



# Dossier Thématique: Le Far West



## Dossier Thématique: Le Far West

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



---

# Tables des Matières

## Gymnase

Ballon Casino, Cowboys contre Amérindiens, Le vol de banque, Convoi vers l'Ouest, Le Stampede, Bataille Western. (Page 3 à 9)

## Activités Artistiques

Décor pour Photo Booth, Cactus 3D, Serpent Perles, Étoile de Sheriff, Totem liège, Capteur de Rêve, Collier Navajo. (Page 10 à 19)

## Ateliers Culinaires

Jus de Cactus, Pop Corn pépite d'or, Verrine Cactus, Tipi Cornet, Caviar de Cowboy. (Page 20 à 25)

## Jeux Intérieurs

Le jeu des fers, Duel de prénoms, Jeu de mémoire Cactus, Photo Booth Western, Le Grand Casino. (Page 26 à 35)

## Science

L'Or qui pousse (Page 36 et 37)

## Cinéma

L'Indien du Placard, Rango, Lucky Luke le film. (Page 38)



## Jeux au gymnase

### Ballon Casino

**Matériel:** Ballons mous, Cartes à jouer

**Déroulement:** Base de ballon chasseur

- Trois cartes sont remises aux deux équipes : le roi, la dame et le valet. Le chef d'équipe remet une carte à trois coéquipiers à l'abri des regards des adversaires.
- Les joueurs possédant une carte doivent la cacher sur eux-mêmes pour ne pas se faire repérer pendant la partie.
- Quand un élève avec une carte se fait éliminer, il doit la remettre à l'éducateur.
- La première équipe, qui perd ses trois cartes, perd aussi la partie.





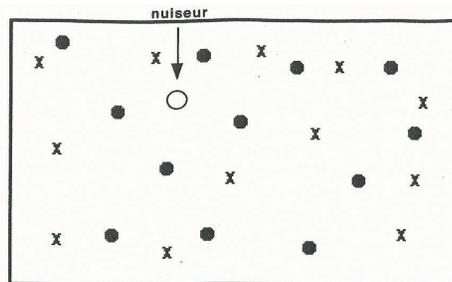
## Cowboys contre Amérindiens

\*Ce jeu est la version **Far West** du jeu *Le Nuiseur*. (Section **gymnase** du blogue.)

**Matériel:** Ballons mous

**But du jeu:** Toucher le plus d'adversaires à l'aide des ballons mous.

- Sur toute la surface disponible, on divise le groupe en deux équipes. Seulement les cowboys (les X) peuvent s'emparer au ballon ainsi qu'un joueur de l'équipe des Amérindiens (le nuiseur).
- Quand les cowboys (X) sont en possession du ballon, ils doivent lancer un des ballons pour atteindre des Amérindiens. Par contre, il ne peuvent pas se déplacer quand ils sont en possession d'un ballon. Il sera alors important de se faire des passes afin de se rapprocher d'un indien.
- Chaque joueur touché donne un point. (Ce joueur reste en jeu.)
- Le nuiseur lui, a pour mission d'intercepter le ballon et de le rejeter le plus loin possible afin de perdre du temps à l'équipe des cowboys (X). Il dispose de trois secondes pour se départir du ballon. Il ne doit pas garder le ballon plus longtemps.
- Une partie peut durer entre 3 et 5 minutes. On inverse ensuite les rôles des deux équipes. À la fin du match retour, l'équipe qui aura touché le plus de joueurs est déclarée gagnante.



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Le vol de banque

**Matériel:** 24 bâtons de hockey ou de bois, Cônes, Anneaux ou poches de sables.

**But du jeu:** S'emparer des billets de banque avant que les employés réparent les murs de leur banque.

### Déroulement:

- Dans ce jeu. Deux équipes de voleurs de banque se disputent le titre de meilleurs bandits. Ils seront opposés aux employés de la banque qui, à défaut d'empêcher totalement le vol, limiteront les dégâts en reconstruisant les murs de la banque.
- Quatre équipes seront formées. Chaque équipe occupera un coin de gymnase. Les participants se placeront en file indienne jusqu'à leur point de départ marqué par un cône. Deux équipes opposées en diagonale représenteront les voleurs de banque. Les deux autres joueront le rôle des employés de la banque.
- Au centre du gymnase, les billets de banque (anneaux, poches) sont déposés au sol et représenteront le contenu du coffre-fort. À l'aide des quatre cônes, vous marquez les quatre coins de la banque.
- Les bâtons représenteront les murs de la banque. À partir d'un coin, les bâtons seront disposés par terre bout à bout pour rejoindre les autres cônes... Il faudra alors que le carré de la banque, limité par les cônes, ne soit pas plus grand que le nombre de bâtons qu'il faut pour le refermer.
- Les bâtons restants seront empilés le long du mur entre les deux équipes. Ce sont les employés de la banque qui auront la tâche de placer les bâtons pour tenter de colmater les murs. Une fois qu'un bâton est placé, nul ne peut passer par-dessus.
- Au signal, un seul joueur par équipe quitte son coin. Les voleurs viendront chercher un sac de billets et les employés placeront un morceau du mur.
- Du point de vue stratégique, les employés de la banque placeront les premiers bâtons dans le trajet le plus direct emprunté par les voleurs.



- Le jeu se termine lorsque les quatre murs ont été refermés.
- Les voleurs comptent le nombre de sacs qu'ils ont réussi à voler, pendant que les employés replacent les bâtons servant à compléter les cloisons, le long du mur du gymnase.
- On fera une deuxième partie en inversant les rôles.

Source: Animagerie



11



## Convoi vers l'Ouest

\*Ce jeu est la version **Far West** du jeu *La Caravane*. (Section **gymnase** du blogue.)

