

Animation de la cour d'école et jeunes leaders

MA COUR:
UN MONDE
DE PLAISIR!



Édition

La Direction des communications du ministère de la Santé et des Services sociaux

Les outils du guide *Ma cour : un monde de plaisir!* ont été développés en 2009 par le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport.

Le présent document s'adresse spécifiquement aux intervenants du réseau québécois de la santé et des services sociaux et du réseau de l'éducation et n'est accessible qu'en version électronique à l'adresse :

www.msss.gouv.qc.ca section **Publications**

Le genre masculin utilisé dans ce document désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2018

Bibliothèque et Archives Canada, 2018

ISBN : 978-2-550-80906-7 (version PDF)

Tous droits réservés pour tous pays. La reproduction, par quelque procédé que ce soit, la traduction ou la diffusion de ce document, même partielles, sont interdites sans l'autorisation préalable des Publications du Québec. Cependant, la reproduction de ce document ou son utilisation à des fins personnelles, d'étude privée ou de recherche scientifique, mais non commerciales, sont permises à condition d'en mentionner la source.

© Gouvernement du Québec, 2018

VOLET 4

Animation de la cour d'école et jeunes leaders

L'animation favorise une meilleure harmonie dans la cour d'école en plus de rendre les jeux plus dynamiques et vivants. Une stratégie d'animation de la cour d'école permettra la participation de tous les élèves en fonction de leurs goûts, de leurs intérêts et de leurs habiletés.

Pour animer la cour d'école, il est important de prendre en considération le nombre d'élèves et leur âge ainsi que l'aménagement et l'organisation de la cour d'école, puisque ces éléments varient considérablement d'un milieu à l'autre. Pour mettre en place votre stratégie d'animation, deux types d'implication vous seront proposés :

- implication des jeunes leaders;
- implication des adultes.



Légende



OUTIL :
Ce symbole invite le comité de cour d'école à réaliser l'activité proposée.



SUGGESTION :
Ce symbole fait part d'une suggestion au comité de cour d'école.

Table des matières – VOLET 4

ÉTAPE 1

Implication des jeunes leaders dans la cour4

- 1.1 Facteurs de réussite 5
- 1.2 Rôle des jeunes leaders 5

ÉTAPE 2

Sélection des jeunes leaders10

- 2.1 Traits de caractère recherchés chez les jeunes leaders 11
- 2.2 Processus de sélection des jeunes leaders 12

ÉTAPE 3

Implication des adultes dans la cour14

- 3.1 Surveillant ou surveillante 15
- 3.2 Accompagnateur ou accompagnatrice des jeunes leaders 15
- 3.3 animateur ou animatrice de jeu 16

LISTE DES OUTILS DU VOLET 4

Animation de la cour d'école et jeunes leaders18

- Outil 19 Réflexion sur la gestion du matériel 19
- Outil 20 Formulaire de prêt de matériel 20
- Outil 21 Liste du matériel brisé ou perdu 21
- Outil 22 Liste du matériel de jeu disponible 22
- Outil 23 Liste du matériel de jeu nécessaire 23
- Outil 24 Mécanisme de résolution de conflits 24
- Outil 25 Code de conduite dans la cour d'école 25
- Outil 26 Exemple d'horaire pour les ambulanciers et ambulancières 26
- Outil 27 Formulaire d'inscription pour la sélection des jeunes leaders 27
- Outil 28 Formulaire de mise en candidature d'un ou d'une
jeune leader par un adulte 28
- Outil 29 Formulaire d'entrevue pour la sélection d'un ou d'une jeune leader .. 29
- Outil 30 Formulaire d'engagement des jeunes leaders animateurs
et animatrices de jeux 30
- Outil 31 Note pouvant être envoyée aux parents 31
- Outil 32 Formation des jeunes leaders animateurs
et animatrices de jeux 32

Objectifs de la section

- Déterminer les rôles que peuvent tenir les élèves dans la cour d'école
- Cibler le type d'élèves à recruter
- Proposer des processus de sélection des jeunes leaders
- Déterminer des moyens pour recruter les jeunes leaders
- Prendre connaissance des diverses responsabilités de l'équipe-école liées à l'animation de la cour d'école

Outils proposés

- Outil 19 — Réflexion sur la gestion du matériel
- Outil 20 — Formulaire de prêt de matériel
- Outil 21 — Liste du matériel brisé ou perdu
- Outil 22 — Liste du matériel de jeu disponible
- Outil 23 — Liste du matériel de jeu nécessaire
- Outil 24 — Mécanisme de résolution de conflits
- Outil 25 — Code de conduite dans la cour d'école
- Outil 26 — Exemple d'horaire pour les ambulanciers et ambulancières
- Outil 27 — Formulaire d'inscription pour la sélection des jeunes leaders
- Outil 28 — Formulaire de mise en candidature d'un ou d'une jeune leader par un adulte
- Outil 29 — Formulaire d'entrevue pour la sélection d'un ou d'une jeune leader
- Outil 30 — Formulaire d'engagement des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux
- Outil 31 — Note pouvant être envoyée aux parents
- Outil 32 — Formation des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux

ÉTAPE 1

Implication des jeunes leaders dans la cour

Rôles possibles des jeunes leaders :

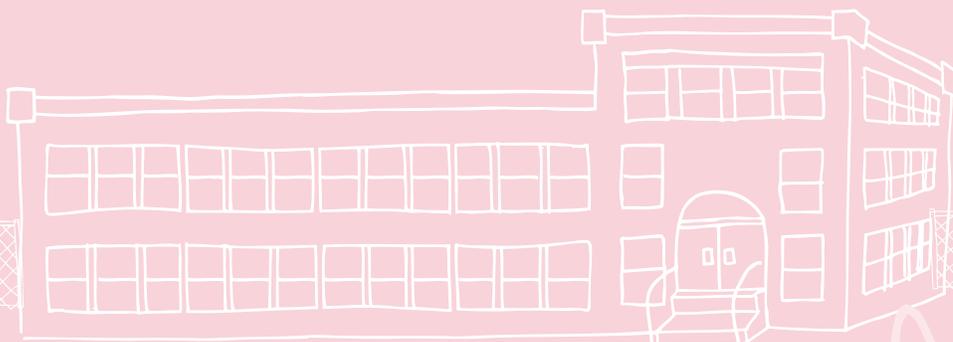
- animateur ou animatrice de jeux;
- responsable du matériel;
- médiateur ou médiatrice;
- ambulancier ou ambulancière;
- parrain ou marraine de nouveaux jeunes leaders;
- autres.

NOTE: Le document *Ma cour d'école : un monde de plaisir!* s'attarde davantage au rôle d'animateur ou d'animatrice de jeux et de responsable du matériel.

L'animation de la cour d'école demande à réaliser plusieurs tâches liées à la planification (ex.: choix des jeux, inscriptions aux jeux, s'il y a lieu, gestion du matériel), à l'organisation et à l'encadrement (ex.: animation des jeux, gestion des conflits, intervention lors de blessures). Pour ce faire, le comité de cour d'école peut proposer d'impliquer des jeunes leaders. Cela favorisera le développement du sens des responsabilités des élèves choisis tout en accentuant leur estime de soi et leur sentiment d'appartenance. Voici les différents rôles que peuvent jouer les jeunes leaders.



L'implication des jeunes leaders dans la cour d'école peut devenir une occasion de procéder à un réinvestissement pédagogique, notamment en permettant aux élèves de développer certaines compétences transversales : *structurer son identité* (en prenant des responsabilités dans la cour d'école) et *communiquer de façon appropriée* (en animant des jeux).



