



# Dossier Thématique: Survivor Canada



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



## Présentation de la Thématique

Bienvenue à **Survivor Canada : L'Aventure Ultime!** Pendant toute la durée de cette journée, les élèves de votre groupe seront divisés en deux tribus et devront relever une série de défis aussi exigeants qu'amusants inspirés de l'univers de Survivor. Il leur faudra courir, réfléchir, collaborer, construire, et même puiser au fond de leur réserve d'énergie pour espérer mettre la main sur une des feuilles d'érable doré tant convoité et ainsi permettre à leur tribu de prouver qu'elle mérite le titre de meilleure tribu du service de garde. Mais ne vous inquiétez pas : contrairement à la vraie émission, personne ne sera envoyé sur une île déserte et tout le monde pourra continuer à profiter des activités!

Cette journée permettra également de renforcer les liens entre les membres de la tribu et de démontrer les talents uniques de chacun. Seront-ils capables de résoudre des énigmes impossibles? De traverser des parcours rocambolesques? De travailler en équipe même lorsqu'un de leur coéquipier oublie les règles pour la troisième fois? Une seule façon de le savoir!

## Processus de création

Il est important pour moi de mentionner que la création, la préparation et l'animation de cette journée n'auraient pas été possible sans l'aide de Jasmine Roy, une étudiante au DEC en éducation à l'enfance que j'ai accueillis cette année dans mon service de garde tout d'abord comme stagiaire puis comme éducatrice remplaçante afin de nous donner un coup de main pour terminer l'année scolaire. Nous avons un intérêt commun pour cette émission et à l'approche d'une journée pédagogique ayant comme thème le Canada, j'ai eu un **flash** de faire de cette journée, une journée **Survivor** où le Canada serait mis à l'honneur!

Nous avons donc imaginé cette journée avec les principales caractéristiques de l'émission, soit les tribus, leur nom, leurs couleurs de bandeau, les différents styles d'épreuves ainsi que les votes des joueurs. Cette dernière caractéristique comporte cependant une petite différence (positive!) avec le concept de base de l'émission.

Vous trouverez dans ce document tout ce qu'il y a à savoir pour préparer cette journée ainsi qu'une explications détaillées de chacune des épreuves. J'ai également inscrit l'horaire de notre journée avec les locaux utilisés ainsi que le matériel dont nous avons eu besoin. Je suis conscient que la réalité n'est pas la même pour chacun des services de garde scolaire, mais vous pourrez vous servir de document comme d'un point de départ afin de créer votre propre journée **Survivor!**

En terminant, bien que cette journée ait été pensée pour une journée pédagogique, il est tout à fait possible de la réaliser sur plusieurs jours à la manière d'une semaine thématique. Je vous avoue que de notre côté, ce n'est pas toutes les épreuves qui ont été faites lors de cette journée, mais nous préférerions en avoir plus que moins afin d'avoir plus d'options en cas d'imprévue.

**BONNE DÉCOUVERTE!**

Dossier Thématique: **Survivor Canada**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



## Deux tribus

Historiquement, les noms de tribus des différentes versions de Survivor sont souvent inspirés de la langue ou de la géographie locale. Pour cette journée, nous avons donc choisi deux animaux emblématiques du Canada: le **Castor** et l'**Ours noir**. Nous avons fait quelques recherches de traductions de ces deux mots dans différentes langues autochtones et celle qui nous plaisant le plus était la traduction algonquine: **AMIK** et **MAKWA**



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



## On montre nos couleurs!

Deux tribus, deux couleurs. Encore une fois, comme dans l'émission, chacune des tribus aura une couleur emblématique: rouge pour Amik et blanc pour Makwa, soit les deux couleurs du drapeau du Canada. Pour y ajouter encore plus d'immersion, des bandeaux aux couleurs respectives seront remis aux élèves pour y être portés fièrement. Évidemment l'adulte responsable de la tribu fera de même! Notons aussi que nous avons utilisé du maquillage pour marquer notre appartenance à l'aide d'un ou deux traits de notre couleur tribale sur nos joues.



### Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)

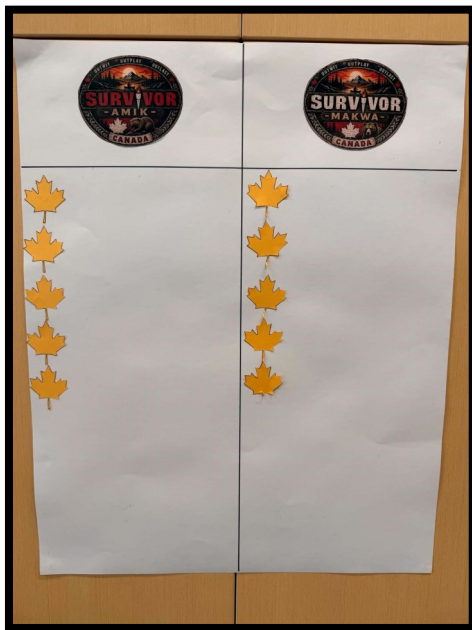


## Tableau de pointage

Afin de suivre l'évolution des résultats des épreuves, un tableau sera affiché et placé bien en évidence au camp de votre groupe. Le principe est simple: à chaque fin d'épreuve, la tribu gagnante se voit accorder une feuille d'érable doré qu'elle pourra coller sur le tableau de pointage. À la fin de la journée, la tribu qui aura le plus de feuilles d'érables dorés sera déclaré la tribu gagnante!

## Le conseil de tribu

Comme dans l'émission, chaque fin d'épreuve amène une tribu à un conseil de tribu. Par contre, contrairement à ce que nous pouvons voir au petit écran, aucun élève ne sera exclu et envoyé à la maison. Dans le cas présent, chacun des membres de la tribu gagnante devra voter pour un joueur qui s'est démarqué positivement lors de l'épreuve. Au dévoilement des votes, celui ou celle qui aura le plus vote aura le privilège de coller la feuille d'érable sur le tableau de pointage.



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Horaire de la journée et locaux (AM):

Heures	Activités	Lieu des épreuves
8h30 à 9h15	Collation, Présentation de la journée, distribution des bandeaux et maquillage.	<b>Camp de base de votre journée</b> (Ex: Local SDG ou Cafétéria)
9h15 à 10h00	<b>Épreuve no 1 et 2</b> (Les chaudrons d'eau d'érable et ballons barrage)	<b>Gymnase</b>
10h à 10h30	<b>Épreuve no 3</b> (Les Saveurs Mystères Rouge et Blanc)	<b>Camp de base de votre journée</b> (Ex: Local SDG ou Cafétéria)
10h30 à 11h00	<b>Épreuve no 4,5,6 et 7:</b> (Casse-tête, Tour de l'Immunité, Mots Mystères et Casse-tête Numérique)	<b>Camp de base de votre journée</b> (Ex: Local SDG ou Cafétéria)
11h00 à 11h45	<b>Épreuve no 8 et 9</b> (Les anneaux suspendus et tic-tac-toe à relais)	<b>Cours extérieure de votre école</b>

Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Horaire de la journée et locaux (PM):

Heures	Activités	Lieu des épreuves
13h00 à 13h45	Épreuve no 10 et 11 (Le Labyrinthe Suspendu et Charivari du Canada)	Camp de base de votre journée (Ex: Local SDG ou Cafétéria)
13h45 à 14h45	Épreuve no 12 et 13 (La course de canots et Les Cannes de Sirop)	Gymnase
14h45	CÉRÉMONIE DE FIN DE JOURNÉE ET CÉLÉBRATION DE LA TRIBU GAGNANTE	Camp de base de votre journée (Ex: Local SDG ou Cafétéria)



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Liste du matériel nécessaire pour cette journée

### Préparation

- 1 bandeau par élèves (10 rouges / 10 blanc)
- Maquillage et bol d'eau
- Grand carton blanc (pour tableau de pointage)
- Feuille d'érable doré (disponible en annexe à la fin du document. Il vous suffit de les imprimer sur des feuilles dorés)

### Épreuves (Hors jeux de gym)

- 5 aliments rouges et blancs de votre choix.
- 1 cuillère par élèves (+4 autres supplémentaires)
- Bandeau (pour cacher les yeux)
- 2 Casse-tête identiques
- Épingle en bois
- Bâton de Popsicle ou abaisse-langue en bois. (Je conseille les abaisse-langue, car elles sont plus larges donc plus faciles pour des enfants)
- Feuilles de mots cachés préalablement imprimées (2x pour chaque mots cachés.)
- 22 couvercles de pots Mason. (Ou autres objets pour y faire les pastilles numérotées.)
- 1 grand carton blanc découpé en deux (pour plateau de jeu de l'épreuve des pastilles coulissante)
- Un module avec des anneaux suspendus ou des barreaux
- Un chronomètre (une montre peut suffire)
- 1 boîte de carton
- 2 balles de ping-pong
- 20 feuilles blanches pour inscrire les mots mélangés.



