



**INITIATION
À LA PARTICIPATION
CITOYENNE
EN CAMP DE JOUR**

Une initiative de





REMERCIEMENTS



Le **PRGRM iPaC** est une initiative de Loisir et Sport Montérégie qui a été réalisée avec l'aide financière de la Conférence régionale des élus de la Montérégie Est et du Fonds régional d'investissement Jeunesse. Les contenus de la formation et de la Boîte à outils ont été inspirés par l'expérience des VAC (Valeur Action Citoyenne) de la MRC de Marguerite-D'Youville. Nous remercions les municipalités participantes, la MRC et le FJME (Forum jeunesse Montérégie Est) pour leur documentation et leurs références.

COORDINATION

Loisir et Sport Montérégie

COMITÉ DE PARTENAIRES/PLANIFICATION

Forum jeunesse Montérégie Est
Conseil québécois du loisir (Programme DAFA)
Vie culturelle et communautaire Granby
Loisir et Sport Montérégie

RECHERCHE ET RÉDACTION

ACQ (Association des camps du Québec)
FQCCL (Fédération québécoise des centres communautaires de loisir)

RELECTURE

Loisir et Sport Montérégie

MISE EN PAGE ET GRAPHISME

kimage.ca

Tous les documents du PRGRM iPaC peuvent être reproduits et utilisés. Loisir et Sport Montérégie partage avec fierté le résultat du travail accompli depuis 2009 avec les municipalités et les organisations de loisir sans but lucratif pourvu que la présente page soit ajoutée aux documents utilisés.

Nous vous invitons à nous transmettre vos commentaires afin de nous aider à améliorer la prochaine édition.



3800, boul. Casavant Ouest
Saint-Hyacinthe (Québec) J2S 8E3
Tél. : (450) 773-9802
lsm@loisir.qc.ca

Note : Dans la plupart des cas, le générique masculin est utilisé sans aucune discrimination et dans le seul but de faciliter la lecture des documents du PRGRM iPaC.

Présentation du PRGRM iPaC	7
Formation des animateurs.....	9
Déroulement de la formation	11
Guide du formateur	12
Évaluation de la satisfaction des participants	27
Cahier de l'animateur.....	29
Boîte à outils.....	35
Présentation de la Boîte à outils	37
Thème 1 - Ouverture aux autres et entraide	39
Thème 2 - Activités intergénérationnelles	49
thème 3 - Environnement/recyclage/consommation responsable	55
Thème 4 - Appartenance / fierté	69
Thème 5 - Prise de parole/prise de décision/élection	77
Brise-glace/faire connaissance	93
Autres documents.....	105

INITIATION À LA PARTICIPATION CITOYENNE EN CAMP DE JOUR



En 2009, les acteurs et partenaires du loisir en Montérégie Est ont identifié l'intervention jeunesse comme étant l'une des cinq principales préoccupations en matière de développement du loisir.

Une des orientations régionales alors retenue fut de sensibiliser et intégrer les plus jeunes à la communauté au moyen de l'initiation à la participation et à l'engagement citoyen des jeunes d'âge primaire et des adolescents .

En 2013, les intervenants municipaux en loisir de la MRC de Marguerite-D'Youville ont réalisé un projet pilote visant à expérimenter la participation citoyenne via les camps de jour municipaux. Cette expérience a permis à plusieurs jeunes de vivre des activités axées sur la participation citoyenne.

En 2014, Loisir et Sport Montérégie, avec le soutien financier de la CRÉ de la Montérégie Est, a mandaté l'Association des camps du Québec et la Fédération québécoise des centres communautaires de loisir pour élaborer un contenu de formation et une boîte à outils destinés aux équipes d'animation de camps de jour municipaux en s'inspirant de l'expérience des V.A.C. (Valeur Action Citoyenne) de la MRC de Marguerite-D'Youville.

En 2015, Loisir et Sport Montérégie, avec la collaboration de l'ACQ, de la FQCCL, de VCCG (Vie culturelle et communautaire de Granby) et du FJME (Forum jeunesse Montérégie Est) a réalisé une formation pilote à Granby et des formations en rodage dans 3 municipalités de la MRC de Marguerite-D'Youville.

Dorénavant, Loisir et Sport Montérégie partage avec les municipalités et organisations les résultats du travail accompli. Ainsi, les responsables de camps de jour qui souhaiteront donner une intention à leurs animations et adapter leurs activités afin d'initier les jeunes de leur camp à la participation citoyenne, pourront utiliser le Programme d'initiation à la participation citoyenne (PRGRM IPaC) comprenant :

- Le Déroulement de la formation
- Le Guide du formateur
- Le Cahier de l'animateur
- La Boîte à outils

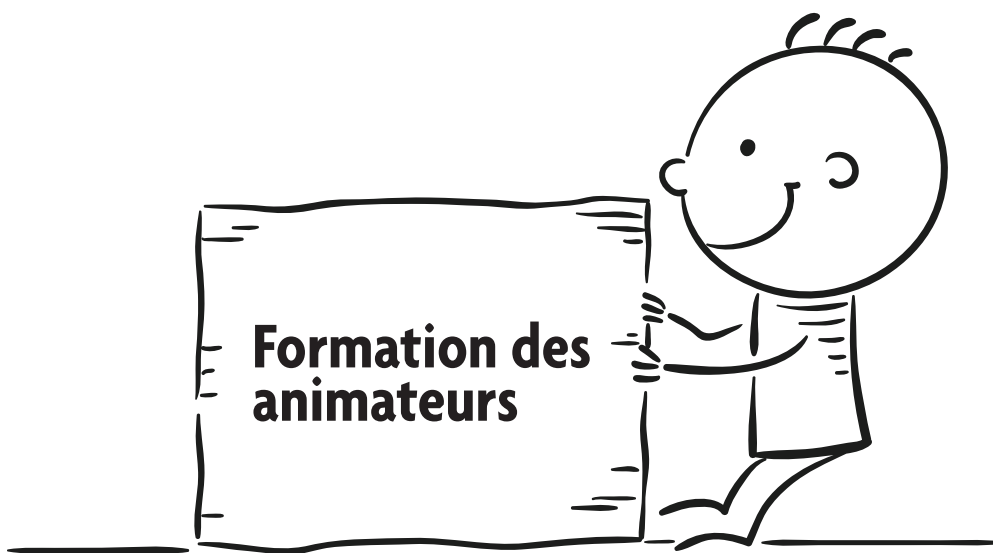
Ce matériel, à utiliser avec conviction, dynamisme et détermination, a pour but de sensibiliser et motiver les animateurs de camps de jour à réaliser des activités qui initieront leurs jeunes à la participation citoyenne.

Évidemment, la seule formation de 3 heures proposée dans le PRGRM IPaC ne transformera pas miraculeusement vos animateurs en citoyens engagés. Vous devrez vous-même, en tant que coordonnateur(trice) et formateur(trice), être inspirant(e) et convaincu(e) de vouloir faire de votre camp un lieu d'éveil, d'expérimentation et de contagion de la participation citoyenne.

Ultimement, les effets positifs de l'implication des petits citoyens et de leurs animateurs se feront sentir dans leur communauté. Bon succès!



INITIATION
À LA PARTICIPATION
CITOYENNE
EN CAMP DE JOUR



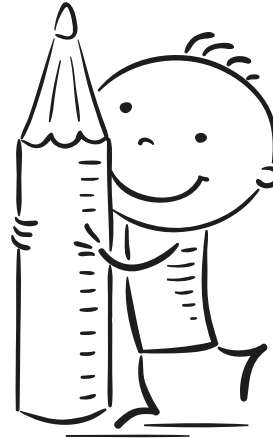
Initiation à la participation citoyenne en camp de jour

Déroulement de la formation de 3 heures

HEURE	RÉF. AU GUIDE DU FORMATEUR SECTION	ACTIVITÉ	DURÉE	QUI?
9h	1	Présentation des participants et des objectifs de la formation (Réf. Outil BG6)	15 min	
9h15	2	La participation citoyenne Selon eux, qu'est-ce que la participation citoyenne ? Définition de la participation citoyenne Retombées de la participation	30 min	
9h45	3	Connaissance du milieu et des lieux d'implication Quiz citoyen – Connais-tu ta ville? (Ou celle de ton camp de jour) Les étapes menant à la participation citoyenne des jeunes (Étapes 1 et 2)	30 min	
10h15	4	Présentation de la « Boîte à outils » du PRGRM iPaC. Voir les thèmes et activités	15 min	
10h30		Courte <i>pause</i>	10 min	
10h40	5	Animation d'activités de la Boîte à outils Expérimentation de quelques activités selon le temps	60 min	
11h40	6	Reconnaître l'apport individuel et collectif de la participation citoyenne Les étapes menant à la participation citoyenne des jeunes (Étape 3) Présentation de moyens pour reconnaître en grands groupes les actions réalisées par les participants en camp de jour → Présentation d'exemples : Motion de félicitations du parlement canadien pour une vidéo de sensibilisation à l'environnement de la MDJ de Verchères ; Article de journal sur les actions réalisées par le camp ; Mur des actions citoyennes ; Etc. → Moyens d'émulation et de communication pour inclure la dimension «reconnaissance»	15 min	
11h55		Retour sur la formation / Période de questions Voir si la définition de la participation citoyenne faite au début de la rencontre par les participants (grands cartons) est toujours la même Se sentent-ils outillés pour inclure la participation citoyenne dans leur animation estivale? Évaluation de la formation	5 min	
12h00		Fin de la formation		

Initiation à la participation citoyenne en camp de jour Guide du formateur

Cette formation vise à sensibiliser les animateurs de camps de jour à la notion de « participation citoyenne » et à leur donner des moyens pour réaliser, avec leurs jeunes, des activités qui les initieront à leur rôle de citoyen actif.



OBJECTIFS DE LA FORMATION :

À la fin de la formation, les participants seront capables de :

- réaliser un portrait de leur milieu incluant les lieux historiques, les lieux de prise de décision et les organismes qui œuvrent auprès de la population locale ;
- identifier des attitudes et des valeurs caractérisant une citoyenneté active ;
- concevoir des activités adaptées à différentes tranches d'âges afin de faire vivre des expériences citoyennes aux participants des camps de jour ;
- intégrer les activités de participation citoyenne à la thématique de l'été ou à la thématique hebdomadaire ;
- constater des retombées de la participation citoyenne dans la communauté, le camp de jour et chez les jeunes.



CONTENU DE LA FORMATION :

- Qu'est-ce que la participation citoyenne? Définition et actions d'un citoyen actif ;
- Pourquoi la participation citoyenne? Retombées positives pour les jeunes, le camp de jour et le milieu de leurs engagements ;
- Où s'engager? Actions à réaliser dans leur municipalité ;
- Comment réaliser des actions citoyennes? Programmation d'activités en lien avec la thématique du camp ;
- Comment conserver la motivation de jeunes? Concevoir un système d'émulation.

DURÉE DE LA FORMATION : 3 heures

MÉTHODOLOGIE : Exposé théorique, échange, recherche collective, travail d'équipe pour élaborer de nouvelles activités, jeux de rôles, etc.

Le formateur doit être convaincu de l'impact que peut avoir la participation citoyenne dans son milieu pour donner aux animateurs le goût de l'engagement.

Mettez du décorum! Servez de modèle pour motiver vos animateurs à agir de même avec leurs jeunes!

1. Présentation des participants et objectifs de la formation

Les participants se présentent et répondent à « Que ferais-tu si tu étais un personnage public? »



2. La participation citoyenne

Dans un premier temps, les participants sont invités à répondre individuellement, et par écrit, aux trois questions suivantes :

- Qu'est-ce que la participation citoyenne?
- Où et comment s'exerce la participation citoyenne dans votre communauté?
- Comment la participation citoyenne peut-elle se vivre en camp de jour?

Par la suite, chacun est invité à partager ses réponses au groupe. Le formateur inscrit celles-ci sur un grand carton et demande aux participants d'inscrire leur nom sur leur feuille et de vous la remettre. Elles vous serviront d'évaluation des connaissances acquises pendant la formation.

Cette activité peut être remplacée par le jeu des post it /débat. Voir annexe 1

Matériel à prévoir : - feuille et crayon pour chaque participant
- grands cartons et crayons feutres

Définition de la participation citoyenne :

La participation citoyenne se définit comme la prise de conscience de ses besoins et de ceux de sa communauté qui mène le jeune citoyen à poser des actions, ponctuelles ou régulières, individuelles ou collectives, afin de transformer son milieu en vue de l'améliorer.¹

Quelques valeurs en lien avec la participation citoyenne

Respect Expression Coopération
 Collaboration Inclusion Démocratie
 Responsabilité
 Acceptation Diversité Équité

1. La participation des jeunes au développement de leur société à tous les niveaux. Table de concertation des forums jeunesse régionaux du Québec.

Les retombées de la participation citoyenne

Pour les jeunes :

- Renforcement du sentiment d'appartenance et de fierté ;
- Capacité d'agir sur certains problèmes communautaires ;
- Apprentissage de la négociation au sein d'une équipe et de la coopération ;
- Développement de valeurs tel que respect de l'environnement et des différences ;
- Acquisition d'habiletés démocratiques ;
- Connaissance de nouveaux milieux, services offerts dans leur communauté ;
- Apprécier les personnages qui ont marqué leur municipalité ;
- S'ouvrir sur le monde.

Pour le camp de jour :

- Reconnaissance du camp de jour comme un lieu d'expérimentation et d'apprentissage par le jeu ;
- Amélioration de la perception du camp de jour par les parents et les citoyens ;
- Renforcement de la synergie d'équipe ;
- Climat positif ;
- Participation à la formation de futurs adultes conscients de leurs rôles sociaux ;
- Formation de citoyens actifs.

Pour la communauté :

- Transformation sociale ;
- Jeunes et adultes sensibilisés à l'implication, au bénévolat ;
- Connaissance des différents lieux de prise de décision par les adultes en devenir ;
- Voir les jeunes comme des collaborateurs et faire diminuer les jugements à leur égard (Stéréotype) ;
- Renforcement des relations intergénérationnelles ;
- Les jeunes qui sont bien encadrés et bien intégrés dans une organisation ont plus de chance de demeurer impliqués à long terme, ce qui assure une relève ;
- Les organisations deviennent plus conscientes des besoins des jeunes dans la communauté ;
- L'ouverture au changement suscitée par les jeunes

3. Connaissance du milieu et des lieux d'implication

Quizz citoyen – Connais-tu ta ville?

Quizz à élaborer - Voir le modèle du questionnaire en annexe 2

Exemples de questions :

- Quel est le nom du maire?
- Qui suis-je? Je suis originaire de la municipalité, j'ai travaillé dans les camps de jour et je suis devenu un comédien reconnu au Québec.
- Quel est le sport le plus pratiqué dans la municipalité?
- Que peut-on aller porter à l'écocentre?
- Quel est le nom de la maison des jeunes?

Diviser le groupe en équipes de 3-4 participants et prévoir un bruiteur par équipe.

Les étapes menant à la participation citoyenne des jeunes

ÉTAPE 1 - Sensibiliser les jeunes à leur rôle dans la vie du camp, l'amélioration de la vie de leur communauté et des personnes qui la composent

Nommez des actions qui auront un impact sur la vie du camp

- Nettoyage d'un parc, jeter leurs déchets dans la poubelle ou dans le recyclage ;
- Accueil de nouveaux participants et intégration dans leurs activités ;
- Geste de respect envers les personnes côtoyées chaque jour ;
- Prise de décision en lien avec certaines activités en tenant compte du contexte des camps de jour et des besoins des autres participants ;
- Présentation du processus de prise de décision. Voir annexe 3 ;
- Élection d'un chef de camp. Faisons une élection. Voir annexe 4.

Nommez des actions qui auront un impact sur la vie de la communauté

- Projet de nettoyage dans un lieu de la ville ;
- Connaissance des attraits de leur ville ;
- Jeu questionnaire ou rallye sur leur communauté ;
- Bénévolat lors d'une activité offerte par la municipalité à toute la communauté.

Nommez des actions qui auront un impact sur le mieux-être des personnes de leur entourage

- Cueillette de jouets pour donner à une garderie ou encore aux pompiers qui souvent les réparent ;
- Ramassage de vêtements qui ne sont plus utilisés et les remettre à un vestiaire ou à des organismes communautaires ;
- Organisation d'une activité intergénérationnelle où l'accueil est fait par les jeunes de votre équipe.

ÉTAPE 2 - Susciter l'engagement des jeunes dans un projet et passer à l'action : intégrer des projets citoyens dans la planification des activités du camp de jour

- Quels sont les projets que vous aimeriez réaliser cet été en camp de jour?
- Activités régulières modifiées pour y inclure les dimensions de participation citoyenne ;
- Gestes positifs pour l'environnement : comment allez-vous susciter la participation des jeunes de votre groupe?
- À quelle cause communautaire ou municipale votre groupe va-t-il participer?

Maintenant regardons l'élaboration de vos choix?

- Comment allez-vous impliquer les jeunes de votre groupe ou de votre camp dans les prises de décision?
- Que voulez-vous que ces derniers retiennent de cette expérience?
- Quel personnage (élu, membres d'organismes, jeunes qui ont eu un impact sur leur milieu...) peut vous aider à motiver et à mobiliser votre groupe?

4. Présentation de la Boîte à outils

5. Animation d'activités de la Boîte à outils

Expérimentation de quelques activités de la Boîte à outils.

Une partie de cette étape de la formation pourrait aussi être l'occasion pour l'équipe d'animation de choisir une activité à réaliser ensemble qui aura un impact dans leur communauté. Grâce à cette activité accomplie avant le début du camp, les animateurs comprendront mieux le bien qui résulte de la participation citoyenne et seront mieux préparés à vivre différentes activités avec leur groupe.

6. Reconnaître l'apport individuel et collectif de la participation citoyenne

Les étapes menant à la participation citoyenne des jeunes (suite)

ÉTAPE 3 - Reconnaître leur apport individuel et collectif

Vous pouvez prendre une photo pendant l'action ou à la fin (résultat) et la mettre en évidence dans vos locaux, dans le journal local ou encore sur votre site internet. Inviter un élu ou un dirigeant municipal pour remettre des certificats de bons citoyens.

Élaborer un visuel qui vous permet de voir l'ensemble des actions réalisées par votre camp de jour (carte de votre municipalité avec des collants signalant où des actions ont été réalisées - bricolage illustrant vos réalisations à afficher lors de votre activité camp de jour - se doter d'un nom de brigade ou de super héros).

La fierté et la reconnaissance sont des éléments motivants afin de favoriser l'engagement des jeunes et renforcer leur sentiment d'appartenance à leur groupe, à leur camp et à leur municipalité.

Exemple d'émulation : Voir annexe 5.

ANNEXE 1

COMPRÉHENSION DE LA PARTICIPATION CITOYENNE - JEU

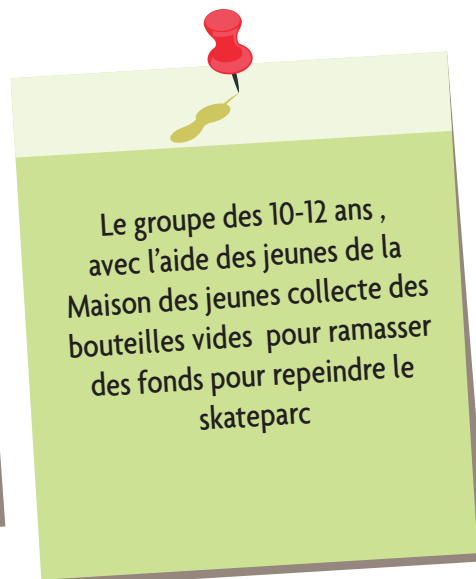
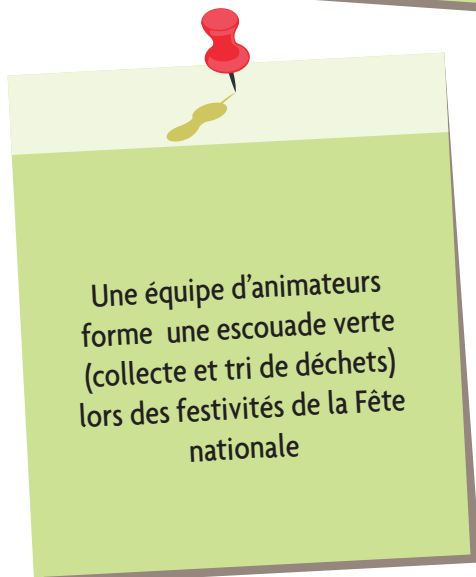
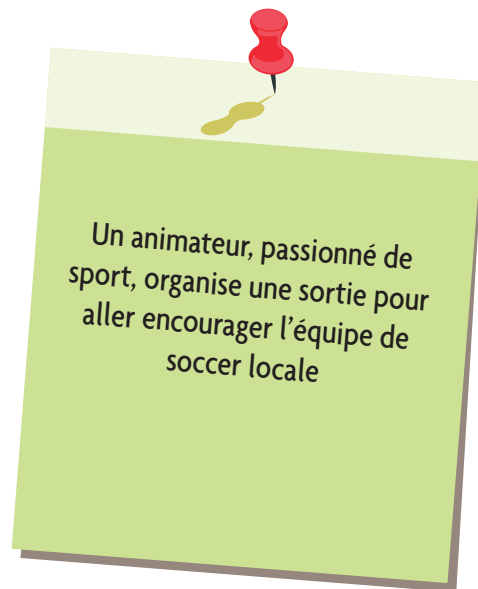
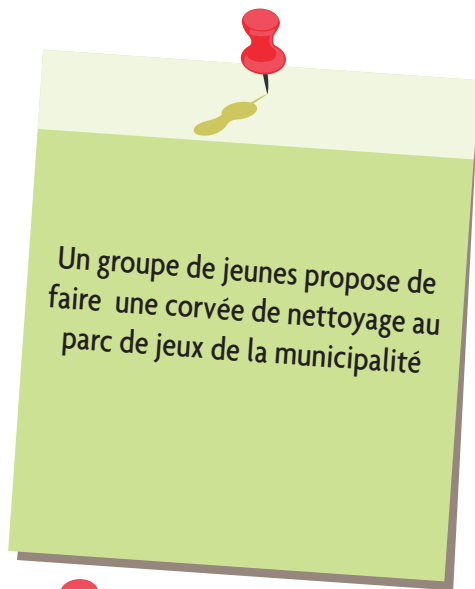
Après avoir procédé à la lecture à voix haute de la définition de la participation citoyenne (Voir page 13), cet exercice permet d'en vérifier la compréhension.