1.1 Facteurs de réussite

Pour favoriser l'implication de jeunes leaders, les éléments suivants sont considérés comme des facteurs de réussite :

- mettre en place un processus qui permettra de **sélectionner** les jeunes leaders;
- **former** des équipes de jeunes leaders lors des périodes d'activité¹ en tenant compte de la réalité, des besoins et des caractéristiques du milieu;
- prévoir des activités pour **former et accompagner** les jeunes leaders (ex. : appropriation des jeux, des règlements et des mesures de sécurité, application d'un code de conduite pour la cour d'école, initiation aux premiers soins, apprentissage des étapes pour la résolution de conflits, gestion du matériel);
- amener les jeunes leaders à une participation progressive (par exemple, en leur offrant, au départ, une implication à raison de quelques occasions par semaine et en augmentant par la suite le nombre de périodes d'activité où ils et elles s'impliquent);
- **prévoir un suivi** avec les jeunes leaders pour pallier les difficultés éprouvées, apporter, au besoin, les **ajustements** nécessaires et améliorer les interventions sur le terrain;
- mettre en place des mesures de **valorisation des jeunes leaders** pour maintenir leur motivation, pour les encourager et les stimuler et pour soutenir leur participation (ex. : remise de certificats, remise de prix divers, activités « midi récompense », cérémonies de remise de prix devant les parents et les élèves, dîner de groupe, confection d'une mosaïque sur un mur de l'école).

1.2 Rôle des jeunes leaders

Être jeune leader favorise le développement des compétences sociales ainsi que des habiletés en leadership, en organisation et en communication. Cela permet de mettre à contribution plusieurs objectifs pédagogiques, notamment la pédagogie par projets et l'apprentissage coopératif. Dans ce contexte, les jeunes leaders sont appelés à s'impliquer, en équipe ou individuellement, à certains moments durant la semaine.

1.2.1 Animateur ou animatrice de jeux

Dans la cour d'école, l'animation de jeux par les élèves augmente les occasions d'être actif, favorise la participation du plus grand nombre d'élèves aux jeux et crée un climat favorable à l'établissement de relations harmonieuses entre élèves. Le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice de jeux peut favoriser un climat de respect par l'exercice de son leadership et l'influence positive que le groupe lui reconnaît. L'animation peut se dérouler à différents moments :

- pendant les récréations;
- pendant la période du dîner;
- pendant les périodes du service de garde (matin, midi et après l'école);
- autre.

Voici quelques rôles que peut exercer le jeune leader animateur ou la jeune leader animatrice de jeux :

- connaître les règles du jeu sous sa responsabilité et les règles de sécurité qui le régissent pour bien guider les élèves;
- s'assurer que tous les élèves sont présents et actifs dans la cour;
- s'assurer que tous les élèves sont respectueux des règles;
- s'assurer que le matériel requis est en place dans la zone de jeu avant le début du jeu;
- jouer avec les élèves tout en demeurant attentif au déroulement (s'il ne s'agit pas d'un nouveau jeu);
- encourager les élèves, signaler leurs bons coups et les féliciter pour leur participation et leurs efforts;
- être un modèle pour les élèves;
- transmettre les conflits au personnel surveillant;
- évaluer la satisfaction des jeunes à l'égard des jeux;
- faire une autoévaluation de son animation.

1. Dans ce guide, l'expression « périodes d'activité » fait référence aux périodes du service de garde (matin, midi, après l'école), aux périodes du dîner, aux récréations de l'avant-midi et de l'après-midi et aux activités parascolaires dans la cour d'école.

Nombre de jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeu

L'école qui désire faire animer certains jeux ou certaines périodes d'activité par des jeunes leaders est invitée à en déterminer le nombre nécessaire en tenant compte des caractéristiques du milieu. Une bonne planification contribuera à alléger les responsabilités de ces jeunes et préviendra leur essoufflement. Voici des caractéristiques à considérer afin de déterminer le nombre adéquat de jeunes :

- nombre de périodes d'activité à animer;
- nombre de zones de jeu disponibles lors de la période d'activité choisie (voir votre plan d'aménagement);
- nombre d'élèves présents en même temps pour chacun des jeux;
- types de jeux;
- âge des élèves.



Si vous souhaitez offrir vous-même une formation à vos jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeu, l'**outil 32, Formation des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeu**, présente du matériel pédagogique pouvant être utile au formateur ou à la formatrice et aux élèves.



1.2.2 Responsable du matériel

Les tâches des jeunes leaders responsables du matériel varient selon le mode d'organisation que le comité souhaite mettre en place. À titre d'exemple, certaines écoles peuvent rendre disponible le matériel de récréation dans chacune des classes. D'autres souhaiteront que l'enseignant ou l'enseignante d'éducation physique et à la santé assure la gestion du matériel alors que des écoles peuvent disposer le matériel attribué à la cour dans un local de rangement. Peu importe le modèle d'organisation déterminé, il est suggéré que **le matériel soit accessible facilement et rapidement**. Néanmoins, un ou une élève responsable pourrait être choisi pour chacun des jeux nécessitant du matériel. De plus, quelques élèves pourraient être nommés pour faire exclusivement l'inventaire de ce dernier.

Voici des **rôles** qui peuvent être attribués aux jeunes leaders responsables du matériel :

- apporter dans sa zone de jeu le matériel nécessaire pour la tenue du jeu;
- s'assurer, avant et après le jeu, que le matériel utilisé est en bon état;
- ranger le matériel utilisé à la fin de la période d'activité;
- retirer le matériel brisé et suivre la procédure prévue à cet effet pour qu'il soit réparé ou remplacé, ou le faire réparer par le ou la jeune leader (sous la supervision d'un adulte);
- si du matériel a été perdu, suivre la procédure prévue à cet effet pour veiller à son remplacement;
- agir à titre de magasinier pour distribuer du matériel.

Pour qu'ils puissent exercer ces rôles, il est conseillé :

- de permettre aux responsables de **quitter la classe avant les autres élèves**² de sorte qu'ils puissent prendre le matériel nécessaire et se diriger vers leur zone de jeu avant l'arrivée des autres élèves pour maximiser le temps actif de la période d'activité;
- d'utiliser un **aide-mémoire** décrivant le matériel nécessaire à apporter dans la cour pour chacun des jeux, lequel pourrait être placé près de leur lieu de rangement pour éviter les oublis et permettre de commencer le jeu selon l'horaire prévu;
- de prévoir du temps pour leur permettre de ranger le matériel avant de retourner en classe.



L'**outil 19, Réflexion sur la gestion du matériel**, propose une réflexion sur la gestion du matériel à votre école et sur les responsabilités qui s'y rattachent.



L'**outil 20, Formulaire de prêt de matériel**, l'**outil 21, Liste du matériel brisé ou perdu**, l'**outil 22, Liste du matériel de jeu disponible**, et l'**outil 23, Liste du matériel de jeu nécessaire**, sont mis à votre disposition pour vous aider dans la bonne gestion du matériel.

1.2.3 Médiateur ou médiatrice

La prévention et la gestion des conflits dans la cour d'école sont des préoccupations pour les écoles. Ainsi, les jeunes leaders médiateurs et médiatrices peuvent être mis à contribution dans la démarche de médiation et dans les stratégies de résolution de conflits. Si deux élèves en conflit ne peuvent régler la situation d'eux-mêmes, les médiateurs et médiatrices ont pour mandat de tenter de régler le conflit de façon pacifique. Ces élèves peuvent aussi être actifs durant les jeux tout en exerçant le rôle de médiateur ou médiatrice au besoin.

Voici des **rôles** qui peuvent être attribués à ces élèves :

- tenter d'appliquer un mécanisme de résolution pacifique de conflits³;
- demander l'aide du personnel surveillant au besoin.

