

## Les sculptures vivantes\*

### Aspect du développement global de l'élève :

- Développer la coopération et la communication
- Développer l'aspect physique et moteur

### Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la communication, la coopération et la motricité globale.

### Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Réalisation d'activités à prédominance sociale

### Groupe d'âge

Multi-âge

### Durée

20 à 30 minutes

### Local

Grand local

### Aménagement matériel

- Un grand espace pour bouger

### Mise en situation

Le jeu consiste à faire des formes avec son corps, debout ou couché au sol, en équipe.

### Démarche

**Modélisez le jeu** à l'aide de trois élèves en premier : on doit faire un triangle. Ajoutez ensuite un élève et faites un carré.

### Exemples

- Cinq élèves doivent faire un « A » majuscule debout, en se tenant par les mains.
- Quatre élèves doivent écrire le mot « amis » au sol.

### Variantes

- On peut demander à un élève de choisir les formes ou les mots à écrire.
- Les équipes peuvent aussi décider elles-mêmes de ce qu'elles veulent « dessiner », afin de favoriser la créativité.
- On peut former des équipes fixes ou changer le nombre de joueurs dans les équipes à chaque forme.

### Trucs

N'oubliez pas de vérifier la compréhension :

- ? Est-ce qu'on reste debout ou on peut se coucher par terre?
- ? Est-ce qu'on doit parler à ses amis pour faire l'activité?

\*Une idée des éducatrices de la CS des Découvreurs

Jeu de coopération, en équipes

## Le sol est brûlant\*

Aspect du développement global de l'élève :

- Développer la coopération
- Développer l'aspect physique et moteur

### Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la coopération et la motricité globale.

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Réalisation d'activités à prédominance sociale

### Groupe d'âge

Multi-âge

### Durée

20 à 30 minutes

### Local

Grand local avec des chaises

### Aménagement matériel

- Des petites chaises sans accoudoir
- Un grand espace pour bouger

\*Une idée des éducatrices de la CS des Découvreurs

### Mise en situation

Le jeu consiste à se rendre de l'autre côté du local, debout sur une chaise, sans toucher au sol.

### Démarche

1. On forme des équipes de **trois élèves**.
2. Chaque équipe a **quatre chaises** à sa disposition, disposées en rangées, au bout du local.
3. Chaque élève se met alors debout sur une chaise.
4. Les élèves doivent collaborer et **déplacer la chaise libre**, que l'on met à l'avant de la rangée.
5. Une fois la chaise libre en avant, les élèves doivent se déplacer vers l'avant, debout sur les chaises, sans toucher le sol.
6. On se passe alors la nouvelle chaise libre vers l'avant et le jeu continue jusqu'à se qu'on arrive au bout du local.

### Variantes

On peut faire une course ou encore, un aller-retour dans le local.

### Trucs

**Modélisez le jeu** avec une seule équipe à l'avant. N'oubliez pas de vérifier la compréhension :

- ? Est-ce qu'on peut mettre les pieds au sol?
- ? Est-ce qu'on bouge la chaise sur laquelle on est ou la chaise libre?

Les autres élèves peuvent aussi participer et jouer le rôle des gardiens, des requins ou de la lave brûlante!

Jeu actif développant la coopération

## Les cerceaux musicaux \*

### Aspect du développement global de l'élève :

- Développer l'aspect social

### Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la coopération

### Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

Réalisation d'activités à prédominance socio affective et morale

### Groupe d'âge

Multi-âge

### Durée

10 à 15 minutes

### Local

Petite classe

### Aménagement matériel

- Des cerceaux ou des chaises
- De la musique

### Mise en situation

C'est le même principe que la **chaise musicale**, mais les élèves doivent se tenir debout dans un cerceau lorsque la musique arrête.

### Démarche

On place **un cerceau par élève** dans le local. Faites déplacer les élèves de façon originale au son de la musique (en sautant, en skiant...). Lorsque la musique arrête, les élèves doivent sauter dans un cerceau.

Par contre, **l'élève qui n'a plus de cerceau n'est pas éliminé, il doit partager le cerceau d'un ami.**

À la fin, tous les élèves tentent d'être debout dans un seul cerceau, ce qui demande de la coopération.

### Variante

On peut faire le jeu avec des chaises au lieu des cerceaux : les élèves s'assoient les uns sur les autres.

### Trucs

**Modéliser les cerceaux musicaux** en premier en s'assurant de la compréhension des instructions.

- ? Comment se déplace-t-on?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand la musique arrête?
- ? Est-ce qu'on peut pousser les amis?

\*Une idée des éducatrices de la CS Portages de l'Outaouais

Course à relais, en équipes

## La série de 7 à relais\*

### Aspect du développement global de l'élève :

- Développer l'aspect physique et moteur

### Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la motricité globale et la mémoire

### Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Groupe d'âge

Multi-âge

### Durée

20 à 30 minutes

### Local

Petite classe avec parcours ou grand local

### Aménagement matériel

- Un jeu de cartes
- Un parcours à obstacles avec chaises, bureau, cônes, etc

\*Une idée des éducatrices de l'école du Pélican

### Mise en situation

Le jeu consiste en une **course à relais sur un parcours à obstacles**, avec un **jeu de cartes** à la fin du parcours. Les élèves doivent **faire une série avec les cartes (1-2-3-4...)**. Plusieurs équipes sont formées, afin d'augmenter la participation de chaque élève.