Présenter et projeter les exemples de projets comme s'ils étaient notés sur des «post-it».

Demander aux participants d'identifier les projets de participation citoyenne.

Est-ce de la participation citoyenne? Oui/Non, pourquoi?

Si la réponse est « non », il est possible de demander comment modifier l'activité pour que celle-ci devienne de la participation citoyenne.



ANNEXE 2

POUR RÉALISER LE QUIZZ

But : L'exploration et la connaissance du milieu représentent l'une des principales étapes d'initiation à la participation citoyenne. Ce petit jeu-questionnaire permettra à vos animateurs de mesurer leurs connaissances et d'apprendre sur l'histoire, la culture et les autres aspects qui caractérisent leur municipalité. Afin de réaliser cet exercice, il faut que vous souleviez des questions spécifiques à votre milieu. Le modèle qui suit pourra vous aider.

Qui sait, peut-être que ce travail vous permettra également de réfléchir sur votre communauté et de faire la découverte de certains éléments qui vous étaient inconnus ?

Informations à recueillir

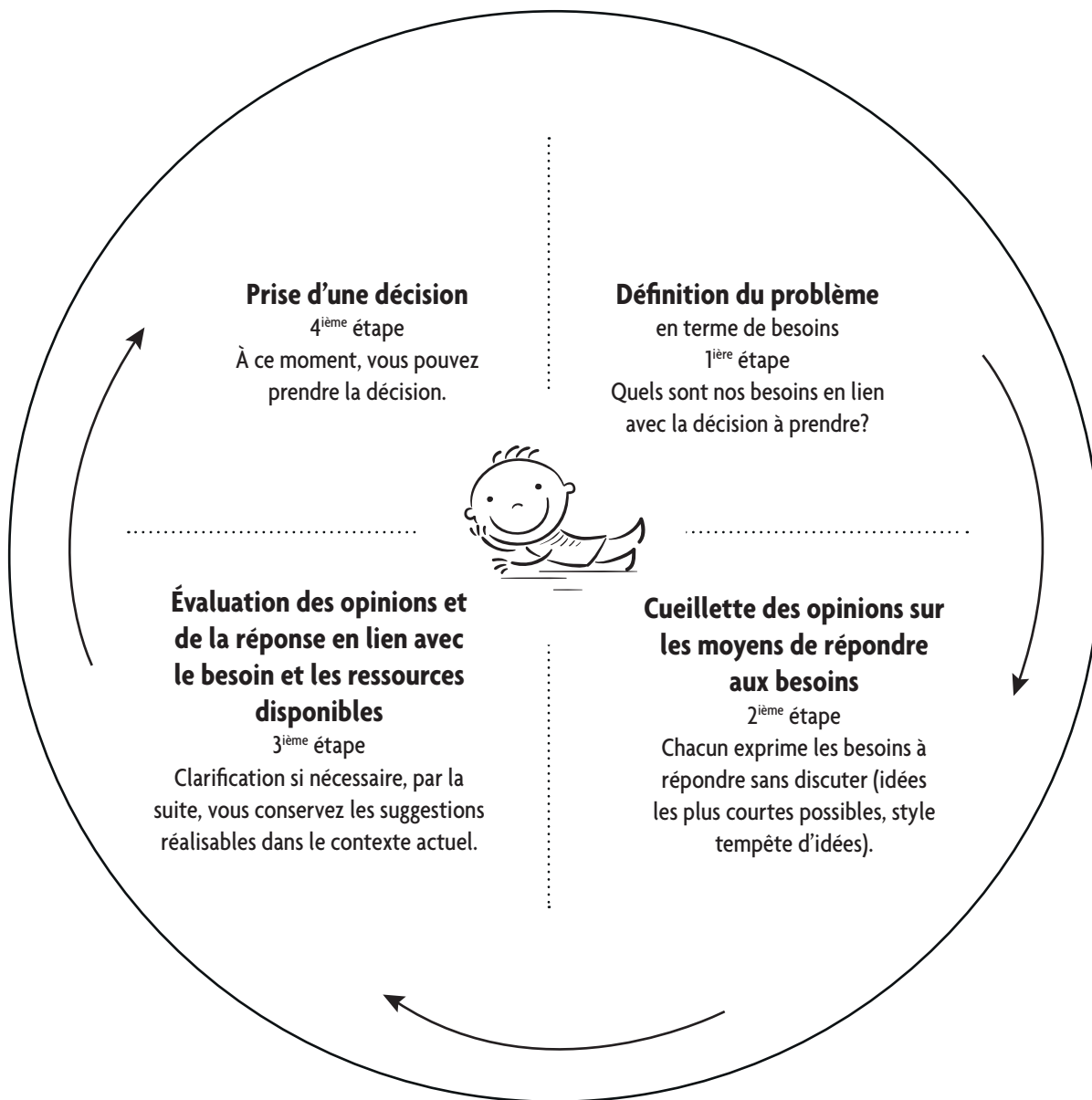
Contenu	Quantité
Le nom du maire de votre municipalité.	1
Le nom de votre député provincial.	1
Les noms des principaux attraits (touristiques, historiques) de votre municipalité.	2 à 3
Les noms de personnalités marquantes (acteurs, politiciens, personnages historiques) de votre municipalité.	2 à 3
Les noms d'événements offerts au public.	1 à 2
Le slogan de votre municipalité.	1
Les attraits sportifs (nom de l'aréna, équipe sportive reconnue).	1 et +
Les noms d'organismes communautaires.	2 à 3

Structure du Jeu-questionnaire

Thématique	Nombre de questions requises
Histoire	1 à 3
Démocratie	2 à 3
Culture	2 à 5
Sport	1 à 3
Environnement	1 à 3
Communautaire	2 à 5

ANNEXE 3

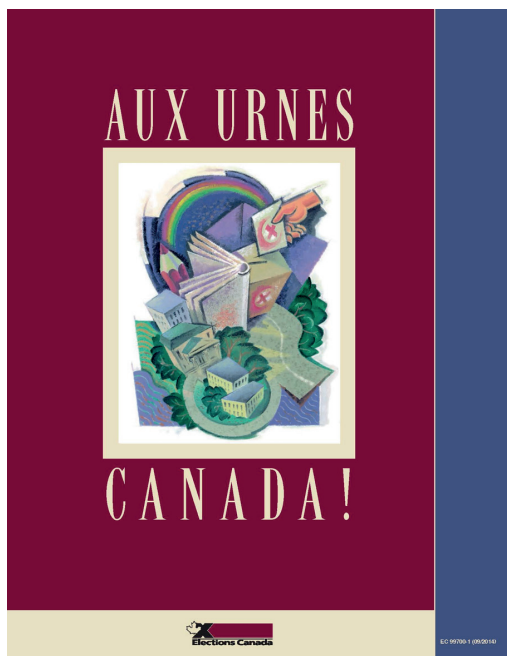
PROCESSUS DE PRISE DE DÉCISION



ANNEXE 4

FAISONS UNE ÉLECTION

Extrait des pages 25 à 28. Le document complet est disponible au http://www.elections.ca/vot/yth/stu/gui/ec99700_f.pdf



Pour tout renseignement, veuillez vous adresser au :

Centre de renseignements
Élections Canada
30, rue Victoria
Gatineau (Québec)
K1A 0M6
Tél. : 1-800-463-6868
Télec. : 1-888-524-1444
ATS : 1-800-361-8935
www.elections.ca

© Directeur général des élections du Canada, 2010

ISBN 978-1-100-93933-9
No de cat. SE3-45/2010F

Imprimé au Canada

Tous droits réservés. Toute partie de cet ouvrage – y compris les échantillons de bulletins de vote, les fiches de mise en situation, les listes électorales en blanc, les feuilles d'activités – peut être photocopiée à des fins éducatives. Nous vous invitons à nous transmettre vos commentaires et à contribuer aux prochaines éditions.

Dans le présent document, le générique masculin est utilisé sans aucune discrimination et dans le seul but de faciliter la lecture.

Un survol du processus électoral

Cette section présente un scénario moyen destiné aux jeunes de tous les âges et de tous les niveaux. Adaptable selon les circonstances, Faisons une élection se situe à mi-chemin entre le scénario plus simple Choisissons une sortie, présenté dans la section précédente, et le scénario plus complexe Français et démocratie, traité dans la section suivante.

Le but de ce scénario intermédiaire est de donner aux jeunes une vue d'ensemble du processus électoral, et, plus particulièrement, du déroulement du vote le jour d'une élection. L'activité dure normalement de 45 à 75 minutes, mais peut s'étendre davantage, suivant l'intérêt du groupe et le temps disponible.

Démarche pédagogique

Quel que soit le scénario utilisé, il importe qu'il s'inscrive dans une démarche pédagogique si l'on veut maximiser ses effets formateurs. Les sections L'abc des élections (p. 9) et Choisissons une sortie (p. 21) proposent des pistes pour transmettre aux jeunes les notions électorales de base, à différentes étapes de l'activité, et pour vous assurer après coup qu'ils ont bien intégré les nouvelles connaissances. Le contenu de ces sections s'applique autant au présent scénario.

Les préparatifs

Commencez par aménager un bureau de scrutin selon l'illustration de la page 17. Pour faire plus réel, commandez le matériel proposé à la page 74. N'oubliez pas de mettre un crayon derrière l'isoloir. Nous suggérons l'aménagement d'un bureau de scrutin par classe ou groupe de 20 à 30 personnes. Songez à aménager un autre bureau de scrutin si le temps est limité et/ou le nombre dépasse 35 personnes.

Assemblez l'urne sans y mettre les sceaux de la partie supérieure, afin que le greffier et les représentants des candidats puissent vérifier qu'elle est vide. Quand le greffier et les représentants des candidats auront pu s'assurer qu'elle est vide, le scrutateur pourra fermer la boîte en y appliquant les derniers sceaux.

Vous pouvez fournir au groupe, à cette étape, quelques explications sur le bulletin de vote : inscription des candidats en ordre alphabétique des noms de famille, avec le nom du parti sous chaque candidat, nécessité de faire une marque acceptable (toute marque claire qui ne permet pas d'identifier l'électeur) avec le crayon fourni, pliage du bulletin, etc. Vous pouvez peut-être expliquer aussi qu'un numéro de contrôle est inscrit à l'endos de la souche qui demeure dans le carnet de bulletins de vote et à l'endos du talon du bulletin, pour s'assurer que le bulletin remis à l'électeur par le scrutateur est le même que celui qui est retourné, et signaler que les talons sont enlevés et jetés à la poubelle pour préserver le secret du vote.

Faites fabriquer aux élèves leur propre pièce d'identité sur laquelle ils inscriront leur nom, leur année et leur numéro de classe.

Les étapes à suivre

La campagne

Divisez les jeunes en trois groupes, représentant autant de partis politiques. Chaque groupe doit se nommer un candidat, se trouver un nom et se fabriquer une affiche électorale (prévoir au moins 10 minutes pour la confection de l'affiche). Pendant ce temps, si vous ne disposez pas déjà d'une liste de classe, faites circuler une feuille blanche sur laquelle les élèves inscriront leur nom et qui deviendra la liste électorale.

Chaque candidat doit alors prononcer un bref discours. Selon le temps dont vous disposez, cette étape peut être plus ou moins longue; il est possible en effet de prévoir en plus une courte conférence de presse ou une période de questions.

Le déroulement du vote

Faites prêter le serment d'office au scrutateur et au greffier du scrutin (voir texte du serment p. 61). Expliquez chaque rôle au groupe.

Demandez au scrutateur de montrer à tous que l'urne est vide. Le scrutateur ferme ensuite l'urne et la scelle (voir illustration p. 16).

Expliquez au groupe comment faire pour voter :

- Les participants s'avancent un par un et déclinent à voix haute, clairement, leur nom et leur adresse (dans ce cas, leur année et leur numéro de classe). Le greffier du scrutin repère leur nom sur la liste.
- Le scrutateur demande à l'électeur de lui présenter sa pièce d'identité. Si l'information correspond à ce qui est inscrit sur la liste électorale, le greffier raie le nom de l'électeur sur la liste.
- Le scrutateur leur donne ensuite un bulletin de vote plié (voir exemple p. 12).
- Chaque élève électeur va directement à son tour derrière l'isoloir et fait une marque sur le bulletin avec le crayon.
- Si l'électeur se trompe en marquant son bulletin, il peut en demander un deuxième au scrutateur. Le premier est alors considéré comme un « bulletin annulé » et est mis de côté avec les autres bulletins annulés.
- Quand l'électeur a marqué son bulletin, il le replie de la même façon qu'il l'a reçu et l'apporte au scrutateur, qui enlève le talon (partie noire détachable), le jette à la poubelle et remet le bulletin à l'électeur sans le déplier. L'électeur dépose alors lui-même le bulletin dans l'urne.
- Donnez au scrutateur et au greffier l'occasion de voter avant d'ouvrir le bureau de scrutin, en expliquant que dans une vraie élection, ces personnes auraient voté par anticipation.

Le milieu scolaire change rapidement et l'intégration est chose courante dans la salle de classe, ce qui représente de nouveaux défis pour l'enseignement et pour la tenue d'élections simulées. Organisez-vous afin que toutes les personnes ayant une limitation fonctionnelle puissent exercer leur droit de vote et démontrez ainsi que le processus électoral est accessible à tous les Canadiens. Les personnes ayant des besoins spéciaux devraient pouvoir voter avant les autres électeurs.

Le dépouillement des votes

Lorsque tous ont voté, on compte les votes. Le scrutateur ouvre alors l'urne scellée et en vide le contenu sur la table.

Il déplie ensuite les bulletins un par un, énonce le nom du candidat pour lequel ce bulletin a été marqué et montre le bulletin au greffier. Ce dernier coche la case de la feuille de comptage (fournie en annexe) sous le nom du candidat choisi dans chaque cas. Le scrutateur empile séparément les bulletins de chaque candidat. Après le dépouillement, il vérifie si le nombre de votes inscrits sur la feuille de comptage par le greffier correspond au nombre de bulletins empilés pour chacun des candidats. Les bulletins sont rejetés s'ils sont marqués incorrectement (voir échantillon de bulletins marqués, en annexe). On fait une pile séparée pour les bulletins rejetés, de même qu'une pile pour les bulletins annulés (c'est-à-dire marqués incorrectement par l'électeur, mais échangés pour un autre).

Le scrutateur et le greffier doivent remplir le relevé du scrutin (voir échantillon en annexe). Expliquez au groupe que le nombre de bulletins de vote valides, annulés, rejetés et non utilisés doit être égal au nombre de bulletins de vote que vous aviez avant l'élection, et qu'il est important de faire cette vérification pour éviter toute fraude.

Lorsque le dépouillement des votes est terminé, vous annoncez à la classe le résultat de l'élection, en soulignant qu'en démocratie, tout le monde est gagnant!

Initiatives complémentaires

Plusieurs autres activités peuvent venir se greffer à l'élection simulée proposée ci-dessus. En voici quelques-unes, à titre d'exemples :

- discuter de ce que serait la vie sans la démocratie;
- inviter le directeur du scrutin ou le député d'une circonscription des environs à venir parler aux élèves;
- discuter des personnages, des informations et des endroits que les jeunes devraient connaître :
 - nom de la circonscription dans laquelle ils résident, nom des partis politiques du pays, nom de leur député fédéral et du parti auquel il appartient, adresse du bureau de circonscription du député, nom du directeur du scrutin, etc.;
- en période électorale, proposer aux jeunes de tenir un « journal d'élection » regroupant notes, coupures de presse, photos, caricatures politiques, documentation électorale, etc.;
- visiter le site Web d'Élections Canada (www.elections.ca) et y chercher des renseignements sur l'inscription des électeurs, les circonscriptions électorales, les résultats électoraux, les candidats et les partis politiques.

ANNEXE 5

EXEMPLE D'ÉMULATION :
«ACTIONS VISANT LA RECONNAISSANCE
DES JEUNES EN P.C.»

Le TOP 10 des récompenses chouettes !



1. Création d'un badge «Ami citoyen»;
2. Affiche «l'ami du jour» sur les murs du camp;
3. Discours de remerciement rendu à un enfant/groupe lors d'un rassemblement;
4. Création d'un tableau d'émulation (collecte de points) avec système de récompenses selon le pointage (éviter cependant les récompenses alimentaires !);
5. Publication sur les médias sociaux ou feuillet info-camp d'une belle initiative;
6. Publication dans le journal d'une initiative;
7. Certificat des bonnes actions;
8. Mise en place d'un gala méritas;
9. Rencontre avec une personnalité publique inspirante;
10. Miser sur le sentiment d'avoir réalisé une belle action et valoriser le fait d'avoir joué un rôle dans un projet positif (estime de soi, coopération, leadership, sentiment plus fort d'appartenance).

Références :

MRC Marguerite-D'Youville et les municipalités de Calixa-Lavallée, Contrecoeur, St-Amable, Ste-Julie, Varennes, Verchères, CRÉ de la Montérégie Est, Forum jeunesse Montérégie Est, Loisir et Sport Montérégie	Les VAC attaquent!
Projet de fin d'études en loisir, culture et tourisme Université du Québec à Trois-Rivières Audrey Pinard	Une culture de participation citoyenne en camps de jour municipaux
Loisir et Sport Montérégie	Cadre de référence en participation citoyenne
Forum jeunesse Montérégie Est	Guide de la participation citoyenne Faire participer les jeunes au changement social : définir un nouvel horizon Participation et approche citoyennes
Forum jeunesse de l'île de Montréal	Guide de l'engagement. Prends ta place.com Tant de façons de prendre sa place Portrait des outils de participation citoyenne
Mémoire de Joanie Châteauvert	La participation citoyenne au sein de diverses actions collectives situées dans la MRC de Portneuf
Forum jeunesse Chaudière-Appalaches	Répertoire des outils de participation citoyenne
7+7 (Claire Malyse, Julia Manaquin, Marjolaine Geze et Solène Guvet)	Clé en main d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité
Vie culturelle et communautaire de Granby	Quiz citoyen Le top 10 des récompenses chouettes
FQCCL	Milieu de vie en camp de jour
FQCCL	Approche citoyenne chez les jeunes (formation)

Quel est le nom de ton camp de jour?.....

Quel âge as-tu?

Depuis combien d'années travailles-tu en animation des camps de jour?

Est-ce que la durée (3 heures) de la formation te convient ?

- Oui
- Non Pourquoi?
- Autre :

Quelle est ton appréciation du formateur?

	Exceptionnel	Très bien	Bien	Pauvre
Dynamique et courtois				
À l'aise avec le sujet et le contenu de formation Il varie et utilise les techniques d'animation appropriées				
Capable de favoriser la participation et l'interaction des participants				
Capable de faciliter la compréhension de la notion « participation citoyenne »				

Recommanderais-tu cette formation à d'autres animateurs?

- Oui
- Non Pourquoi?
- Autre :

Avec cette formation, es-tu plus en mesure de réaliser un portrait de ton milieu (lieux historiques, lieux de prise de décision, les organismes qui œuvrent auprès de la population locale) ?

- Beaucoup
- Moyennement
- Faiblement
- Pas du tout
- Autre :

Comprends-tu mieux les différentes valeurs liées à la participation citoyenne?

- Beaucoup
- Moyennement
- Faiblement
- Pas du tout
- Autre :

Te sens-tu mieux outillé pour concevoir ou adapter des activités qui permettront aux jeunes de vivre des expériences citoyennes en camp de jour ?

- Beaucoup
- Moyennement
- Faiblement
- Pas du tout
- Autre :

Est-ce que cette formation t'a donné le goût d'initier les jeunes de ton groupe à la participation citoyenne?

- Beaucoup
- Moyennement
- Faiblement
- Pas du tout Pourquoi?

Est-ce que cette formation t'a convaincu qu'il t'est possible de faire découvrir aux jeunes de ton groupe comment être un citoyen engagé?

- Oui
- Non Pourquoi?
- Autre :

Globalement, quel est ton niveau de satisfaction à l'égard de la formation que tu viens de suivre?

- Très satisfait
- Satisfait
- Peu satisfait
- Insatisfait

As-tu des suggestions à proposer pour améliorer la formule et le contenu ?

.....

.....

.....

.....