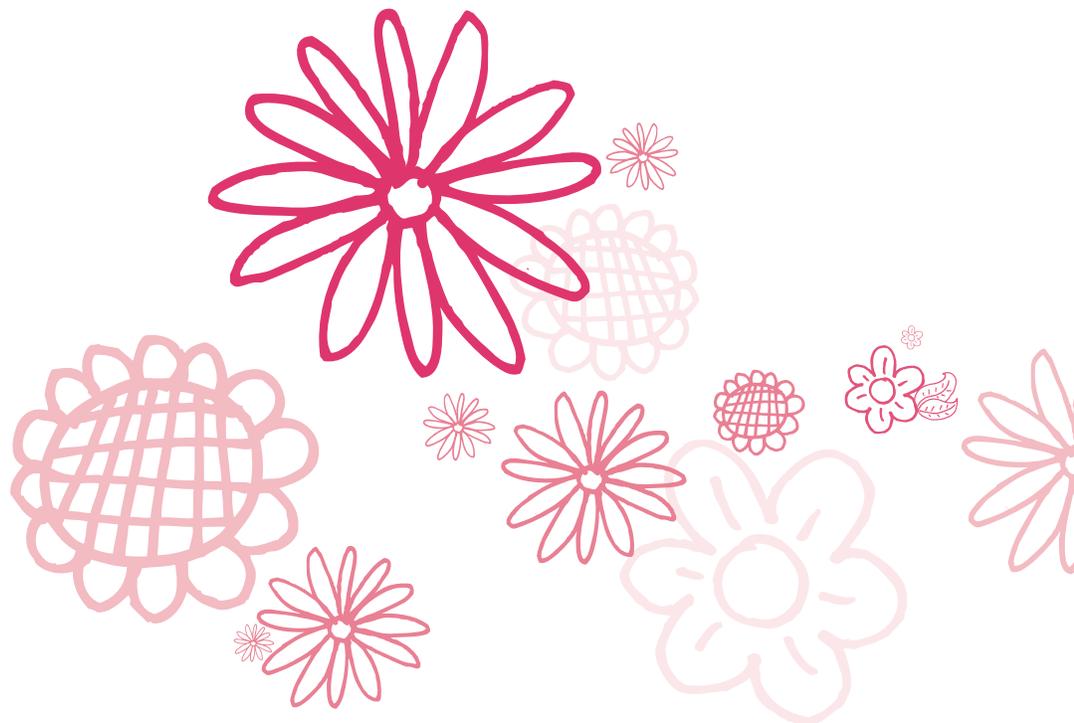
NOTE : La démarche de médiation pourrait être également intégrée au code de conduite de l'école.



L'**outil 24, Mécanisme de résolution de conflits**, propose une démarche pouvant être menée par le médiateur ou la médiatrice.



L'**outil 25, Code de conduite dans la cour d'école**, propose des éléments qui peuvent être intégrés au code de conduite de l'école.



2. Pour des raisons de sécurité, il est important que les jeunes leaders ne soient pas seuls dans la cour d'école.

3. Il est suggéré de présenter les étapes de résolution de conflits à l'ensemble des élèves et à l'équipe-école pour assurer une uniformité dans les interventions.

1.2.4 Ambulancier ou ambulancière

Les ambulanciers et ambulancières ont pour mandat d'intervenir en cas de blessures mineures (ex. : éraflures). Le comité devrait s'assurer que l'école offre à ces jeunes leaders une formation sur la **prévention** et l'**intervention**. Par exemple, certaines écoles ont pu compter sur la collaboration entre l'infirmier ou l'infirmière scolaire et l'enseignant ou l'enseignante d'éducation physique et à la santé pour préparer et offrir un atelier de formation.

Voici des **rôles** qui peuvent être attribués à ces jeunes leaders :

- s'assurer qu'une trousse de premiers soins est accessible en tout temps;
- se rendre sur les lieux lorsqu'il y a une personne blessée et limiter les attroupements;
- aviser le personnel surveillant de tout blessé;
- intervenir selon la formation reçue;
- aviser le personnel lorsque du matériel de la trousse de premiers soins a été utilisé.



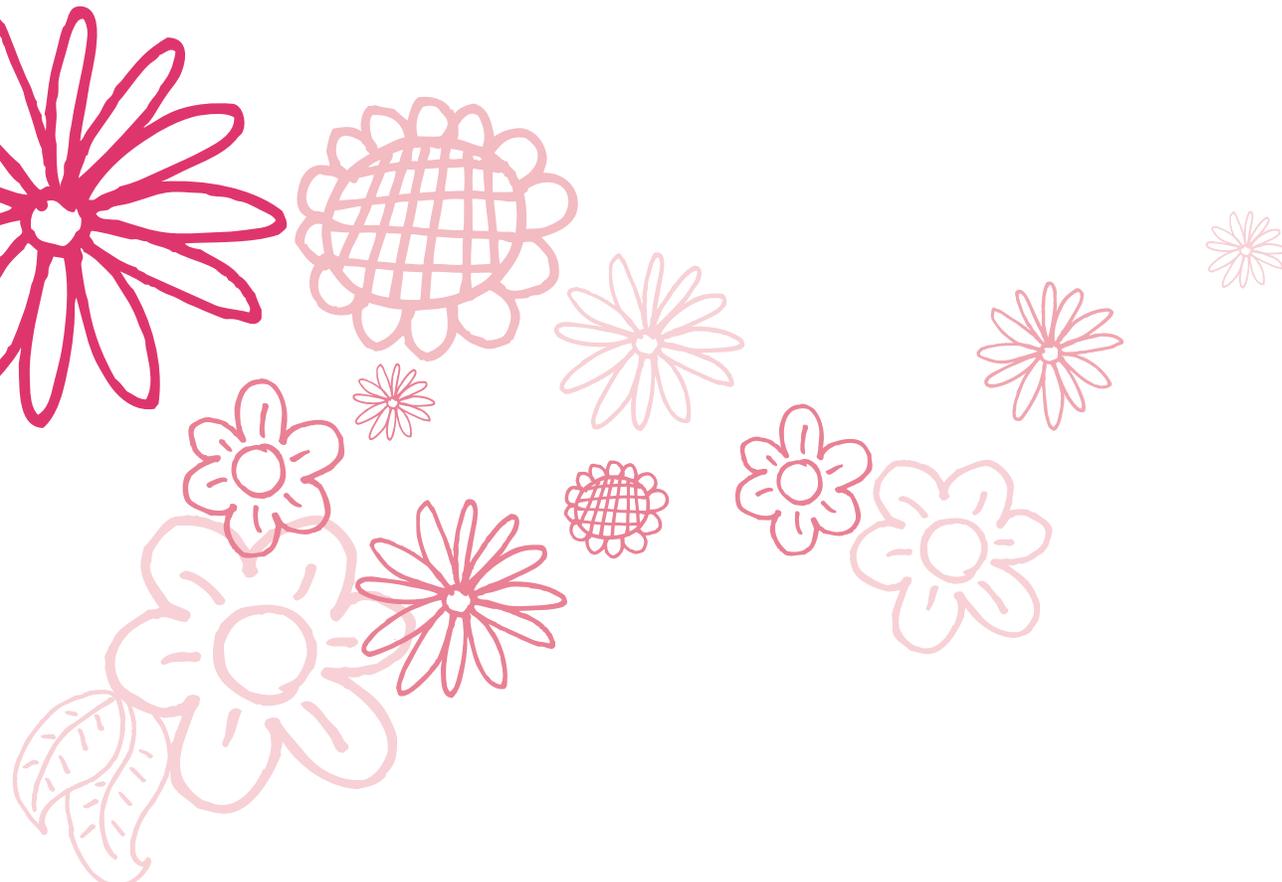
L'outil 26, *Exemple d'horaire pour les ambulanciers et ambulancières*, propose un exemple d'horaire à mettre en place pour les ambulanciers et ambulancières dans la cour d'école.

1.2.5 Parrain ou marraine de nouveaux jeunes leaders

Des jeunes leaders peuvent exercer le rôle de parrain ou marraine auprès des nouveaux jeunes leaders. Par exemple, un jumelage peut se faire entre des jeunes leaders agueris et des nouveaux jeunes leaders lors de leurs premières animations.

Voici des **rôles** à attribuer à ces jeunes leaders :

- accompagner les nouveaux jeunes leaders;
- encourager les nouveaux jeunes leaders à prendre des initiatives.



1.2.6 Autres

Plusieurs autres rôles peuvent être attribués aux élèves pour mettre à profit leur créativité selon le niveau d'engagement que l'école souhaite leur donner. Voici quelques suggestions :

Responsable des communications

(ex. : journalistes, photographes)

- annoncer les jeux à l'interphone de l'école;
- rédiger des articles en rapport avec la cour d'école dans le journal de l'école (ex. : témoignage des jeunes leaders et des autres élèves de l'école);
- confectionner des affiches pour l'horaire des jeux;
- afficher, sur le babillard de l'école, des photos d'activités se déroulant dans la cour d'école;
- afficher les photos des différents jeunes leaders près de la porte de la cour d'école pour permettre de bien les identifier.

Responsable de l'environnement

- assurer la propreté de la cour en ramassant les petits déchets;
- aider à l'inspection des aires d'activité;
- aider à l'entretien des espaces verts.

