

C'EST TOI LE HÉROS!



5-6
ans

7-8
ans

9-12
ans

13 ans
+

[1 DE 7]

« C'est toi le héros » une aventure sur mesure pour faire bouger les jeunes, durant laquelle ils prennent le contrôle de la partie !

Le rôle de l'animateur est de :

- Installer le terrain
- Définir la thématique
- Répartir et choisir les objets dans chaque contenant
- Expliquer les consignes
- Être maître du temps
- Noter les points forts pour ne pas les oublier

[1 DE 7]



La démarche vise à susciter la motivation de chaque jeune en lui permettant d'être le principal acteur de l'activité, c'est-à-dire de faire des choix personnels.

Prends le temps de discuter avec tes jeunes après l'activité pour connaître leurs points de vue et valoriser leurs implications. Tu pourrais être agréablement surpris ! Ils peuvent t'apporter de nouvelles idées géniales.

Le but du jeu

Que chaque jeune réussisse à accumuler le plus d'objets associés à la thématique choisie suite à tes consignes. Les jeunes doivent rapporter les objets des contenants mélangés dans les contenants associés à la bonne thématique.

Quelques dimensions mises de l'avant :
créativité, autonomie, plaisir, objectifs individuel et collectif





5-6
ans

7-8
ans

9-12
ans

13 ans
+

[2 DE 7]

Préparation de l'animateur

Étape 1 : Choisis ta thématique (voir exemple de thématique en annexe en fonction des groupes d'âge)

Étape 2 : Définis la durée de la partie

Étape 3 : Avant de commencer la partie, détermine le positionnement du terrain avec les contenants vides associés une thématique vs contenants mélangés. (voir exemple de positionnement de terrain en annexe en fonction des groupes d'âge).

Tu peux aussi créer toi-même le positionnement du terrain, fais preuve d'imagination !

Étape 4 : Mets dans les contenants mélangés des objets associés à la thématique choisie. Attention tu dois t'assurer de mettre des objets de chaque thématique dans les contenants. Tu peux décider de varier le nombre d'objets dans ceux-ci.



Consignes

1. Au départ, explique aux jeunes qu'ils doivent choisir dans leur tête une thématique.

Note : Il est important de garder la même thématique tout au long de l'activité.

Chut c'est un secret !

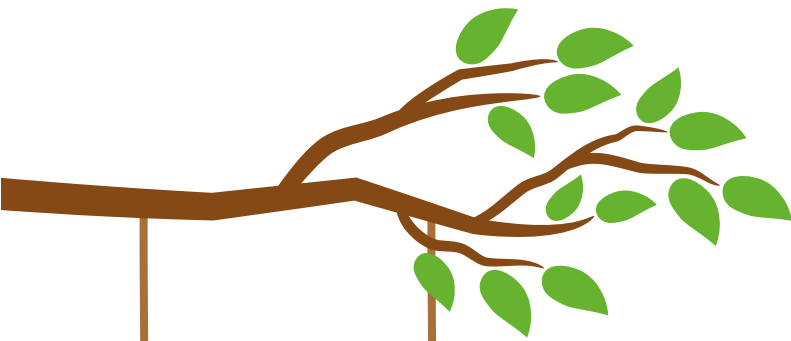
2. Une fois le départ lancé, les jeunes doivent se diriger vers le défi de leur choix qui leur donnera accès à un contenant mélangé afin de récupérer un objet associé à leur thématique choisie.
1 Défi = 1 accès au contenant

*Note : Mettre des défis visibles à différentes stations avec des images représentant le défi.
(exemple : 10 x saut de grenouille, 10 x dribbler avec le ballon de basket, tenir à équilibre pendant 20 secondes en avion, 10 x des pushups, etc.)*

3. Les retours pour déposer l'objet dans les contenants thématiques s'effectuent par les côtés (ou à votre choix selon le positionnement du terrain).
Le but est d'aller déposer son objet dans le contenant du départ associé à la thématique que le jeune a choisie.
4. Le parcours continue tant que le temps n'est pas écoulé.

Note : Si un jeune arrive à un contenant mélangé et qu'il n'y a plus ou pas la thématique qu'il désire, il doit retourner au départ et recommencer les étapes du parcours.

5. Une fois le temps écoulé, compte le nombre d'objets dans chaque contenant. Les jeunes qui ont choisi le contenant avec le plus d'objets remportent la partie.