## Épreuve no 1: Les Chaudrons d'eau d'érable

**Matériel:** Sacs de sable, 4 Cerceaux, 4 Physitubes.

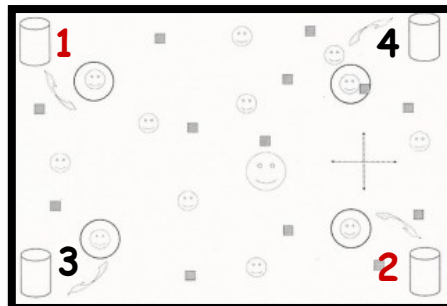
**But du jeu:** Avoir le plus d'eau d'érable (sacs de sable) dans son chaudron!

**Préparation:** L'air de jeu devra être placé comme l'image ci-dessous: 4 physitubes dans chacun des coins, un cerceau devant chacun des physitubes et placé à une distance raisonnable. Finalement, il faudra disperser le plus de sacs de sable possible dans l'air de jeu.

Ce jeu se joue normalement à 4 équipes. Pour les besoins de cette journée, nous l'adapterons à deux équipes. Chaque tribu doit nommer deux bûcherons, les autres participants seront les assistants. Les bûcherons se tiennent dans leur cabane (cerceau) et il est à noter que dans cette version à deux équipes, les bûcherons de la tribu rouge devront être dans les cerceaux no 1 et 2 tandis que ceux de la tribu blanche devront être dans les cerceaux 3 et 4.

**Déroulement:** Au signal de départ, les assistants doivent ramasser et rapporter à un de leurs deux bûcherons l'eau d'érable (sacs de sable) en les déposant dans le cerceau. Ils ne peuvent ramasser **qu'un sac de sable à la fois** et il n'est pas permis de lancer les sacs de sable en direction des cerceaux. Il est permis aux assistants de voler des sacs de sable dans les cerceaux de la tribu adverse. En terminant, il est important de mentionner que les bûcherons ne peuvent prendre qu'un sac de sable à la fois dans leur cerceau avant de tenter un lancer. La partie se termine quand tous les sacs de sable sont dans un chaudron.

À la fin de la partie, on additionne le nombre de sacs dans les deux chaudrons de chacune des tribus et celle qui a en le plus remporte la partie. Pour remporter l'épreuve, il faut être la première tribu à remporter trois parties!



Dossier Thématique: Survivor Canada



## Épreuve no 2: Ballons Barrage

**Matériel:** Ballons mousses, Bancs, matelas

**But du jeu:** Lancer un ballon à un coéquipier placé sur un barrage hydroélectrique (banc) afin d'aller le rejoindre

**Déroulement:** Ce jeu est, en quelque sorte, le contraire du *Ballon Pigeon*.

- Chacune des tribus nomme un joueur qui commencera la partie debout sur le barrage (banc) placé dans le territoire adverse.
- Au signal de l'animateur, les participants doivent lancer le ballon à leur coéquipier placé sur le banc afin que celui-ci l'attrape.
- Une fois cette action réussie, le lanceur du ballon attrapé doit traverser le terrain pour aller se placer lui aussi sur le banc. (Ils construisent en quelque sorte le barrage)
- On continue ainsi jusqu'à ce qu'une tribu réussisse à avoir six joueurs sur le banc. Le barrage sera alors complété et la tribu sera ainsi déclarée gagnante de la partie. Comme dans l'épreuve précédente, la première tribu à remporter trois parties remporte l'épreuve.