Responsable de la musique

- faire jouer de la musique entraînante⁴ dans la cour d'école lors des périodes d'activité;
- sonder les élèves sur leurs artistes favoris pour sélectionner la musique qu'ils aiment;
- composer des chorégraphies (ex. : groupe de meneurs ou meneuses de claques).



Peu importe la fonction du ou de la jeune leader, celui-ci ou celle-ci devrait être identifié par un moyen visuel (ex. : dossard, trousse de premiers soins en bandoulière, brassard) pour permettre aux autres élèves et aux intervenants et intervenantes de les reconnaître facilement dans la cour d'école. Ce mécanisme officialise leur statut en plus de mettre de la couleur et de la vie dans la cour. Aussi, l'objet utilisé pourrait différer en fonction du rôle tenu par le ou la jeune leader.



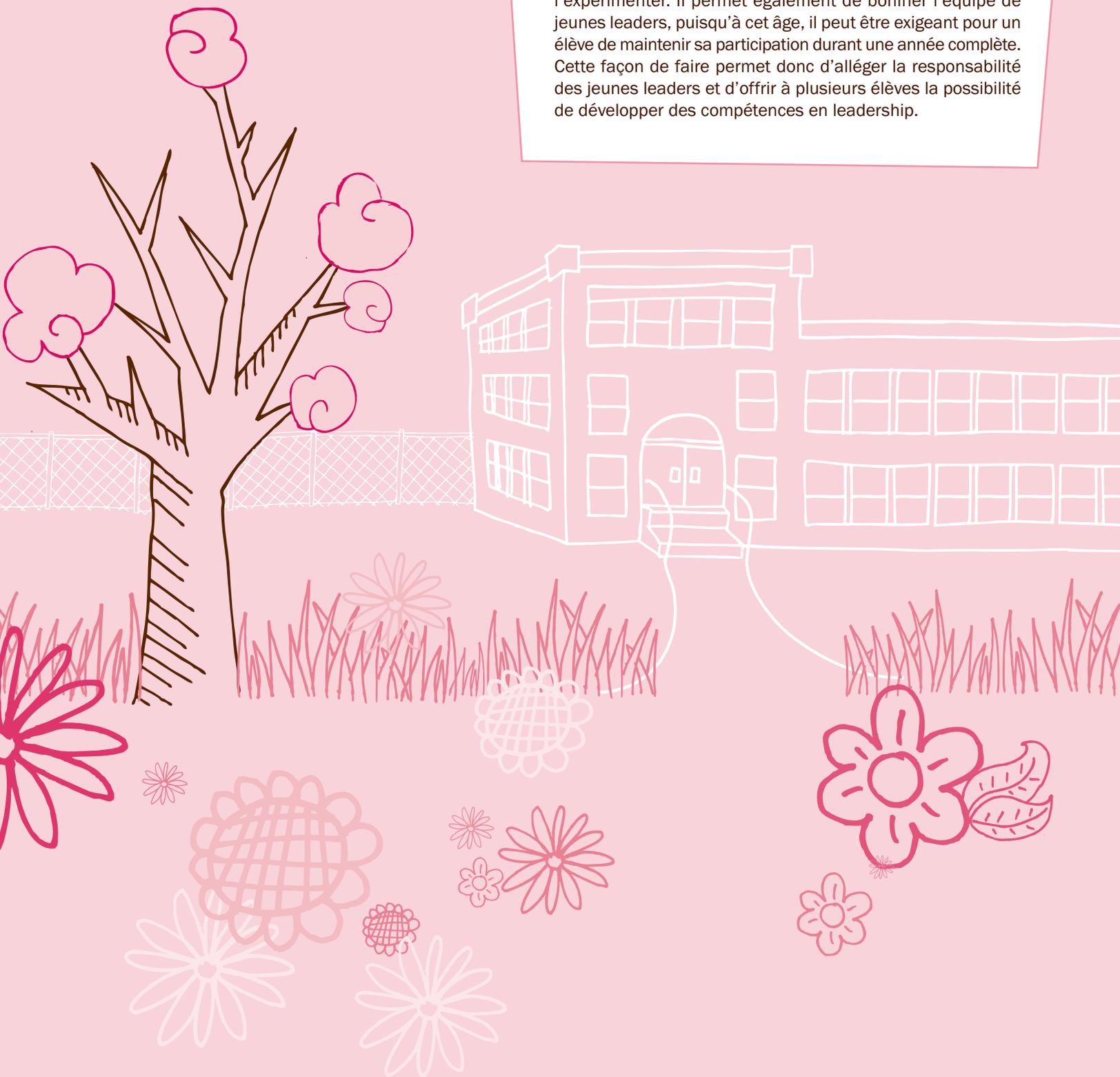
4. La musique dans la cour d'école doit être utilisée de façon à ne pas incommoder le voisinage.

ÉTAPE 2

Sélection des jeunes leaders



Le recrutement des jeunes leaders peut se faire en début d'année scolaire pour leur offrir l'accompagnement requis le plus tôt possible. Toutefois, le comité pourrait planifier un deuxième moment dans l'année (par exemple en janvier) pour sélectionner de nouveaux jeunes leaders. Ce mécanisme a l'avantage de permettre à des élèves qui n'auraient pas eu la chance d'être jeunes leaders en début d'année scolaire de l'expérimenter. Il permet également de bonifier l'équipe de jeunes leaders, puisqu'à cet âge, il peut être exigeant pour un élève de maintenir sa participation durant une année complète. Cette façon de faire permet donc d'alléger la responsabilité des jeunes leaders et d'offrir à plusieurs élèves la possibilité de développer des compétences en leadership.



2.1 Traits de caractère recherchés chez les jeunes leaders

Les jeunes leaders sont des élèves qui démontrent, par leur comportement, qu'ils sont aptes à assumer certaines responsabilités dans la cour d'école. Toutefois, il est important

que les membres du comité définissent les tâches que les jeunes leaders devront accomplir lors des périodes d'activité choisies ainsi que les attitudes (savoir-être) et les habiletés (savoir-faire) qu'ils devront posséder et développer pour mener à bien ces tâches. Le tableau ci-dessous présente les principaux traits de caractère que pourraient posséder ou développer les jeunes leaders.

Tableau 1 - Quelques traits de caractère des jeunes leaders

SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Sont capables de travailler en équipe	Sont dynamiques
S'expriment clairement et efficacement	Sont motivants
Captent bien l'attention des autres	Sont justes
Sont ponctuels	Ont l'esprit créatif
Possèdent un sens de l'organisation et de la planification	Sont à l'écoute des autres
Ont une bonne capacité d'adaptation	Exercent une influence positive auprès de leurs pairs
Ont un bon sens de l'observation	

Un ou une jeune leader est un ou une élève qui, de par ses caractéristiques personnelles et son profil relationnel, se démarque des autres, sans égard aux performances scolaires. Ce dernier critère ne devrait donc pas être considéré pour la sélection des jeunes leaders.

Aussi, les élèves doivent être certains **des raisons qui motivent leur décision** à s'engager en tant que jeunes leaders. Ils ne doivent pas vouloir y être seulement parce que leurs amis sont jeunes leaders ou pour gagner de la popularité auprès des autres.

2.2 Processus de sélection des jeunes leaders

Le comité de cour d'école peut coordonner une démarche avec l'équipe-école servant à recruter, de façon

volontaire, des élèves intéressés à assumer un rôle de jeune leader. Il existe différents moyens pour connaître la motivation et l'intérêt de ceux-ci ou celles-ci pour mieux les sélectionner. Voici quelques suggestions pour procéder à la mise en candidature des jeunes leaders et pour ensuite faire la sélection de ceux-ci.

PROCÉDURES DE MISE EN CANDIDATURE	PROCÉDURES DE SÉLECTION
Formulaire d'inscription	Choix par un tirage au sort
Composition d'un texte	Vote
Mise en candidature par les adultes	Sélection par les adultes
Une combinaison de moyens	Sélection par le comité
	Entrevue individuelle
	Sélection par les élèves
	Une combinaison de moyens



Procédures de mise en candidature

Formulaire d'inscription

Recruter les élèves à l'aide d'un formulaire d'inscription offre l'avantage de les informer des tâches qu'ils auront à réaliser et des habiletés qu'ils auront à développer, et de connaître leur motivation.



L'outil 27, *Formulaire d'inscription pour la sélection des jeunes leaders*, peut servir d'exemple.