### Démarche

Séparer le jeu de cartes en quatre paquets (trèfles, carreaux...). Chaque équipe a son paquet à la fin du parcours.

Pour le parcours, utilisez votre imagination : tourner autour d'une chaise, ramper sous un bureau, sauter comme un lapin...

Un élève par équipe doit faire le parcours à obstacles et tourner une carte. Si c'est l'As, il le pose sur la table pour commencer la série. Sinon, l'élève doit la mettre à la fin du paquet et aller à son équipe pour donner le tag au joueur suivant, qui fera à son tour le parcours.

La première équipe à avoir réussi à faire une série de 1 à 7 gagne la partie!

### Trucs

**Modéliser le jeu de cartes** en premier en s'assurant de la compréhension des instructions.

- ? Combien de cartes peut-on tourner?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand on a la bonne carte?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand on n'a pas la bonne carte?

Par la suite, **modélisez le parcours** avec des volontaires (vos hyperactifs), et n'oubliez pas de vérifier encore une fois la compréhension.

- ? Est-ce qu'on peut crier?
- ? Où va-t-on après avoir tourné notre carte?

Jeu de mémoire à relais, en équipes

## Jeu de mémoire à relais\*

### Aspect du développement global de l'élève :

- Développer l'aspect physique et moteur
- Développer l'aspect cognitif

### Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la motricité globale et la mémoire

### Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Groupe d'âge

Multi-âge

### Durée

20 à 30 minutes

### Local

Petite classe avec parcours ou grand local

### Aménagement matériel

- Un jeu de cartes
- Un parcours à obstacles avec chaises, bureau, cônes, etc

\*Une idée des éducatrices de la CS Draveurs

### Mise en situation

Le jeu consiste en une **course à relai sur un parcours à obstacles**, avec un **jeu de mémoire** à la fin du parcours. Plusieurs équipes sont formées, afin d'augmenter la participation de chaque élève.

### Démarche

Chaque équipe a son propre jeu de mémoire avec des cartes. Donc, s'il y a 4 équipes, il doit y avoir 4 jeux de mémoire à la fin du parcours.

Pour le parcours, utilisez votre imagination : tourner autour d'une chaise, ramper sous un bureau, sauter comme un lapin...

Un élève par équipe doit faire le parcours à obstacles et tourner deux cartes. Si elles sont pareilles, l'élève les prend et les apporte à son équipe. Sinon, l'élève doit les retourner face vers le bas et aller à son équipe pour donner le tag au joueur suivant, qui fera à son tour le parcours.

La première équipe à avoir toutes les cartes gagne un point.

### Trucs

**Modéliser le jeu de mémoire** en premier en s'assurant de la compréhension des instructions.

- ? Combien de cartes peut-on tourner?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand on a deux cartes pareilles?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand elles sont différentes?

Par la suite, **modélisez le parcours** avec des volontaires (vos hyperactifs), et n'oubliez pas de vérifier encore une fois la compréhension.

- ? Est-ce qu'on peut crier?
- ? Où va-t-on après avoir tourné nos cartes?

Voici un jeu de transition  
pour les élèves de la pré-maternelle  
et de la maternelle.

## Quelle heure est-il monsieur le loup?\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la motricité globale

### Groupe d'âge:

4-5 ans

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

1. Un joueur joue le rôle du loup et se tient dos aux autres joueurs, en se plaçant à plus de trois mètres d'eux.
2. Les autres joueurs se mettent en ligne derrière le loup et demandent: «Quelle heure est-il monsieur le Loup?».
3. Le loup répond en donnant une heure (par exemple dix heures) et les autres joueurs marchent alors le nombre de pas correspondant à l'heure mentionnée (dans ce cas dix pas).
4. Ainsi les joueurs se rapprochent de plus en plus du loup. Mais le loup peut choisir de répondre «C'est l'heure du souper!».
5. Et dans ce cas, il se retourne alors et poursuit les autres joueurs qui doivent essayer d'atteindre la ligne de départ. Le joueur touché par le loup devient loup à son tour. Et le jeu continue.

### Variante

#### pour groupes plus âgés

Le jeu peut être modifié pour des élèves plus âgés en ajoutant une contrainte: lorsque le loup «mange» un autre élève, les deux deviennent des loups et doivent se tenir bras à bras. Si le duo touche un autre élève, celui-ci se joint à eux et ainsi de suite.

Si un élève parvient à atteindre l'autre bout de la salle (l'autre du loup) sans se faire toucher, il libère alors les élèves mangés et un autre loup est choisi.

### Variante

#### pour groupes multi âge

Les loups et les agneaux plus âgés ont de la difficulté à se déplacer: ils doivent sauter à pieds joints ou encore sauter sur une jambe. Les jeunes peuvent courir normalement.