**Dossier Thématique: Survivor Canada**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Épreuve no 3: Les Saveurs Mystères Rouges et Blanches

**Matériel:** Des aliments rouge et blanc (voir la liste en bas de la fiche), bandeaux, cuillères.

**But du jeu:** Deviner le plus d'aliments mystères de couleurs rouges ou blanches.

**Déroulement:** Les membres des deux tribus devront faire preuve de courage et de confiance lors de cette épreuve gustative! Les participants seront invités à fermer les yeux (ou à porter un bandeau) afin de ne pas voir les aliments qui leur seront présentés. À tour de rôle, l'animateur déposera sur une cuillère un aliment mystère de couleur rouge ou blanche à un joueur de chaque tribu qu'ils devront goûter.

Le défi consiste à identifier correctement l'aliment en utilisant uniquement leurs sens du goût, de l'odorat et de la texture. Animé sous forme de duel, un joueur de chaque tribu devra dire à voix haute et avant son adversaire le nom de l'aliment qu'il pense avoir goûté. Chaque bonne réponse rapporte un point à sa tribu. Les participants devront être prêts à rencontrer toutes sortes de saveurs : sucrées, salées, croquantes, crémeuses ou surprenantes.

Quelle tribu saura reconnaître le plus d'aliments mystères et prouver qu'elle est la véritable survivante des saveurs?

### Exemple d'aliments:

**(Aliments rouges):** *Fraise, Framboise, Cerise (dénoyautée), Pastèque, Pomme rouge, Raisin rouge, Gelée aux fraises, Compote de fraises, Tomate cerise, Poivron rouge, Betterave cuite, Sauce tomate, Yogourt aux fraises, Confiture de framboises, Canneberge séchée*

**(Aliments blancs):** *Banane, Poire pelée, Chou-fleur cru ou cuit, Fromage mozzarella, Fromage en grains, Yogourt nature, Crème fouettée, Riz cuit, Pomme de terre pilée, Guimauve, Noix de coco râpée, Pouding à la vanille, Tofu nature, Crème glacée à la vanille (si l'activité le permet)*

**Important:** Les allergies alimentaires et les restrictions alimentaires des participants doivent être vérifiées avant l'activité. Les aliments choisis doivent être sécuritaires et adaptés à l'âge des enfants.



## Épreuves no 4 à 7: Le Défi à Quatre Branches

Pour cette étape de la journée, c'est **quatre épreuves** qui seront jouées simultanément. Les deux tribus seront donc divisés en quatre petits groupes et chacun d'eux sera désigné pour y faire l'une des 4 épreuves.

**Préparation:** Les quatre épreuves sont les suivantes:

- (Épreuve no 4) : Le Casse-Tête Canadien
- (Épreuve no 5) : La Tour de l'immunité
- (Épreuve no 6) : Les Mots Cachés
- (Épreuve no 7) : Les Pastilles Coulissantes

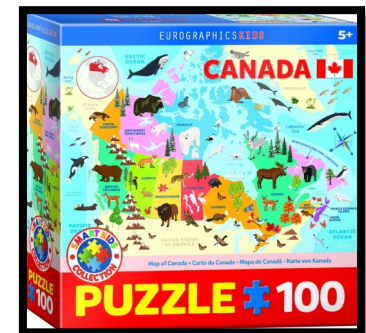
**Point important!** Les épreuves no 4 et 5 sont liés ensemble. Même chose pour les épreuves no 6 et 7. Vous comprendrez pourquoi un peu plus loin dans les explications de ces quatre épreuves qui se jouent en même temps.

### Le Casse-Tête (4)

À l'aide d'un casse-tête d'une centaine de morceaux représentant le Canada, les deux tribus doivent le compléter le plus rapidement possible et avant la tribu adverse. Nous avons fait le choix de ne pas donner l'image de référence du casse-tête aux deux tribus pour encourager leur capacité à bien communiquer entre eux.