**Variantes
en fonction de l'âge**



[3 DE 7]

**5-6
ans**

- Varie tes thématiques (exemple : les couleurs ; rouge, bleu, vert, etc.)
- Modifie le nombre de contenants (exemple : selon le nombre de jeunes, en fonction du matériel disponible)
- Modifier le positionnement du terrain (exemple : en augmentant les distances entre les contenants)
- Ajoute des variantes de déplacement lors des retours (exemple : imposer des styles de marche ; sur la pointe des pieds, de reculons, en cloche pied)

**7-8
ans**

- Varie tes thématiques (exemple : la nature ; feuilles ; roches ; branches)
- Modifie le nombre de contenants (exemple : selon le nombre de jeunes, en fonction du matériel disponible)
- Modifie le positionnement du terrain (exemple : mettre le terrain sous forme de cercle.)
- Quand l'animateur dit "changement" les jeunes doivent choisir une nouvelle thématique

**9-12
ans**

- Varie tes thématiques (exemple : Les formes ; carré, cercle, ligne)
- Modifie le nombre de contenants (exemple : selon le nombre de jeunes, en fonction du matériel disponible)
- Modifie le positionnement du terrain (exemple : Cache les contenants thématiques sur le terrain, les jeunes devront trouver leurs positionnements)
- Ajouter une personne dans le jeu qui devient une tague qui peut alors proposer de nouveaux défis
- Ajouter des ballons, les jeunes doivent toujours recevoir une passe ou toucher le ballon pour pouvoir se déplacer.

**13 ans
+**



- Varie tes thématiques (exemple : 4 Groupes alimentaires)
- Modifie le nombre de contenants (exemple : selon le nombre de jeunes, en fonction du matériel disponible)
- Modifie le positionnement du terrain (exemple : en demande aux jeunes de déterminer le positionnement du terrain)
- Ajoute un deuxième niveau où les jeunes doivent mélanger à nouveau les objets le plus rapidement possible
- Mettre les contenants en hauteur pour ne pas voir le nombre d'objets à l'intérieur