\*tiré de Banque de jeux coopératifs  
pour services de garde - Commission  
scolaire des Découvreurs

Utilisez le « Circuit pause active WIXX »  
pour créer des routines d'exercice avec vos élèves.

## Routines d'exercice pause active WIXX\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe son sens  
du rythme

### Groupe d'âge:

Mutli-âge (favoriser l'en-  
traide entre petits et grands)

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance psychomotrice

### Démarche

*Voir en annexe*

Choisir une pause active parmi les suivantes :

1. La course sur braise
2. La chasse aux moustiques
3. Le maïs éclaté
4. Le surf
5. Le nageur
6. Le ski à bosses
7. Le cerceau
8. Le flamant rose
9. BONUS
10. La bougeotte
11. Le cowboy
12. La danse du pharaon
13. Exercice de relaxation : le ballon

### Suggestion :

visionner la vidéo Pause Active WIXX :  
Félix-Antoine Tremblay :  
[www.youtube.com/watch?v=FGsU7AMpkwM](http://www.youtube.com/watch?v=FGsU7AMpkwM).

\*tiré de  
[wixx.ca/intervenants/outils](http://wixx.ca/intervenants/outils)

Animer efficacement les transitions des élèves  
avec ces diverses suggestions

## L'animation des transitions\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la latéralité

### Groupe d'âge:

4-5 ans

### Compétences

Compétence pédagogique  
pour l'élève:

- Développer la psychomotricité

Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

Choisir une transition parmi les suivantes:

1. Chanter des chansons accompagnées de gestes
2. Se déplacer à la manière d'un animal
3. Jouer à « Jean dit »
4. Faire un concours de grimaces ou le jeu « Passe ta grimace »
5. Faire des mimes (sports, animaux, professions...)
6. Faire une période d'étirement des muscles
7. Demander aux élèves de mimer une histoire que vous racontez
8. Sauter à la marelle
9. Jouer au limbo
10. Faire de la corde à sauter  
Donner des défis aux élèves: sauter sur un pied, à reculons, en levant les genoux très hauts, combiner différents mouvements, etc.
11. Danser au rythme d'une musique

### 12. Jouer au « Jeu du miroir »

Désigner un joueur qui sera le maître du jeu. Les autres joueurs sont debout devant lui. Le maître du jeu fait des mouvements que les autres doivent imiter (par exemple, les bras dans les airs, les mains sur la tête, un saut à pieds joints, se tenir debout sur un pied, faire une grimace, etc.), comme s'ils étaient le reflet d'un miroir. Après quelques minutes, le maître du jeu désigne un joueur qui selon lui a été un parfait reflet du miroir pour prendre sa place.

### 13. Jouer à « La statue musicale »

14. Les participants dansent au rythme d'une musique. Lorsque l'animateur arrête la musique, les jeunes doivent faire la statue et rester immobiles jusqu'au retour de la musique.

### 15. Jouer à « Fais la suite »

Les participants sont debout en cercle. L'animateur lance une balle à l'un d'eux et lui demande de nommer le nom d'un légume, d'un fruit, d'une fleur, etc. Le participant lance la balle à un autre participant. On ne peut pas répéter deux fois le même mot. Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement des mots. Il n'y a pas d'élimination de participants, car le but du jeu est de faire travailler la mémoire.

\*tiré de Banque de jeux B-Carbure

Profitez de diverses poses de Yoga  
pour des transitions efficaces.

## Yoga WIXX\*

### Groupe d'âge :

9-12 ans

### Démarche

*Voir en annexe*

Étape 1: L'arbre

Étape 2: La chandelle

Étape 3: Le pont

Étape 4: L'arc

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève :*

- Développer la psychomotricité

*Compétences*

*professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

\*tiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Jeu à réaliser en équipe de deux  
pour développer la motricité fine.

## Deux singes WIXX\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la motricité fine

### Groupe d'âge:

9-12 ans

### Matériel:

- Grands t-shirts
- Pincés à linge

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance psychomotrice

### Démarche

Deux singes se sont évadés du zoo! Vite, il  
faut les retrouver avant qu'ils ne mettent leur  
poux partout!

1. Choisissez deux élèves et faites-les enfiler  
un grand t-shirt par-dessus leurs gilets
2. Donnez une dizaine de pincés à linge aux  
élèves et demandez leur de les fixer à leur  
t-shirts. Ce sera les «poux»
3. Sortez! Faites courir les élèves derrière leur  
adversaire et demandez leur d'essayer de  
lui enlever ses pincés à linge. Le joueur qui  
parvient à enlever tous les «poux» de son  
adversaire remporte la partie!

Note: Chaque fois que vous perdez une pince,  
manifestez votre mécontentement avec des  
cris de singe!

\*tiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Amusez-vous à tricoter une écharpe avec vos mains et vos bras en équipe.

## Tricot avec les mains\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la motricité fine

### Groupe d'âge:

9-12 ans

### Matériel:

- 2 pelotes de grosse laine ou alors, plusieurs fils de laine assemblés ensemble pour former une pelote bien épaisse.
- 1 bâton ou une grande tige pour mettre vos mailles en attente si besoin.

### Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer la psychomotricité

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

Suivez cette démarche ou inspirez-vous de cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=F876mzVBbio>

#### Étape 1 : commencer à monter les 1<sup>ères</sup> mailles

Pour débiter votre tricot bras, commencez par sortir une longueur de fil de 100 cm et faites un noeud coulant. Enfilez-le ensuite sur votre bras.

Insérez le pouce et l'index entre les fils qui viennent du poignet, du haut vers le bas. Maintenant, basculez la main vers le haut en faisant pivoter les fils vers l'extérieur de la main. But de l'opération : vous devez obtenir une boucle autour de chacun des deux doigts.

Passez l'index et le pouce dans la boucle du pouce afin d'attraper les fils du haut qui se trouvent autour de l'index.

Passez cette première maille sur le poignet, sans trop serrer. On tricote lâche pour pouvoir travailler aisément nos prochaines mailles.

Répétez les gestes 1) et 2) autant de fois que nécessaire pour obtenir le nombre de mailles qu'il vous faut. Par exemple, il faut compter 6 à 8 mailles pour tricoter une écharpe tube de 30 cm de largeur environ.

#### Étape 2 : tricoter le premier rang

Ici, nous devons passer toutes les premières mailles tricotées du bras droit vers le bras gauche : d'abord, maintenez les fils venant de la pelote dans la main du bras où sont déjà placées vos mailles. Puis, avec l'autre main

libre, passez une maille sur le poignet vide. On répète ensuite le même geste jusqu'à la fin du rang.

#### Étape 3 : tricoter le deuxième rang

Répétez exactement le même geste que celui de l'étape 2 mais dans l'autre sens !

Et on recommence le tout jusqu'au bout du tricot!

#### Étape 4 : rabattre les mailles en tricot bras

Pour arrêter vos mailles, commencez par tricoter les deux premières mailles normalement. Puis, passez la 1<sup>ère</sup> maille au-dessus de la 2<sup>ème</sup> et tricotez la maille suivante.

On répète ce même mouvement jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune maille sur le poignet.

#### Étape 5 : couper

On coupe le fil, on le passe dans la dernière maille restante, on serre!

#### Étape 6 : la couture finale des deux bords

Utilisez les fils du départ pour entrelacer les mailles des deux bords entre elles. En clair, il faut joindre le dernier rang au premier.

Resserrez et faites un noeud pour chaque.

Pour masquer l'excédent de fil et avoir un joli résultat final en tricot bras, ne faites pas de noeud! Glissez ce reste de fil à l'intérieur de l'ouvrage sur quelques centimètres et coupez.

\*tiré de <https://www.phildar.fr/phil-academie/a/tricoter-bras.r.html>

Course à relais à réaliser avec les élèves dans la cour d'école ou dans le gymnase.

## Bateau-pirate\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la coopération.

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- 4 matelas
- 4 cônes
- 2 dossards

### Compétences

*Compétence pédagogique pour l'élève:*

- Développer les relations avec les pairs

*Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

### Démarche

1. Il y a 4 matelas dans chacun des coins du gymnase (bateau des capitaines).
2. Au centre, on place cônes en forme de carré (bateau des pirates).
3. On choisit 2 pirates (ils peuvent porter un dossard, pour être plus faciles à identifier)
4. Le jeu consiste à un jeu de tague: les pirates doivent toucher les capitaines.
5. Les matelas (bateau des capitaines) servent de zone de protection. Si un capitaine se fait toucher, il est reconduit au centre (bateau des pirates) par celui qui l'a touché.
6. Le capitaine, qui est dans le bateau des pirates, doit se faire libérer par un de ses pairs et il doit lui donner la main jusqu'à un de leurs bateaux. Toutefois si un pirate les touche avant d'arriver dans leur bateau, les 2 vont au centre (bateau des pirates).
7. Pour faire sortir les capitaines de leur zone de protection, les pirates peuvent compter jusqu'à 5. À la fin du décompte, les capitaines doivent trouver un autre bateau.
8. Le jeu se termine après un temps déterminé ou quand tous les capitaines sont capturés.

### Variante pour l'extérieur:

Jeu des 4 coins

\*tiré du Répertoire des jeux actifs pour la cour d'école, Régie régionale de la santé et des services sociaux Lanaudière

Jeu amusant à réaliser dans la cour d'école  
pour apprendre à travailler en équipe.

## Course de traîneau WIXX\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la coopération.

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Traîneaux
- Cordes

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer les relations avec  
les pairs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités  
à prédominance sociale

### Démarche

1. Trouvez des traîneaux : luges, crazy carpets  
ou même des trois-skis.
2. Attachez des cordes devant chacun des  
traîneaux.
3. Tracez une ligne de départ et une ligne  
d'arrivée.
4. Faites des équipes
5. Un joueur s'assoit dans le traîneau et les  
autres s'emparent des cordes et tirent.

### Suggestion :

Les « chiens » peuvent aboyer pendant  
la course!

\*tiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Jeu à réaliser en équipe pour développer les relations avec les pairs : former des cellules d'élèves.