**Matériel:** Quilles, Foulard, Cerceaux.

**But du jeu:** Récupérez les provisions du convoi sans se faire enlever son foulard.



- On sépare le groupe en cinq équipes. Chacune d'elles s'installe derrière la ligne de départ situé au fond de l'aire de jeu de manière à former cinq rangées de quatre enfants.
- Sur la ligne médiane du terrain, on dépose cinq quilles devant chacune des rangées des équipes. Un cerceau sera également placé devant chacune des équipes.
- Les quilles représentent les objets abandonnés du convoi et chacune des équipes représente une tribu qui souhaite récupérer ces provisions.
- Au signal de départ, le premier joueur de chacune des équipes doit s'avancer au centre pour se procurer une quille et la déposer dans le cerceau de son équipe de départ sans se faire enlever son foulard par son adversaire. Cinq joueurs seront donc en action en même temps.
- Un joueur avec une quille qui se fait enlever son foulard doit laisser tomber la quille immédiatement. La quille appartient au premier joueur qui y touche. Si la quille est échappée, elle peut être récupérée par l'un ou l'autre des joueurs.
- Dès qu'un joueur dépose une quille dans un cerceau, il marque un point et peut retourner en chercher une autre.
- Chaque période dure 30 secondes. Il y a ensuite un deuxième départ avec les deuxièmes de chacune des rangées, et ainsi de suite.

**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



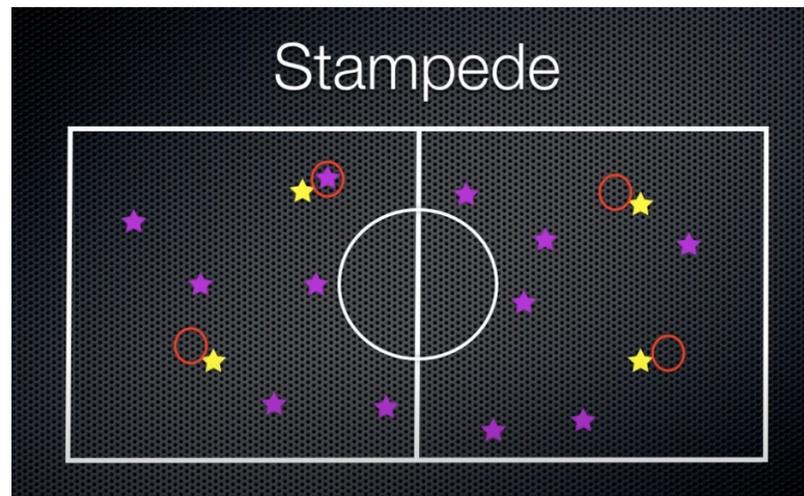
## Le Stampede

**Matériel:** Cerceaux

**But du jeu:** Capturer les bœufs qui se sont enfuis de leur enclos.

- Pour ce jeu, la majorité des enfants joueront le rôle des bœufs et quelques-uns seront choisis pour être les cowboys. Avant de débiter, tous les bœufs devront être regroupés dans leur enclos, situé au centre de l'aire de jeux.
- Au signal de l'adulte, les bœufs réussissent à se sauver de leur enclos et courent partout dans l'aire de jeux. Les cowboys, munis de leur lasso (cerceau) doivent les capturer le plus rapidement possible.
- Une fois capturer les bœufs retourne dans leur enclos et n'ont pas le droit de ressortir. Il est important de mentionner aux cowboys de faire attention à la manière qu'il utilise leurs cerceaux, il faut attraper les bœufs par le ventre et non par le cou.

Source: PhysEdGames (Youtube)



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Bataille Western

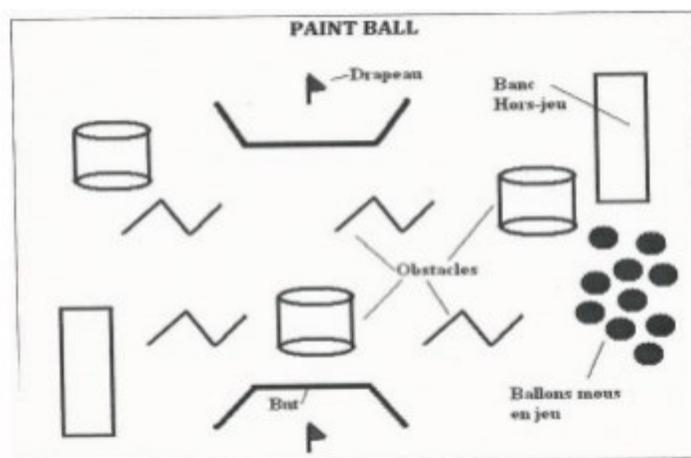
\*Ce jeu est la version **Far West** du jeu *Paintball*. (Section **gymnase** du blogue.)

**Matériel:** Ballons mousses (20), Tapis de gymnase, Gros tapis/Physitubes, Dossards/Drapeaux.

**But du jeu:** S'emparer du drapeau adverse et le ramener derrière son but.

**Déroulement:** Préparez le terrain avec le matériel comme indiqué sur l'image ci-dessous.

- Séparez le groupe en deux équipes (Cowboys et Amérindiens), chacune enfilera un dossard différent. Les membres de chacune des équipes se placeront derrière leur but.
- Au signal, le meneur de jeu lance les dix ballons mousses.
- Les joueurs doivent se précipiter pour les récupérer et les lancer sur les membres de l'équipe adverse.
- Quand un joueur a en sa possession un ballon, il ne peut se déplacer.
- Lorsqu'un ballon touche un joueur, ce dernier est éliminé et s'assoit sur le banc hors jeu de son équipe.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe s'accapare du drapeau adverse et le ramène dans son but.



### Dossier Thématique: Le Far West

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Activités Artistiques

### Décors pour Photo Booth

**Matériel:** Papier coloré, papier de construction noir, ciseaux, colle

**Déroulement:** En déchirant des bandes de papier de différentes couleurs, on invite les enfants à les coller sur un ou plusieurs grands cartons blancs pour créer un coucher de soleil dans le désert. Dessinez également un gros cactus sur du papier noir et découpez-le. Collez le cactus sur la feuille couchée de soleil. Cette œuvre pourra servir de décors pour un éventuel Photo Booth du Far West.