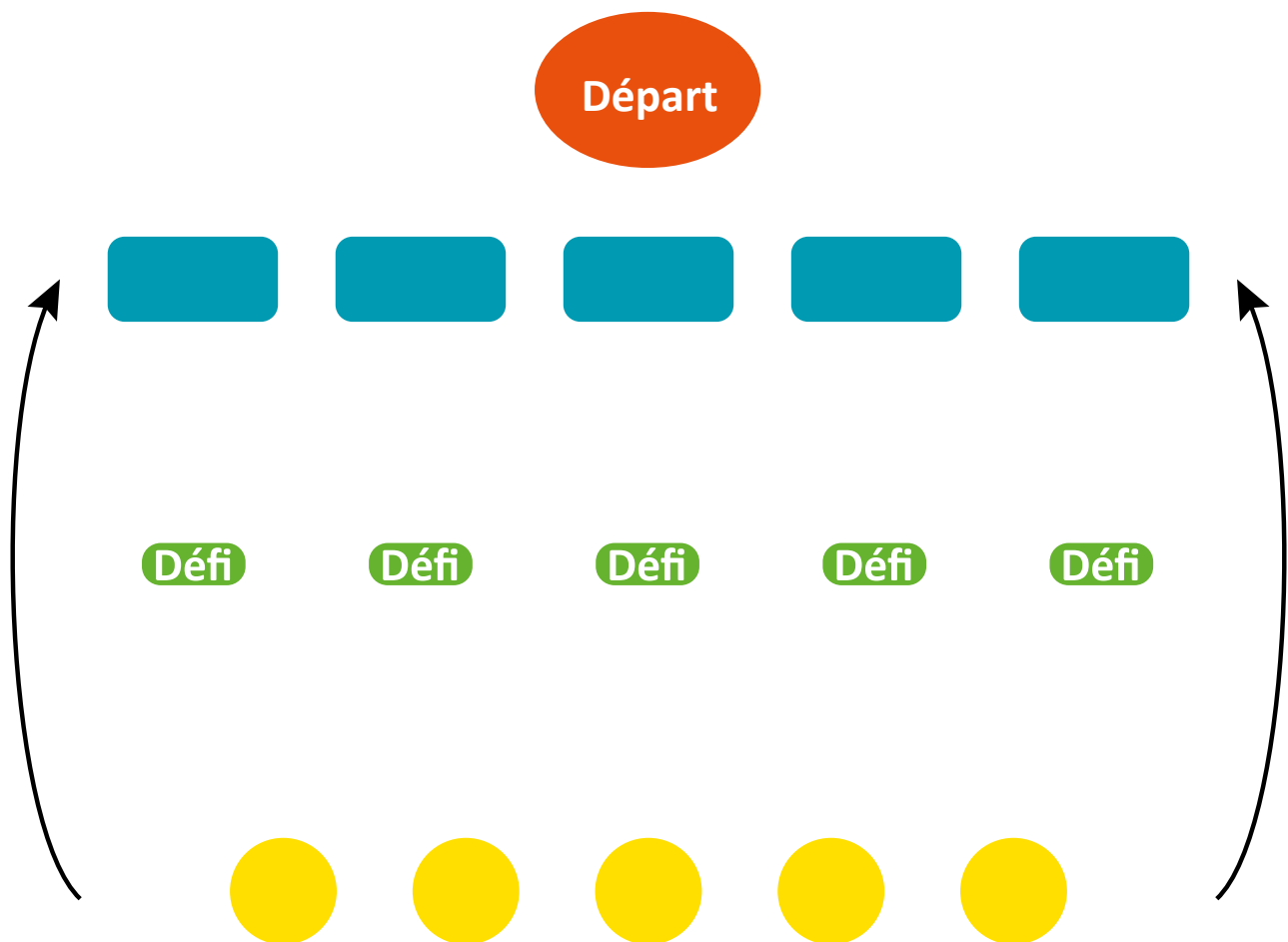


[4 DE 7]

Exemple de terrain

Légende :



-  Contenants thématiques
-  Contenants mélangés

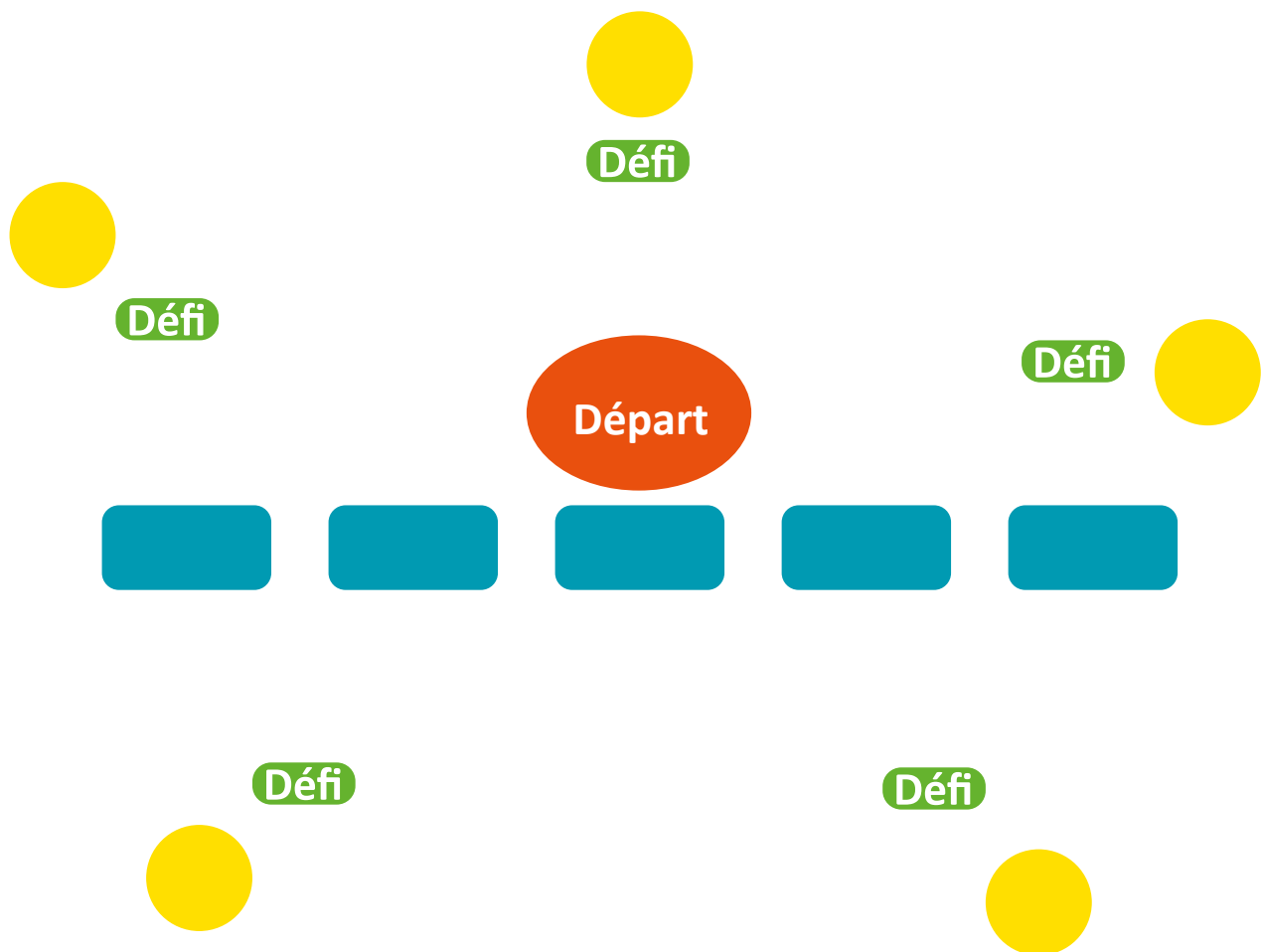




[5 DE 7]