### Les cellules\*

#### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la coopération.

#### Groupe d'âge:

Multi-âge

#### Compétences

*Compétence pédagogique pour l'élève:*

- Développer les relations avec les pairs

*Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

#### Démarche

Une première cellule est formée de 2 élèves qui s'accrochent ensemble par les bras.

Ils doivent courir ensemble et tenter de toucher les autres élèves. Lorsqu'ils touchent un élève, celui-ci doit venir s'accrocher à eux par le bras.

Ils doivent ensuite courir en trio pour toucher un quatrième élève.

Lorsqu'un quatrième élève est touché, il doit s'accrocher au trio, puis la cellule se divise ensuite en deux cellules de deux élèves.

La partie se termine lorsque tous les élèves font partie d'une cellule.

Note:

Rappelez aux élèves que de ne faire qu'un avec son coéquipier facilitera leurs déplacements!

\*tiré du Répertoire d'activités WIXX 2

Course à relais à réaliser avec les élèves dans la cour d'école ou dans le gymnase.

## Jeu de relais : le boomerang\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

Pour le travail d'équipe, l'élève est amené à développer, par l'entraide, son estime de soi.

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Balles ou ballons

### Compétences

*Compétence pédagogique pour l'élève:*

- Développer l'estime de soi

*Compétences*

*professionnelles mises de l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance affective

### Démarche

#### *Mise en contexte*

En équipe multi-âge, les élèves doivent encourager les membres de leur équipe de façon originale.

#### *But du jeu*

Faire un tour complet: le premier joueur revenant à sa place de départ le plus rapidement possible, sans échapper le ballon.

#### *Déroulement*

1. Les équipes se placent en files indiennes.
2. L'animateur remet au premier joueur de chaque équipe un ballon.
3. Au signal de départ, le premier joueur remet la balle au second en la faisant passer par-dessus sa tête. Le deuxième joueur remet la balle au troisième en la faisant passer entre ses jambes et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui, lui, doit courir se placer en tête de file et recommencer.
4. Le jeu se termine quand les premiers joueurs sont revenus à leur place de départ.

#### *Variante*

Mettre plus de balles ou de ballons (2-3) Faire circuler différents objets de grandeurs et de formes variées.

\*tiré du Répertoire des jeux actifs pour la cour d'école, Régie régionale de la santé et des services sociaux Lanaudière

Voici un jeu de poursuite à réaliser avec les élèves dans la cour d'école ou au gymnase.

## Le sauvetage cosmique\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

Dans cette activité, les élèves développeront la coopération

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Frisbee

### Compétences

*Compétence pédagogique pour l'élève:*

- Développer les relations avec les pairs

*Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

### Démarche

#### *But du jeu*

Rester des microns

#### *Déroulement*

Désignez un élève parmi les participants pour jouer le rôle du guérisseur « GOULOM ». Les autres élèves sont des microns, c'est-à-dire des personnes atteintes d'une maladie intergalactique

La maladie est que les microns font toutes sortes de bruits et de gestes pour se sauver de « GOULOM »

Le frisbee cosmique a le pouvoir de guérir cette maladie si « GOULOM » ou un autre guérisseur le tient entre ses mains et l'active par sa chaleur humaine.

« GOULOM », le frisbee en main, poursuit les microns

Lorsque « GOULOM » touche un micron avec le frisbee cosmique, il le guérit. Ce dernier devient guérisseur lui aussi et aide « GOULOM »

Les guérisseurs peuvent se passer le frisbee, se lancer le frisbee, mais les microns peuvent l'intercepter; ils laisseront alors le frisbee au sol pour nuire aux guérisseurs qui viendront le récupérer.

Le jeu se termine lorsque tous les microns sont guéris.

Source: Je coopère, je m'amuse. Chenelière, McGraw, 1999, 115 pages.

\*tiré du Répertoire des jeux actifs pour la cour d'école, Régie régionale de la santé et des services sociaux Lanaudière

Amusez les élèves avec cette variante du soccer.

## Soccer siamois\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

Dans cette activité,  
les élèves développeront  
la coopération

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Foulards
- Ballons

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer les relations  
avec les pairs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance sociale

### Démarche

Mêmes règles que le soccer, excepté que  
les élèves sont attachés avec un foulard par  
la cheville, deux par deux.

#### **Variantes :**

- Ajouter des ballons
- S'attacher par les poignets
- Si une équipe de deux tombe, elle se place  
sur le bord du terrain. Lors d'un but compté  
par une équipe, tous les joueurs de cette  
équipe qui attendent sur le bord du terrain  
retournent au jeu.

\*tiré du Répertoire B-Carburé

Jeu amusant à réaliser dans la cour d'école  
pour apprendre à travailler en équipe.