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



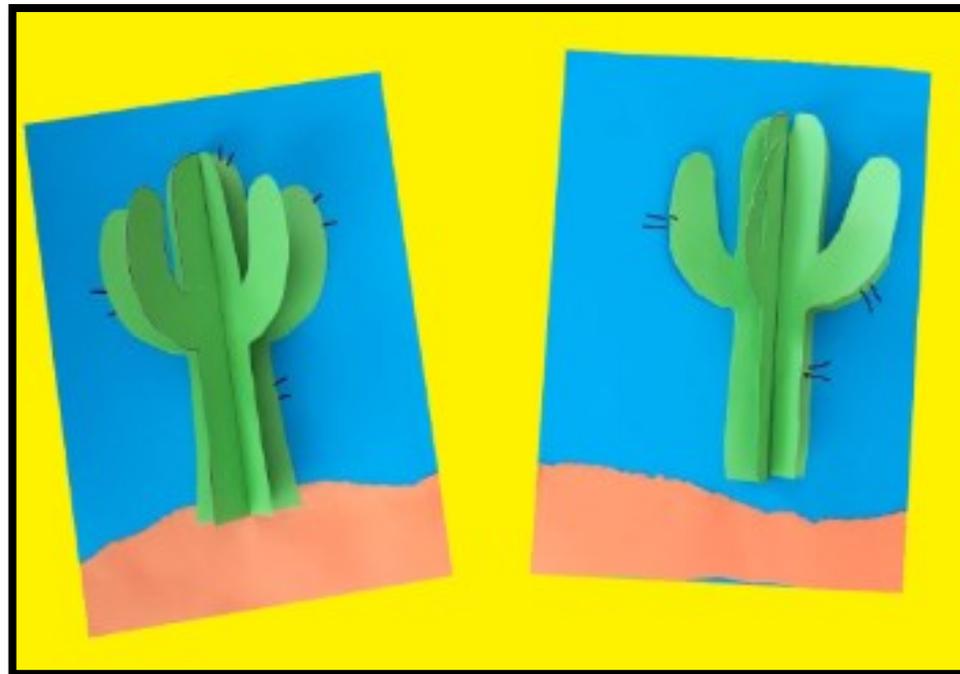
## Cactus 3D

**Matériel:** Modèle de cactus imprimer sur papier vert, Papier coloré, Ciseaux, Colle, Marqueurs

**Déroulement:** Pour réaliser ce petit bricolage, je vous invite à cliquer sur le lien vidéo suivant:

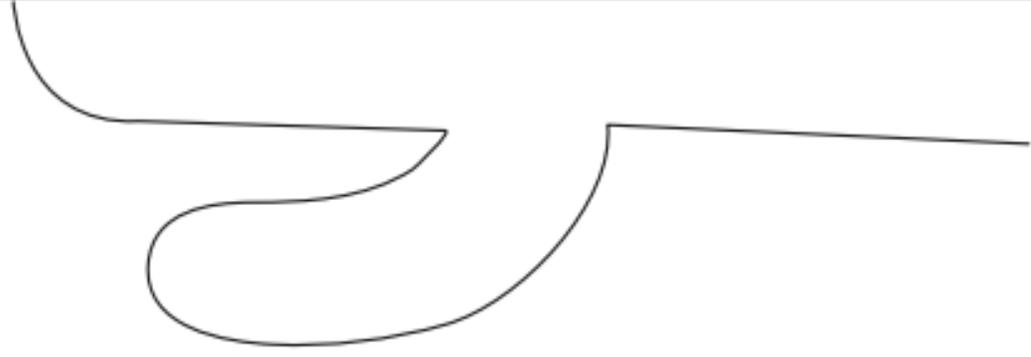
<https://www.youtube.com/watch?v=-p2DOxPEx1s&t=41s>

**Source:** <https://10minutesofqualitytime.com/cactus-paper-craft-kids/>



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)





## Serpent Perles

**Matériel:** Cure-pipe, yeux à bricolage, perles, colle chaude.

**Déroulement:** Réalisez des motifs de serpents avec des perles et des cure-pipes. Utilisez de la colle chaude pour fixer les yeux écarquillés et pour maintenir la dernière perle.

**Source:** <https://frugalfun4boys.com/pattern-activities-preschool-kindergarten/>



FrugalFun4Boys.com

**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Étoile de Sheriff

**Matériel:** Carton épais feutre, bouton, épingle de sûreté.

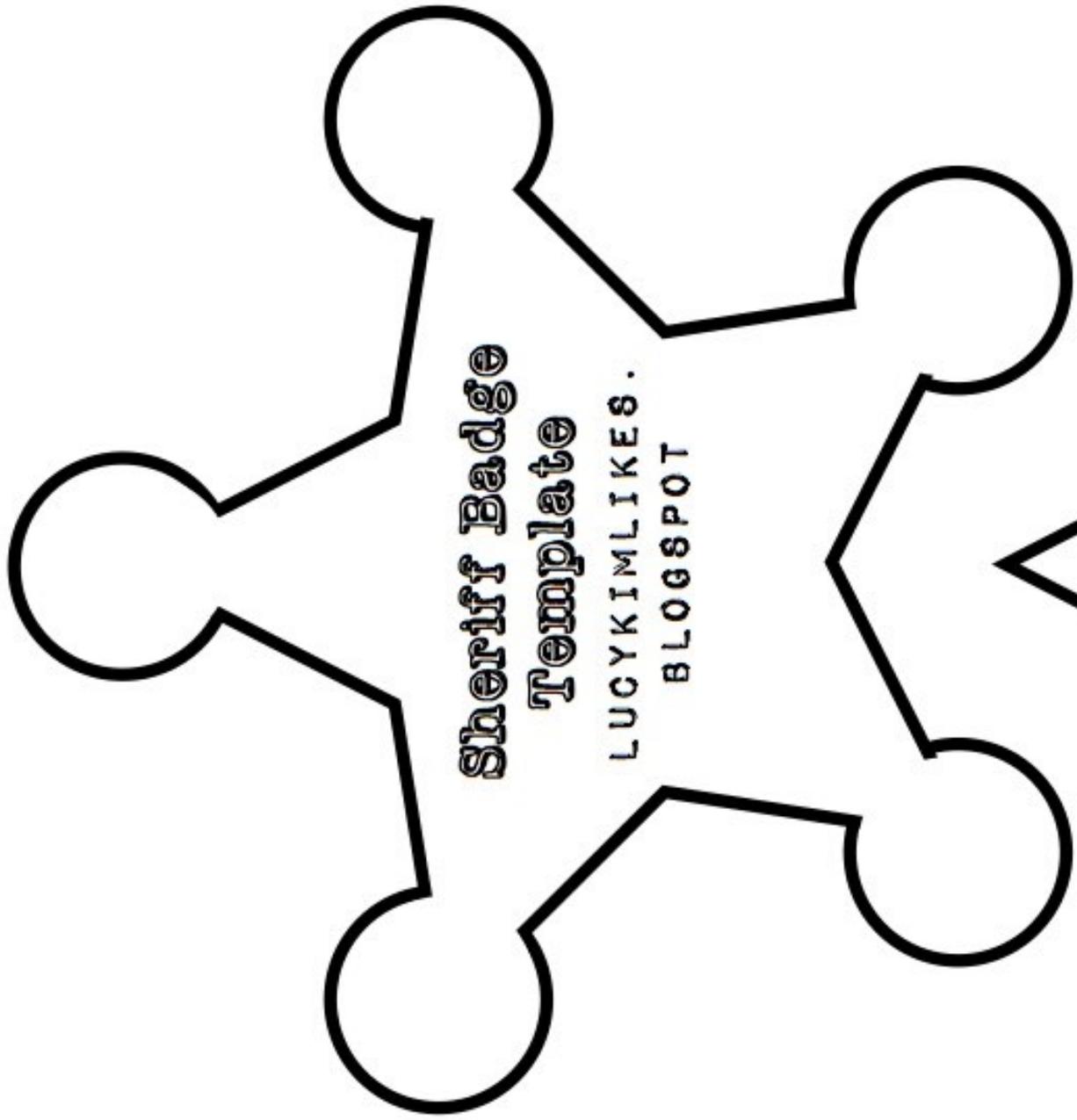
**Déroulement:** Utilisez le grand modèle d'étoile disponible à la page suivante sur du carton épais et le petit gabarit en étoile en feutre. Collez une étoile en feutre sur la carte. Retournez et fixez une épingle de sûreté à l'arrière avec un pistolet à colle et un petit rectangle de feutre collé dessus. Collez un gros bouton au milieu du devant. Voilà!