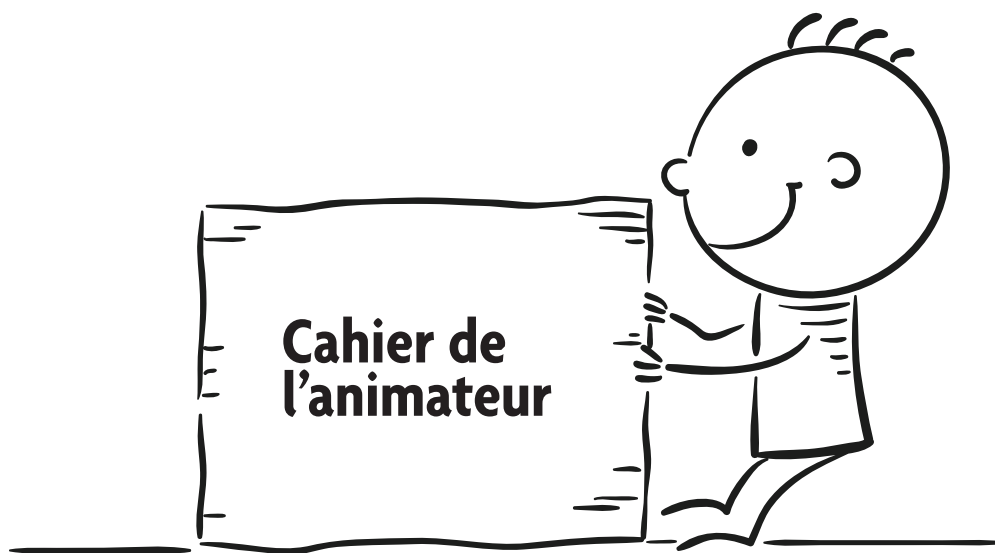
.....

Merci de ta participation et bon été!!

Note : Le générique masculin est utilisé sans aucune discrimination et dans le seul but de faciliter la lecture des documents du PRGRM iPaC



INITIATION
À LA PARTICIPATION
CITOYENNE
EN CAMP DE JOUR



Nom:

LA PARTICIPATION CITOYENNE

DÉFINITION

La participation citoyenne se définit comme la prise de conscience de ses besoins et de ceux de sa communauté qui mène le jeune citoyen à poser des actions, ponctuelles ou régulières, individuelles ou collectives, afin de transformer son milieu en vue de l'améliorer.¹

Pour ce faire :

1. Prendre part à la vie de sa communauté: connaître sa communauté, son milieu de vie afin de pouvoir agir sur les changements souhaités, apprendre à s'informer sur ce qui se vit, sur la raison de certaines décisions et tendre vers l'adoption de comportements d'une critique constructive.
2. Passer de consommateur à acteur: par la prise en charge de ses activités, par la prise de parole pour faire connaître sa vision, par la prise de décision afin d'arriver en groupe à la meilleure décision possible dans le contexte propice à ce type de vécu dans le camp de jour.
3. Agir et influencer, contribuer à améliorer : reconnaître l'apport de sa participation, devenir leader dans leur milieu, favoriser des activités rassembleuses pour l'ensemble de la communauté, démystifier de fausses croyances sur le comportement des jeunes, créer des liens durables.

CONNAISSANCE DE MON MILIEU

→ Lieux historiques

.....

→ Personnages importants dans la vie présente et passée de ma communauté

.....

→ Organismes communautaires avec des objectifs d'aide et d'entraide

.....

→ Gestes pour l'amélioration de mon environnement

.....

Autres :

.....

¹ La participation des jeunes au développement de leur société à tous les niveaux. Table de concertation des Forums jeunesse régionaux du Québec.

MOTIVER LA PARTICIPATION DES JEUNES

- Les faire participer à la prise de décision pour planifier les activités citoyennes ;
- Leur faire vivre des défis entre camps de jour ou entre les groupes du camp de jour ;
- Leur démontrer les avantages de prendre part à certaines prises de décision ;
- Participer à des activités de reconnaissance organisées par des groupes de la communauté pour les actions bénévoles réalisées ;
- Faire le décompte des résultats en lien avec les émulations au moins une fois par semaine pendant les rassemblements ;
- Remettre une attestation de citoyens actifs ;
- Créer un visuel pour souligner leur participation à une activité collective ;
- Mettre du décorum lors de mise en scène d'activités politiques ou autres (par exemple : mettre en place une cour de justice, vivre une activité dans la salle du conseil de ville, etc.).

**NOTE
IMPORTANTE**

Il n'est pas nécessaire d'inventer continuellement de nouvelles activités!
Modifier celles que vous faites habituellement pour y ajouter une teinte de participation citoyenne.



LES RETOMBÉES POUR LES JEUNES EN CAMP DE JOUR

Pour les jeunes :

- Renforcement du sentiment d'appartenance et de fierté ;
- Capacité d'agir sur certains problèmes communautaires ;
- Apprentissage de la négociation et de la coopération au sein d'une équipe ;
- Développement de valeurs tel que le respect de l'environnement et des différences ;
- Acquisition d'habiletés démocratiques ;
- Connaissance de nouveaux milieux, services offerts dans leur communauté ;
- Apprécier les personnages qui ont marqué leur municipalité ;
- S'ouvrir sur le monde.

Pour le camp de jour :

- Reconnaissance du camp de jour comme un lieu d'expérimentation et d'apprentissage par le jeu ;
- Amélioration de la perception du camp de jour par les parents et les citoyens ;
- Renforcement de la synergie d'équipe ;
- Favoriser un climat positif ;
- Participation à la formation de futurs adultes conscients de leurs rôles sociaux ;
- Acquis expérientiels pour les animateurs en camp de jour.



THÈME 1 : OUVERTURE AUX AUTRES ET ENTRAIDE

- 1: Trouve ton ami
- 2: Chenille d'équipe
- 3: Chaise musicale en équipe
- 4: Action bonheur
- 5: Chasse au trésor
- 6: Matinée de l'entraide
- 7: Lis-moi
- 8: L'épingle
- 9: Ambassadeur de l'action bénévole



THÈME 2 : ACTIVITÉS INTERGÉNÉRATIONNELLES

- 1: Party intergénération (sketch)
- 2: Invite ton Papi et ta Mamie
- 3: Devine le prix
- 4: Chante-la ta chanson
- 5: Lire et faire lire



THÈME 3 : ENVIRONNEMENT/RECYCLAGE/CONSOMMATION RESPONSABLE

- 1: Bricolage recyclé
- 2: Chaque goutte compte!
- 3: Danse ton déchet à relais
- 4: Épicerie en folie
- 5: L'éboueur aveugle
- 6: La guerre des bacs
- 7: Composte
- 8: Troc ton stock
- 9: Défi de la boîte à lunch écologique
- 10: Recycler pour gagner
- 11: Défilé mode écolo
- 12: De la terre à l'assiette



THÈME 4 : APPARTENANCE / FIERTÉ

- 1: Mosaïque (toi dans ta ville)
- 2: Photo-roman citoyen
- 3: Chasse au trésor / rallye citoyen
- 4: Pompier d'un jour
- 5: Je connais mon milieu et son histoire
- 6: Je sais où je vais



THÈME 5 : PRISE DE PAROLE / PRISE DE DÉCISION / ÉLECTION

- 1: Chasse aux votes
- 2: Droit à la représentation politique
- 3: La face cachée
- 4: Débat de marionnettes
- 5: Défi tout nouveau, tout beau
- 6: Débat sur les thèmes

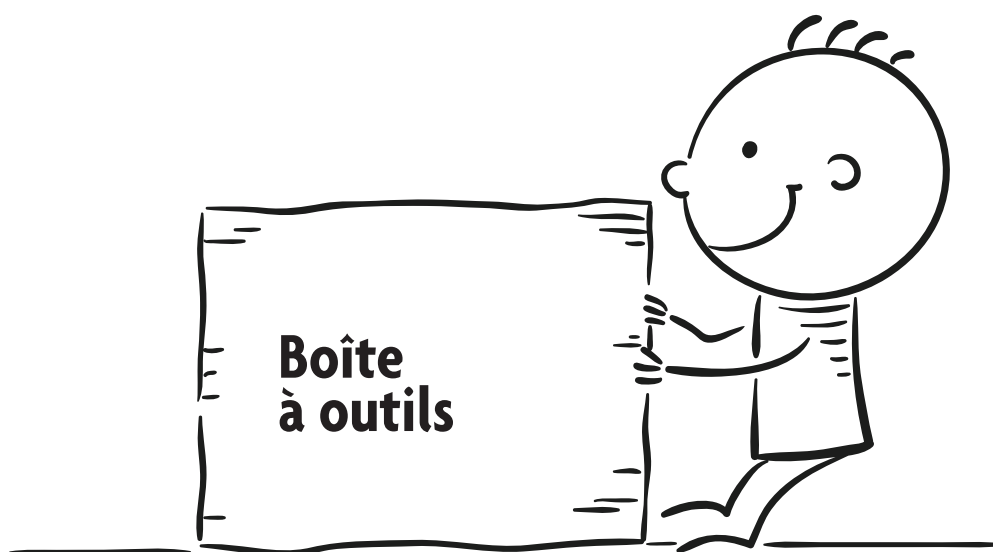


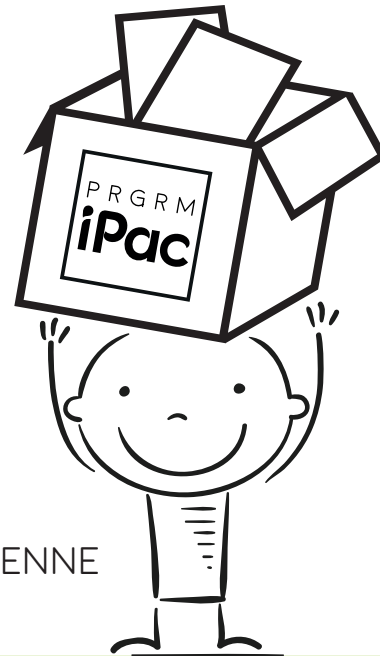
BRISE-GLACE / FAIRE CONNAISSANCE

- 1: Ringo
- 2: Région éloignée
- 3: Qui dit faux?
- 4: Salon de thé
- 5: Tes premières impressions
- 6: Que ferais-tu si...
- 7: Que changerais-tu dans ton environnement si tu étais...
- 8: Que demanderais-tu si tu étais...
- 9: Trouve quelqu'un qui...
- 10: Tous dans le même bateau



INITIATION
À LA PARTICIPATION
CITOYENNE
EN CAMP DE JOUR





BOÎTE À OUTILS INITIATION A LA PARTICIPATION CITOYENNE EN CAMP DE JOUR

La Boîte à outils recèle une cinquantaine d'activités réparties par thèmes et classées par âges des enfants auxquels elles sont destinées.

Les activités proposées ont été choisies et rassemblées par l'Association des camps du Québec et la Fédération québécoise des centres communautaires de loisir, parmi ces six sources :

- Les VAC attaquent! - MRC Marguerite-D'Youville
- 7+7 Animation clé en main
- Remue-Méninges
- Fédération québécoise des centres communautaires de loisir
- Participation citoyenne des jeunes - Table de concertation des groupes de femmes de la Gaspésie et des Îles-de-la-Madeleine
- Portrait des outils de participation citoyenne - Forum jeunesse de l'Île de Montréal

Grâce à ces activités, les jeunes vivront des expériences lors desquelles ils devront faire appel à certaines valeurs reliées à la participation citoyenne et ils prendront conscience des actions à poser pour améliorer leurs milieux (municipalité, école, camp de jour, etc.)... Tout cela, en jouant!!

Amusez-vous bien!



THÈME 1 : OUVERTURE AUX AUTRES ET ENTRAIDE

- 1 : Trouve ton ami
- 2 : Chenille d'équipe
- 3 : Chaise musicale en équipe
- 4 : Action bonheur
- 5 : Chasse au trésor
- 6 : Matinée de l'entraide
- 7 : Lis-moi
- 8 : L'épingle
- 9 : Ambassadeur de l'action bénévole



OUTIL 1: TROUVE TON AMI

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée (deux équipes) Activité en grand groupe (spectateurs)
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Se faire un nouvel ami, faire de bonnes actions
Matériel :	Cartes à jouer, feuilles, crayons à colorier, matériel divers pour bricoler
Stratégie(s) :	Aider les participants à entrer en relation avec une personne inconnue

Préparation :

- L'animateur découpe en deux les cartes à jouer. Il cache soigneusement tous les morceaux de cartes dans un parc. L'animateur prendra en note sur un plan du parc, les endroits où sont dissimulés les bouts de cartes afin de pouvoir aider les participants moins chanceux.
- L'animateur aura aussi préparé le matériel nécessaire dans le local de bricolage, pour la deuxième partie.

Déroulement et consignes :

- L'animateur fait face au grand groupe, il salue les participants. Il leur dit qu'il a préparé une chasse au trésor. Le but étant de trouver un morceau de carte à jouer. Une fois trouvé, les participants reviennent s'asseoir et attendent que tous aient terminé.
- Une fois que chaque participant a trouvé une partie de carte, il doit trouver la personne qui a l'autre moitié. Ensemble, ils deviennent amis pour la journée!
- À tour de rôle, ils doivent faire connaissance et partager :
 - Un mets qu'il aime bien
 - Un jeu qu'il aime beaucoup
 - Une qualité qu'il possède
- Par la suite, les diades devront fabriquer un certificat sur lequel il sera inscrit les choses qu'ils ont partagées.
- Ils peuvent aussi inscrire un mot gentil pour leur nouvel ami.
- À la fin de la journée, les participants peuvent repartir avec leur certificat d'amitié.

Suivi/Complément d'activité :

- Prévoir des cartes jocker afin de jumeler des participants n'ayant pas la même carte.
- Les plus jeunes peuvent faire un dessin illustrant leur nouvel ami.

Variante (s) : (S'il y a lieu)



OUTIL 2 : CHENILLE D'ÉQUIPE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée (plusieurs équipes)
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité 15 à 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Faire comprendre aux jeunes que chaque geste individuel mène à un tout commun
Matériel :	Cônes, cerceaux, foulards pour bander les yeux, objets hétéroclites, sacs de recyclage
Stratégie(s) :	Aider les participants à faire équipe et créer une bonne synergie du groupe

Préparation :

- Placer aléatoirement cerceaux et cônes au sol afin de délimiter un parcours. L'animateur positionnera par la suite des jeunes du groupe afin de tenir les cerceaux à la hauteur des participants.

Déroulement et consignes :

- Le groupe est dos au parcours et l'animateur fait face au groupe.
- L'animateur présente les consignes du jeu : le but du jeu est simple, les équipes doivent faire progresser des chenilles dans le parcours jusqu'à une feuille tout en récoltant le plus d'objets possibles. Les objets sont dans les cerceaux.
- Chaque équipe est une chenille (au moins six participants).
- Chaque participant pose ses mains sur les épaules de l'autre participant devant lui, de manière à former une queue leu leu. Tous les participants ont les yeux bandés sauf celui qui termine la chenille. C'est lui qui fera office de guide (yeux de la chenille).
- La chenille avance toujours tout droit et pour la faire tourner, le participant en queue de chenille indique les directions à prendre, sans parler.
- Pour tourner à droite : il tape sur l'épaule droite et chaque participant reproduit le geste afin que le premier tourne à droite.
- Pour faire tourner à gauche, il tape sur l'épaule gauche.
- Celui qui n'a pas les yeux bandés ramasse les objets et les place dans le sac de recyclage.
- La chenille qui termine en premier gagne.

Suivi/Complément d'activité :

- L'activité peut aussi être minutée. L'équipe qui collecte le plus d'objets en 5 minutes.
- L'équipe qui touche aux cerceaux perd un point.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- L'animateur pourrait demander que la feuille soit entièrement complétée.



OUTIL 3 : CHAISE MUSICALE EN ÉQUIPE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activités animées (tous les enfants participent)
Durée :	30 minutes
Objectif(s) :	Faire comprendre les droits des enfants en incluant la notion du partage et du droit de jouer
Matériel :	Chaises et musique
Stratégie(s) :	Aider les enfants à aller vers les autres

Préparation :

- Placer les chaises en rang d'oignon en prenant soin de mettre une chaise de moins que le nombre de participants.
- Avoir accès à de la musique entraînante.

Déroulement et consignes :

- Expliquer d'abord les règlements de la chaise musicale. Par la suite, dire aux enfants que lorsque la musique arrête et qu'ils n'ont pas trouvé de chaise, ils doivent se jumeler à un autre enfant soit en restant très près, dessous sa chaise ou encore assis sur un autre.

Suivi/Complément d'activité :

- À la fin, on peut faire des arrêts plus fréquents de la musique et lorsqu'il ne reste qu'une chaise le jeune ou les jeunes (si d'autres se sont joints à lui) deviennent les gagnants.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Un jeune peut s'occuper d'arrêter la musique, mais il est dos aux chaises pour ne pas favoriser l'un ou l'autre des participants.



OUTIL 4 : ACTION BONHEUR

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activités continues pendant le déroulement de la journée de camp
Durée :	1 journée
Objectif(s) :	Amener les jeunes à avoir un bon comportement et à faire de bonnes actions
Matériel :	Aucun
Stratégie(s) :	Mettre le focus sur le plaisir de semer du bonheur

Préparation :

- Liste de compliments pour aider les jeunes en cas de panne.

Déroulement et consignes :

- Les jeunes doivent faire des compliments, sourire, ouvrir une porte, aider à la réussite d'une activité ou toutes autres choses qui rendent les gens heureux pendant la journée.
- Pour chaque bonne action, l'animateur donne un jeton à la fin de la journée. Le jeune ayant le plus de points aura un point d'émulation supplémentaire.

Suivi/Complément d'activité :

- Le jeune gagnant peut aussi avoir son nom et sa photo sur un tableau d'honneur.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Une journée de la semaine peut devenir la journée action bonheur et ce, chaque semaine. Vous pouvez aussi modifier l'activité et les actions à réaliser et que ceci devienne la semaine bonheur du camp de jour.



OUTIL 5 : CHASSE AU TRÉSOR/RALLYE CITOYEN

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Recherche et créativité
Durée :	+/- 1 heure
Objectif(s) :	Mieux connaître l'histoire de sa ville, ses acteurs sociaux, ses lieux et ses organismes
Matériel :	Carton/papier, crayons, idées, lieux publics, questions et indices à saveur citoyenne
Stratégie(s) :	Susciter l'intérêt des participants

Préparation :

- Concevoir une chasse au trésor (ou mini rallye) avec des questions et indices à saveur citoyenne.

Déroulement et consignes :

- La chasse au trésor est composée d'une série d'énigmes. Une fois déchiffrées, ces énigmes mènent les jeunes à un endroit culturel ou une information sur leur municipalité.

Suivi/Complément d'activité :

- La plupart des chasses au trésor demandent aux jeunes de se déplacer sur un territoire déterminé au préalable.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Faire appel à des personnages connus (chanteurs, comédiens, humoristes, etc.) qui habitent la municipalité ou des acteurs sociaux (politiciens, intervenants sociaux, citoyens qui siègent sur des conseils d'administration d'organismes, etc.) pour venir présenter la municipalité.
- Une autre variante est de permettre à chaque groupe de partir avec une caméra; l'animateur prend les jeunes en photo devant des endroits importants et symboliques. La photo doit être la plus originale possible.

Note: Obtenir l'autorisation écrite des parents pour publier ou utiliser les photos.



OUTIL 6 : MATINÉE DE L'ENTRAIDE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Communication et action
Durée :	1 journée
Objectif(s) :	Apprendre à donner aux autres
Matériel :	Crayons à colorier et jetons blancs
Stratégie(s) :	Aider les jeunes à penser aux autres

Préparation :

- Fabriquer des jetons blancs, un par participant, préparer des crayons à colorier ou encore un crayon jaune et un bleu.

Déroulement et consignes :

- Dès leur arrivée, vous remettez un jeton blanc à chaque jeune. Vous invitez tous les enfants du groupe à reconnaître une action accomplie (ouvrir la porte, aider à porter des objets, sourire, aider à participer aux activités, etc.). À ce moment les enfants concernés peuvent colorier un jeton.

Suivi/Complément d'activité :

- À la fin de la journée, les jeunes qui ont un jeton de couleur sont invités à dire ce qu'ils ont aimé dans le fait d'aider les autres.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Vous pouvez mettre à la disposition des jeunes un crayon à colorier jaune et un bleu. La première action leur permet d'avoir une couleur jaune et par la suite, la bleue. Les couleurs superposées donneront un jeton vert. Vous pouvez dire que l'action a des retombées au-delà du geste (changement au vert).



OUTIL 7 : LIS-MOI

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Bricolage et recherche

Durée : 2 heures

Objectif(s) : Prendre conscience des différents milieux sociaux en expliquant l'importance d'aider les plus démunis

Matériel : Crayons, papier ou cahier

Stratégie(s) : Aider les jeunes à donner leurs idées sans retenue

Préparation :

- Avant de commencer l'activité, les animateurs sont invités à expliquer l'importance d'aider les personnes dans le besoin et à mentionner les différentes façons d'apporter leur aide.

Déroulement et consignes :

- Les jeunes sont invités à donner des exemples de situations où ils peuvent aider les personnes dans le besoin.
- L'animateur les aide à choisir une situation fictive et à bâtir une histoire collective autour de cette situation.
- Des jeunes émettent des idées, d'autres les inscrivent dans un cahier.

Suivi/Complément d'activité :

- Par la suite, les jeunes sont invités à aller lire l'histoire à des enfants d'un groupe plus jeune du camp ou à des enfants d'une garderie.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Vous pouvez diviser le groupe en deux, une partie écrit l'histoire et l'autre partie l'illustre.