Pour ce qui est du choix du casse-tête, j'ai choisi d'acheter deux exemplaires de ce casse-tête:

<https://www.amazon.ca/-/fr/Carte-Canada-illustr%C3%A9e-100-pi%C3%A8ces/dp/B0CS1GXLT6>



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

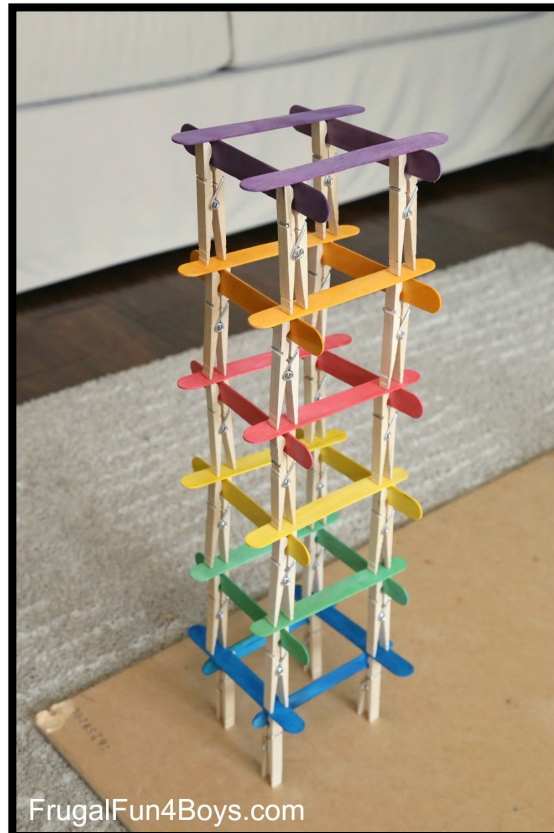
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## La Tour de L'immunité (5)

À l'aide d'épingles à linge en bois et de bâton de popsicle ou d'abaisse-langue (elles sont plus larges, donc plus faciles pour un groupe d'enfants) les deux tribus devront construire la plus haute tour possible. Comme pour l'épreuve du casse-tête, nous avons laissé les joueurs tenter de trouver par eux même la meilleure solution pour la tour sans leur donner une image d'indice. Par contre au bout de 5 minutes, nous avons changé d'idée et remis une photo de l'image suivante:

<https://frugalfun4boys.com/wp-content/uploads/2016/05/Clothespins-and-Craft-Sticks-2-Edited.jpg>



Dossier Thématique: Survivor Canada



## Les mots cachés (6)

L'épreuve est simple: trouver le plus de mots possible parmi des mots cachés sous la thématique du Canada. Voici quelques exemples:

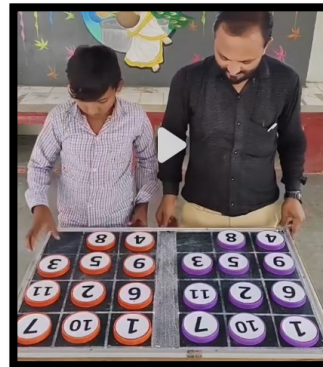
- <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Mots-caches-Le-Canada-8212653> (1\$)
- <https://www.canada.ca/content/dam/pch/documents/campaigns/national-flag-canada-day/2024/FlagDay-WordSearch-5-12-fra.pdf>
- <https://i.pinimg.com/736x/4d/fe/d4/4dfed45aebccea8d6f8f35d5a70fdbfd4.jpg>

## Les Pastilles Coulissantes (7)

Pour cette épreuve, j'ai utilisé des couvercles de pots Mason et numéroté chacun d'entre eux de 1 à 11. Regardez l'image ci-dessous pour placer les tuiles à leur position de départ sur le plateau de jeux.

<https://ca.pinterest.com/pin/523754631691509703/>

Les participants devront remettre en ordre les tuiles numérotées d'un casse-tête coulissant. En utilisant l'espace vide disponible, ils devront déplacer, soit de haut en bas ou de gauche à droite (jamais par les diagonales) les pièces une à la fois jusqu'à ce que les chiffres soient placés dans l'ordre croissant, de 1 à 11. Cette épreuve demandera de la logique, de la planification et une bonne coordination entre les membres de l'équipe.