**Source:** <https://lucykimlikes.blogspot.com/2014/01/cowboys-and-indians.html>



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)





## Totem Liège

**Matériel:** Bouchons de liège, yeux à bricolage, carton a scrapbooking.

**Déroulement:** On débute par coller au pistolet à colle 3 bouchons de liège, de tailles et de formes différentes. Puis avec des morceaux de papiers colorés découpés, ont créer becs, ailes, pattes, queues, museaux, des yeux mobiles, etc. De vraies plumes et un socle en bois pourraient également agrémente l'ensemble.



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Capteur de rêves

**Matériel:** Assiette en papier, crayons feutres, autocollants, pompons, boutons, (pour la décoration) Laine ou ficelle de couleurs, perles, plumes, poinçons.

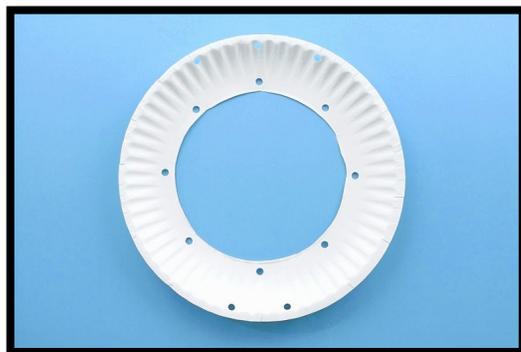
### Déroulement:

#### Étape 1

Découpez soigneusement le centre, ou cercle intérieur, de l'assiette en carton. À l'aide d'une perforatrice à un trou, percez huit trous uniformément espacés autour du bord intérieur de l'assiette en carton. Percez deux trous dans le haut du bord extérieur de l'assiette en carton, à environ 2 pouces l'un de l'autre - ce sera l'endroit où l'attrape-rêves sera accroché.

Percez trois trous espacés de 2 pouces au bas du bord extérieur de l'assiette en carton - ce seront là où pendent les plumes. (Attention, la photo est à l'envers.) Décorez l'assiette en carton comme vous le souhaitez ! Dessinez des motifs ou des formes, ou peignez votre assiette en carton. Nous avons utilisé des marqueurs pour créer un dessin de ligne sur notre assiette.

Utilisez de la colle ou du ruban adhésif pour attacher les décorations à l'assiette en carton. Vous pouvez attacher des pompons, des boutons, des pierres précieuses, des paillettes ou tout autre objet dans votre bac de bricolage !

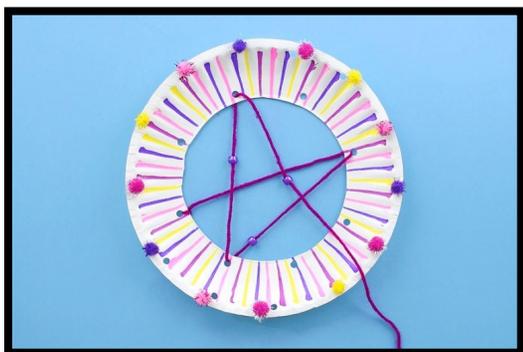




## Étape 2

Coupez une longueur de fil de 55 pouces. Attachez une extrémité à l'un des trous intérieurs, en la nouant en place. Enfilez ce fil dans les huit trous intérieurs selon le motif de votre choix, en les croisant les uns sur les autres pour créer un motif en forme de toile. Enfilez des perles sur le fil pendant que vous le faites. Coupez un morceau de fil de 6 pouces. Faites-le passer par les deux trous extérieurs supérieurs et faites un nœud dedans. Ce sera le cintre.

Coupez 3 morceaux de fil, chacun mesurant 12 pouces de long. Attachez les plumes à une extrémité de chaque brin. Si les plumes glissent, ajoutez un peu de colle pour les maintenir en place. Faites glisser les perles sur chaque brin de fil, en les laissant tomber sur les plumes. Attachez l'autre extrémité de ces trois brins aux trois trous inférieurs de la plaque. Votre attrape-rêve est terminé !



Source: <https://onelittleproject.com/how-to-make-a-dreamcatcher/>



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Collier Navajo

**Matériel:** Des pâtes penne, du fil (ficelle, laine,...) de la peinture acrylique et un pinceau

**Déroulement:** D'abord, on tri les pâtes parce qu'on ne s'en rend pas forcément compte mais elles n'ont pas toutes la même forme ni la même taille...donc pour avoir une symétrie relativement réussie, il vaut mieux positionner les pâtes et vérifier qu'elles s'assembleront correctement ensemble.

