
Section Jeux pour pratiquer des techniques

Morse et noeud**Jeu original**

Matériel : Quelques cordes par sizaine

Déroulement : Chaque sizaine décide du message qu'elle écrira (limiter le nombre de mots). Ensuite, chaque sizaine devra coder son message sur les cordes : un noeud simple représente un point et un noeud en huit représente un tiret. Faire un mot par corde. Quand tous les messages sont codés, les sizaines échangent leurs cordes et doivent déchiffrer le message de l'autre sizaine. La première à avoir terminé est la gagnante.

Adaptation en virtuel

Au lieu d'être en sizaine, ce sera individuel, et au lieu d'être un mot, ce sera une seule lettre qu'on écrira dans le clavardage.

N.B. Certains activent l'effet miroir, d'autres pas. Si l'ordre des points et des tirets semble inversé, demander au jeune de tenir sa corde avec la main gauche seulement, le noeud près de la main est alors le début du code.

Nature et alphabet phonétique**Jeu original**

Assis en cercle, les jeunes doivent nommer un animal de la faune québécoise (ou de leur pays), dont le nom commence avec la même lettre de l'alphabet phonétique dès que l'on a dit la lettre codée (alpha, bravo, charlie, delta, etc.).

Adaptation en virtuel

Donner le droit de parole aux jeunes à tour de rôle.

Variante : ce jeu peut se faire avec à peu près n'importe quel autre code

Alphabet nature**Jeu original**

Matériel : Un grand sac de papier par équipe.

Déroulement : Séparer les joueurs en équipes égales et leur demander de trouver un spécimen naturel pour chacune des lettres de l'alphabet, ex : une feuille pour la lettre " F ". Une limite de temps doit être fixée. Les lettres difficiles (K, W, X, Y et Z peuvent être omises)

Adaptation en virtuel

Matériel : Une feuille de papier par équipe

Déroulement : Utiliser la fonction de sous-groupes du logiciel de vidéoconférence. En équipe, les jeunes choisissent un mot de la nature par lettre. Donner un temps limite.

Variante : on peut compter les points comme au scattergories :

Si une seule équipe a ce mot, elle compte un point

Si une autre équipe a le même mot, personne ne compte de point.

Reconnaître des bruits d'animaux**Jeu original**

Matériel : CD pour le Québec : "Les sons de nos forêts", par Lang Elliot et Ted, Mack, © 1991, Centre de conservation de la faune ailée de Montréal. On choisit quelques bruits d'animaux qu'on fait d'abord entendre en les identifiant puis on fait un quiz en les faisant entendre dans le désordre..

Adaptation en virtuel

Choisir environ 5 bruits. D'abord les faire entendre en les identifiant, puis faire un quiz auditif en suite en les faisant entendre un par un et les jeunes qui le reconnaisse ouvrent leur micro, disent le nom de l'animal, puis ferment leur micro.

On peut remplacer le CD par des vidéos YouTube. Il en existe plusieurs avec des sons d'animaux.

N.B. S'assurer de cocher le paramètre « partager l'audio de l'ordinateur » sinon les jeunes n'entendront pas ce qui est joué.

Reconnaître des empreintes**Jeu original**

Pour reconnaître à quel animal appartient une empreinte, on peut faire un jeu d'association : on imprime Association d'empreintes en PDF, ou des images/photos d'empreintes de toute autre source. Un autre papier de même dimension identifie le nom de l'animal qui laisse cette empreinte. On distribue au hasard les papiers parmi les jeunes et ils doivent former les bonnes paires.

Adaptation en virtuel

Aller chercher le PDF des empreintes sur le site (ou de toute autre source). D'abord faire reconnaître aux jeunes les empreintes en insistant sur les différences entre celles qui se ressemblent (ex. chevreuil et orignal). Faire un quiz ensuite en les mélangeant. Les jeunes qui reconnaissent l'image ouvrent leur micro, disent le nom de l'animal, puis ferment leur micro.

Objets codés**Jeu original**

Matériel : une vingtaine d'objets divers.

Coder ces objets. Donner le mot codé aux jeunes. Dès qu'il l'a décodé, le jeune va chercher l'objet et le ramène à sa place. Un point par objet.