Légende :

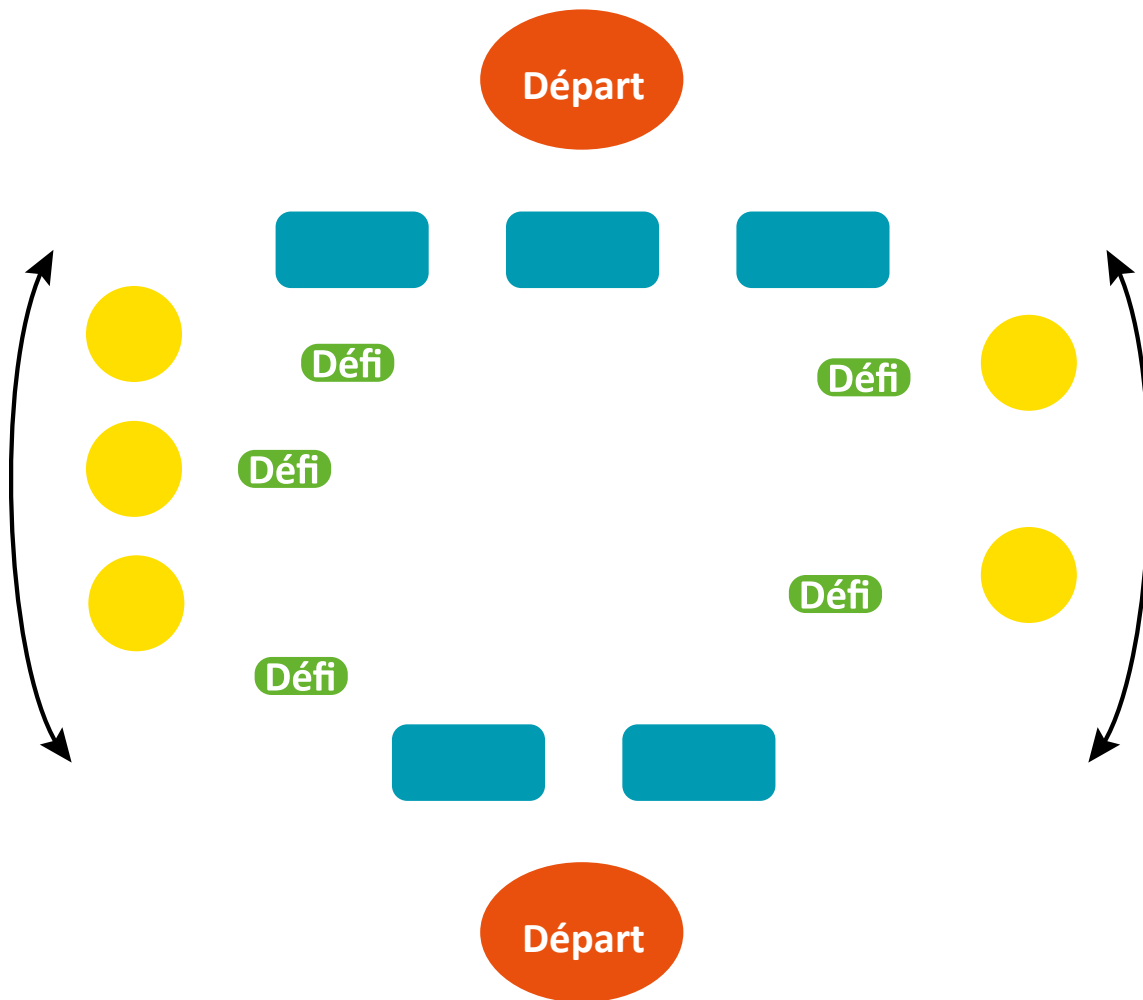
-  Contenants thématiques
-  Contenants mélangés





[6 DE 7]

-  Contenants thématiques
-  Contenants mélangés





[7 DE 7]

- Contenants thématiques
- Contenants mélangés