Pour une opacité totale, je vous conseille d'appliquer deux couches de peinture. Attendre que la 1ère couche soit sèche avant d'attaquer la 2ème.

Pour l'assemblage, vous pouvez regarder cette vidéo qui montre comment nouer les pâtes entre elles :

[https://www.youtube.com/watch?v=7I\\_TTTU551A](https://www.youtube.com/watch?v=7I_TTTU551A)

**Source:** <https://www.partyummy.com/cms/2017/03/anniversaire-petit-indien/>



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Ateliers Culinaires

### Jus de Cactus

#### Ingrédients:

1 gallon de punch hawaïen aux baies vertes

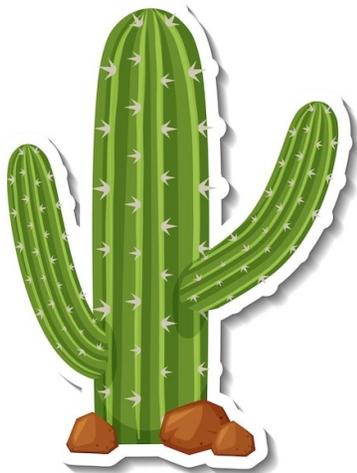
46 onces de jus d'ananas

1 litre de soda au gingembre

#### Préparation:

Refroidissez les trois ingrédients.

Mélangez tous les ingrédients, mélangez et servez.





## Pop corn pépite d'or

### Ingrédients:

50 g (4 tasses) de maïs éclaté nature

40 g (3 c. à soupe) de beurre salé

55 g (1/4 tasse) de cassonade

### Préparation:

- Placer la grille au centre du four. Préchauffer le four à 180 °C (350 °F). Tapisser une plaque de cuisson d'un tapis de silicone ou de papier parchemin.
- Dans un grand bol, déposer le maïs éclaté. Réserver.
- Dans une petite casserole feu moyen, fondre le beurre et la cassonade en remuant. Verser le mélange chaud en filet sur le maïs éclaté. Bien mélanger avec une spatule pour bien enrober le maïs. Répartir sur la plaque.
- Cuire au four 5 minutes. Laisser refroidir complètement sur la plaque pour permettre au sucre de sécher.
- Le popcorn se conserve 1 semaine dans un contenant hermétique à la température ambiante.

Source: Ricardo



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Verrine Cactus

### Ingrédients:

Mélange à biscuit au sucre (Betty Crocker ou autres)

Colorant alimentaire vert

Petits bonbons verts

Mélange à pouding instantané à la vanille

Lait

Biscuit gaufrette à la vanille

### Préparation:

1. Prenez un sac de mélange à biscuits au sucre en sachet de style Betty Crocker et suivez les instructions en y ajoutant un peu de colorant alimentaire vert au mélange.
2. Utilisez un emporte-pièce en forme de cactus (Disponible sur Amazon) pour couper les biscuits. Saupoudrez le dessus des pépites de sucre vert et enfoncez-les légèrement dans la pâte avec vos mains. Cuire au four comme indiqué sur le sac.
3. Préparez un pudding instantané à la vanille. Versez-le dans de petites tasses transparentes et laissez refroidir.
4. Collez un biscuit cactus refroidi dans le pudding et saupoudrez de miettes de gaufrettes à la vanille écrasées sur le pudding pour ressembler à du sable.

Ta-dam, le tour est joué!

**Source:** <https://www.bombshellbling.com/simple-fun-cowboy-cactus-dessert/>





## Tipi Cornet

<https://easybaked.net/2014/11/07/tepee-cupcakes>

### Ingrédients:

24 cornets de glace pointus

Une boîte de mélange à gâteau au chocolat (ou n'importe quelle saveur de votre choix !), plus de l'eau, de l'huile et des œufs à préparer selon la boîte.

Un sachet (12 oz) de chocolat à faire fondre.

Petit bonbon à saupoudrer (au moins une à deux tasses)

Bâtonnets de bretzel droits



### Préparation:

Couvrir tout le dessus d'un grand moule à charnière de papier d'aluminium en l'enroulant plusieurs fois. Utilisez un petit couteau ou des ciseaux pour faire une petite fente au centre.

Poussez la pointe pointue d'un cornet de crème glacée à travers la fente jusqu'à ce que la pointe repose sur le fond intérieur du moule. Répétez cette opération avec le reste des cornets (en fonction de la taille de votre moule, vous devrez peut-être les faire cuire en deux fois).



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



Préchauffer le four à 350F degrés. Préparez le mélange à gâteau selon la boîte et versez-le ou formez-le dans des cônes en les remplissant aux 2/3 environ.

Cuire au four à 350F degrés pendant environ 15 à 20 minutes. Laissez-les refroidir avant de les retirer.



Utilisez un couteau pour couper les pointes de chaque cône. J'ai marqué le bord avec le couteau, puis j'ai simplement cassé la pointe avec mes doigts. Coupez le dessus des cupcakes pour obtenir un « fond » plat

Faire fondre les bonbons au micro-ondes par incréments de 30 secondes, en remuant entre les deux, jusqu'à ce qu'ils soient fondus et lisses. Trempez l'extrémité plate du cornet dans le chocolat en l'enrobant complètement.

Trempez le chocolat dans un bol rempli de pépites de feuilles. Placez le cône enduit sur du papier sulfurisé pour qu'il durcisse. Placez le reste du chocolat dans un petit sac zippé et coupez un coin.

Déposez un peu de chocolat sur le dessus de chaque tipi, puis collez 3 bâtonnets de bretzel sur le dessus. Une fois le chocolat durci, servez et dégustez !!!



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Caviar de Cowboy

### Ingrédients:

- 1/2 tasse d'huile d'olive
- 1/8 tasse de sucre
- 1 citron vert (jus)
- 1/4 tasse de vinaigre de vin blanc
- 1/4 cuillère à café de poudre d'ail
- 1 cuillère à café de sel
- 2 tomates roma (épépinées et coupées en dés)
- 1 boîte de 15 oz de pois aux yeux noirs (égouttés et rincés)
- 1 boîte de 15 oz de haricots noirs (égouttés et rincés)
- 1 1/2 tasse de maïs sucré
- 1/2 tasse d'oignon rouge (coupé en dés)
- 1/2 tasse de poivron vert (coupé en dés)
- 1 jalapeno (coupé en dés)
- 1/2 tasse de coriandre (hachée, facultatif)



### Préparation:

Dans un grand bol, fouetter ensemble l'huile d'olive, le sucre, le jus de citron vert, le vinaigre de vin blanc, 1/4 cuillère à café de poudre d'ail et le sel.