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



**Déroulement:** Comme expliqué un peu plutôt, ces 4 épreuves vont se déroulé en même temps! Chaque tribu sera séparée en 4 petits groupes, un groupe pour chacune des épreuves. Fait important à noter: **L'épreuve du casse-tête sera celle qui décidera quand les 4 épreuves se terminent.** Dès qu'un des casse-tête est complété pour une des tribus, **l'ensemble des quatre épreuves sera immédiatement arrêté.**

- Une feuille d'érable doré sera accordée à la tribu dont le groupe a complété le casse-tête en premier.
- Une deuxième feuille d'érable sera donnée à la tribu qui obtient la plus grande hauteur de tour. Pour être considérée valide, la tour devra tenir debout sans soutien pendant au moins 10 secondes.
- Une troisième feuille d'érable sera donnée à la tribu qui aura complété en premier le ou les mots cachés. Si cette épreuve n'est pas complétée au moment où le casse-tête est complété, on accordera la feuille d'érable à la tribu qui a trouvé le plus de mots cachés.
- Finalement, une quatrième feuille d'érable d'orée sera remise à la tribu qui aura complété en premier le défi des pastilles coulissantes. Si cette épreuve n'est pas complétée au moment où le casse-tête est complétée, on accordera la feuille d'érable à la tribu qui a le plus de pastilles dans le bon ordre croissant.

**MAIS CE N'EST PAS TOUT! Il y a un défi supplémentaire!!:** Vous vous souvenez quand je disais que les épreuves 4 et 5 étaient liées ensemble tout comme les épreuves 6 et 7? C'est donc ici que je rajoute l'aspect **des échanges d'épreuves.**

- Au départ des épreuves, l'animateur devra avoir un chronomètre sur la main. Toutes les minutes, l'animateur donnera un signal indiquant aux participants qu'ils doivent **échanger d'épreuve avec l'autre groupe qui lui est lié.** Les participants qui sont sur le **casse-tête (4)** devront alors se rendre à la construction de la **tour (5)**, tandis que ceux qui construisaient la tour devront poursuivre le travail commencé sur le casse-tête. Chaque groupe devra donc laisser des indications claires à ses coéquipiers afin d'assurer une progression constante dans les deux épreuves.
- Au même moment et lors du même signal les participants des épreuves des **mots cachés (6)** et des **pastilles coulissantes (7)** devront également échanger d'épreuve.



## Épreuve no 8: Les Anneaux suspendus

**Matériel:** Un module avec des anneaux ou des barreaux.

**But du jeu:** Faire preuve de **force dans les bras, d'endurance et de persévérance** pour résister le plus longtemps possible.

**Déroulement:** Le camp retient son souffle. Une seule épreuve, une seule chance de prouver sa force. Dans ce défi inspiré de la survie, chaque tribu envoie un de ses membres affronter une épreuve d'endurance redoutable : **le défi des anneaux suspendus**.

Accrochés à un module de jeux, les participants doivent s'élancer et se suspendre uniquement à l'aide de leurs bras, tenant fermement deux anneaux instables au-dessus du sol. Une fois le signal donné... le combat commence. Le temps devient leur seul ennemi. Celui ou celle qui résiste le plus longtemps offrira un point à sa tribu. Lorsque tous les participants auront tenté leur chance, l'équipe qui aura le plus de points remportera l'épreuve.

- **1 participant par tribu.**
- **Départ simultané au signal de l'animateur.**
- **Suspension uniquement par les anneaux (aucun appui au sol ou sur la structure)**
- **Fin de l'épreuve lorsqu'un participant lâche prise.**

**Sécurité:** Un tapis ou une surface sécurisée doit être placée en dessous, et un adulte doit surveiller l'épreuve en tout temps pour éviter toute chute dangereuse.



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Épreuve no 9: Tic-Tac-Toe à relais

**Matériel:** 6 Foulards, Dossards ou sacs de sable, 9 cerceaux et 4 cônes

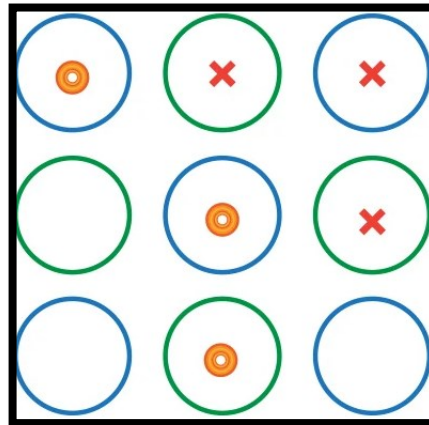
**But du jeu:** Aligner trois foulards de la même couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonale) avant la tribu adverse.