OUTIL 8 : L'ÉPINGLE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Aide et communication
Durée :	1 journée
Objectif(s) :	Favoriser les bonnes actions durant l'été
Matériel :	Épingles
Stratégie(s) :	Donner au suivant

Préparation :

- Préparer des épingles à linge, inscrire au crayon feutre un mot motivateur.

Déroulement et consignes :

- L'animateur donne une épingle à un jeune, qui doit faire une bonne action et ensuite redonner l'épingle à un autre jeune, qui devra à son tour faire une bonne action et ainsi de suite.

Suivi/Complément d'activité :

- Avant de lancer l'activité, l'animateur devra établir une liste de bonnes actions à l'aide de son groupe. Cette liste sera nécessaire pour aider les jeunes à faire de bonnes actions durant la journée. (ex. : ramasser des déchets, tenir la porte, etc.).

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Vous pouvez mettre en circulation deux épingles de couleurs différentes. Vous dites aux jeunes de votre groupe qu'ils ne peuvent avoir qu'une seule fois l'épingle couleur X et l'épingle couleur Y. Vous allez voir quelle épingle aura fait le tour de tout le groupe en premier.



OUTIL 9 : AMBASSADEUR DE L'ACTION BÉNÉVOLE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Échange et recherche

Durée : 1 heure (échange) et 1 heure (recherche)

Objectif(s) : Prendre conscience des retombées du bénévolat dans leur milieu de vie et de leur capacité à être bénévole

Matériel : Partage de personnes ressources ou encore présentation d'une vidéo

Stratégie(s) : Aider les jeunes à reconnaître l'importance des personnes bénévoles

Préparation :

- Avant de commencer l'activité, les animateurs et responsables du camp de jour doivent contacter des personnes bénévoles ou encore capter sur vidéo des présentations d'actions bénévoles. Identifier les personnes bénévoles reconnues dans leur milieu et celles présentes dans les différents secteurs d'activités (sport, école, entraide, activités communautaires etc.).

Déroulement et consignes :

- Les jeunes sont invités à participer à la présentation des personnes bénévoles de leur milieu.
- Par la suite, l'animateur réalise avec les participants un portrait des différents secteurs où on bénéficie des retombées de l'action bénévole.
- Remettre un cahier d'enquêteur et inviter les jeunes à trouver 5 personnes bénévoles et les activités qu'elles ont réalisées pour la communauté.

Suivi/Complément d'activité :

- Par la suite, les jeunes sont invités à présenter les résultats de leurs recherches.

Variante (s) : (S'il y a lieu)

- Le centre d'action bénévole de Lévis-Bellechasse et Lotbinière ont créé un outil de sensibilisation à l'action bénévole : La Cité des bénévoles. Cet outil a comme objectif de sensibiliser les jeunes à l'impact du bénévolat et par la suite à devenir des ambassadeurs.
- L'outil est disponible au CAB de Bellechasse-Lévis-Lotbinière
<http://www.benevoleenaction.com/1094/Accueil/Zone-Jeunesse/Responsable-de-jeunes/Boite-a-outils/index.levis#VpeJTE32ZYc>



THÈME 2 : ACTIVITÉS INTERGÉNÉRATIONNELLES

- 1 : Party intergénération (sketch)
- 2 : Invite ton Papi et ta Mamie
- 3 : Devine le prix
- 4 : Chante-la ta chanson
- 5 : Lire et faire lire



OUTIL 1 : PARTY INTERGÉNÉRATION (SKETCH)

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en grand groupe
Durée :	Ouverture de la journée intergénérationnelle Présentée en matinée
Objectif(s) :	Nommer les différentes manières de s'amuser à travers les générations
Matériel :	Un divan, une télé, une manette de jeu vidéo, une table, des jeux de société
Stratégie(s) :	Permettre le lancement de la journée de manière ludique

Préparation :

- L'animateur aura fait appel à une personne aînée (60 à 75 ans par exemple) de son entourage ou fait une demande à un centre d'action bénévole de son secteur afin de recruter une personne âgée intéressée et en mesure de parler de son enfance.
 - Prévoir décors peints sur de grandes bandes de papiers et des accessoires permettant de reproduire les éléments suivants :
 - Un divan*
 - Une lampe*
 - Une table de salon*
 - De la décoration*
 - Un téléviseur (boîte de carton)
 - Un X-box (boîte de carton)
 - Une manette de jeu
 - Une table
 - Des jeux (cartes, dames ...)
- (*) Articles réels ou reproduits dans le décor

Déroulement et consignes :

- L'animateur indique à son groupe qu'aujourd'hui tout s'appellera «génération»: Les activités des générations, la nourriture des générations, les jeux des générations, etc.
- Ils devront être capables de faire un portrait des réalités de vie selon les époques.

Variante(s): (S'il y a lieu)



OUTIL 2: INVITE TON PAPI ET TA MAMIE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activités en grand groupe Activités variées en sous-groupes
Durée :	Pendant la semaine intergénérationnelle Prévoir quelques activités pour une demi-journée
Objectif(s) :	Permettre aux aînés de participer activement à la vie de camp de jour avec les tout-petits
Matériel :	Crayons à colorier et photocopies
Stratégie(s) :	Mettre en lien les amis

Préparation :

- Préparer des activités permettant de mettre en relation des aînés et des enfants.
- Faire des photocopies de l'invitation indiquant la date, l'heure d'arrivée, etc.

Déroulement et consignes :

- Demander aux enfants de personnaliser leur invitation destinée à l'un de leurs grands-parents.
- Dans le cas où certains grands-parents ne pourraient pas être présents, l'animateur aura pris soin d'inviter des aînés d'une résidence des environs afin de pouvoir jumeler les enfants sans papi ou mamie.

Suivi/Complément d'activité:

- Demander aux participants aînés d'écrire un mot que l'animateur pourra lire au groupe plus tard.

Variante(s): (S'il y a lieu)



OUTIL 3: DEVINE LE PRIX

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée (deux équipes) Activité en grand groupe (spectateurs)
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Diminuer les barrières intergénérationnelles
Matériel :	Images d'objets, de biens, d'aliments ou de services disponibles dans les années 1960 à 2015. Exemples : téléphone à cadran, dactylo, iPad, Kinect, GPS, album de musique, planche à roulettes, etc.
Stratégie(s) :	Favoriser les objets que les personnes âgées sont moins susceptibles de posséder Inspiré du jeu télévisé « The Price is Right », cette activité consiste à estimer le prix d'un objet, d'un bien ou d'un service Soutenir les candidats dans l'intégration des différences, de leurs besoins et attentes et de leurs forces Animer l'activité

Préparation :

- Prévoir un objet utilisé par des jeunes et un autre utilisé par les aînés à l'époque.
- Former deux équipes, les rouges et les bleus: les jeunes et les personnes âgées.
- Prévoir une personne qui comptabilisera les points des deux équipes.

Déroulement et consignes :

- L'animateur fait face au grand groupe.
 - Les participants choisis sont assis parmi les spectateurs.
 - Il appelle chaque candidat à la manière du jeu télévisé. Exemple : «Sabrina Tessier... Vous êtes la prochaine candidate des rouges à DEVINE LE PRIX!»
 - Chaque participant, une fois appelé, prend place, selon son âge, du côté rouge ou du côté bleu.
 - La foule encourage les participants pendant leurs déplacements.
 - L'animateur montre l'image d'un objet et en fait une courte description.
 - À chaque tour, l'objet provient d'une époque différente (années 60, 70, 80... 2015).
 - Chaque équipe doit donner la valeur de cet objet. L'équipe qui se rapproche le plus du vrai prix, gagne un point.
- Exemple :
- En 1960, une dactylo de marque Brotherhood valait...? Faites votre offre...!!!
 - En 2010, ce superbe iPad de 8" valait...? Participants de l'équipe des bleus faites votre offre...!!!

Suivi/Complément d'activité:

- Demander à un représentant de chaque génération de venir parler de cet objet (son utilité, le besoin qu'il comblait, ce qu'il représente, etc.).



OUTIL 4: CHANTE-LA TA CHANSON

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée (deux équipes) Activité en grand groupe (spectateurs)
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Diminuer les barrières intergénérationnelles
Matériel :	Banque de chansons
Stratégie(s) :	Animer l'activité

Préparation :

- Prévoir un objet utilisé par les jeunes et un autre utilisé par les aînés à l'époque (photo ou objet représentant le matériel utilisé pour écouter leur musique préférée).
- Prévoir aussi que chaque personne aînée ou jeune apporte les paroles d'une chanson qui représente leurs goûts musicaux dans leur jeune âge. Les jeunes choisiront une chanson qu'ils chantent ou écoutent présentement.
- Échange en grand groupe sur l'activité (ressemblance et différence).

Variante(s): (S'il y a lieu)



OUTIL 5: LIRE ET FAIRE LIRE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en sous-groupes
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 25 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 30 minutes
Objectif(s) :	Développer le plaisir de la lecture chez les tout-petits
Matériel :	Livres de contes ou d'histoires adaptés aux groupes d'âges Espace restreint et calme Des coussins (facultatif)
Stratégie(s) :	Encourager et développer le goût de la lecture

Préparation :

- Conclure une entente de prêt de livres avec votre bibliothèque municipale.
- Faire la sélection de contes adaptés aux enfants à la bibliothèque de votre localité ou arrondissement.
- Conclure une « entente-plaisir » de se faire raconter une histoire, plaisir de lire une histoire, plaisir d'échanger et de créer des liens entre les enfants et les aînés.
- Recruter des bénévoles aînés afin qu'ils puissent se rendre dans les camps de jour pour faire la lecture à des petits groupes de 2 à 5 enfants.
- Prévoir un objet utilisé par des jeunes et un autre utilisé par les aînés à l'époque.

Variante(s): (S'il y a lieu)



THÈME 3 : ENVIRONNEMENT/RECYCLAGE/ CONSOMMATION RESPONSABLE

- 1 : Bricolage recyclé
- 2 : Chaque goutte compte!
- 3 : Danse ton déchet à relais
- 4 : Épicerie en folie
- 5 : L'éboueur aveugle
- 6 : La guerre des bacs
- 7 : Composte
- 8 : Troc ton stock
- 9 : Défi de la boîte à lunch écologique
- 10 : Recycler pour gagner
- 11 : Défilé mode écolo
- 12 : De la terre à l'assiette



OUTIL 1 : BRICOLAGE RECYCLÉ

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en sous-groupes ou individuelle
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 40 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 45 minutes
Objectif(s) :	Recycler les contenants alimentaires
Matériel :	Objets recyclables, colle, ciseaux, papier, peinture ou crayons à colorier
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants au potentiel artistique que représente la réutilisation des contenants alimentaires

Préparation :

- Idéalement, l'animateur aura fait le tour des bacs de recyclage afin d'ajouter des objets de consommation alimentaire, s'il n'y en a pas suffisamment pour son groupe.

Déroulement et consignes :

- L'animateur organise une mini-expédition (une fouille) dans les bacs de recyclage afin d'y recueillir plusieurs objets pour réaliser le bricolage.
- Lors de la fouille, l'animateur pourra conscientiser les participants sur les objets recyclables.
- Une fois les objets trouvés, les participants choisissent les objets nécessaires pour le bricolage.
- L'animateur demande au groupe de réaliser une œuvre collective qui démontre l'importance de recycler.
- L'animateur prévoit exposer l'œuvre à l'entrée du camp.

Suivi / Complément d'activité :

- Demander aux participants d'apporter de la maison un objet de leur bac de recyclage.

Variante(s): (S'il y a lieu)



OUTIL 2 : CHAQUE GOUTTE COMPTE!

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en grand groupe
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Démontrer aux participants l'importance de préserver l'eau et de ne pas la gaspiller
Matériel :	Deux seaux gradués, deux bacs d'eau, colorant alimentaire rouge et bleu, gobelet de papier (le fond découpé pour servir d'entonnoir) dans une bouteille d'eau individuelle, 2 autres gobelets.
Stratégie(s) :	

Préparation :

- Diviser le groupe en deux sous-groupes.
- Chaque équipe forme une ligne devant son bac d'eau.
- Le jeu consiste en une course à relais dont le but est de transférer l'eau du bac au seau gradué à l'aide d'une bouteille, d'un gobelet servant d'entonnoir et d'un autre gobelet pour transvider l'eau.

Déroulement et consignes :

- L'animateur sépare son groupe en deux sous-groupes. Il explique les règles du jeu :
 - Un après l'autre
 - Utiliser les petits gobelets de carton seulement.
 - Ne pas courir! Marcher rapidement!
- Les participants encouragent les autres jeunes pendant leurs déplacements.
- Lorsque le temps s'est écoulé ou que les deux équipes ont terminé, l'animateur compare les deux seaux afin de déterminer l'équipe gagnante.
- À la fin du jeu, l'animateur est invité à mentionner aux jeunes que chaque goutte d'eau compte.

Suivi / Complément d'activité :

- L'animateur s'approprié les informations qui suivent sur le cycle de l'eau et en présente quelques-unes aux enfants de son groupe. Adapter les informations à l'âge des participants.

Variante(s): (S'il y a lieu)



OUTIL 2 : CHAQUE GOUTTE COMPTE! (SUITE)

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

CYCLE DE L'EAU :

- Dans des conditions normales, l'eau est liquide, composée de molécules, faite d'un atome d'oxygène et de deux atomes d'hydrogène (H₂O).
- À l'état pur, l'eau est insipide et inodore, c'est-à-dire sans goût et sans odeur.
- L'eau est solide à 0°C (glace) et gazeuse (vapeur) à 100°C – entre les deux, elle est liquide!
- La glace sur laquelle nous patinons l'hiver est de l'eau sous forme solide. La glace est moins dense que l'eau, ce qui lui permet de flotter. Si tel n'était pas le cas, l'eau des lacs et des rivières gèlerait du fond à la surface.
- ÉVAPORATION (état gazeux) : L'eau s'évapore des lacs, des rivières et des mers, ainsi que par l'évapotranspiration des plantes.
- NUAGES (état gazeux) : L'eau évaporée forme des nuages, c'est de la vapeur d'eau qui se condense.
- PLUIE (état liquide) : L'eau condensée tombe en pluie et elle ruisselle jusqu'aux lacs, rivières et mers.
- Une partie des précipitations (pluie ou neige) PERCOLE ou S'INFILTRE dans les sols pour devenir de l'eau souterraine. Celle-ci est puisée au moyen de puits. Parfois très vieille, elle peut demeurer au même endroit pendant des milliers d'années.
- Savais-tu que l'eau que tu bois a connu les dinosaures, puisque c'est la même qui circule depuis la formation de notre planète!
- Savais-tu qu'au Québec, il en coûte en moyenne 1,51 \$ pour produire, distribuer, collecter et traiter un mètre cube d'eau (1 m³ = approximativement 1 000 litres d'eau).
- Qui utilise l'eau? L'être humain pour son usage domestique. 65 % de la consommation de l'eau est faite à la maison, 35 %, pour les bains et douches, 30 % pour la chasse d'eau, 20 % pour la lessive, 10 % pour les boissons et la cuisine, 5 % pour le nettoyage (www.ec.gc.ca).
- Ne pas arroser inutilement la pelouse et surtout, utiliser un balai pour nettoyer la cour.
- Récupère l'eau de pluie. C'est facile! Il suffit d'installer une cuve à la sortie de la gouttière pour recueillir l'eau de pluie qui tombe sur la toiture des maisons. Cette eau peut ensuite servir à l'arrosage du jardin, le lavage des voitures et même, à l'évacuation des toilettes.
- Arrose les plantes tôt le matin ou le soir, car l'évaporation de l'eau est moins importante. L'efficacité sera alors plus grande.
- Utilise des produits de lavage écologiques ou fabrique tes propres produits d'entretien ménager.
- Ferme le robinet quand tu te brosses les dents ou quand tu te savonnes.
- Remplis le lavabo pour brosser les légumes au lieu de laisser couler l'eau.
- Bois l'eau du robinet et remplis ta gourde réutilisable quand tu sors de chez toi.
- Prends une douche rapide plutôt qu'un bain (tu peux ainsi utiliser trois fois moins d'eau!).
- Demande à tes parents d'installer des réducteurs de débit sur les robinets (qui permettent de réduire la consommation d'eau de 40 %). Fais remplacer ta vieille toilette consommatrice d'eau par une toilette à faible débit (moins de six litres par chasse d'eau).
- Si tu as un chalet au bord de l'eau, laisse ton environnement le plus naturel possible, avec ses arbres et ses plantes.
- Une seule goutte d'eau qui s'échappe du robinet chaque seconde représente 9 540 litres d'eau par année, ce qui équivaut à 80 douches d'environ 5 minutes.
- Un boyau d'arrosage débite 1 000 litres à l'heure, c'est-à-dire la quantité d'eau qu'une personne boit en moyenne en trois ans!

Sources : Environnement Canada (www.on.ec.gc.ca/reseau)



OUTIL 3 : DANSE TON DECHET À RELAIS

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en grand groupe
Durée :	+/- 15 minutes
Objectif(s) :	Participer collectivement au respect de l'environnement
Matériel :	Contenant recyclable, bac de recyclage, costume (facultatif)
Stratégie(s) :	

Préparation :

- L'animateur forme deux groupes et place les jeunes en ligne. À une des extrémités de la ligne se trouve un bac de recyclage et à l'autre un contenant recyclable.

Déroulement et consignes :

- Le participant au bout du rang doit donner un petit coup de pied sur le contenant afin de le passer à son ami qui est à côté de lui. Ce dernier fait la même chose et ainsi de suite jusqu'à ce que le contenant arrive au dernier participant qui, lui, le dépose dans le bac à recyclage.
- ATTENTION, chaque joueur doit faire un mouvement original lorsqu'il fait la passe. Il s'agit d'une danse à relais.

Suivi / Complément d'activité :

- Aussitôt que le contenant est rendu au deuxième participant, le premier recommence avec un autre contenant. La première équipe qui a réussi à remplir son bac à recyclage gagne, ou vous pouvez aussi arrêter le jeu après 5 minutes.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Faire une véritable chorégraphie et la présenter au reste du camp. Avec l'autorisation des parents, cette chorégraphie pourrait même faire l'objet d'une vidéo de sensibilisation à saveur humoristique.



OUTIL 4 : ÉPICERIE EN FOLIE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	En équipe
Durée :	30 minutes
Objectif(s) :	Respecter l'environnement et sensibiliser à une consommation responsable et locale
Matériel :	Un commerce de détail (la personne responsable, coordonnateur ou directeur, doit avoir obtenu l'autorisation du gérant de l'épicerie, du dépanneur ou du magasin de détail. Le commerçant exigera des plages horaires en dehors des heures d'achalandage.) Une liste d'épicerie
Stratégie(s) :	Faire partir les équipes à 5-10 minutes d'intervalle afin de respecter les autres clients

Préparation :

- Avoir obtenu au préalable l'autorisation d'un commerçant.
- Avoir établi une liste d'épicerie en lien avec l'endroit choisi.
- Faire des équipes de 4 ou 5 participants (accompagnés par un adulte).
- Établir un horaire pour le départ des équipes.

Déroulement et consignes :

- Remettre une liste d'épicerie par équipe de 4-5 participants, demander à un adulte d'accompagner les équipes. En un temps donné, les équipes doivent parcourir les allées du magasin afin de noter la rangée, le prix de l'objet et avoir le maximum de produits québécois. L'idée est de les faire chercher, lire, s'informer et comparer, etc.
- L'équipe gagnante (dans le laps de temps établi) n'est pas celle qui a le plus d'informations, **mais celle qui a le plus d'informations sur des produits québécois.**
- Avertir de ne pas courir et de ne pas crier dans le magasin par respect pour les clients et pour éviter des incidents.

Suivi / Complément d'activité :

- Si vous n'avez pas l'autorisation d'un commerçant, mettre sur des grandes tables (une par équipe) des circulaires de différentes épiceries et demander aux enfants de trouver dans ces circulaires les denrées de leur liste, de vérifier leur provenance et de trouver le plus d'aliments québécois.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Autre variante (le plus de produits dans un emballage recyclable).
- Nommer des endroits dans la municipalité où ils peuvent trouver des aliments locaux.



OUTIL 5: L'ÉBOUEUR AVEUGLE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en grand groupe
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité / Tout au long de l'été
Objectif(s) :	Respect de l'environnement et coopération
Matériel :	Matières résiduelles, bacs à compost et à recyclage, poubelle, bandeaux, gants de vaisselle
Stratégie(s) :	Sensibiliser aux 3 R

Préparation :

- L'animateur découpe des images dans des circulaires :
 - matières compostables (fruits, légumes, etc.)
 - matières recyclables (bouteilles de plastique, cannettes, etc.)
 - déchets (styromousse).
- Il colle les images sur des cartons.
- Sur un tableau ou un grand carton, l'animateur identifie les zones :
 - « recyclage »
 - « compostage »
 - « poubelle ».
- Les jeunes doivent placer les matières aux bons endroits.

Déroulement et consignes :

- L'animateur étale sur le sol les cartons, face vers le sol.
- Il donne les consignes suivantes :
 - en équipe de deux
 - l'un est un éboueur aveugle
 - le deuxième est son chien guide
 - vous devez ramasser les objets et les placer dans les endroits appropriés.
- L'animateur a préparé un exemple pour chaque contenant.
- Chaque équipe a 5 minutes pour trouver le plus d'objets.
- Pour faciliter le jeu, mettre deux participants par contenant, ce sont eux qui seront responsables de faire le tri sélectif.
- On enlève un point par objet mis dans le mauvais contenant.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Transformer cette activité en course à relais. Un coéquipier par contenant, le joueur qui apporte l'objet au contenant reste pendant que l'autre part à la recherche d'un autre objet.