Ajouter le reste des ingrédients. Remuer pour mélanger. Ajoutez la coriandre si désirée, couvrir et réfrigérer jusqu'au moment de servir.

**Source:** <https://www.thecabindiary.com/the-best-cowboy-caviar-dip/>

**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Jeux Intérieurs

### Le jeu des fers

**Matériel:** Ensemble de fer en mousses ou de petits cerceaux de gymnase et un petit cône.

**Déroulement:** Le lancer de fers peut opposer 2 joueurs ou 2 équipes de deux joueurs.

- Chaque joueur ou équipe dispose de 2 fers
- Celui-ci lance consécutivement ses 2 fers dans l'autre boîte.
- Le but est de réussir des encerclements, communément appelés « ringers », de façon à compter le plus de points possible.
- Chaque encerclement donne 3 points alors que tout fer à 6 pouces (15,24 cm) et moins de la tige donne 1 point.
- Le système « annulation » est employé pour compter les points. C'est-à-dire qu'un encerclement réussi par un joueur est annulé par la réussite d'un encerclement de la part de son adversaire. Le fer le plus près de la tige donne donc 1 point (à condition qu'il soit à 6 pouces et moins).
- Un encerclement est un fer qui encercle la tige de façon à ce que les 2 pointes du fer dépassent la tige.
- Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipe) commence la partie, on tire au sort. Le gagnant lance ses fers le premier. Après avoir joué la première manche (chacun de ses 2 fers), celui ou celle qui a remporté ou annulé cette manche débute la suivante.
- On peut jouer des parties de 21, 25, 30, 35 ou 40 points selon le genre de compétition que l'on organise et du temps dont on dispose.
- Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le total de points requis, après que les 2 joueurs aient lancé leurs fers.



<https://fers.quebecjeux.org/reglements/>





## Duel de prénoms

**Matériel:** Aucun!

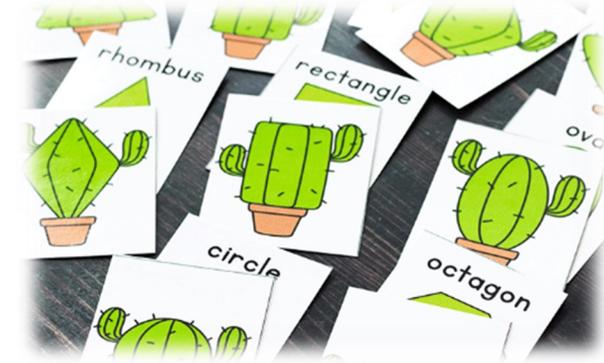
**But du jeu:** Rester debout en nommant le prénom de ses voisins le plus rapidement possible.

- Un shérif est au centre d'un cercle de cowboys. Lorsque le shérif pointe quelqu'un en criant « Pow!! », la cible doit se pencher au sol, sinon elle est éliminée (et elle s'assoit). Si elle évite effectivement le coup, les 2 voisins adjacents (encore debout) à cette personne recroquevillée sont en situation de duel. Le premier à nommer le prénom de son adversaire remporte le duel. Le shérif tranche.
- Celui qui perd est éliminé pour le reste de la partie. Il reste donc assis sur le sol. On continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant qui deviendra le shérif pour la prochaine partie.



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Jeu de mémoire Cactus

**Matériel:** Jeux de mémoire à imprimer

**Déroulement:** Cliquer sur ce lien: <https://lifeovercsfree.s3.us-west-2.amazonaws.com/Cactus-Shape-Matching.pdf> pour pouvoir jouer à ce jeu de mémoire du Far West.

## Photo Booth Western

**Matériel:** Décors préalablement faits lors d'un bricolage, accessoire Far West (Chapeau de cowboy, Maquillage).



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Le Grand Casino

Établissement de jeu, le casino est célèbre pour ses parties de cartes et autres jeux de dés. Si ce lieu est plus réservé aux adultes, les enfants adoreront ce genre d'activité en ateliers. Avant de débiter l'animation du casino auprès des élèves, voici quelques informations importantes à savoir:

### La Banque

Elle distribuera des billets à chacun des participants au tout début de l'activité. Elle peut faire crédit afin que les joueurs malchanceux puissent continuer à jouer. En contrepartie, elle peut lui demander de répondre à une énigme, une action à effectuer (chanter une chanson, aider un croupier 5 minutes, etc.)

### Les Croupiers

Chaque croupier doit connaître les règles de sa table et pouvoir les expliquer rapidement aux enfants. Les croupiers pourraient être des élèves plus vieux qui animent à des plus petits ou la moitié de votre groupe qui s'occupe des jeux pour l'autre moitié du groupe. Dans ce cas-ci, on échangerait les rôles à la moitié du temps alloué à l'activité.

Le croupier doublera la mise chaque fois qu'un joueur remportera un jeu. Le joueur devra donc déposer le nombre de billets qu'il souhaite miser avant le début du jeu. S'il perd le croupier gardera l'argent.

Il est conseillé de créer une affiche présentant les règles du jeu, les mises et les gains possibles.



Dossier Thématique: Le Far West

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Les Jeux

### Rouge ou Noir

Posez un paquet de cartes devant vous, face contre table. Demander à l'enfant de deviner de quelle couleur (rouge ou noir) sera la prochaine carte que vous retournerez. Si son choix est le bon, il remporte la carte. Sinon, elle vous revient. Le premier qui remporte 10 cartes remporte la partie.

### La Bataille

Distribuez toutes les cartes, faces cachées, devant chaque joueur. Les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes. Pour simplifier le jeu, vous pouvez enlever les figures (valet, roi et reine). Les joueurs retournent la première carte de leur paquet en même temps.

Celui dont la carte a une valeur supérieure remporte les cartes retournées. Si 2 cartes de même valeur sont retournées, on considère cela comme une nulle et on continue pour les suivantes. Le premier qui remporte 10 cartes remporte la partie.