Composition d'un texte mentionnant les raisons pour lesquelles ils devraient être choisis

Cette stratégie offre aux élèves un temps de réflexion sur les raisons qui les motivent à vouloir s'engager comme jeune leader. Par contre, cette façon de faire pourrait certes avantager les élèves qui ont de meilleures aptitudes en français écrit.

Mise en candidature par des adultes

Cette démarche vise à impliquer les titulaires ou les autres adultes de l'école dans la sélection des jeunes leaders. Ces derniers peuvent être appelés à soumettre le nom des élèves qui pourraient, selon eux, assumer adéquatement le rôle de jeune leader. Les titulaires peuvent suggérer un ou deux élèves par groupe-classe.



L'outil 28, *Formulaire de mise en candidature d'un ou d'une jeune leader par un adulte*, est un exemple d'outil d'aide à la sélection.

Procédures de sélection

Sélection par les élèves

Certains élèves, non intéressés à être jeune leader mais ciblés comme étant en mesure de porter un jugement objectif et critique, peuvent être appelés à examiner les candidatures des autres élèves et à déterminer lesquels seraient en mesure d'assumer le rôle de jeune leader. Cette stratégie permet de discerner rapidement les élèves qui ont déjà une réputation favorable chez leurs pairs.

Entrevues individuelles

Les entrevues individuelles sont un processus de sélection plus laborieux, qui permet toutefois à la personne responsable de la sélection d'avoir une meilleure perspective de la motivation, des intérêts et de l'engagement des futurs jeunes leaders.



L'outil 29, *Formulaire d'entrevue pour la sélection des jeunes leaders*, propose une démarche d'entrevue.

Une combinaison des moyens présentés ci-dessus

Chaque processus de sélection proposé présente certains avantages et inconvénients. Dans cette optique, une combinaison de plusieurs moyens de sélection est sans doute la voie à privilégier. Ainsi, les membres du comité permettront aux élèves intéressés de se faire valoir au regard de leur personnalité et de leurs habiletés.



Lorsque le processus de sélection des jeunes leaders est terminé, il est proposé de concrétiser leur implication en leur faisant remplir un formulaire d'engagement.



L'outil 30, *Formulaire d'engagement des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux*, est un exemple qui peut être utilisé pour les animateurs et animatrices de jeux. Il pourrait être adapté pour toute autre responsabilité.



Il est suggéré que les parents de ces élèves soient avisés de leur implication. Ainsi une note pourrait leur être envoyée une fois le processus de sélection terminé.



L'outil 31, *Note pouvant être envoyée aux parents*, peut être utilisé pour communiquer avec les parents relativement à l'implication du jeune dans le projet lié à la cour d'école.

ÉTAPE 3

Implication des adultes dans la cour

L'une des principales conditions de réussite d'un projet lié à la cour d'école passe par l'implication des jeunes dans l'organisation et l'animation des périodes d'activité. Toutefois, celle des adultes s'avère importante pour la surveillance, l'accompagnement et, dans certains cas, l'animation.



3.1 Surveillant ou surveillante

Toute forme d'animation de la cour d'école facilite, mais n'élimine pas, le travail fait par les surveillants et surveillantes. Les personnes qui ont ce mandat se doivent de demeurer vigilantes pour assurer une **surveillance active en tout temps, peu importe le modèle d'animation choisi**. À cet effet, il est précisé dans le guide *La responsabilité civile à l'école et la prévention des accidents* (Carrière et Meagher, 2001), que « les surveillants doivent assurer une présence active et dynamique de l'activité en cours et qu'un surveillant en discussion attentive avec un autre [...] ne s'acquitte pas de son devoir de diligence et de prudence ».

3.2 Accompagnateur ou accompagnatrice des jeunes leaders

Les jeunes leaders, à qui l'école confie une responsabilité, ont besoin d'être accompagnés par un adulte. Cet accompagnement peut varier en fonction de différents facteurs (ex. : l'expérience, l'âge, les responsabilités confiées, la personnalité de l'élève). De ce fait, l'implication des adultes accompagnateurs ou accompagnatrices devient un facteur de réussite important pour le ou la jeune leader.

Voici les principaux rôles que peuvent jouer les accompagnateurs et accompagnatrices :

- participer activement à la sélection des jeunes leaders;
- superviser et soutenir les jeunes leaders⁵;
- encourager les jeunes leaders à prendre plus de responsabilités;
- impliquer les jeunes leaders pour favoriser le développement de leurs habiletés en leadership;
- évaluer les interventions mises en place en rapport avec le processus de sélection et les jeux offerts;
- apporter, au besoin, les ajustements nécessaires.



Il faudrait prévoir des moments de rencontre entre les accompagnateurs et accompagnatrices et les jeunes leaders. Ces rencontres permettent de s'assurer du bon déroulement de la période d'activité et de s'ajuster au besoin. Elles peuvent avoir lieu chaque fois que l'on procède à un changement de la programmation. Elles permettent également d'encourager les élèves, de les soutenir et d'échanger sur leurs bons coups et sur leurs façons de résoudre les problèmes vécus.

5. Lors des interventions dans la cour d'école, le travail des adultes qui accompagnent les jeunes leaders est complémentaire et ne devrait pas remplacer celui des surveillants et surveillantes.

3.3 Animateur ou animatrice de jeu

Certaines écoles font appel à des adultes pour animer les jeux dans leur cour. Le comité devrait s'assurer que ces personnes ont accès à des séances de perfectionnement. Il est conseillé que le comité les accompagne tout au long de l'année (ex. : explication de leur rôle, des jeux prévus, du code de conduite de la cour d'école, du code de vie de l'école) pour les soutenir et les valoriser dans leur tâche.

Suggestions d'adultes pouvant animer des jeux :

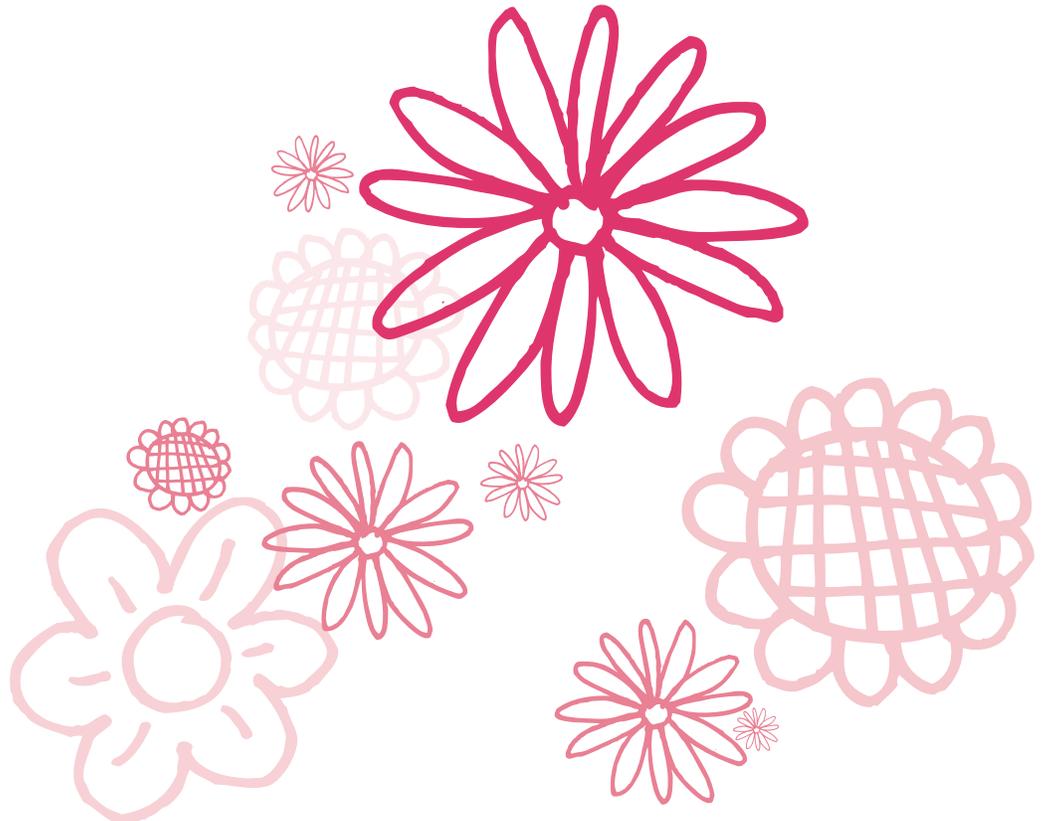
- éducateur ou éducatrice du service de garde;
- technicien ou technicienne en éducation spécialisée;
- personnel enseignant;
- animateur ou animatrice de vie spirituelle et d'engagement communautaire;
- technicien ou technicienne en loisirs;
- parent;
- membre de la communauté;
- une combinaison de plusieurs de ces personnes.