## Volleyball mouillé WIXX\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

Dans cette activité,  
les élèves développeront  
la coopération

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Foulards
- Ballons

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer les relations  
avec les pairs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance sociale

### Démarche

1. Remplissez quelques ballounes d'eau  
et installez-vous dans la cour.
2. Si vous avez un filet de volleyball, tant  
mieux. Sinon, pas de problème! Une corde  
attachée entre deux arbres fait aussi bien  
l'affaire.
3. Formez des équipes de deux élèves et  
prenez une serviette (ex. : linge à vaisselle)  
par équipe. Chaque coéquipier tient deux  
coins de la serviette. La serviette sert à  
attraper la balloune d'eau et à la relancer  
vers l'autre équipe.
4. Si vous avez plusieurs équipes de deux,  
vous pouvez même faire des passes avant  
de relancer vers les adversaires. Devinez  
ce qui arrive quand la balloune tombe par  
terre? Le ou les joueur(s) qui l'ont échappée  
sont éclaboussés et doivent revoir leur  
stratégie!

\*tiré du Répertoire d'activités  
WIXX 2

Voici une variante du fameux jeu de ballon chasseur à réaliser avec les élèves du 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle.

## Ballon chasseur but\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe l'organisation spatiale

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Deux buts
- Ballons

### Compétences

*Compétence pédagogique pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

Faire deux équipes de 6 à 15 enfants. Ils s'affrontent sur un terrain de ballon chasseur avec un but de hockey de chaque côté. Les règles de base du ballon chasseur sont incluses: si l'élève est touché et que le ballon tombe à terre, il sort du jeu

Cependant, il doit rester près du terrain de son équipe dans une position statique préétablie (position de chaise, crabe, pont, sur une jambe, etc.) tant qu'un élève de son équipe ne réussit pas à attraper le ballon: si c'est le cas, il revient au jeu

Aussi, le but ultime est de faire le plus de points en lançant le ballon dans le but adverse. On change la position statique à chaque nouvelle partie

\* inspiré du Recueil de jeux et d'activités Trois-Rivières

Voici un jeu actif à réaliser avec les tous-petits.

## La boîte à surprise\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la motricité globale

### Groupe d'âge:

Multi-âge (variante : jumeler  
petits et grands)

### Matériel:

- Deux buts
- Ballons

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance psychomotrice

### Démarche

Les élèves sont tous des boîtes à surprises  
Lorsque le meneur du jeu dit « Boîte à  
surprises! », les élèves se mettent en petit  
bonhomme

Le meneur du jeu dit alors le nom d'un animal,  
d'un personnage ou de quelque chose qu'ils  
doivent imiter dans leurs déplacements

Exemples :

- chat (déplacement à quatre pattes :  
genoux, mains au sol)
- kangourou (sauts pieds collés)
- cheval (galop)
- girafe (pointes des pieds)
- grenouille (position accroupie,  
mains au sol, sauter)
- ours
- serpent (ramper au sol)
- flamand rose (sauter sur un pied)

\*tiré du Répertoire B-Carbure

Réaliser des épreuves sportives drôles  
en faisant appel à des habiletés physique particulières  
et à la coopération.

## Olympiades en folie\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la motricité globale

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance psychomotrice

### Démarche

Chaque épreuve exige l'utilisation d'objets  
comiques et place l'élève dans une situation  
inattendue.

L'exécution de ces épreuves nécessite  
la participation active de tous les élèves.

Par exemple:

- le lancer du ballon (balloune) rempli d'eau;
- le saut de la balançoire;
- la course à deux, à trois ou à quatre élèves,  
avec les pieds attachés;
- la course à relais avec poche;
- le lever du seau de sable;
- le défi classe: faire circuler le plus  
rapidement possible un ballon rempli  
d'eau sans le crever ou l'échapper.

\*tiré du Répertoire 130 bonnes  
idées à partager KINO-Québec

Voici un jeu à relais qui peut être notamment réalisé lorsque les élèves vont prendre le rang.

## Jeu à relais\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la conscience des autres

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Ballon
- Livre
- Bille

### Compétences

*Compétence pédagogique pour l'élève:*

- Développer les relations avec les pairs

*Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

### Démarche

L'élève doit parcourir un trajet avec (ou non) un témoin – qui peut être un ballon, un livre, une bille, etc.

- Il doit se rendre jusqu'à l'éducatrice et lui remettre l'objet
- Il doit utiliser différents \*déplacements, ainsi que les tables et les chaises comme obstacles
- \* Peut s'utiliser quand les élèves vont prendre le rang.

\*tiré du Recueil de jeux et d'activités de Trois-Rivières

Jeu de ballon inspiré des personnages d'un jeu d'échec

## Ballon échec\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la créativité

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- 5 ballons-mousse
- 12 dossards (6 pour les rois,  
4 pour les reines, 2 pour  
les fous)

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité
- Développer des aspects  
cognitifs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance cognitive

### Démarche

Deux équipes sont séparées par une ligne  
centrale. Elles sont composées de 1 ROI,  
1 REINE, 1 FOU et de plusieurs PIONS

- Le roi doit porter 3 dossards de la même  
couleur, la reine doit porter deux dossards  
(identiques) et le fou doit porter un seul  
dossard
- Le déroulement est semblable à un jeu de  
ballons : lorsqu'un pion est touché, il doit  
aller s'asseoir sur le banc de son équipe et  
faire le système de l'autobus
- Le but du jeu est d'éliminer le roi en le  
touchant à 3 reprises. Lorsqu'un personnage  
est touché, il doit retirer un de ses dossards
- Le fou est invincible à moins qu'il soit  
touché par l'autre fou. S'il est touché,  
il conserve son dossard, mais il doit faire son  
tour sur le banc

### Élément important:

Deux joueurs assis sur le banc peuvent  
retourner au jeu si un joueur de leur équipe  
attrape un ballon

\*inspiré du Banque de jeux  
coopératifs pour les services de  
garde, Commission scolaire des  
Découvreurs

Amusez-vous à découvrir comment sont faits les glaçons  
et faites une course dans la neige avec eux!