### Les Dés

On utilise quatre dés qu'on lance une fois. Si on n'obtient rien d'identique on perd sa mise, deux chiffres identiques on récupère sa mise, trois chiffres identiques on double la mise, quatre on la décuple, et les quatre six donne droit au super bonus.

### Le 421

Le but est de faire un 4 un 2 et un 1 avec trois dés. On dispose de trois lancers de dés pour y arriver. Exemple : on obtient 5 4 et 1, alors on garde le 4 et le 1 et il nous reste deux coups pour obtenir 2 avec le dé qui reste. Si au premier lancer on a, ni 4 ni 1 ni 2 on les relance les trois.



### Le Boneto

3 gobelets opaques identiques et une petite balle (ou une muscade). Au lieu d'une balle, vous pouvez coller une gommette dans le fond du gobelet (ce qui permet plus de manipulations et des empilages de gobelets, ou 3 cartes (2 cartes à points noirs et une dame de cœur).

Le croupier met devant le joueur qui a parié la balle dans un gobelet. Le meneur tourne les gobelets. Le joueur, s'il veut doubler sa mise doit retrouver le gobelet sous lequel la balle est cachée.

### La Roulette

Ce jeu est basé, tout comme la roulette sur le principe de faire tourner une roue. Mais cette fois, les joueurs ne misent pas leurs gains sur un tapis. Le joueur doit juste payer une mise pour avoir le droit de faire tourner la roue. Il gagne le montant qui est inscrit sur la roue à l'endroit où elle s'arrête (On peut tomber sur Banqueroute = perdre sa mise ; récupérer sa mise ; la doubler ; la tripler ; etc...).

La roue peut être faite en carton ou mieux en bois avec de gros clous tout autour et fixée sur un support mural par son centre. Autre idée, avec une roue de vélo, vous insérez, entre les rayons, des cartons avec les montants remportés. Vous pouvez simplement mettre le vélo à l'envers (posé sur la selle et le guidon) et faire tourner une des deux roues.

### Les Allumettes / les crayons

Matériel : 21 Allumettes (ou autres choses selon l'imaginaire : fourchettes, bouts de bois, billes...)

Deux personnes jouent l'une contre l'autre. (Il peut s'agir d'un joueur contre le croupier ou de deux joueurs : dans ce dernier cas, ce stand ne rapportera pas d'argent à la banque et ne nécessite pas forcément la présence permanente d'un croupier). Chaque joueur retire, à son tour, une, deux ou trois allumettes.

But du jeu : Le joueur qui prend la dernière allumette a perdu.



## Les Chevaux

Préparation : Dessiner un parcours de 6 cases sur 6 sur un grand carton. Numéroté les parcours de 1 à 6.

Six chevaux (donc six joueurs) peuvent jouer en même temps. Le but est de franchir le premier les 6 cases. Lorsque tous les chevaux sont en place, le croupier lance un dé. Le cheval correspondant au chiffre tiré avance d'une case. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un cheval gagnant qui remporte la mise des autres chevaux.

	1	2	3	4	5	6
						
						
						
						
						
						



### Le Tiercé Gagnant

Sur une affiche, dessinez un parcours d'une trentaine de cases. Créez des personnages qui représenteront les joueurs (ou des pions de couleurs différentes).

Les joueurs misent sur un personnage qu'ils vont essayer d'amener le plus rapidement possible à la fin du parcours en lançant tour à tour un dé et en avançant d'autant de cases que le dé leur indiquera. Le vainqueur, c'est-à-dire celui dont le personnage est arrivé le premier, récupère le double de sa mise.

### La puissance 4

Le joueur doit battre le croupier au jeu de puissance 4. En cas d'égalité sa mise lui est rendue.



### Inférieur-Supérieur

Le joueur qui a misé doit deviner si la carte que va retourner le croupier est de valeur inférieure ou supérieure à celle déjà retournée. Il a donc une chance sur deux.

### Jeux de mémoire

Le joueur affronte le croupier qui dispose de 14 cartes (soit 7 paires) d'un jeu de mémoire faces cachées sur la table. À tour de rôle, ils retournent 2 cartes. Si ce sont des paires, le joueur les prend et rejoue. Sinon, il les replace face cachée et c'est à son adversaire de jouer. Le premier à remporter 4 paires a gagné.

Pour que le jeu aille plus ou moins vite, le croupier peut décider de mettre plus ou moins de paires de cartes en jeu, mais pour éviter les égalités, il est conseillé de choisir un nombre impair de paires. Soit 10 cartes pour accélérer les parties ou 18 cartes pour les ralentir.



Dossier Thématique: Le Far West

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)



## Le Black Jack

La partie de black jack oppose les joueurs contre la Banque. Le but est d'**approcher ou de faire 21 sans les dépasser, tout en obtenant un total de point supérieur à celui de la banque.**

Si un joueur dépasse 21, il est éliminé de la partie et perd sa mise initiale. Un black jack peut donc être obtenu par plusieurs combinaisons : un As et une figure, un As avec un 10, ou un 21 avec 3 cartes ou plus. Si le joueur fait un black-jack, il récupère sa mise, plus deux fois ce qu'il a misé.

Au début de la partie, le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur placé autour de la table de jeu, lui compris. Il tire ensuite pour chacun une seconde carte face visible et tire une seconde carte face cachée pour lui.

Puis il demande au joueur s'il désire une carte ou pas. Si le joueur veut une carte, il doit l'annoncer en disant « Carte ! ». Le joueur peut demander autant de cartes qu'il le souhaite. Si après le tirage d'une carte, il a dépassé 21, il perd sa mise.

Ensuite, le croupier joue pour lui-même. S'il fait plus de 21, tous les joueurs restants gagnent et doublent leur mise de départ. S'il fait moins de 21, seulement les joueurs restants dont le score est supérieur à celui de la banque gagnent et doublent leur mise de départ. En cas d'égalité avec le croupier, le joueur garde sa mise, mais n'empoche rien en plus.