Voici quelques rôles qui pourraient être tenus :

- connaître les règles du jeu sous sa responsabilité et les règles de sécurité pour guider les élèves;
- s'assurer que tous les élèves sont présents, actifs et respectueux des règles;
- s'assurer que le matériel est en place dans sa zone de jeu;
- encourager les élèves, signaler leurs bons coups et les féliciter pour leur participation et leurs efforts.



Il est suggéré d'éviter de priver de manière répétitive un élève de sa période d'activité dans la cour, puisque celle-ci a des effets bénéfiques, notamment sur sa concentration.







LISTE DES OUTILS DU VOILET 4

Animation de la cour d'école et jeunes leaders

OUTIL 19

Réflexion sur la gestion du matériel

OUTIL 20

Formulaire de prêt de matériel

OUTIL 21

Liste du matériel brisé ou perdu

OUTIL 22

Liste du matériel de jeu disponible

OUTIL 23

Liste du matériel de jeu nécessaire

OUTIL 24

Mécanisme de résolution de conflits

OUTIL 25

Code de conduite dans la cour d'école

OUTIL 26

Exemple d'horaire pour les ambulanciers
et ambulancières

OUTIL 27

Formulaire d'inscription pour la sélection
des jeunes leaders

OUTIL 28

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

OUTIL 29

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

OUTIL 30

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

OUTIL 31

Note pouvant être envoyée aux parents

OUTIL 32

Formation des jeunes leaders animateurs
et animatrices de jeux



OUTIL 19

Réflexion sur la gestion du matériel

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

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

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

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

Oui Non

Si oui, quel est-il?

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

Oui Non

Si oui, comment sont nommées ces personnes?

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

Oui Non

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

Oui Non

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

Oui Non

Expliquez.

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

Oui Non

Si non, quelles sont les difficultés éprouvées?

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



OUTIL 21

Liste du matériel brisé ou perdu

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

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



OUTIL 24

Mécanisme de résolution de conflits

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

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



1. Se calmer :

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

2. Cerner le problème :

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

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

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

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

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

5. Se serrer la main :

- Admettre ses torts et présenter des excuses.



OUTIL 25

Code de conduite dans la cour d'école

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

J'encourage le respect de l'environnement

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

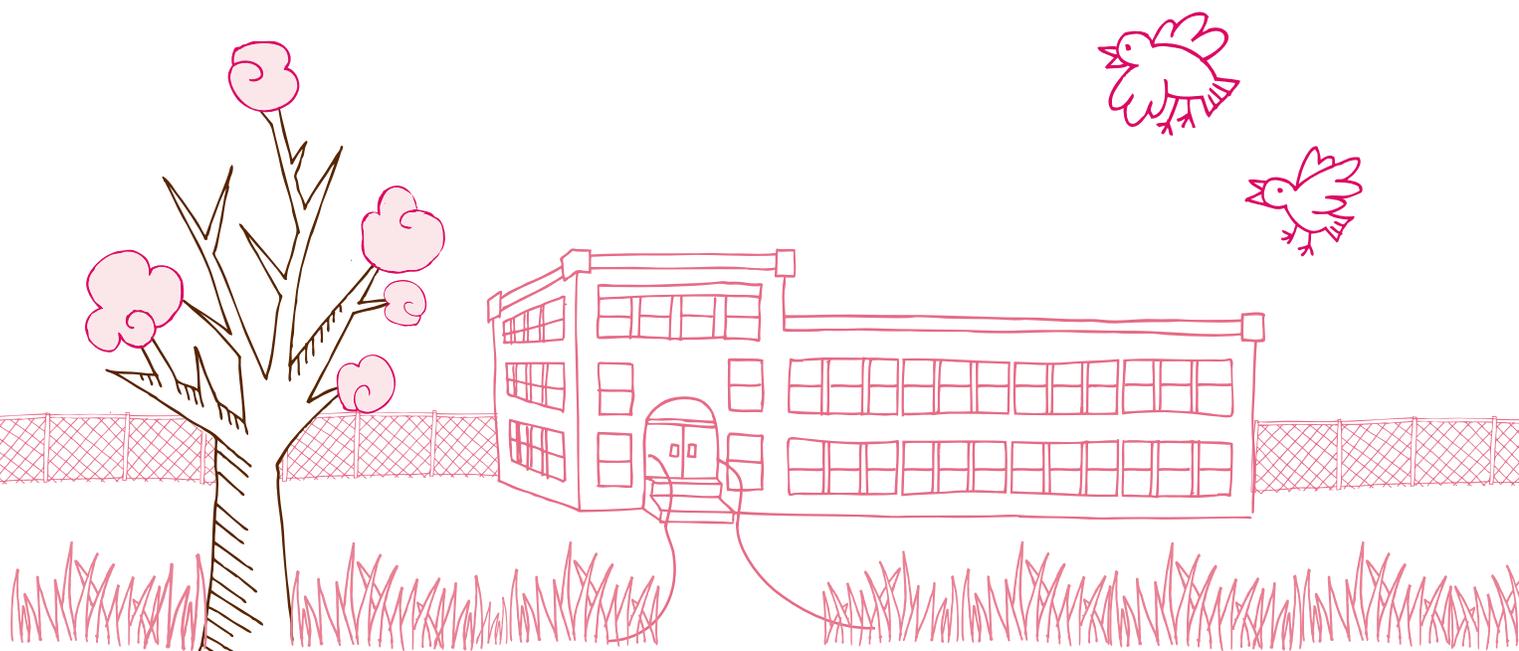
J'encourage l'esprit sportif pendant le jeu

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

J'encourage la résolution de conflits

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

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



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



OUTIL 27

Formulaire d'inscription pour la sélection des jeunes leaders

Nom du candidat :

Année scolaire :

Classe :

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

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

3. COMPLÈTE LA PHRASE SUIVANTE :

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

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

Animateur ou animatrice

Responsable des inscriptions

Responsable du matériel

Médiateur ou médiatrice

Ambulancier ou ambulancière

Autre : _____

Qu'est-ce que tu aimes dans ce rôle?

5. Autres commentaires que tu souhaites ajouter.



OUTIL 29

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

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

Légende :

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



OUTIL 30

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

Ce document atteste que

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

Je m'engage à respecter l'entente suivante :

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

Signature de l'élève :

Signature du parent :

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



OUTIL 31

Note pouvant être envoyée aux parents

12 octobre 2009

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

Cher parent, tuteur ou tutrice,

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

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

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

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

Recevez nos sincères salutations.