OUTIL 6 : LA GUERRE DES BACS

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité individuelle et retour en grand groupe
Durée :	3 à 5 jours
Objectif(s) :	Recycler les contenants des aliments
Matériel :	Sacs de recyclage (apporter de la maison) Lettre aux parents Cartons d'articles recyclables (exemples à donner en début de semaine)
Stratégie(s) :	Recueillir le plus grand nombre d'objets différents dans la semaine

Préparation :

- Au début de la semaine, chaque jeune apporte un sac recyclable (style ceux utilisés lors de l'épicerie). Il inscrit son nom sur le sac. Durant la journée, il y a un moment destiné à reconnaître et à ramasser les objets recyclables qui se trouvent par terre. Les jeunes pourront apporter le sac à leur domicile question d'initier les membres de leur famille et le rapporter le lendemain matin au camp.

Déroulement et consignes :

- Mettre dans le sac uniquement des objets qui ont été rincés de manière à éviter la moisissure et les mauvaises odeurs.
- Éviter la compétition dans le même groupe, mettre l'accent sur la collaboration.

Suivi/Complément d'activité :

- Il pourrait y avoir une compétition entre les groupes du camp, pour le groupe qui a le plus d'objets différents dans leur recyclage.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Conserver les objets recyclés pour créer une sculpture présentée lors d'une activité ouverte aux parents et aux citoyens.



OUTIL 7 : COMPOSTE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité individuelle et retour en grand groupe
Durée :	30 minutes à 1 heure
Objectif(s) :	Sensibiliser les jeunes à faire du composte et du recyclage
Matériel :	3 cartons (déchet, composte, recyclage) Circulaires de différents magasins Colle et ciseaux
Stratégie(s) :	Recueillir le plus grand nombre d'objets différents dans la semaine

Préparation :

- Cartons décorés sur les 3 thèmes.
- Avoir plusieurs circulaires.

Déroulement et consignes :

- Les jeunes se placent 2 par 2, tandis qu'un jeune cherche et découpe différents articles trouvés dans des circulaires, l'autre va les coller sur le bon carton (déchets, recyclage ou composte).

Suivi/Complément d'activité :

- Avoir rempli les 3 cartons.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Remettre une feuille avec des objets à recycler (ex. bicyclette d'enfants, un bac à fleurs, des skis de fond).
- Chaque équipe doit trouver une autre utilité pour redonner vie à ces vieux objets.



OUTIL 8 : TROC TON STOCK

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en grand groupe
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité Tout au long de l'été
Objectif(s) :	Revaloriser le matériel et favoriser l'échange de biens sans argent
Matériel :	Une table ou une boîte ou un coffre
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants au potentiel des objets réutilisables

Préparation :

→ Ceci n'est pas un jeu, mais, plutôt, un projet de valorisation à réaliser tout au long de l'été.

Déroulement et consignes :

→ Installer une table sur laquelle les jeunes et les animateurs pourront déposer du linge ou un objet dont ils ne se servent plus. À chaque fois que quelqu'un apporte un objet, il peut en prendre un autre en échange.

Note : Prévoir quelques objets intéressants au départ pour stimuler l'intérêt et les échanges.

Variante(s): (S'il y a lieu)



OUTIL 9 : DÉFI DE LA BOÎTE À LUNCH ÉCOLOGIQUE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité individuelle et retour en grand groupe
Durée :	30 minutes à 1 heure, période de dîner
Objectif(s) :	Sensibiliser les jeunes aux résidus produits chaque jour au Québec
Matériel :	Illustrations de la place que peut prendre 5 millions de sacs à ordures
Stratégie(s) :	Informers les jeunes que chaque jour, au Québec, nous remplissons l'équivalent de 5 millions de sacs à ordures. Donc, très important de penser au recyclage

Préparation :

- Recherche d'images ou d'exemples de territoires qu'occuperaient 5 millions de sacs à ordures.
- Exemple de boîte à lunch écologique. Un ventre plein et une poubelle vide c'est ça le résultat d'une boîte à lunch écologique. C'est simple et c'est génial pour l'environnement.

Déroulement et consignes :

- Demander aux jeunes pendant le dîner de nommer des moyens de réduire les déchets en lien avec les boîtes à lunch.
- Féliciter ceux qui ont des exemples concrets dans leur propre boîte à lunch.
- Compléter par des exemples concrets.

Suivi/Complément d'activité :

- Remettre une feuille avec des exemples
 - Évaluer mes besoins en nourriture et apporter seulement ce que j'ai besoin; ceci nous évite de gaspiller et de remplir la poubelle.
 - Utiliser des contenants réutilisables pour mes wraps et mes collations, au besoin j'enveloppe mon sandwich dans un sac de papier ou un sac de lait bien rincé et je prends soin de le rapporter à la maison pour l'utiliser à nouveau.
 - Éviter les produits offerts en portions individuelles (fromage, yogourts, sachets de biscuits) ils produisent plus de déchets et ils coûtent souvent plus chers.
 - Banir la vaisselle jetable. J'apporte un verre, un contenant réutilisable, j'évite de casser les ustensiles de plastique afin de les réutiliser.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Inviter les jeunes à regarder autour d'eux, d'en parler avec leur famille, amis, professeurs. Tous les petits gestes réduisent les déchets et sont bons pour l'environnement.



OUTIL 10 : RECYCLER POUR GAGNER

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en équipe
Durée :	Échelonné sur une semaine
Objectif(s) :	Recycler des canettes jetées aux poubelles
Matériel :	Bacs de recyclage Grands cartons pour faire la promotion Gants de plastique
Stratégie(s) :	Promotion de l'activité dans les journaux locaux ou le site web de votre camp (si possible) afin de recueillir le plus grand nombre de canettes

Préparation :

- Première étape :
 - Concevoir la publicité pour l'évènement.
 - Trouver un lieu pour échanger les canettes (entente avec gérant d'épicerie ou utilisation des machines).
 - Avoir un objectif clair pour les profits de l'activité (une activité pour votre groupe, une récompense ou un don à un organisme de votre milieu).
 - Faire parvenir une lettre aux parents pour les informer de l'activité.
- Deuxième étape :
 - Un bac et un lieu pour mettre les canettes recueillies.

Déroulement et consignes :

- Dans un premier temps, invitez les jeunes à nommer des endroits où l'on peut trouver des canettes.
- Divisez votre groupe en 3 ou 4 équipes et invitez-les à créer une affiche publicitaire que vous placerez en vue dans votre local et terrain de camp de jour.
- Remettre des gants à chaque jeune pour se rendre dans un endroit public à la recherche de canettes.
- Rester regroupé.

Suivi/Complément d'activité:

- Si les parents sont invités à participer, prévoir 2 jeunes par matin pour accueillir les canettes remises.
- Les jeunes et leurs parents peuvent élargir la cueillette à la famille et aux voisins.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Faire une photo des canettes et du groupe de jeunes impliqués avec un slogan amusant sur l'importance de recycler.



OUTIL 11 : DÉFILÉ DE MODE ÉCOLO

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en équipe
Durée :	+/- 1 heure
Objectif(s) :	Revaloriser le matériel et le donner à ceux qui en ont besoin
Matériel :	Vêtements inutilisés et à donner
Stratégie(s) :	Informers les parents de cette activité quelques semaines à l'avance pour qu'ils préparent le linge à donner

Préparation :

- Recueillir les vêtements au moins une semaine à l'avance.
- Préparer un décorum pour la parade de mode.
- Décider avec les jeunes des vêtements qu'ils vont parader.

Déroulement et consignes :

- Les jeunes doivent apprendre à parader de manière à mettre les vêtements en vedette.
- Inviter le Centre d'action bénévole ou la friperie d'un organisme communautaire à assister au défilé et leur remettre par la suite les vêtements et accessoires recueillis.

Suivi/Complément d'activité :

- Trouver une personne bénévole pour coiffer et maquiller les mannequins.
- Prendre des photos du défilé et les joindre au montage de fin d'été.
- Remettre à chaque jeune un médaillon avec l'inscription : je fais une différence dans mon milieu.

Variante(s): (S'il y a lieu)

- Si les parents veulent aussi donner du linge d'adulte, quelques parents ou moniteurs peuvent participer au défilé.



OUTIL 12 : DE LA TERRE À L'ASSIETTE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en équipe
Durée :	2 X 1 heure (2 heures)
Objectif(s) :	Reconnaître la provenance des produits et le cycle de production des aliments
Matériel :	Cahiers publicitaires de différents magasins Recherche des commerçants régionaux qui produisent les aliments (verger, maraîcher, boulanger, fromagerie, etc.)
Stratégie(s) :	S'informer auprès des parents et autres connaissances

Préparation :

- Demander aux jeunes d'apporter de la maison, des cahiers publicitaires des marchés d'alimentation.

Déroulement et consignes :

- Répartir les participants en deux groupes.
- Demander à chaque groupe de choisir des aliments dans les cahiers publicitaires (les fruits, les légumes, le pain, etc...).
- Faire identifier par chaque groupe la provenance des différents aliments. Exemple, les bananes : D'où viennent-elles ? Quel est le chemin parcouru avant d'arriver dans leur assiette ?
- Par la suite, refaire le même questionnement à partir des fruits ou légumes présents dans leur jardin ou encore chez des producteurs locaux.
- Calculer avec les deux équipes l'économie de déplacements réalisée lors d'achats locaux.

Suivi/Complément d'activité:

- Visiter un producteur local qui explique la production de ses produits.

Variante(s): (S'il y a lieu)



THÈME 4 : APPARTENANCE / FIERTÉ

- 1: Mosaïque (toi dans ta ville)
- 2: Photo-roman citoyen
- 3: Chasse au trésor / rallye citoyen
- 4: Pompier d'un jour
- 5: Je connais mon milieu et son histoire
- 6: Je sais où je vais



OUTIL 1 : MOSAÏQUE (TOI DANS TA VILLE)

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité individuelle
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 25 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 30 minutes
Objectif(s) :	Sensibiliser les participants à remarquer les atouts de leur village, ville, arrondissement Aider au développement d'un sentiment d'appartenance
Matériel :	Papier, crayons, matériel de dessin, matériel pour collage
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants au potentiel de leur lieu d'appartenance

Préparation :

- Préalablement, l'animateur fera la liste des bâtiments ou endroits de la municipalité susceptibles d'intéresser les participants selon leur groupe d'âge.

Déroulement et consignes :

- L'animateur fait une petite mise en scène en disant qu'il désire que le groupe puisse illustrer quels bâtiments ou quels endroits dans leur municipalité il préfère.
- À main levée, les participants nomment leur endroit sans le commenter.
- Puis, l'animateur leur remet une feuille afin qu'ils puissent le dessiner.
- À la fin, tous les bâtiments ou endroits sont d'abord regroupés par leur nom et enfin par secteur.
- Finalement, l'animateur inscrit sous forme de légende pourquoi ces endroits et lieux sont aimés par les jeunes.
- Une exposition est faite dans le local.

Suivi / Complément d'activité :

- Suite à la réalisation, demander à d'autres participants d'expliquer s'ils aiment aussi ce bâtiment ou cet endroit!

Variante : (S'il y a lieu)



OUTIL 2 : PHOTO-ROMAN CITOYEN

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en sous-groupes
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 20 minutes par période Temps total estimé : +/- 25 minutes Déterminer entre 5 et 6 périodes de réalisation
Objectif(s) :	Sensibiliser les participants à une meilleure connaissance de leur milieu de vie Aider au développement d'un sentiment d'appartenance
Matériel :	Appareil photo ou téléphone intelligent, papier, crayons, ciseaux, colle, matériel de bricolage, etc.
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants au potentiel de leur lieu d'appartenance

Préparation :

- Préalablement, l'animateur produira un carton-canevas afin de faciliter la réalisation du photo-roman.

Déroulement et consignes :

- **Étape 1** : Faire réfléchir le groupe sur une petite histoire dans leur municipalité, ville ou arrondissement et demander à chaque participant de penser à un endroit qu'il aime bien. Selon le nombre de participants dans le groupe, l'animateur aidera la prise de décision pour la sélection des endroits à photographier afin de rendre le projet réalisable.
- **Étape 2** : Partir en rallye avec le groupe en passant par chaque endroit identifié. Les participants prennent eux-mêmes une photo du lieu qu'ils ont choisi. Ils font eux-mêmes la mise en page de leur photo-roman. Par la suite, l'animateur aide le groupe à faire un choix des photos qui seront imprimées.
- **Étape 3** : Réaliser le photo-roman.

Suivi / Complément d'activité :

- Demander aux participants d'expliquer pourquoi ce bâtiment ou cet endroit est leur préféré.

Variante : (S'il y a lieu)

- Faire un collage illustrant les sentiments des participants à partir de journaux ou de revues.



OUTIL 3 : CHASSE AU TRÉSOR/RALLYE CITOYEN

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en sous-groupes
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 20 minutes par période Temps total estimé : +/- 25 minutes Déterminer entre 5 et 6 périodes de réalisation
Objectif(s) :	Mieux connaître l'histoire de leur ville, les acteurs sociaux, les lieux et les différents organismes
Matériel :	Crayon, papier, idées, lieux publics
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants au potentiel de leur lieu d'appartenance

Préparation :

- Préalablement, l'animateur effectuera le recensement des différents lieux historiques, des acteurs sociaux, des lieux et des organisations de sa municipalité, ville ou arrondissement. L'hôtel de ville devient une source incontournable pour l'animateur futé!

Déroulement et consignes :

- L'animateur travaillera avec le groupe à réaliser un rallye pour un autre groupe. Il aide à l'organisation d'une chasse au trésor (ou mini-rallye) avec des questions et des indices à saveur citoyenne.
- Comme par exemple : « Je suis un lieu qui appartient à tous les citoyens de (nom de la ville) et qui leur permet de s'exprimer à propos des décisions qui sont prises dans notre ville. (Réponse : la salle du conseil municipal - la mairie).
- Utiliser le nom des rues de votre ville, le nom des écoles, des parcs, des personnalités connues.

Suivi / Complément d'activité :

- Demander aux participants d'expliquer pourquoi ce bâtiment ou cet endroit est leur préféré.

Variante : (S'il y a lieu)

- L'animateur prend les jeunes en photo devant les réponses du mini-rallye. Les photos doivent être les plus originales possible.

Note: Obtenir l'autorisation écrite des parents pour publier ou utiliser les photos.



OUTIL 4 : POMPIER D'UN JOUR

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité en sous-groupes
Durée :	1 heure maximum
Objectif(s) :	Prendre contact avec des personnes qui protègent leur ville
Matériel :	Avoir accès à une caserne ou à l'aide de pompiers qui accepteraient de se déplacer sur les lieux de votre camp
Stratégie(s) :	Contacter les pompiers plusieurs semaines ou mois à l'avance et avoir un plan B au cas où un incident (feu ou autre) survenait sur le territoire au moment de l'activité

Préparation :

- Information auprès d'une équipe de pompiers.

Déroulement et consignes :

- Séparer votre groupe en sous-groupes de 5-6 enfants. Pendant qu'un groupe échange avec un pompier, un autre groupe peut examiner le camion de pompier et l'équipement utilisé.

Suivi / Complément d'activité :

- Les enfants peuvent avoir bricolé au préalable des cartons rouges illustrant des flammes et les avoir collés sur un mur de votre local ou de votre organisme pour simuler un feu. Vous pouvez alors les informer des comportements sécuritaires en cas de feu.

Variante : (S'il y a lieu)

- Les invités peuvent être des policiers.
- Vous pouvez leur faire visiter une usine de filtrage d'eau où une personne explique l'importance de l'eau potable.
- Vous pouvez les informer des pays où l'eau potable est très rare.



OUTIL 5 : JE CONNAIS MON MILIEU ET MON HISTOIRE (STYLE COURSE AU TRÉSOR)

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée
Durée :	+/- 1 heure
Objectif(s) :	Sensibiliser les jeunes à la richesse de leur milieu
Matériel :	Des indices et des objets ou des images à cacher, des questions, des jetons de citoyens modèles
Stratégie(s) :	Mettre du décorum

Préparation :

- Préparer les indices et les objets ou réponses à l'avance.
- Préparer les questions du rallye.
- Fabriquer deux jetons (ou plus) de citoyens modèles.

Déroulement et consignes :

- Diviser le groupe en équipes de 2 (avoir un modèle de division d'équipes de manière à permettre de mieux se connaître) remettre la feuille du rallye.
- Ceci est une course au trésor en équipes et non tout le groupe ensemble.
- Un point sera accordé pour chaque bonne réponse et le temps d'arrivée sera aussi comptabilisé pour trouver l'équipe gagnante (ex : Le rallye de 25 questions réussies en 32 minutes sur un temps alloué de 45 minutes et 20 bonnes réponses donnera $45 - 32 = 13 + 20 =$ grand total de 33 points).

Suivi / Complément d'activité :

- L'équipe gagnante recevra le jeton ou le médaillon. Vous pouvez aussi prendre une photo pour mettre sur votre site internet ou journal de camp.

Variante : (S'il y a lieu)

- Varier les questions et les indices selon le groupe d'âge des participants.

Note: Obtenir l'autorisation écrite des parents pour publier ou utiliser les photos.



OUTIL 6 : JE SAIS OÙ JE VAIS

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée et individuelle
Durée :	20 à 30 minutes selon le nombre de participants
Objectif(s) :	Améliorer la connaissance de sa municipalité en s'amusant
Matériel :	Une carte de la municipalité ou de la MRC
Stratégie(s) :	Adapter selon l'âge

Préparation :

- Avoir une carte ou dessin de la municipalité ou de la région.
- Avoir des bandeaux pour les yeux.
- Avoir des collants ou images à placer sur la carte.
- Avoir un sablier ou de la musique (durée limitée).

Déroulement et consignes :

- À tour de rôle, les participants pigent un petit papier et vont placer l'information sur la carte (ex : municipalité, bibliothèque, salle du conseil de ville, école primaire et secondaire, parc, etc.).
- Chaque participant a un temps défini (plus court pour les plus vieux) pour se rendre et placer leurs items. Les autres doivent encourager sans leur dire où aller, en criant et applaudissant.

Suivi / Complément d'activité :

- La carte peut être pour la MRC et ils doivent placer les différentes municipalités et les lieux historiques et/ou touristiques.
- Le jeu peut se faire les yeux bandés et le reste du groupe leur crie à gauche/droite/en haut/en bas.
- Vous pouvez aussi avoir un buzzer dont le bruit augmente plus le temps passe.

Variante : (S'il y a lieu)



THÈME 5 : PRISE DE PAROLE/PRISE DE DÉCISION/ÉLECTION

- 1: Chasse aux votes
- 2: Droit à la représentation politique
- 3: La face cachée
- 4: Débat de marionnettes
- 5: Défi tout nouveau, tout beau
- 6: Débat sur les thèmes



OUTIL 1 : CHASSE AUX VOTES

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Activité animée

Durée : 1 à 2 heures

Objectif(s) : Conscientiser les jeunes au système de vote et d'élections

Matériel : Cartons de vote
Un territoire donné (parc)
Matériel pour jeux

Stratégie(s) :

Préparation :

→ Préparer les cartons de vote, les boîtes de scrutin et aller cacher les cartons de vote.

Déroulement et consignes :

→ En début de jeu, l'animateur explique rapidement le système électoral aux jeunes, la façon de voter, etc. Par la suite, les jeunes sont amenés à faire une chasse au trésor à la recherche des cartons de vote qui sont cachés un peu partout sur le site choisi. Il est très important de faire comprendre aux jeunes que plus ils trouveront de cartons de vote, plus ils auront la chance de gagner leurs élections. Une fois tous les cartons trouvés, une compilation est faite et se termine par le dévoilement du gagnant des élections.

Suivi / Complément d'activité :

→ Le jeune ayant trouvé le plus de cartons devient le chef du groupe pour la journée.

Variante : (S'il y a lieu)

- Pour les 11 ans et plus, au lieu de cacher les cartons de vote, diviser les jeunes en 3 équipes de 3, chacun se trouve une idée pour améliorer le camp de jour, il bâtit une affiche représentant leurs idées et ils les présentent au reste du groupe à tour de rôle.
- Pendant cette période le reste du groupe s'organise pour trouver un lieu pour faire les discours et mettre du décorum dans la présentation.
- Après la présentation des 3 équipes, vous passez au vote : remettez 1 carton par jeune et il inscrit son choix (c'est principalement les jeunes qui n'étaient pas membres d'une équipe qui représentent le peuple et qui feront la différence dans le résultat du vote).
- Féliciter tous les participants et faire un lien avec les élections municipales ou provinciales.



OUTIL 2 : DROIT À LA REPRÉSENTATION POLITIQUE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Activité en grand groupe

Durée : 1 heure

Objectif(s) : Faire connaître les décideurs au plan national, provincial et municipal

Matériel : Carte du Canada, du Québec et de la municipalité

Stratégie(s) :

Préparation :

- Préparer une carte de la municipalité par équipe, le nom de personnalités politiques et des jetons selon le nombre d'équipes.