Adaptation en virtuel

Mettre le mot codé dans le clavardage, et le jeune va trouver cet objet dans sa maison, et le montre à la caméra. (Affiché en « galerie » pour voir tout le monde). Codes : morse, lettres inversées, alpha-bravo-charlie, etc.

Variante : au lieu d'aller chercher l'objet, on peut demander aux jeunes de le dessiner sur du papier, puis de le montrer à la caméra. Cela permet d'élargir les possibilités de mots codés (aux animaux, par exemple)

La course des noeuds**Jeu original**

Matériel : au moins une corde par sizaine.

Préparation : On prépare des papiers avec les noms des noeuds déjà appris, autant de papiers qu'il y a de sizaines.

Déroulement : Une personne par sizaine vient chercher un papier et retourne dans sa sizaine. Les jeunes décident entre eux qui exécute ce noeud. La personne qui a fait le noeud vient le montrer et la sizaine a un point si le noeud est correct, puis cette personne repart dans sa sizaine avec un autre papier indiquant un autre noeud à faire. La sizaine gagnante est celle qui a le plus de points. Il faut aussi que tous les membres de la sizaine aient exécuté au moins un noeud.

Adaptation en virtuel

Avertir les jeunes qu'ils auront besoin de leur corde à nœuds pour la réunion. Utiliser la fonction de sous-groupe du logiciel de vidéoconférence. Donner à chaque sous-groupe la liste des nœuds à exécuter, avec la consigne que chaque jeune doit en faire au moins un.

La queue de la boussole**Jeu original**

Matériel : une grande affiche représentant une boussole à plaquette, 12 cartons avec les noms des parties de la boussole, bandeau, mastic à affiche. Préparation : Agrandir une image de boussole à plaquette pour faire l'affiche (au moins 60 X 90 cm). Sur chacun des 12 cartons, écrire les parties suivantes

Cordon; Plaquette; Lignes Nord-Sud ; Nord; Règle; Aiguille magnétique ; Gabarit; Loupe; Flèche de direction ; Échelles; Capsule mobile; Cadran de graduation

Déroulement : Ce jeu s'inspire du jeu de la queue de l'âne. On donne un carton (avec une boule de mastic au verso) à un jeune, on lui laisse le temps de lire ce qui est sur le carton, puis on lui bande les yeux. On le fait tourner trois fois sur lui-même, puis il doit essayer de placer son carton au bon endroit sur l'affiche. Quand son carton est placé, on lui enlève son bandeau. Si son carton n'est pas bien placé, il doit le placer au bon endroit. Chacun à son tour, jusqu'à ce que les 12 cartons indiquent les bons éléments de la boussole à plaquette.

Adaptation en virtuel

Faire deux versions d'une image de boussole : une avec les noms des parties, l'autre avec ces noms remplacés par les lettres A, B, C, etc.

D'abord montrer l'image avec les noms pour identifier les parties de la boussole, puis faire un quiz avec l'autre image avec seulement les lettres. Les jeunes doivent dire le vrai nom de la partie de la boussole.

**La terre est une
orange****Jeu original**

Matériel : une orange et un fin crayon-feutre noir par jeune

Déroulement : Pour expliquer la difficulté de transposer notre terre (ronde et en 3 dimensions) sur une carte (plate et en deux dimensions), donner à chaque jeune une orange, et leur demander de dessiner des "continents" sur leur orange. Puis, les jeunes doivent éplucher leur orange le plus possible en un seul morceau. Ils peuvent alors constater par eux-mêmes que le résultat à plat est bien différent de l'orange ronde...

Adaptation en virtuel

Avertir d'avance d'avoir une orange (ou un pamplemousse) pour la réunion et un petit crayon-feutre foncé.

N.B. Demander d'abord aux parents s'ils interdisent la nourriture près de l'ordinateur. Si un seul des parents a cette règle, il est préférable de ne pas faire cette activité en direct en virtuel. On peut alors demander aux jeunes de faire l'activité un jour ou deux avant la réunion et de simplement montrer à la caméra le résultat de leur pelure d'orange lors de la réunion.