeu
- S'assurer de la **sécurité** des élèves
- Intervenir en cas de **comportement déviant**
- Être **attentif** au groupe
- **Arbitrer** avec justesse et impartialité
- **Jouer** avec les élèves (s'il ne s'agit pas d'un nouveau jeu)
- Collaborer à la **résolution de conflits**

Motiver les élèves

- Être un **modèle** pour les élèves
- **Encourager** les élèves
- Mettre l'accent sur le **plaisir** de jouer
- **Féliciter** les élèves pour leur participation et leurs efforts
- **Aider** les élèves qui ont plus de difficulté à participer
- Souligner les **bons coups**

Faire évoluer le jeu

- Apporter des **modifications** aux consignes (prévoir des variantes):
 - ajouter des **nouvelles** consignes (ex.: faire au moins trois passes avant de lancer au but);
 - ajouter du **matériel** au besoin (ex.: un ballon supplémentaire au ballon prisonnier).
- Arrêter momentanément l'activité pour **clarifier** des consignes (ex.: crier « Arrêt » et répéter une consigne qui semble mal comprise).





FICHE 11

Évaluation du jeu

Nom du jeu: _____

Nom de l'animateur ou l'animatrice: _____

Date: _____

Classe: _____

Réponds à chaque question en coloriant le visage qui correspond à la réponse.
Lorsque tu réponds « non », écris une suggestion pour améliorer cet élément.

Questions	☺Oui	☹Non	Amélioration
Animateur ou animatrice de jeu			
Est-ce que j'ai bien planifié le jeu ?	☺	☹	
Est-ce que le matériel était suffisant ?	☺	☹	
Est-ce que le matériel était sécuritaire ?	☺	☹	
Est-ce que mes consignes étaient claires ?	☺	☹	
Est-ce que j'ai aimé animer le jeu ?	☺	☹	
Zone ou coin de jeu			
Est-ce que la surface de jeu était assez grande ?	☺	☹	
Est-ce que la surface de jeu était bien délimitée ?	☺	☹	
Est-ce que la surface de jeu était sécuritaire ?	☺	☹	
Comportement du groupe			
Est-ce que les équipes étaient équilibrées ?	☺	☹	
Est-ce que les élèves ont eu assez de temps pour jouer ?	☺	☹	
Est-ce que les élèves se sont bien comportés (participation, chicane, etc.) ?	☺	☹	
En général, est-ce que les élèves semblent s'être amusés (tu peux poser la question à des élèves) ?	☺	☹	



MA COUR : UN MONDE DE PLAISIR!

CERTIFICAT DE RECONNAISSANCE

décerné à

pour avoir suivi avec succès la formation de
JEUNE LEADER
Animateur ou animatrice de jeux

Décerné le

(Signature, fonction)





MA COUR : UN MONDE DE PLAISIR!

CERTIFICAT DE RECONNAISSANCE

décerné à

pour avoir suivi avec succès la formation de

Décerné le

(Signature, fonction)