Déroulement et consignes :

- Vous remettez à chaque équipe (4-5 personnes par équipe) 10 jetons (une couleur par équipe).
- Vous tirez au hasard le nom d'une personne politique. Le premier qui réussit à nommer son lieu d'implication peut aller le placer sur la carte avec un jeton.
- Lorsque toutes les personnalités politiques ont été placées, vous comptez le nombre de jetons pour chaque équipe. L'équipe qui a accumulé le plus de jetons est la gagnante.

Suivi / Complément d'activité :

- L'équipe gagnante peut choisir un jeu pendant la journée.

Variante : (S'il y a lieu)

- Pour les plus vieux, vous pouvez aussi nommer la fonction au sein du conseil des ministres plutôt que le nom de l'élu.



OUTIL 3 : LA FACE CACHÉE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité individuelle et en grand groupe
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Être capable d'identifier les élus et leur parti politique s'il y a lieu
Matériel :	Cartons préparés avec une douzaine de personnages politiques
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants à l'histoire de notre démocratie

Préparation :

- L'animateur aura préparé des cartons avec le visage des personnages politiques. Idéalement, inclure des personnages qui ont marqué l'histoire d'une municipalité, d'une région, du Québec, du Canada, par exemple : René Lévesque, Pierre-Elliott Trudeau, etc.

Déroulement et consignes :

- Selon le principe du jeu de Mémoire, l'animateur dispose des cartons avec la photo d'un élu sur une des faces. Il y a deux cartons pour chaque élu, toutefois, sur l'un d'entre eux, son nom est écrit, et sur l'autre, le nom de son parti politique.
- Les participants doivent retourner les cartons et associer les bonnes images.
- On peut aussi indiquer au lieu du nom ou du parti politique, un dossier marquant sur lequel ce politicien a œuvré, par exemple : madame Thérèse Casgrain - le droit de vote des femmes en 1917 au Canada, 1940 au Québec.

Suivi / Complément d'activité :

- Animer une discussion en grand groupe suite au jeu.
- Produire des séries de jeux différents.

Variante : (S'il y a lieu)



OUTIL 4: DÉBAT DE MARIONNETTES

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité individuelle et en grand groupe
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes Suggestion : débat de 5 minutes à 3 ou 4 participants
Objectif(s) :	Réflexion, cueillette d'informations, expression de ses idées, écoute des idées des autres, apprendre les bases d'un débat
Matériel :	Matériel de bricolage
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants à la prise de parole, au potentiel que chaque participant peut posséder

Préparation :

- Les participants conçoivent et réalisent une marionnette qui servira à la prise de parole.
- L'animateur, à l'aide du groupe, peut réaliser un petit décor comme support à la prise de parole.

Déroulement et consignes :

- L'animateur discute avec les participants pendant la réalisation des marionnettes. Il les informe sur la manière de réaliser un débat d'idées, comme par exemple : Pour ou contre la crème glacée molle? Laisser parler l'autre, écouter ce qu'il a à dire et lui démontrer du respect même si nous ne sommes pas d'accord avec ce qu'il émet.
- Le sujet peut être loufoque et varié selon le groupe d'âge. La marionnette sert à animer la discussion.
- Les participants débattent uniquement via leur personnage.
- L'animateur gère le temps des débats, il intervient seulement si les participants ne laissent pas parler les autres ou qu'ils manquent de respect pour les idées qui ne sont pas les leurs.

Suivi / Complément d'activité :

- Animer une discussion en grand groupe suite au débat.
- Filmer les débats afin de pouvoir faire une discussion ultérieure avec le grand groupe.

Variante : (S'il y a lieu)



OUTIL 5 : DÉFI TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en sous-groupes
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 40 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 45 minutes
Objectif(s) :	Permettre aux participants de prendre la parole et d'émettre leurs idées
Matériel :	Liste vierge à compléter et liste des caractéristiques de 1 à 20 (voir pages suivantes)
Stratégie(s) :	Sensibiliser les participants à la prise de parole et à la prise de décision

Préparation :

- Préalablement, l'animateur aura fait les copies nécessaires pour son groupe.

Déroulement et consignes :

- L'animateur fait une petite mise en scène en disant qu'il désire que le groupe puisse travailler à la prise de parole du camp de jour.
- Chaque participant devra d'abord compléter individuellement la liste vierge en y ajoutant 20 caractéristiques au maximum.
- Par la suite, toujours individuellement, le participant annotera la liste des 20 caractéristiques qu'on lui aura remise en identifiant les 10 caractéristiques qu'il juge essentielles à la bonne tenue d'un camp de jour, soit de 1 à 10.
- Puis, l'animateur formera des équipes de prise de décision afin de savoir quelles sont les caractéristiques essentielles d'un camp de jour.
- Ils devront utiliser leur expérience personnelle de campeur!
- L'animateur accorde 10 minutes pour réaliser la première étape, 5 minutes pour la deuxième et 30 minutes pour la prise de décision en sous-groupes.
- Par la suite, il demande à chaque équipe de venir partager leurs résultats en grand groupe.

Suivi / Complément d'activité : Pages suivantes

Variante : (S'il y a lieu)

Pour créer un camp de jour qui a du succès, il importe de réunir plusieurs composantes essentielles. Vous devez choisir, puis mettre en ordre les 10 caractéristiques les plus importantes pour fonder un tout nouveau camp de jour.

Liste de caractéristiques :

1. Thématique soignée sur les chevaliers, les dragons et les princesses.
2. Des moniteurs formés.
3. Trousse de premiers soins complète.
4. Avoir accès à un bâtiment lorsqu'il fait trop chaud ou qu'il pleut.
5. Présence d'un parc à proximité du camp de jour.
6. Grand nombre d'anciens moniteurs parmi le personnel.
7. Règles de sécurité claires.
8. T-shirts avec le logo du camp pour identifier les enfants.
9. Salaire plus élevé que dans la moyenne des camps (15\$/heure).
10. Des moniteurs qui aiment les enfants.
11. Un directeur juste et compétent.
12. Équipe de travail où on souligne les bons coups les uns des autres.
13. Possibilité de choisir une spécialité comme danse, sport, Les Débrouillards...
14. Système de communication efficace avec les parents.
15. Présence d'une piscine à proximité.
16. Une activité de clôture grandiose chaque semaine.
17. Matériel de jeu et de bricolage varié.
18. Moitié des moniteurs âgés de 18 ans et plus.
19. Ratio maximum d'un moniteur pour 10 enfants.
20. Équilibre entre les activités sportives et artistiques.

Caractéristiques retenues selon l'ordre d'importance... (Inscrire les chiffres)

Quel sera le nom de votre camp de jour? _____

Ajoutez une onzième caractéristique qui ne figure pas dans la liste :

Quelle est la principale motivation des enfants à vouloir participer au camp de jour?



OUTIL 6: DÉBAT SUR LES THÈMES

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité animée Activité en sous-groupes
Durée :	2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité +/- 30 minutes pour l'activité Temps total estimé : +/- 35 minutes
Objectif(s) :	Sensibiliser les participants à la difficulté d'obtenir un consensus
Matériel :	Crayons, papier
Stratégie(s) :	Utiliser son droit de parole lors de la prise de décision

Préparation :

→ Préalablement, l'animateur aura fait les copies nécessaires pour chaque sous-groupe.

Déroulement et consignes :

- L'animateur fait une petite mise en scène en disant qu'il désire que le groupe puisse travailler à la prise de décision concernant :
- Une importante subvention! (Voir Annexe 1)
 - Un heureux problème! (Voir Annexe 2)
 - Un incendie dévastateur! (Voir Annexe 3)
 - La société de demain! (Voir Annexe 4)

Pour ce faire, chaque équipe recevra les documents nécessaires.

Étape 1 : L'animateur sépare les sous-groupes selon le thème choisi. Idéalement, la grosseur des équipes détermine le temps de parole. Plus une équipe est grande, plus le temps de parole est restreint.

Il demande à chaque équipe d'arriver à un consensus dans les temps requis, soit 30 minutes, c'est-à-dire, 10 minutes pour prendre connaissance du sujet et 20 minutes pour arriver à un consensus.

Étape 2 : Suite aux 30 minutes, il demande à chaque groupe combien de temps ils ont besoin afin d'en arriver à un consensus. Au maximum, 10 minutes supplémentaires seront accordées.

Étape 3 : Présentation des résultats par chacune des équipes.

Étape 4 : L'animateur demande aux jeunes ce qu'ils ont trouvé difficile dans l'exercice et ce qu'ils en retirent.

Variante: (S'il y a lieu)

ANNEXE 1 : UNE IMPORTANTE SUBVENTION!

THÈME : PRISE DE DÉCISION

La semaine dernière avait lieu l'importante rencontre annuelle des 192 États membres de l'Organisation des Nations unies. Lors de cette dernière, scientifiques et dirigeants ont convenu de consacrer une subvention exceptionnelle à l'un des enjeux importants de la planète. Nous aimerions obtenir votre avis à ce sujet. Si vous aviez la possibilité d'enrayer définitivement l'un des problèmes suivants, sur quels critères vous baseriez-vous pour faire votre choix et quelle serait votre décision. Vous observerez sans doute que nous vous demandons 3 choix, mais la subvention sera uniquement consacrée à votre premier choix.

- | | |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| → La mondialisation | → L'écart de richesse: Le fossé qui se creuse entre les riches et les pauvres |
| → L'excision | → Les guerres |
| → L'exploitation sexuelle des enfants | → La pornographie, les fraudes et les autres effets négatifs de l'internet |
| → L'accès à l'éducation gratuite pour tous | → Le cancer |
| → Le sida et autres I.T.S. | → Le suicide |
| → Le réchauffement de la planète | → La violence conjugale et familiale |
| → La consommation abusive d'alcool et de drogue | → L'itinérance |

Sur quels critères vous baserez-vous afin de faire un choix éclairé?

1. _____
2. _____

Quels sont vos 3 choix en ordre d'importance?

1. _____
2. _____
3. _____

Justifiez votre premier choix...

ANNEXE 2: UN HEUREUX PROBLÈME!

THÈME : PRISE DE DÉCISION

La fondation « Nos Enfants » en collaboration avec la municipalité a décidé d'octroyer une subvention spéciale au camp de jour de la ville l'été prochain. Comme vous avez une certaine connaissance du milieu, nous aimerions connaître votre avis sur la façon dont cet argent devrait être utilisé. Une équipe de gestionnaires et de parents a suggéré 15 idées pour l'utilisation de ce fonds. Votre tâche est la suivante : tout d'abord, décider de 2 critères sur lesquels s'appuiera votre choix. Puis, tout en ayant à l'esprit qu'une seule idée sera retenue, placer en ordre d'importance vos 3 premiers choix pour l'octroi de la subvention.

- Une sortie d'envergure gratuite chaque semaine, ex : La Ronde.
- Augmentation de la surveillance policière dans les parcs et endroits fréquentés par les enfants du camp de jour.
- Campagne massive de recrutement de moniteurs de sexe masculin.
- La présence d'un compteur d'histoire (Fred Pellerin) quelques heures par semaine.
- Chaque matin, des déjeuners pour les enfants qui n'en ont pas les moyens.
- Majoration de 15% des salaires des moniteurs dans le but de garder plus longtemps le personnel.
- Une semaine de canot-camping incluant une descente de rafting pour tous les enfants de 10 ans et plus.
- L'ajout d'une personne-ressource spécialisée pour aider les animateurs aux prises avec des problèmes de discipline.
- L'accompagnement individuel de 3 enfants trisomiques pour tout l'été par un éducateur.
- Mise en place d'un programme d'activités spéciales visant à réduire l'exclusion et la discrimination au camp.
- Réduction du ratio moniteur/enfant. Ce dernier serait de 1 pour 10 au lieu de 1 pour 14.
- Le renouvellement des dossards, des ballons et de tout le matériel sportif (ce dernier étant plutôt usé). Achat d'un ballon de kinball.
- Offrir une spécialisation artistique avec des cours de musique et de chant suivis de l'enregistrement d'un C.D. dans un studio.
- Une formation complète, professionnelle et adaptée pour les anciens et les nouveaux moniteurs.
- Achat de 5 grands jeux gonflables et d'une scène.

UN HEUREUX PROBLÈME! (SUITE)

Quels sont les deux critères sur lesquels vous vous baserez pour effectuer un choix?

Quels sont vos 3 choix en ordre d'importance?

Justifiez votre premier choix...

Après votre réflexion, ajoutez à la liste une autre suggestion. Vous n'en tiendrez pas compte lors de vos choix.

À laquelle des propositions croyez-vous que la subvention ne devrait surtout pas être attribuée? Quelle est la pire suggestion?

S'il reste du temps, discutez de la question suivante...

Quelles sont les personnes de votre groupe qui ont été les plus aidantes au cours de cet exercice de prise de décision? Pourquoi?

ANNEXE 3 : UN INCENDIE DÉVASTATEUR!

THÈME : PRISE DE DÉCISION

Un gros incendie a rasé une partie du quartier où vous travaillez. 8 familles ont tout perdu. Avec le groupe de moniteurs du camp de jour, vous choisissez de faire votre part pour aider une famille à retrouver un certain confort.

Vous avez **30 minutes** pour discuter ensemble et compléter les informations demandées.

Liste des familles touchées par l'incendie

La famille Lorain

La famille Lorain est une famille monoparentale. Depuis maintenant 6 ans, madame Lorain élève seule ses deux enfants : une fille, Chloé, de 11 ans et un garçon, Bastien, de 9 ans. Caissière à la Caisse populaire, madame Lorain gagne un salaire moyen et a de la difficulté à mettre de l'argent de côté. Chloé et Bastien fréquentent l'école du quartier. L'an dernier, ils ont été campeurs à votre camp. Tous les jeunes du camp les connaissent. Ils s'entendent même pour dire que le feu a sûrement détruit la plus belle collection de cartes Naruto qu'ils ont vue.

La famille Tousain

La famille Tousain est une famille composée de monsieur Tousain, madame Gagné et leurs trois enfants : Kim (3 ans), Samuel (5 ans) et Jérémie (6 ans). Le couple, l'un technicien en informatique et l'autre éducatrice en garderie, se retrouve chez la mère de madame Gagné depuis l'incendie. N'ayant jamais pris d'assurances en cas de feu, ils ne savent pas quand ils pourront quitter le 4 ½ de grand-mère Gagné pour retrouver un peu d'intimité.

La famille Pépin

La famille Pépin est une famille formée de monsieur Pépin, madame Laroque et leurs deux enfants : Éric (14 ans) et Noémie (16 ans). Éric et Noémie fréquentent l'école secondaire tout près et leur père y enseigne l'histoire. Pour le moment, Éric et Noémie demeurent chez leurs amis depuis 4 jours. Leurs parents nichent chez la sœur de madame Laroque qui demeure dans la ville voisine. Dès qu'ils le pourront, ils souhaitent pouvoir se relocaliser dans le quartier, car les deux adolescents déjà sous le choc refusent de changer d'école.

La famille Fouamné

La famille Fouamné cumule les épreuves depuis trois ans. Arrivée au pays en 2007, l'adaptation culturelle n'a pas toujours été facile. Monsieur Fouamné ne réussit toujours pas à percer le milieu du travail dans son domaine. Avocat de formation, il navigue entre le travail ménager la fin de semaine et l'uniforme d'agent de sécurité la nuit. Sa femme est enceinte pour la troisième fois. La perte de leur logement crée beaucoup d'inquiétude. Sans famille et amis pour l'aider et sans papiers officiels, il sera difficile pour monsieur Fouamné de trouver un loyer pour sa femme et ses deux bébés de 6 et 18 mois. La tâche lui semble insurmontable.

La famille Lachapelle

La famille Lachapelle peut être considérée comme une famille dysfonctionnelle. Monsieur Lachapelle étant reconnu pour son grand attrait pour le jeu et madame Lévesque démontrant un sérieux problème d'alcool, le comportement plutôt désorganisé de leurs enfants à l'école commence à inquiéter les différents intervenants qui les côtoient. Les marques de violence sur les corps des trois plus vieux (Sandra 13 ans, Mathieu 11 ans et Camille 9 ans) et les difficultés de concentration de la plus jeune (Gaëlle, 5 ans) laissent sous-entendre des possibilités d'abus variés. La perte de leur loyer, nouvel élément d'instabilité, de peine et de frustration, vient secouer une fois de plus ces quatre enfants et leurs parents.

ANNEXE 3 : UN INCENDIE DÉVASTATEUR! (SUITE)

THÈME : PRISE DE DÉCISION

Le couple Tremblay

Les Tremblay sont dans le quartier depuis le tout début. Ils ont construit eux-mêmes leur maison dans les années 50. Aujourd'hui retraités, monsieur et madame Tremblay sont grands-parents pour la huitième fois depuis la semaine dernière. Dans cet incendie, c'est 58 ans de souvenirs qui sont partis en fumée. Les photos de leur vie ne tiennent plus sur les murs et les souvenirs de leur famille ne tiennent plus que dans leur mémoire. Deux de leurs enfants vivent maintenant à l'étranger, le plus vieux demeure à quatre heures de route et le plus jeune est décédé il y a près d'un an. Pour le moment, le couple d'octogénaire loge dans un petit motel en attendant de trouver mieux et moins dispendieux.

La famille Dupont

La famille Dupont est aussi surnommée LA FAMILLE. C'est que monsieur Dupont et madame Dionne ont 11 enfants : Jean-Philippe (20 ans), Justine (18 ans), Jérémie (16 ans), Joshua (14 ans), Jasmine (13 ans), Julien (12 ans), Jaco (10 ans), Julia (9 ans), Jannie (6 ans), Joannie (4 ans) et Josiane (2 ans). Depuis l'incendie, tout le monde est séparé, certains chez des amis, d'autres chez la famille, car il n'est pas évident de trouver logements, vêtements, nourriture, effets scolaires, transport, etc. pour permettre à chacun de continuer la vie normale.

Le couple Melançon et Leclerc

Monsieur Melançon et monsieur Leclerc sont deux étudiants au cégep. Ils sont en logement pour la première fois de leur vie. Ils apprennent depuis juillet dernier le vrai coût de la vie. Travaillant dans un restaurant comme plongeur et à la piscine municipale comme sauveteur, leur petite vie bohème est durement touchée. Ils ont perdu leur logement, leurs ordinateurs, leurs manuels scolaires et leur chat Gismo qui est mort dans l'incendie. Vivant ensemble sans les regards et les jugements extérieurs, sans la pression familiale, ils pouvaient vivre leur homosexualité librement, à l'abri des préjugés pour la première fois.

3, 2, 1... Action !

Quelle famille choisissez-vous d'aider ?

Pour quelles raisons avez-vous choisi cette famille?

Comment vous y prenez-vous pour aider cette famille?

ANNEXE 4: LA SOCIÉTÉ DE DEMAIN!

THÈME : PRISE DE DÉCISION

Consignes

En 2020, les gouverneurs de plusieurs pays importants ne savent plus comment ralentir la surexploitation des ressources, l'accumulation des déchets, la surconsommation, bref les abus marquants de notre société. Ils décident donc de mettre sur pied un projet pilote et vous faites partie du comité de sélection. Vous avez pour mandat de choisir 8 volontaires qui iront sur une île complètement déserte, au milieu du Pacifique, protégée par les gouvernements contre toute intrusion.

Sachez que les volontaires devront vivre ensemble par leurs propres moyens pendant 100 ans. Ils auront de la nourriture pour 8 personnes pour 1 an, ainsi que certains outils de base pour construire un abri et commencer à cultiver.

Réfléchissez bien à vos choix puisque dans 100 ans, les gouvernements reviendront chercher les survivants qui devront expliquer comment ils ont survécu. Leurs déclarations auront beaucoup d'impact et contribueront à bâtir la société de demain.

En groupe, vous devez choisir unanimement les 8 volontaires parmi une liste.

Voici les volontaires :

1. Un étudiant de 21 ans en musique, frère de l'infirmière.
2. Un chirurgien de 52 ans, alcoolique.
3. Une étudiante de 16 ans enceinte de 4 mois, passionnée de pêche.
4. Une cuisinière de 40 ans, mère de la petite fille de 7 ans.
5. Un botaniste de 32 ans raciste et misogyne.
6. Un vieux sage chinois de 72 ans qui a été professeur de philosophie et spécialiste des plantes médicinales.
7. Une infirmière de 28 ans, dépressive et sœur de l'étudiant en musique.
8. Un militaire casque bleu de 48 ans, très à l'affût de tout ce qui touche l'environnement et l'écologie, ayant perdu une jambe au combat.
9. Une psychologue de 60 ans possédant un doctorat en gestion de crise.
10. Un ermite de 56 ans vivant seul en forêt depuis 30 ans.
11. Une enseignante au CÉGEP en techniques policières ayant 27 ans.
12. Une fermière de 35 ans, sourde-muette.
13. Un informaticien nain de 29 ans passionné par les expéditions en montagne.
14. Une petite fille de 7 ans; fille de la cuisinière.
15. Jimmy, ayant toujours un bon mot pour les femmes, finaliste d'Occupation Double.

Les élus pour participer à la mission sont :



BRISE-GLACE/FAIRE CONNAISSANCE

- 1: Ringo
- 2: Région éloignée
- 3: Qui dit faux?
- 4: Salon de thé
- 5: Tes premières impressions
- 6: Que ferais-tu si...
- 7: Que changerais-tu dans ton environnement si tu étais...
- 8: Que demanderais-tu si tu étais...
- 9: Trouve quelqu'un qui...
- 10: Tous dans le même bateau



OUTIL 1 : RINGO

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Connaissance
Durée : 30 minutes
Objectif(s) : Faire connaissance et échanger
Matériel : Feuilles pour les participants
Stratégie(s) :

Préparation :

- Feuilles à faire signer. Voir page suivante. Il est essentiel de l'adapter au groupe d'âge ciblé.