La valeur des cartes est établie comme ceci :

### **Les as**

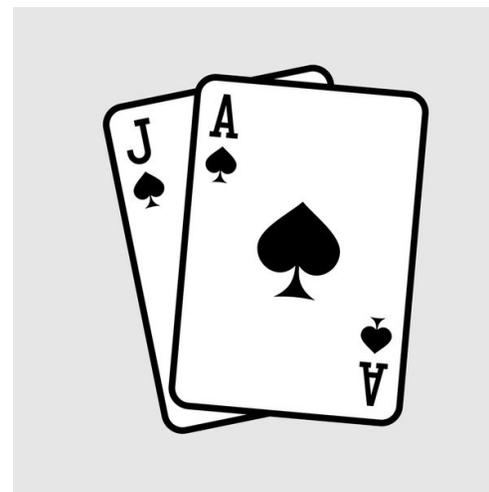
L'As vaut un ou onze points, au choix du joueur.

### **Les figures**

Les valets, les dames et les rois (les figures), ont une valeur de 10 points.

### **Les chiffres**

Chaque carte numérotée de 2 à 10 a une valeur égale au numéro qu'elle indique.





### Kim Vue

Un certain nombre d'objets sont cachés sous un tissu. Une fois que le joueur a misé, le croupier retire le tissu et le replace après 15 secondes. Le joueur doit alors en citer un maximum. Prévoir de changer les objets au court de l'activité, car des joueurs vont finir par connaître par cœur tous les objets.

### **Il n'y a pas de limite...**

Il existe encore de nombreux autres jeux à mettre en place pour une journée casino, comme le Roche-Papier-ciseau, Tic-Tac-Toe etc.

### Le Bar

Vous pourriez installer un bar où les jeunes peuvent acheter à boire (sodas) et à manger (bonbons) avec l'argent gagné au casino.

### Le Juke-Box

Un système de Juke-box permet aux enfants de payer pour qu'une chanson passe.

### L'Enchère Finale

À la fin de la soirée, on peut organiser une vente aux enchères, NE PAS DÉVOILER LES LOTS. (Cela peut être plein de petites récompenses du Dolorama par exemple. Les enfants doivent miser alors qu'ils ne connaissent pas le prix.





## Science

(<https://www.fromengineertosahm.com/grow-gold-overnight-a-fun-experiment-for-kids/>)

### L'Or qui pousse

#### Matériel:

cure-dents (ou bâton de style brochette)

ficelle de cuisson

petit pot en plastique noir

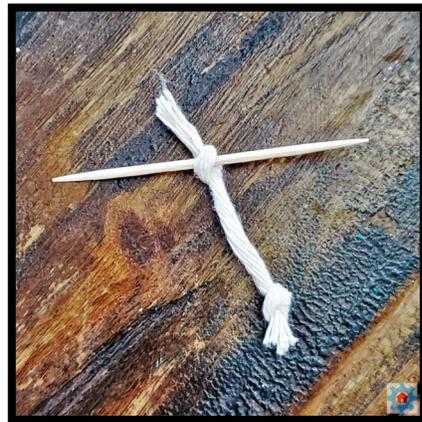
sucre cristallisé de couleur or

1 tasse de borax

2 tasses d'eau

#### Déroulement:

Étape 1 : Coupez un morceau de ficelle à pâtisserie de 3 pouces et faites un nœud à une extrémité. Attachez ensuite l'autre extrémité de la ficelle au milieu d'un cure-dent.



Dossier Thématique: Le Far West

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



Étape 2 : Faites bouillir 2 tasses d'eau et versez ensuite la moitié du sucre à poncer doré dans l'eau bouillante. Remuer jusqu'à ce que le sucre soit dissous.

Étape 3 : Versez la tasse de borax dans la solution d'eau bouillante et de sucre doré. Remuer jusqu'à ce que tout le borax soit dissous. À l'aide d'une cuillère ou d'une petite tasse, versez lentement la solution eau/sucre/borax dans l'un des petits pots noirs. Suspendez le cure-dent de l'étape 2 le long de l'ouverture du pot et collez la ficelle dans le pot.



Laissez la ficelle dans la solution toute la nuit. Après une journée, retirez la ficelle du pot et admirez votre or! Observer ensuite l'évolution jour après jour.



**Dossier Thématique: Le Far West**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde  
simon.lamarche@csdhr.qc.ca [www.aquouvousjouez.com](http://www.aquouvousjouez.com)

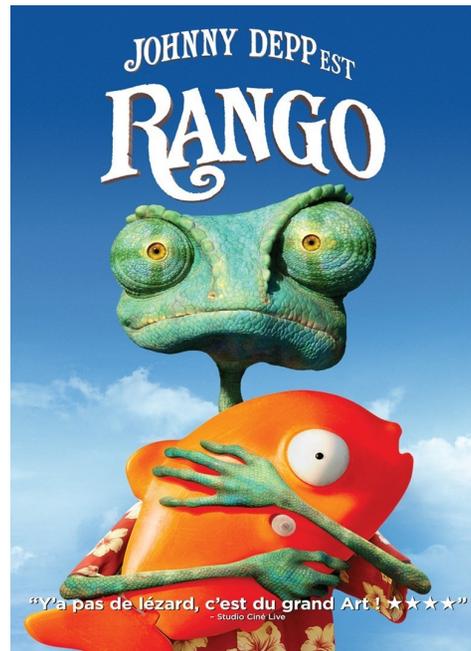


## Cinéma

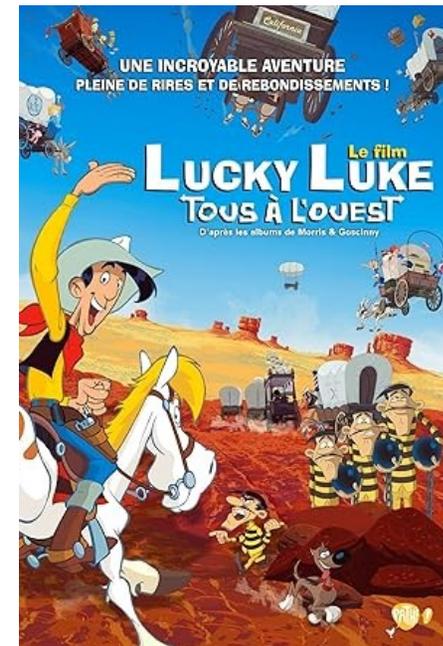
Pour souligner la fin de la thématique **Far West**, pourquoi ne pas visionner un film avec du maïs soufflé! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème cette période de notre histoire. Bon cinéma!



L'Indien du Placard (1995)



Rango (2011)



Lucky Luke, le film (2007)