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

Nom de votre enfant: _____

Nom du parent, tuteur, tutrice: _____

Signature: _____



OUTIL 32

Formation des jeunes leaders animateurs et animatrices de jeux

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

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

Atelier de formation des jeunes leaders animateurs ou animatrices de jeux33

Plan de formation34

Étape 1 Organiser son jeu37

Étape 2 Planifier son jeu38

Étape 3 Animer son jeu39

Étape 4 Évaluer son jeu43

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

Fiche 1 Journaliste45

Fiche 2 Qualités du ou de la jeune leader46

Fiche 3 Labyrinthe47

Fiche 4 Structure48

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

Fiche 6 Grille pour l'inscription aux jeux50

Fiche 7 Aide-mémoire pour planifier son jeu51

Fiche 8 La sécurité, qu'est-ce que ça veut dire ? ..52

Fiche 9 Conseils pour bien présenter un jeu53

Fiche 10 Conseils pour bien animer un jeu54

Fiche 11 Évaluation du jeu55

Fiche 12 Certificat de reconnaissance56

ATELIER DE FORMATION DES JEUNES LEADERS ANIMATEURS OU ANIMATRICES DE JEUX

Objectif

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

Durée

Environ 3 heures

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

Clientèle

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

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

Installation et matériel nécessaire

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

Contenu

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

ÉTAPE 1: ORGANISER SON JEU

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

ÉTAPE 2: PLANIFIER SON JEU

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

ÉTAPE 3: ANIMER SON JEU

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

ÉTAPE 4: ÉVALUER SON JEU

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

PLAN DE FORMATION

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

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

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

PLAN DE FORMATION (SUITE)

Étape 1 - Organiser son jeu

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

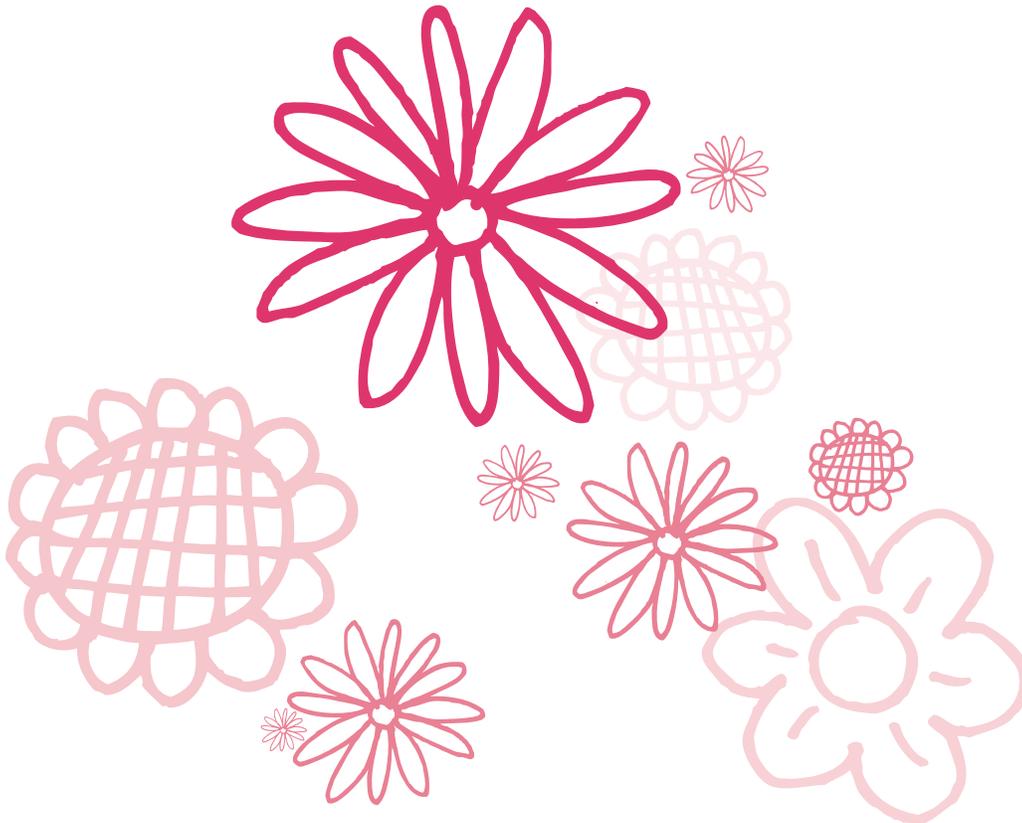
- la grille horaire des jeux;
- la procédure d'inscription au jeu (s'il y a lieu);
- la procédure de gestion du matériel;
- le jeu à animer¹.



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



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



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

Étape 2 - Planifier son jeu

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

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

2.1 Connaître les caractéristiques de son jeu

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

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



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

2.2 S'assurer de la disponibilité du matériel

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

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

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

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



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

Étape 3 - Animer son jeu



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

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

DEUX RÈGLES D'OR

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

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

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

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

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

3.1 Regrouper les élèves

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

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

En ligne



En demi-cercle



En «U»



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

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

Étape 3 - Animer son jeu (Suite)

3.2 Expliquer le jeu

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

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

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

Voici une séquence qui peut favoriser la compréhension des explications :

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

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

- **Déroulement**

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

- **Consignes et règles de sécurité**

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

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

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

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

Étape 3 - Animer son jeu (Suite)

3.3 Former les équipes

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

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

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

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

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



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

3.4 Commencer le jeu

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

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

Étape 3 - Animer son jeu (Suite)

3.5 Animer le jeu

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



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

Diriger le jeu

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

Motiver les élèves

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

Faire évoluer le jeu

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

Étape 4 - Évaluer son jeu

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

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

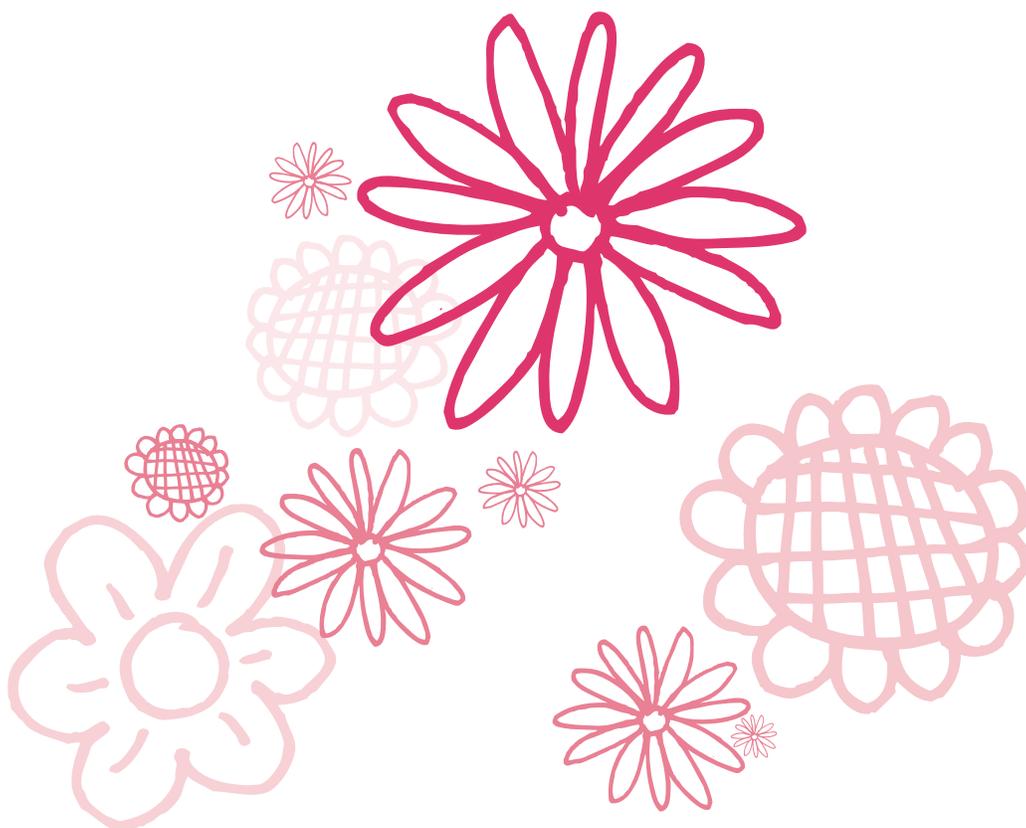
Ce processus lui permet d'auto-évaluer sa démarche d'animation et également de sonder d'autres élèves sur l'appréciation du jeu. Par la suite, cette évaluation peut être rapportée à la personne responsable de l'animation pour qu'elle en prenne connaissance. Ainsi, elle pourra faire des variantes aux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



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



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





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

Table des matières – Fiches 1 à 12

Fiche 1	Journaliste45
Fiche 2	Qualités du ou de la jeune leader46
Fiche 3	Labyrinthe47
Fiche 4	Structure48
Fiche 5	Étapes de réalisation pour animer un jeu49
Fiche 6	Grille pour l'inscription aux jeux50
Fiche 7	Aide-mémoire pour planifier son jeu51
Fiche 8	Sécurité, qu'est-ce que ça veut dire?52
Fiche 9	Conseils pour bien présenter un jeu53
Fiche 10	Conseils pour bien animer un jeu54
Fiche 11	Évaluation du jeu55
Fiche 12	Certificat de reconnaissance56