Déroulement et consignes :

- En s'interrogeant mutuellement, les joueurs doivent identifier des individus auxquels correspond chacun des énoncés (ex.: Je parle plus d'une langue, Je pratique un sport de compétition, etc.).
- Lorsqu'un énoncé convient à un joueur, il signe la feuille du joueur qui l'interrogeait sur cette affirmation. Un joueur ne peut signer plus d'une feuille. C'est le premier joueur qui a fait signer une personne à toutes les affirmations de manière à compléter une ligne verticale, horizontale ou diagonale (principe du Bingo) qui l'emporte.
- L'animateur procède alors à la révision de la feuille du gagnant devant l'ensemble du groupe.

Suivi / Complément d'activité :

- Faire compléter la feuille à signer, en L, les 4 coins, la carte pleine, etc...

Variante : (S'il y a lieu)

- Les participants peuvent inscrire le nom d'une personne connue qui correspond à l'énoncé.

<p>Je parle plus d'une langue</p> <p>_____</p>	<p>Je connais quelqu'un natif de l'Amérique du Sud</p> <p>_____</p>	<p>Je joue d'un instrument de musique</p> <p>_____</p>	<p>J'ai déjà voyagé dans 3 pays et plus</p> <p>_____</p>
<p>Je viens d'une grosse famille (3 enfants et plus)</p> <p>_____</p>	<p>J'ai déjà parlé avec le maire de ma municipalité</p> <p>_____</p>	<p>Je ne suis pas né(e) ici (autre pays ou ville/village)</p> <p>_____</p>	<p>J'écoute les nouvelles</p> <p>_____</p>
<p>Je fais partie d'un groupe ou équipe sportive</p> <p>_____</p>	<p>Je suis fière quand une personne de chez nous réussit (sport- chant)</p> <p>_____</p>	<p>Je participe aux activités offertes dans ma ville</p> <p>_____</p>	<p>Je ronfle</p> <p>_____</p>
<p>J'ai un animal de compagnie</p> <p>_____</p>	<p>Je suis un(e) fan de films historiques</p> <p>_____</p>	<p>Je connais un héros ou une personne illustre né dans notre région</p> <p>_____</p>	<p>Je suis inscrit(e) à des cours de danse ou de théâtre, etc.</p> <p>_____</p>



OUTIL 2 : RÉGION ÉLOIGNÉE

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Activité animée (plusieurs équipes)

Durée : Environ 30 minutes

Objectif(s) : Permettre aux participants de s'identifier et d'établir un climat

Matériel :

Stratégie(s) : À définir

Préparation :

Aucune préparation.

Déroulement et consignes :

- L'animateur demande au groupe de s'asseoir par terre, en rond.
- Préciser que certains joueurs devront mentir pour les besoins du jeu et que les autres doivent répondre correctement (ex. : je dis que j'ai été en Chine, mais je n'ai pas été plus loin que Lachine).
- Demander aux participants de se remémorer mentalement l'endroit le plus éloigné de leur lieu de résidence où ils sont allés (ex. : Moscou).
- L'animateur demande ensuite aux participants de fermer les yeux. Il fait le tour du groupe et touche secrètement les cinq personnes à l'épaule qui devront mentir.
- Puis, les participants, à tour de rôle, devront répondre à la question après s'être brièvement présentés. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous se soient exprimés.
- Puis, demander aux membres du groupe qui, à leur avis, a menti.
- Le jeu se termine lorsque les 5 personnes qui ont menti ont été trouvées.

Suivi / Complément d'activité :

Variante : (S'il y a lieu)



OUTIL 3 : QUI DIT FAUX?

Groupe d'âge : ■ 5-7 ans ■ 8-10 ans ■ 11-13 ans

Type d'activité : Accueil, connaissance

Durée : 2 à 5 minutes pour la présentation du contenu de l'activité

15 à 30 minutes pour l'activité

Temps total estimé : +/- 35 minutes

Objectif(s) : Faire comprendre aux jeunes que chaque geste individuel mène à un tout commun

Matériel : Cônes, cerceaux, matelas bleus, 8 foulards pour bander les yeux, ballons

Stratégie(s) : À définir

Préparation :

Aucune préparation.

Déroulement et consignes :

- Le groupe est divisé en petites équipes de 5.
- Le meneur de jeu annonce un thème, par exemple «la plus belle activité vécue dans ma localité ». Puis, il indique à tous de fermer les yeux et tape sur l'épaule d'une personne de chaque équipe. Cette personne sera la seule à mentir pour les besoins du jeu, en racontant son histoire.
- Le jeu est de découvrir qui a dit faux.

Thèmes suggérés :

- Ma plus belle activité dans ma localité
- La fierté d'avoir pris la parole en public
- Une grande passion qui m'anime
- Une activité amusante avec une personne aînée
- Une personne publique que j'admire
- Les métiers que j'admire
- Un objet que j'ai recyclé
- Un objet dont je n'ai plus besoin et auquel je pourrais donner une deuxième utilité

Suivi / Complément d'activité :

Variante : (S'il y a lieu) :



OUTIL 4 : SALON DE THÉ

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Brise-glace et connaissance
Durée :	20 à 30 minutes
Objectif(s) :	Favoriser les liens entre les participants
Matériel :	Livrets de questions, montre ou autres pour compter le temps
Stratégie(s) :	Parler à plusieurs participants

Préparation :

- Préparer les livrets de questions (1 par participant). Voir page suivante.

Déroulement et consignes :

- Les joueurs sont assis, deux par deux, face à face.
- Tous ont reçu un livret de questions.
- Chaque duo a environ 2 minutes pour échanger sur le thème puis, au signal de l'animateur, on change de partenaire.
- On échange sur le deuxième thème.

Suivi / Complément d'activité :

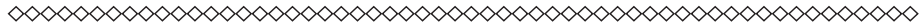
- Retour sur l'activité, chaque participant nomme un élément qu'il a retenu de la personne assise à sa droite (ainsi de suite jusqu'à ce que chaque personne ait été présentée).

Variante : (S'il y a lieu) :

- Vous pouvez changer les questions du livret de manière à les adapter à l'âge des participants. Si vous choisissez de faire le jeu avec les 5-7 ans, les questions peuvent être illustrées pour faciliter la participation des plus jeunes.

SALON DE THÉ

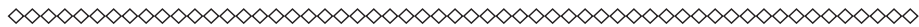
LIVRET



Toi, j'te connais...
La première impression positive que j'ai de toi en te voyant...
(regardez-vous, sentez-vous...)
...Âge
... Signe astrologique
... Passe-temps favori



Un film marquant que tu as vu en lien
avec une personne politique
(ex. : Air Force one)
Une chanson que tes grands-parents
ou quelqu'un de proche te chantaient



Une personne que tu admires dans ta municipalité
Époque de l'histoire que tu préfères...
Un événement marquant de ton existence
(ex. : quelque chose qui a peut-être changé ta vie)





OUTIL 5 : TES PREMIÈRES IMPRESSIONS

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Accueil, connaissance
Durée :	Environ 20 minutes
Objectif(s) :	Permettre de mieux se connaître
Matériel :	
Stratégie(s) :	Placer les personnes en cercle de manière à ce que tout le monde se voit

Préparation :

- Préparer les questions à poser au groupe. Voir page suivante.

Déroulement et consignes :

- L'animateur pose une question et un des participants est appelé à trouver qui répond à ces caractéristiques dans le groupe. Lorsque la personne a été choisie dans une catégorie, elle recule d'un pas de manière à ce qu'une autre personne soit choisie.
- Le jeu se termine quand tout le monde a été identifié en lien avec une question.

Suivi / Complément d'activité :

- Les participants révèlent si la caractéristique choisie est véridique ou non.

Variante : (S'il y a lieu) :

- Les personnes peuvent aussi s'asseoir par terre ou sur une chaise après avoir été choisies.
- Chaque participant peut aussi observer le groupe et choisir une personne pour chaque question. À la fin, chacun donne ses réponses et les jeunes disent par la suite quelle caractéristique les rejoint personnellement.

Qui, à ton avis, dans le groupe...	Personne présumée
... n'est jamais venu(e) au camp de jour avant cette année?	
... fait attention à l'environnement?	
... fait partie d'une équipe sportive?	
... aimerait chanter lors d'une activité avec les parents et grands-parents?	
... pourrait aider une personne à trouver un objet perdu?	
... a déjà parlé à un élu (maire, conseiller)?	
... a déjà participé à ramasser des sous ou des objets pour venir en aide aux personnes de sa municipalité?	
... aime donner son opinion et/ou prendre des décisions?	
... est un(e) maniaque de l'environnement?	
... adore débattre de ses idées en grand groupe?	



OUTIL 6 : QUE FERAIS-TU SI...

OUTIL 7 : QUE CHANGERAIS-TU DANS TON ENVIRONNEMENT SI TU ÉTAIS...

OUTIL 8 : QUE DEMANDERAIS-TU SI TU ÉTAIS...

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité : Connaissance, échange

Durée : 20 à 30 minutes selon le nombre de participants

Objectif(s) : Favoriser les échanges dans le groupe et mieux connaître les participants

Matériel : Aucun

Stratégie(s) : Cette activité peut être réalisée pendant un temps d'attente ou sur l'heure du dîner

Préparation :

→ Les contenus des échanges.

Déroulement et consignes :

→ Poser les questions à l'ensemble des participants.

→ M-6 : QUE SERAIS-TU SI TU ÉTAIS...

→ Un personnage historique

→ Une bonne action

→ Une chanson de camp

→ Un livre

→ M-7 : QUE CHANGERAIS-TU DANS TON ENVIRONNEMENT SI TU ÉTAIS...

→ Une baguette magique

→ Un dirigeant

→ Un millionnaire

→ Un leader reconnu de tous

→ M-8 : QUE DEMANDERAIS-TU SI TU ÉTAIS...

→ Une personne isolée (sans amis ou de parents proches)

→ Un arbre

→ Un terrain de jeux plein de déchets

→ Un meuble usé

Suivi / Complément d'activité :

→ Cet exercice peut servir aussi à démontrer que les différences d'idées et de manières de penser peuvent enrichir un milieu de vie et non créer des conflits.



OUTIL 9 : TROUVE QUELQU'UN QUI

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Connaissance
Durée :	20 minutes
Objectif(s) :	Obtenir le plus grand nombre de signatures de personnes différentes
Matériel :	Feuilles de questions
Stratégie(s) :	Avoir le plus de réponses possible

Préparation :

- Une feuille de questions par participant. Voir exemples de questions plus bas.

Déroulement et consignes :

- Les participants se promènent et posent les questions suivantes au plus grand nombre possible de personnes dans ton groupe.
- Si la personne peut répondre à la question, elle signe ta feuille.
- Chaque joueur ne peut signer plus d'une fois les feuilles des autres participants.

Suivi / Complément d'activité :

- Minuter le temps et le gagnant est celui qui a réussi à avoir toutes les signatures dans le meilleur temps.

Variante : (S'il y a lieu) :

- Modifier les questions selon l'âge du groupe.

Sais-tu?... ou peux-tu?...	Signature
... raconter une expérience réussie de camp ou de groupe?	
... nommer quelques valeurs nécessaires pour collaborer entre campeurs et campeuses?	
... décrire une réalisation que tu aimerais laisser aux autres dans ta vie?	
... nommer trois règles pour respecter les personnes, les objets et l'environnement?	
... décrire les similarités entre un groupe de jeunes et un groupe d'ainés?	
... décrire une situation de conflit dans laquelle tu as fait preuve d'ouverture et de franchise?	



OUTIL 10 : TOUS DANS LE MÊME BATEAU

Groupe d'âge : 5-7 ans 8-10 ans 11-13 ans

Type d'activité :	Activité de groupe et animée
Durée :	+/- 20 minutes
Objectif(s) :	Nommer des valeurs importantes
Matériel :	Un montage qui fait penser à un canot de sauvetage (tapis de jeu empilé et raquette pour faire les rames)
Stratégie(s) :	Mettre du décorum pour créer une ambiance Le groupe est à bord d'un bateau qui fait naufrage. L'animateur agit à titre de capitaine

Préparation :

- Lieux et valeurs nommés.

Déroulement et consignes :

- Tous doivent maintenant prendre place à bord des canots de sauvetage.
- Afin d'éviter la panique, l'animateur invite les naufragés à se regrouper grâce à des valeurs :
 - Prendre soin, aider les autres
 - Collectionner des feuilles, fleurs pour bricoler
 - Faire partie d'un comité, participer aux activités offertes par la municipalité
 - Ramasser ses objets à la fin d'une activité, aimer passer du temps avec une personne aînée, etc.
 - Faire rire les troupes, être capable de garder le moral
 - Aimer cuisiner, avoir beaucoup d'imagination.
- Il peut y avoir 2 ou 10 personnes dans le canot selon les phrases indices données par l'animateur.
- En s'interrogeant, les naufragés forment les canots qui se font et se défont à chacune des phrases indices.

Suivi / Complément d'activité :

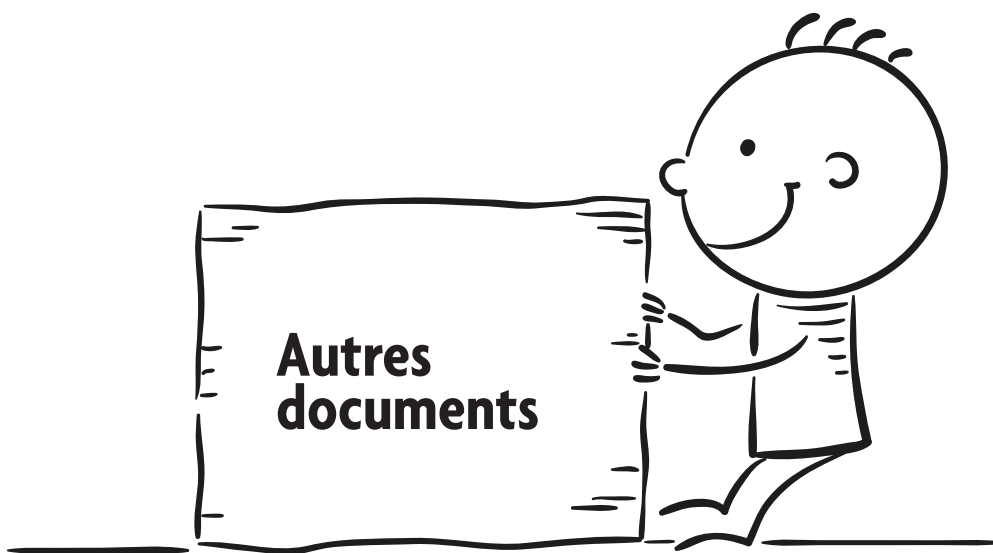
- Parler de l'importance de la diversité pour assurer la survie du groupe.
- Échanger sur l'importance des valeurs (pour les plus vieux, faire des liens avec les valeurs de leur famille ou leur quartier).







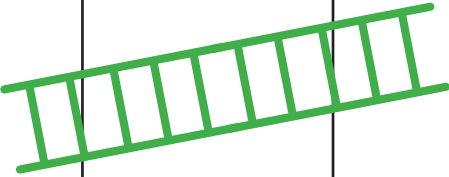

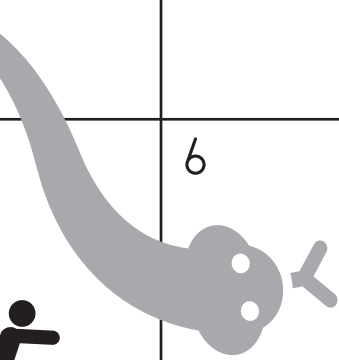
Variante : (S'il y a lieu) :

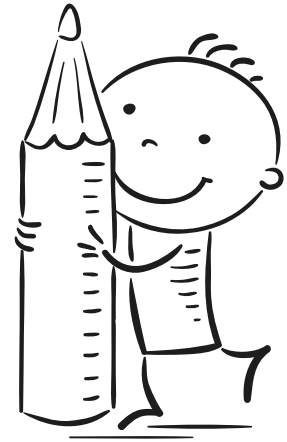
- Mettre deux bateaux (diviser le groupe en 2).
- Faire un retour en grand groupe.



INITIATION
À LA PARTICIPATION
CITOYENNE
EN CAMP DE JOUR



<p>24</p> <p>Milieu de vie super Sentiment d'appartenance Fierté</p>	<p>23</p> <p>Présentation d'une pièce de théâtre historique dans le cadre de la fête de quartier</p>	<p>22</p> <p>Je descends à 13</p>	<p>21</p> 	<p>20</p> <p>BRAVO!! Je connais les élus de ma municipalité</p>	<p>19</p> 
<p>13</p> <p>J'ai refusé d'aider un participant plus jeune à jouer au soccer</p>	<p>14</p>	<p>15</p> <p>Nous sommes allés porter les repas de la popote roulante de notre quartier</p>	<p>16</p> 	<p>17</p> <p>J'ai jeté mes papiers sur le terrain</p>	<p>18</p>
<p>12</p> <p>Ouf! Désolé, je n'ai pas participé aux élections</p>	<p>11</p> <p>Aujourd'hui, nous préparons une pièce de théâtre historique, place au bricolage et à la recherche! Vous vous rendez à 16 et accueillez les parents et les décideurs pour votre représentation</p>	<p>10</p> <p>J'ai participé à ramasser des jouets d'enfants pour la joujou-thèque</p> 	<p>9</p> <p>Attention où tu mets les pieds</p>	<p>8</p>	<p>7</p> <p>Je redescends à ce niveau</p>
<p>1</p>  	<p>2</p> <p>Je recycle mes contenants après le dîner et la collation</p>	<p>3</p> <p>YOUPI!</p> 	<p>4</p> <p>Très fier de moi, je viens de gagner 2 places</p>	<p>5</p> 	<p>6</p> <p>Terrain glissant : L'intimidation et le taxage sont des gestes anti-citoyen. Il faut les dénoncer</p> 



PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un personnage historique, je serais

Si j'étais une chanson à valeur citoyenne, je serais

Si j'étais un attrait de ma ville, je serais

Si j'étais un arbre, je souhaiterais

Si j'étais une activité rassembleuse, je serais

Si j'étais une valeur, je serais

Si j'étais un film québécois, je serais

Si j'étais une activité bénévole, je serais

Si j'étais un personnage important de mon milieu, je serais

Si j'étais un milieu de vie pour les jeunes, je serais

POINTS D'UNE PROGRAMMATION GAGNANTE EN PARTICIPATION CITOYENNE

- Susciter l'intérêt des participants au préalable.
- Décorum en lien avec le thème.
- Diversifier le style d'activités : visite, sketch, quizz, débat.
- Adapter vos animations à l'âge des participants.
- Préparer à l'avance votre matériel.
- Intégrer vos activités citoyennes à la thématique de la semaine ou du camp.
- Originalité : surprenez les jeunes.
- Varier les jeux : utiliser des jeux réguliers et modifier des éléments pour qu'ils aient une connotation citoyenne.
- Inviter des personnalités de votre municipalité, des sportifs connus dans votre milieu, des bénévoles engagés.

OBJECTIFS : ANIMER ET AMUSER tout en sensibilisant les jeunes à leur rôle de citoyen actif.

LES MOYENS TECHNIQUES POUR MODIFIER DES ACTIVITÉS

- se déguiser en personnage historique
- créer des décors en lien avec l'histoire racontée
- modifier un jeu en le mettant dans un autre contexte
- créer un rallye avec des indices pour découvrir un lieu
- faire des affiches, mettre ou créer des chansons en lien avec l'engagement ou la vie en société
- travailler en collaboration avec un organisme de votre milieu

POINTS D'UNE PROGRAMMATION GAGNANTE EN PARTICIPATION CITOYENNE

- Susciter l'intérêt des participants au préalable.
- Décorum en lien avec le thème.
- Diversifier le style d'activités : visite, sketch, quizz, débat.
- Adapter vos animations à l'âge des participants.
- Préparer à l'avance votre matériel.
- Intégrer vos activités citoyennes à la thématique de la semaine ou du camp.
- Originalité : surprenez les jeunes.
- Varier les jeux : utiliser des jeux réguliers et modifier des éléments pour qu'ils aient une connotation citoyenne.
- Inviter des personnalités de votre municipalité, des sportifs connus dans votre milieu, des bénévoles engagés.

OBJECTIFS : ANIMER ET AMUSER tout en sensibilisant les jeunes à leur rôle de citoyen actif.

LES MOYENS TECHNIQUES POUR MODIFIER DES ACTIVITÉS

- se déguiser en personnage historique
- créer des décors en lien avec l'histoire racontée
- modifier un jeu en le mettant dans un autre contexte
- créer un rallye avec des indices pour découvrir un lieu
- faire des affiches, mettre ou créer des chansons en lien avec l'engagement ou la vie en société
- travailler en collaboration avec un organisme de votre milieu

POINTS D'UNE PROGRAMMATION GAGNANTE EN PARTICIPATION CITOYENNE

- Susciter l'intérêt des participants au préalable.
- Décorum en lien avec le thème.
- Diversifier le style d'activités : visite, sketch, quizz, débat.
- Adapter vos animations à l'âge des participants.
- Préparer à l'avance votre matériel.
- Intégrer vos activités citoyennes à la thématique de la semaine ou du camp.
- Originalité : surprenez les jeunes.
- Varier les jeux : utiliser des jeux réguliers et modifier des éléments pour qu'ils aient une connotation citoyenne.
- Inviter des personnalités de votre municipalité, des sportifs connus dans votre milieu, des bénévoles engagés.