## La course aux glaçons

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
des connaissances scienti-  
fiques (cristaux, état de la  
matière)

### Groupe d'âge:

1<sup>er</sup> cycle

### Matériel:

- Casseaux à glaçons
- Eau
- Colorant alimentaire
- Chaudières
- Cuillères en plastique

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer des aspects  
cognitifs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance cognitive

### Démarche

Fabriquer des glaçons de couleurs avec  
le colorant alimentaire

Faire congeler

Parler avec les élèves des principes  
de la température

Faire une course à relais dans la neige  
en équipe ou en individuel

Le but : ramasser le plus de glaçon en rigolant

### **Variante**

Dans les déplacements pour aller chercher les  
glaçons colorés : saut pieds collés, ramper, pas  
de côté, etc...

Faites une course aux objets dans votre quartier.

## Course aux objets WIXX\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
des habiletés logiques

### Groupe d'âge:

9 - 12 ans

### Matériel:

- Sac

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité
- Développer des aspects cognitifs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance créativité

### Démarche

Déterminez un itinéraire

Par exemple : de chez toi jusqu'au parc,  
puis de retour chez toi par un autre  
chemin

Choisissez une série d'objets à trouver

Par exemple : une plume d'oiseau,  
un caillou rose ou plat, une feuille  
d'érable ou de chêne, une bouteille  
vide, etc.

Fixez-vous une limite de temps réaliste

À tour de rôle, faites l'itinéraire avec un sac  
pour rapporter les objets

Lorsque tout le monde est de retour, faites  
le compte. Le gagnant est celui qui a réussi  
à rapporter le plus grand nombre d'objets sur  
la liste... ou les plus beaux!

\*inspiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Rendez la pratique de l'anglais physique!

## English Action\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
le langage et les  
compétences du monde

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer des aspects  
cognitifs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance cognitive

### Démarche

Organiser un jeu-questionnaire qui oppose  
deux groupes de même niveau. Les groupes  
sont divisés en sous-équipes mixtes

- Les élèves ont à participer en alternance  
à une activité mettant à l'épreuve leurs  
connaissances en anglais et à effectuer une  
activité d'habileté en éducation physique
- Les bonnes réponses et l'esprit sportif sont  
récompensés par un système d'attribution  
de points\*

\*inspiré du Recueil 130 bonnes  
idées à partager de KINO-Québec

Jouez aux quilles dans la cour d'école  
avec des bouteilles d'eau

## La quille d'eau\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
l'organisation spatiale

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance psychomotrice

### Démarche

Chaque joueur remplit une bouteille avec  
de l'eau. Tirez au sort celui qui sera le premier  
à lancer le ballon. Les participants sont à  
5 m les uns des autres

- Les joueurs placent devant eux leur bou-  
teille. Tour à tour, ils donnent un coup de  
pied dans le ballon pour renverser celle de  
l'adversaire
- Lorsque celle d'un participant est tombée,  
il doit courir pour prendre le ballon. Il ne  
peut relever sa bouteille que lorsqu'il a  
récupéré le ballon
- Si la bouteille d'un participant est vide,  
il se retire du jeu. La partie est terminée  
quand il ne reste plus qu'une seule bouteille  
contenant encore de l'eau

\*inspiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Voici une façon originale de décorer le sapin de Noël  
au service de garde!

### Le sapin en forme\*

#### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la créativité

#### Groupe d'âge:

Multi-âge

#### Matériel:

- Jeu de société
- Jeu de carte
- Pion (mini boules de Noël)
- Corde à danser
- Sapin de Noël

#### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer des aspects  
cognitifs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance cognitive

#### Démarche

Inviter les élèves à venir jouer à un jeu  
de société comportant des épreuves afin de  
décorer le sapin de Noël. Chaque équipe lance  
le dé et avance son pion (mini-boules de Noël  
de formes différentes) sur la carte de jeu

- À chaque case de cette carte, il y a une  
épreuve à exécuter. Il peut s'agir, par  
exemple, de faire dix redressements assis,  
dix push-ups, dix sauts de grenouille, deux  
tours de gymnase, vingt sauts à la corde, etc.
- Après chaque épreuve, les membres de  
l'équipe prennent leur pions
- Ensuite, l'équipe reçoit une boule de Noël  
pour décorer le sapin. L'équipe lance le dé  
à nouveau, et ainsi de suite.