FICHE 1

Journaliste

Déroulement

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

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



FICHE 2

Qualités du ou de la jeune leader





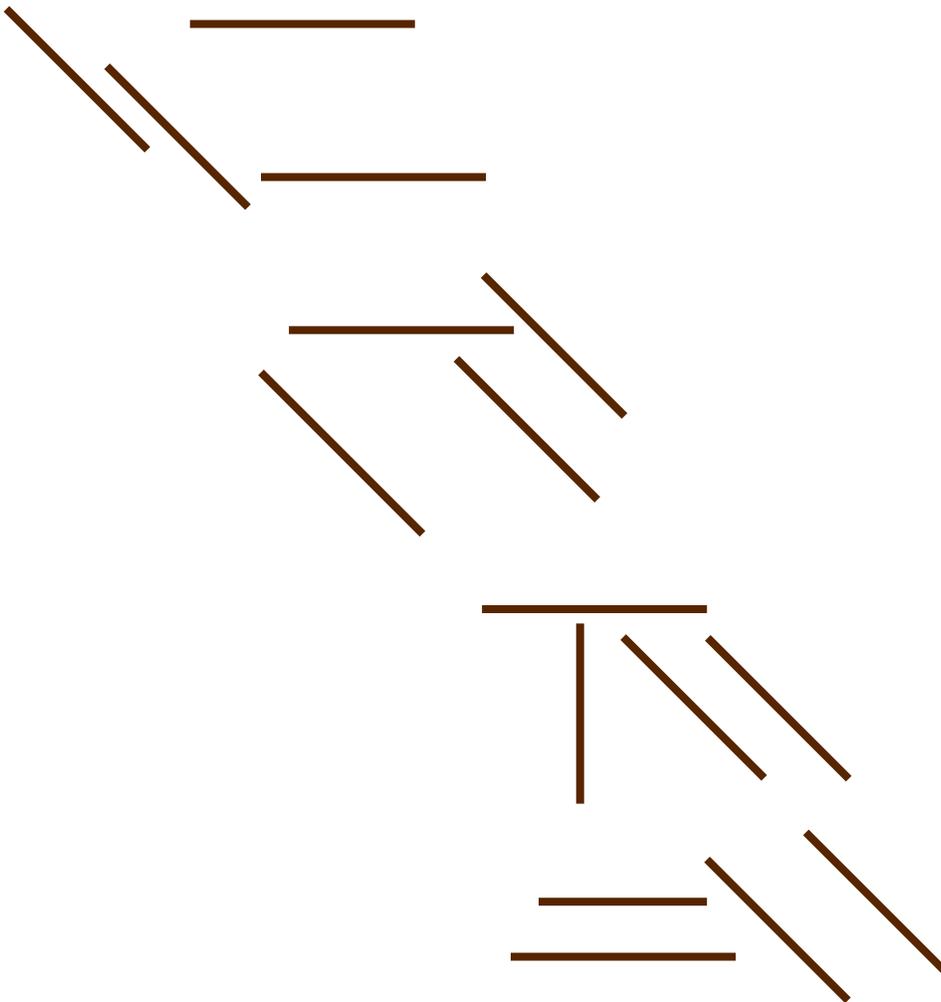
FICHE 3

Labyrinthe

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

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

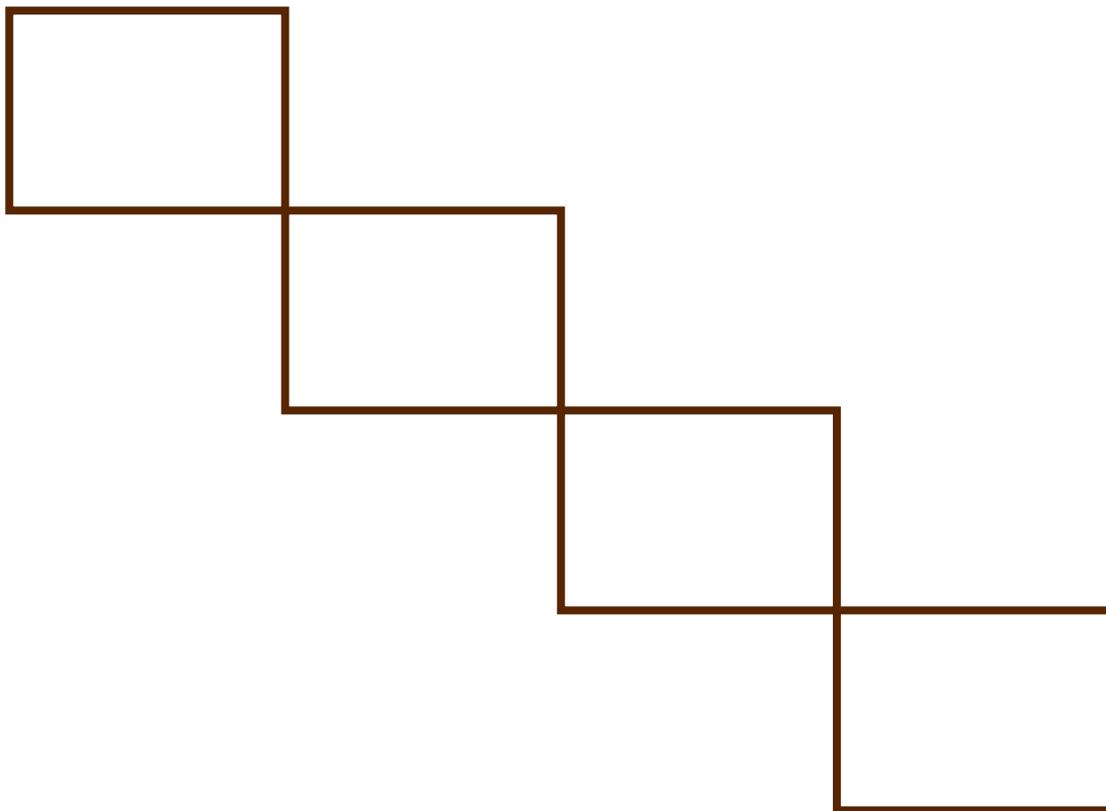
Étape 3 : Quelle fiche est la plus facile à reproduire et pourquoi ?





FICHE 4

Structure





FICHE 5

Étapes de réalisation pour animer un jeu



Étape 1 : Organiser son jeu

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

Étape 2 : Planifier son jeu

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

Étape 3 : Animer son jeu

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

Étape 4 : Évaluer son jeu

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



FICHE 7

Aide-mémoire pour planifier son jeu

Nom du jeu

 BALLON

 COURSE ET POURSUITE

 HABILITÉ

Cycle

 Maternelle

 1^{er}

 2^e

 3^e

Disposition

Type de groupe

 Petit groupe

 Grand groupe

Matériel requis

But du jeu

Consignes à expliquer

Règles de sécurité à expliquer

Variantes du jeu



FICHE 8

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

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

La surface de jeu

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

Les participants et participantes

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

Le matériel

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





FICHE 9

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

DEUX RÈGLES D'OR

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

1- Regrouper les élèves

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

En ligne



En demi-cercle



En «U»



2- Expliquer le jeu

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

Exemple :

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

Les explications doivent être courtes et précises :

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

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

Si tu fais une démonstration, il est important :

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

3- Former les équipes

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

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

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

4- Donner le signal pour commencer le jeu

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

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

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



FICHE 10

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

Animer le jeu

Diriger le jeu

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

Motiver les élèves

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

Faire évoluer le jeu

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





FICHE 11

Évaluation du jeu

Nom du jeu : _____

Nom de l'animateur ou l'animatrice : _____

Date : _____

Classe : _____

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

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



FICHE 12

Certificat de reconnaissance



MA COUR : UN MONDE DE PLAISIR!

CERTIFICAT DE RECONNAISSANCE

décerné à

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

Décerné le

(Signature, fonction)





MA COUR : UN MONDE DE PLAISIR!

CERTIFICAT DE RECONNAISSANCE

décerné à

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

Décerné le

(Signature, fonction)





MA COUR : UN MONDE DE PLAISIR!

CERTIFICAT DE RECONNAISSANCE

décerné à

pour avoir suivi avec succès la formation de

Décerné le

(Signature, fonction)