OBJECTIFS : ANIMER ET AMUSER tout en sensibilisant les jeunes à leur rôle de citoyen actif.

LES MOYENS TECHNIQUES POUR MODIFIER DES ACTIVITÉS

- se déguiser en personnage historique
- créer des décors en lien avec l'histoire racontée
- modifier un jeu en le mettant dans un autre contexte
- créer un rallye avec des indices pour découvrir un lieu
- faire des affiches, mettre ou créer des chansons en lien avec l'engagement ou la vie en société
- travailler en collaboration avec un organisme de votre milieu

POINTS D'UNE PROGRAMMATION GAGNANTE EN PARTICIPATION CITOYENNE

- Susciter l'intérêt des participants au préalable.
- Décorum en lien avec le thème.
- Diversifier le style d'activités : visite, sketch, quizz, débat.
- Adapter vos animations à l'âge des participants.
- Préparer à l'avance votre matériel.
- Intégrer vos activités citoyennes à la thématique de la semaine ou du camp.
- Originalité : surprenez les jeunes.
- Varier les jeux : utiliser des jeux réguliers et modifier des éléments pour qu'ils aient une connotation citoyenne.
- Inviter des personnalités de votre municipalité, des sportifs connus dans votre milieu, des bénévoles engagés.

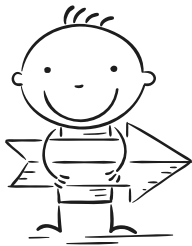
OBJECTIFS : ANIMER ET AMUSER tout en sensibilisant les jeunes à leur rôle de citoyen actif.

LES MOYENS TECHNIQUES POUR MODIFIER DES ACTIVITÉS

- se déguiser en personnage historique
- créer des décors en lien avec l'histoire racontée
- modifier un jeu en le mettant dans un autre contexte
- créer un rallye avec des indices pour découvrir un lieu
- faire des affiches, mettre ou créer des chansons en lien avec l'engagement ou la vie en société
- travailler en collaboration avec un organisme de votre milieu

EN ROUTE

VERS LA PARTICIPATION CITOYENNE



Bien connaître votre municipalité, les organismes qui la composent, les lieux historiques et les possibilités de prise de parole et de décision

Identifier les actions que je peux faire et qui me permettront de faire partie de la gang (sentiment d'appartenance), d'être fier de mon camp et de ma municipalité

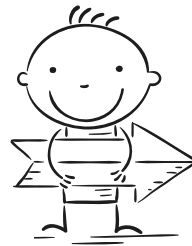
Jeter un coup d'œil à tout ce qui se réalise dans mon milieu de vie grâce à l'implication citoyenne (les sports, les activités jeunesse, les parcs et patinoires, les lieux propres, les sentiers pédestres)

Mettre à mon agenda, de petits gestes qui changeront la vie des gens de chez nous

Partager les valeurs que vous avez développées en camp de jour à vos amis, votre famille, votre milieu d'enseignement.

EN ROUTE

VERS LA PARTICIPATION CITOYENNE



Bien connaître votre municipalité, les organismes qui la composent, les lieux historiques et les possibilités de prise de parole et de décision

Identifier les actions que je peux faire et qui me permettront de faire partie de la gang (sentiment d'appartenance), d'être fier de mon camp et de ma municipalité

Jeter un coup d'œil à tout ce qui se réalise dans mon milieu de vie grâce à l'implication citoyenne (les sports, les activités jeunesse, les parcs et patinoires, les lieux propres, les sentiers pédestres)

Mettre à mon agenda, de petits gestes qui changeront la vie des gens de chez nous

Partager les valeurs que vous avez développées en camp de jour à vos amis, votre famille, votre milieu d'enseignement.

EN ROUTE

VERS LA PARTICIPATION CITOYENNE



Bien connaître votre municipalité, les organismes qui la composent, les lieux historiques et les possibilités de prise de parole et de décision

Identifier les actions que je peux faire et qui me permettront de faire partie de la gang (sentiment d'appartenance), d'être fier de mon camp et de ma municipalité

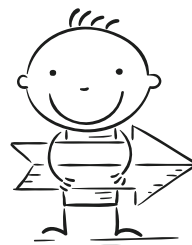
Jeter un coup d'œil à tout ce qui se réalise dans mon milieu de vie grâce à l'implication citoyenne (les sports, les activités jeunesse, les parcs et patinoires, les lieux propres, les sentiers pédestres)

Mettre à mon agenda, de petits gestes qui changeront la vie des gens de chez nous

Partager les valeurs que vous avez développées en camp de jour à vos amis, votre famille, votre milieu d'enseignement.

EN ROUTE

VERS LA PARTICIPATION CITOYENNE



Bien connaître votre municipalité, les organismes qui la composent, les lieux historiques et les possibilités de prise de parole et de décision

Identifier les actions que je peux faire et qui me permettront de faire partie de la gang (sentiment d'appartenance), d'être fier de mon camp et de ma municipalité

Jeter un coup d'œil à tout ce qui se réalise dans mon milieu de vie grâce à l'implication citoyenne (les sports, les activités jeunesse, les parcs et patinoires, les lieux propres, les sentiers pédestres)

Mettre à mon agenda, de petits gestes qui changeront la vie des gens de chez nous

Partager les valeurs que vous avez développées en camp de jour à vos amis, votre famille, votre milieu d'enseignement.

• OKOU •

- ◇ Quizz rapide entre deux activités, divisez le groupe en 2. Qui répondra le plus rapidement?
- ◇ Psychologue (on a tous un élément en commun : même quartier, même école, etc. et le psy doit le trouver).
- ◇ Jeu de drapeau, les 2 équipes représentent un combat historique.
- ◇ Chanson de rassemblement qui parle de notre municipalité.
- ◇ Supercitoyen : marche, il y a des destructeurs de planète qui laissent des déchets un peu partout. Détruisez-les. Chaque déchet ramassé donne une bouffée d'air à la planète (créer sur carton une bouffée d'air et comptabilisez-les).
- ◇ Chef d'orchestre : tout le monde se ferme les yeux et fait un bruit d'instrument à son goût. Dans un deuxième temps, tout le monde suit le chef d'orchestre = démontre la force de travailler tous ensemble).
- ◇ Rallye alpha : nommer un service, un personnage impliqué ou un organisme de la municipalité commençant par A, ensuite B, etc.
- ◇ Nommer des personnes bénévoles présentes dans leur loisir, sport, sortie étudiante, bibliothèque et qui ont fait une différence dans leur vie et pourquoi?
- ◇ Grande traversée : 2 feuilles de papier, tu passes en pilant sur le papier.
- ◇ Cartons avec portrait des élus qui ont marqué la municipalité et d'autres cartons avec des années ou des anecdotes. Demander aux participants d'associer les personnes aux années ou aux anecdotes.
- ◇ J'en ai eu, j'en veux plus : faire nommer aux participants un jeu ou un livre qu'ils possèdent et dont ils ne se servent plus et par la suite, vous pouvez organiser une journée d'échange.
- ◇ Donne au suivant : au début de la semaine, l'animateur donne à chaque participant un carton en forme de cœur et demande aux jeunes de faire un bon geste envers une personne du troisième âge et par la suite demander à cette personne de continuer la chaîne des bons gestes. Le vendredi, chacun raconte son action.

• OKOU •

- ◇ Quizz rapide entre deux activités, divisez le groupe en 2. Qui répondra le plus rapidement?
- ◇ Psychologue (on a tous un élément en commun : même quartier, même école, etc. et le psy doit le trouver).
- ◇ Jeu de drapeau, les 2 équipes représentent un combat historique.
- ◇ Chanson de rassemblement qui parle de notre municipalité.
- ◇ Supercitoyen : marche, il y a des destructeurs de planète qui laissent des déchets un peu partout. Détruisez-les. Chaque déchet ramassé donne une bouffée d'air à la planète (créer sur carton une bouffée d'air et comptabilisez-les).
- ◇ Chef d'orchestre : tout le monde se ferme les yeux et fait un bruit d'instrument à son goût. Dans un deuxième temps, tout le monde suit le chef d'orchestre = démontre la force de travailler tous ensemble).
- ◇ Rallye alpha : nommer un service, un personnage impliqué ou un organisme de la municipalité commençant par A, ensuite B, etc.
- ◇ Nommer des personnes bénévoles présentes dans leur loisir, sport, sortie étudiante, bibliothèque et qui ont fait une différence dans leur vie et pourquoi?
- ◇ Grande traversée : 2 feuilles de papier, tu passes en pilant sur le papier.
- ◇ Cartons avec portrait des élus qui ont marqué la municipalité et d'autres cartons avec des années ou des anecdotes. Demander aux participants d'associer les personnes aux années ou aux anecdotes.
- ◇ J'en ai eu, j'en veux plus : faire nommer aux participants un jeu ou un livre qu'ils possèdent et dont ils ne se servent plus et par la suite, vous pouvez organiser une journée d'échange.
- ◇ Donne au suivant : au début de la semaine, l'animateur donne à chaque participant un carton en forme de cœur et demande aux jeunes de faire un bon geste envers une personne du troisième âge et par la suite demander à cette personne de continuer la chaîne des bons gestes. Le vendredi, chacun raconte son action.

• OKOU •

- ◇ Quizz rapide entre deux activités, divisez le groupe en 2. Qui répondra le plus rapidement?
- ◇ Psychologue (on a tous un élément en commun : même quartier, même école, etc. et le psy doit le trouver).
- ◇ Jeu de drapeau, les 2 équipes représentent un combat historique.
- ◇ Chanson de rassemblement qui parle de notre municipalité.
- ◇ Supercitoyen : marche, il y a des destructeurs de planète qui laissent des déchets un peu partout. Détruisez-les. Chaque déchet ramassé donne une bouffée d'air à la planète (créer sur carton une bouffée d'air et comptabilisez-les).
- ◇ Chef d'orchestre : tout le monde se ferme les yeux et fait un bruit d'instrument à son goût. Dans un deuxième temps, tout le monde suit le chef d'orchestre = démontre la force de travailler tous ensemble).
- ◇ Rallye alpha : nommer un service, un personnage impliqué ou un organisme de la municipalité commençant par A, ensuite B, etc.
- ◇ Nommer des personnes bénévoles présentes dans leur loisir, sport, sortie étudiante, bibliothèque et qui ont fait une différence dans leur vie et pourquoi?
- ◇ Grande traversée : 2 feuilles de papier, tu passes en pilant sur le papier.
- ◇ Cartons avec portrait des élus qui ont marqué la municipalité et d'autres cartons avec des années ou des anecdotes. Demander aux participants d'associer les personnes aux années ou aux anecdotes.
- ◇ J'en ai eu, j'en veux plus : faire nommer aux participants un jeu ou un livre qu'ils possèdent et dont ils ne se servent plus et par la suite, vous pouvez organiser une journée d'échange.
- ◇ Donne au suivant : au début de la semaine, l'animateur donne à chaque participant un carton en forme de cœur et demande aux jeunes de faire un bon geste envers une personne du troisième âge et par la suite demander à cette personne de continuer la chaîne des bons gestes. Le vendredi, chacun raconte son action.

• OKOU •

- ◇ Quizz rapide entre deux activités, divisez le groupe en 2. Qui répondra le plus rapidement?
- ◇ Psychologue (on a tous un élément en commun : même quartier, même école, etc. et le psy doit le trouver).
- ◇ Jeu de drapeau, les 2 équipes représentent un combat historique.
- ◇ Chanson de rassemblement qui parle de notre municipalité.
- ◇ Supercitoyen : marche, il y a des destructeurs de planète qui laissent des déchets un peu partout. Détruisez-les. Chaque déchet ramassé donne une bouffée d'air à la planète (créer sur carton une bouffée d'air et comptabilisez-les).
- ◇ Chef d'orchestre : tout le monde se ferme les yeux et fait un bruit d'instrument à son goût. Dans un deuxième temps, tout le monde suit le chef d'orchestre = démontre la force de travailler tous ensemble).
- ◇ Rallye alpha : nommer un service, un personnage impliqué ou un organisme de la municipalité commençant par A, ensuite B, etc.
- ◇ Nommer des personnes bénévoles présentes dans leur loisir, sport, sortie étudiante, bibliothèque et qui ont fait une différence dans leur vie et pourquoi?
- ◇ Grande traversée : 2 feuilles de papier, tu passes en pilant sur le papier.
- ◇ Cartons avec portrait des élus qui ont marqué la municipalité et d'autres cartons avec des années ou des anecdotes. Demander aux participants d'associer les personnes aux années ou aux anecdotes.
- ◇ J'en ai eu, j'en veux plus : faire nommer aux participants un jeu ou un livre qu'ils possèdent et dont ils ne se servent plus et par la suite, vous pouvez organiser une journée d'échange.
- ◇ Donne au suivant : au début de la semaine, l'animateur donne à chaque participant un carton en forme de cœur et demande aux jeunes de faire un bon geste envers une personne du troisième âge et par la suite demander à cette personne de continuer la chaîne des bons gestes. Le vendredi, chacun raconte son action.

1 PRÉPARER, PLANIFIER SON ACTIVITÉ

Sensibiliser les jeunes à leur rôle de citoyens.

Adapter une activité déjà existante ou en développer une nouvelle.

Rassembler le matériel nécessaire ou s'assurer d'avoir accès au lieu.

2 MOTIVER LES PARTICIPANTS

Partager les objectifs de l'activité avec les participants ainsi que les résultats souhaités.

Obtenir l'attention.

S'assurer de leur compréhension.

3 VENDRE SON ACTIVITÉ

Être soi-même convaincu des retombées positives de cette activité.

Utiliser le bon niveau de langage pour rejoindre les participants.

Être bref, clair et précis.

4 « ENRICHIR » SON ACTIVITÉ

Présenter les consignes et les afficher près de l'activité.

Mettre du décorum.

Inviter un représentant municipal ou communautaire en lien avec l'activité.

Faire évoluer l'activité, étape par étape, pendant le camp.

5 LANCER L'ACTIVITÉ

Afficher l'activité sur le lieu du camp de jour et dans des endroits stratégiques.

Informar les participants du rôle qu'ils auront à jouer ainsi que des autres personnes impliquées dans l'activité.

6 ANIMER L'ACTIVITÉ

Arbitrer, orchestrer l'activité de manière positive.

Être présent pour les participants.

Mettre du décorum.

Soutenir les jeunes dans l'expérimentation à faire.

Encourager les participants.

7 FAIRE ÉVOLUER L'ACTIVITÉ

Être vigilant et apporter des changements au besoin.

S'assurer que l'activité demeure intéressante pour les jeunes.

Créer des liens entre les jeunes et les autres personnes présentes pour la réalisation.

8 S'OCCUPER DES « À-CÔTÉS »

Veiller à la sécurité des participants.

Voir à ce que les éléments importants (matériel-eau) soient sur place.

Avoir un visuel démontrant les résultats au fur et à mesure (ex. : collecte de jouets, etc.).

9 TERMINER L'ACTIVITÉ

Soutenir l'intérêt en annonçant à l'avance la fin de l'activité.

Évaluer le degré de réussite de l'activité avec les jeunes.

Récupérer et ranger le matériel et l'équipement.

Publiciser les résultats auprès des parents/communauté.

1 PRÉPARER, PLANIFIER SON ACTIVITÉ

Sensibiliser les jeunes à leur rôle de citoyens.

Adapter une activité déjà existante ou en développer une nouvelle.

Rassembler le matériel nécessaire ou s'assurer d'avoir accès au lieu.

2 MOTIVER LES PARTICIPANTS

Partager les objectifs de l'activité avec les participants ainsi que les résultats souhaités.

Obtenir l'attention.

S'assurer de leur compréhension.

3 VENDRE SON ACTIVITÉ

Être soi-même convaincu des retombées positives de cette activité.

Utiliser le bon niveau de langage pour rejoindre les participants.

Être bref, clair et précis.

4 « ENRICHIR » SON ACTIVITÉ

Présenter les consignes et les afficher près de l'activité.

Mettre du décorum.

Inviter un représentant municipal ou communautaire en lien avec l'activité.

Faire évoluer l'activité, étape par étape, pendant le camp.

5 LANCER L'ACTIVITÉ

Afficher l'activité sur le lieu du camp de jour et dans des endroits stratégiques.

Informar les participants du rôle qu'ils auront à jouer ainsi que des autres personnes impliquées dans l'activité.

6 ANIMER L'ACTIVITÉ

Arbitrer, orchestrer l'activité de manière positive.

Être présent pour les participants.

Mettre du décorum.

Soutenir les jeunes dans l'expérimentation à faire.

Encourager les participants.

7 FAIRE ÉVOLUER L'ACTIVITÉ

Être vigilant et apporter des changements au besoin.

S'assurer que l'activité demeure intéressante pour les jeunes.

Créer des liens entre les jeunes et les autres personnes présentes pour la réalisation.

8 S'OCCUPER DES « À-CÔTÉS »

Veiller à la sécurité des participants.

Voir à ce que les éléments importants (matériel-eau) soient sur place.

Avoir un visuel démontrant les résultats au fur et à mesure (ex. : collecte de jouets, etc.).

9 TERMINER L'ACTIVITÉ

Soutenir l'intérêt en annonçant à l'avance la fin de l'activité.

Évaluer le degré de réussite de l'activité avec les jeunes.

Récupérer et ranger le matériel et l'équipement.

Publiciser les résultats auprès des parents/communauté.

1 PRÉPARER, PLANIFIER SON ACTIVITÉ

Sensibiliser les jeunes à leur rôle de citoyens.

Adapter une activité déjà existante ou en développer une nouvelle.

Rassembler le matériel nécessaire ou s'assurer d'avoir accès au lieu.

2 MOTIVER LES PARTICIPANTS

Partager les objectifs de l'activité avec les participants ainsi que les résultats souhaités.

Obtenir l'attention.

S'assurer de leur compréhension.

4 « ENRICHIR » SON ACTIVITÉ

Présenter les consignes et les afficher près de l'activité.

Mettre du décorum.

Inviter un représentant municipal ou communautaire en lien avec l'activité.

Faire évoluer l'activité, étape par étape, pendant le camp.

5 LANCER L'ACTIVITÉ

Afficher l'activité sur le lieu du camp de jour et dans des endroits stratégiques.

Informar les participants du rôle qu'ils auront à jouer ainsi que des autres personnes impliquées dans l'activité.

3 VENDRE SON ACTIVITÉ

Être soi-même convaincu des retombées positives de cette activité.

Utiliser le bon niveau de langage pour rejoindre les participants.

Être bref, clair et précis.

7 FAIRE ÉVOLUER L'ACTIVITÉ

Être vigilant et apporter des changements au besoin.

S'assurer que l'activité demeure intéressante pour les jeunes.

Créer des liens entre les jeunes et les autres personnes présentes pour la réalisation.

8 S'OCCUPER DES « À-CÔTÉS »

Veiller à la sécurité des participants.

Voir à ce que les éléments importants (matériel-eau) soient sur place.

Avoir un visuel démontrant les résultats au fur et à mesure (ex. : collecte de jouets, etc.).

9 TERMINER L'ACTIVITÉ

Soutenir l'intérêt en annonçant à l'avance la fin de l'activité.

Évaluer le degré de réussite de l'activité avec les jeunes.

Récupérer et ranger le matériel et l'équipement.

Publiciser les résultats auprès des parents/communauté.

1 PRÉPARER, PLANIFIER SON ACTIVITÉ

Sensibiliser les jeunes à leur rôle de citoyens.

Adapter une activité déjà existante ou en développer une nouvelle.

Rassembler le matériel nécessaire ou s'assurer d'avoir accès au lieu.

2 MOTIVER LES PARTICIPANTS

Partager les objectifs de l'activité avec les participants ainsi que les résultats souhaités.

Obtenir l'attention.

S'assurer de leur compréhension.

4 « ENRICHIR » SON ACTIVITÉ

Présenter les consignes et les afficher près de l'activité.

Mettre du décorum.

Inviter un représentant municipal ou communautaire en lien avec l'activité.

Faire évoluer l'activité, étape par étape, pendant le camp.

5 LANCER L'ACTIVITÉ

Afficher l'activité sur le lieu du camp de jour et dans des endroits stratégiques.

Informar les participants du rôle qu'ils auront à jouer ainsi que des autres personnes impliquées dans l'activité.

3 VENDRE SON ACTIVITÉ

Être soi-même convaincu des retombées positives de cette activité.

Utiliser le bon niveau de langage pour rejoindre les participants.

Être bref, clair et précis.

7 FAIRE ÉVOLUER L'ACTIVITÉ

Être vigilant et apporter des changements au besoin.

S'assurer que l'activité demeure intéressante pour les jeunes.

Créer des liens entre les jeunes et les autres personnes présentes pour la réalisation.

8 S'OCCUPER DES « À-CÔTÉS »

Veiller à la sécurité des participants.

Voir à ce que les éléments importants (matériel-eau) soient sur place.

Avoir un visuel démontrant les résultats au fur et à mesure (ex. : collecte de jouets, etc.).

9 TERMINER L'ACTIVITÉ

Soutenir l'intérêt en annonçant à l'avance la fin de l'activité.

Évaluer le degré de réussite de l'activité avec les jeunes.

Récupérer et ranger le matériel et l'équipement.

Publiciser les résultats auprès des parents/communauté.