\*inspiré du Recueil 130 bonnes  
idées à partager de KINO-Québec

Faites une course où vous vous rafraîchirez assurément!

## La course mouillée\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
l'organisation temporelle

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Clou
- Contenants de yogourt
- Grand contenant
- Eau

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

Avec un clou, faire des petits trous tout le tour des pots de yogourts vides, à environ 1 cm du fond

- Remettre un pot troué à chaque joueur
- Mettre un grand contenant vide à une certaine distance de chaque équipe
- Placez un autre contenant plein d'eau au départ de la course
- Au signal de départ, un joueur de chaque équipe remplit d'eau son pot troué et le met sur sa tête. L'eau s'écoule bien sûr par les trous... Puis il se dépêche d'aller vider son pot dans le contenant vide
- Dès que le pot est vidé, le 2<sup>e</sup> joueur de l'équipe s'exécute à son tour
- Faire plusieurs rondes

L'équipe gagnante est celle dont le contenant est le plus rempli... et dont les joueurs sont les moins mouillés!

\*inspiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Profitez de la température hivernale  
pour faire une partie de kickball réinventé!

## Kickball sur neige WIXX\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la motricité globale

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Ballon de kickball, de soccer
- Colorant alimentaire
- Crayon à tracer dans la neige

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance psychomotrice

### Démarche

Trouvez un ballon de kickball,  
de soccer ou autre

- Déterminez où se trouvent les buts et le  
marbre. Tracez des lignes pour les relier.  
Vous pouvez aussi utiliser un mélange d'eau  
et de colorant alimentaire pour faire des  
lignes! N'oubliez pas de tracer un « chemin »  
entre la position du lanceur et le marbre,  
sans quoi le ballon ne roulera pas beaucoup
- Divisez les équipes et commencez la partie!

\*inspiré du Répertoire des activités  
WIXX 1

Aussi appelé Kick le cône flyé - variante du WIXX Ball

## King Cône\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
la motricité globale

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Cônes

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

**Le WIXX Ball se joue exactement  
comme le baseball :**

- Une équipe se retrouve au champ et une autre au marbre.
- Les élèves doivent parcourir 3 buts afin de marquer un point.
- À la différence du baseball, le lanceur fait rouler un ballon et le frappeur doit le botter avec son pied.
- Après 3 retraits ou quand tous les élèves ont frappé, les équipes changent de place.

### Le King Cône

- Le King Cône se joue comme le WIXX Ball sauf qu'au lieu de courir les 3 buts, le frappeur doit faire tomber avec ses mains 12 cônes éparpillés sur le terrain tout en personnifiant le terrible gorille King Cône.
- Les autres élèves au champ doivent attraper le ballon, courir après King Cône et le toucher avec le ballon. Un point est décerné pour chaque cône renversé.

\*inspiré du Répertoire d'activités  
WIXX 1

Aménager des parcours au moment de la récréation

## Parcours dans l'école\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
les connaissances

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Cônes

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer des aspects  
cognitifs

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation  
d'activités pour enfants et  
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à  
prédominance cognitive

### Démarche

- Inviter les élèves à effectuer un ou des  
parcours aménagés dans la cour d'école et à  
inscrire la durée de l'exercice dans un carnet  
individuel

Le but visé par l'utilisation du carnet  
est de stimuler l'élève à répéter l'activité  
et de constater les progrès faits au regard  
de sa condition physique et de sa  
motricité

- Ces parcours constituent une solution de  
rechange aux jeux traditionnels au moment  
de la récréation

\*inspiré du Recueil 130 bonnes  
idées à partager de KINO-Québec

Voici une variante du soccer  
et du volleyball à pratiquer sur la neige.

## Soccer volleyball sur neige\*

### Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe  
l'organisation spatiale

### Groupe d'âge:

Multi-âge

### Matériel:

- Ballon de soccer

### Compétences

*Compétence pédagogique  
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences  
professionnelles mises de  
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

### Démarche

#### *But du jeu*

Faire passer le ballon d'une équipe à l'autre en effectuant trois passes entre coéquipiers chaque fois.

#### *Déroulement du jeu*

- Le terrain est divisé en deux par une ligne tracée au sol
- Les joueurs sont divisés en deux équipes
- Comme au soccer, les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bras ni leurs mains pour toucher au ballon
- Comme au volley-ball, les joueurs se font des passes avant de retourner le ballon vers l'autre équipe. Ainsi, le joueur qui reçoit le ballon doit effectuer une passe à un coéquipier, qui devra également passer le ballon à un joueur de son équipe. Ce dernier devra envoyer le ballon à l'équipe adverse
- Si le nombre de passes n'est pas respecté ou que le ballon sort des limites du terrain pendant les échanges, l'équipe adverse mérite un point
- L'équipe ayant le plus de points remporte la partie

#### *Variantes*

- Augmenter ou diminuer le nombre de passes
- Désigner une zone pour chacun des joueurs et effectuer des rotations chaque fois qu'un point est marqué

\*inspiré du Recueil Banque de jeux,  
B-Carburé