**Déroulement:** Chaque tribu se place derrière ses deux cônes et au signal de l'animateur, le premier joueur de la tribu, court vers un cerceau et y dépose un foulard de la couleur de son équipe.

Il revient dans son camp et passe le relais au joueur suivant, qui fait de même. Il est à noter que chacune des tribus ne possède que 3 foulards. Une fois les 3 foulards déposés les joueurs suivants devront donc courir vers les cerceaux et déplacer un de ses foulards déjà en place pour le placer dans un nouveau cerceau.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à aligner trois foulards identiques dans un cerceau (horizontalement, verticalement ou en diagonale) et ainsi faire un tic-tac-toe. Il remporte la manche.

Cette épreuve peut se faire en demi-tribu c'est-à-dire 5 joueurs contre 5 autres joueurs. On échange de groupe de 5 entre chaque manche, ce qui donne un petit repos aux joueurs qui viennent de jouer et courir lors de la manche précédente.



**Dossier Thématique: Survivor Canada**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Épreuve no 10: Le Labyrinthe Suspendu

**Matériel:** Deux labyrinthes identiques en carton préalablement fabriqué, 4 cuillères, 2 balles de ping-pong.

**But du jeu:** Terminé en premier, le labyrinthe suspendu fait d'une partie d'une boîte de carton.

**Déroulement:** Dans cette épreuve, les joueurs devront faire preuve de coordination, de précision et d'un excellent travail d'équipe afin de guider une cuillère et sa balle de ping-pong à travers un labyrinthe vertical.

Chaque tribu recevra un grand panneau comportant un parcours découpé dans lequel la balle devra circuler du point départ jusqu'à l'arrivée. **En équipe de deux**, les participants devront manipuler leur cuillère de la gauche vers la droite, d'en haut vers le bas ou vice-versa afin de faire progresser la balle à travers les différents virages du parcours. Nous avons bâti notre labyrinthe de façon à ce que le parcours s'arrête à plusieurs endroits. Lorsque cela survient, le joueur 1 doit donner la balle au joueur 2 qui l'attendait de l'autre côté du « mur ».

Ces mur sert également de « sauvegarde ». En effet si un joueur du duo échappe sa balle, il ne doit pas nécessairement recommencer du début. Il peut reprendre au dernier « mur » franchit.



La première tribu à compléter le labyrinthe et ainsi déposer la balle dans le bol placé en fin de parcours permet à sa tribu de remporter la manche. La première tribu à remporter 5 manches remporte l'épreuve et la feuille d'érable doré!

**Dossier Thématique: Survivor Canada**

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquivoousjouez.com](http://www.aquivoousjouez.com)



Cette épreuve est certainement celle qui nous a demandé le plus de temps de préparation. Entre le traçage et le découpage du labyrinthe à partir d'une boîte de carton pour ensuite passer à l'étape de la peinture, elle nous aura permis cependant de vivre un excellent moment avec nos élèves. Elle a été l'une de mes épreuves favorites de cette journée!



#### Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.  
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Épreuve no 11: Charivari du Canada

**Matériel:** 20 mots préalablement mélangés et inscrits sur une feuille blanche.

**But du jeu:** Deviner le plus de mots mélangés possible, et ce avant l'autre tribu!

**Déroulement:** Dans cette épreuve, les participants doivent relever un défi de réflexion et de rapidité autour du vocabulaire canadien.

Un joueur de chaque tribu s'assoit devant l'animateur et ce dernier lui présente un mot lié au Canada, mais les lettres du mot sont **mélangées**. Les mots sont présentés sous forme de « charivari », c'est-à-dire complètement désordonnés. Le but est simple : **retrouver le bon mot le plus rapidement possible** en le disant à haute voix à l'intention de l'animateur.

Un point est accordé pour chaque bonne réponse et la tribu gagnante est celle qui à le plus de points lorsque tous les mots auront été présentés. Voici une liste de 20 mots que vous pourrez retranscrire sur une grande feuille blanche:

- **CANADA** : ADANAC
- **HOCKEY** : KYHCEO
- **SIROP D'ÉRABLE** : RIPOS D'ELRÉBA
- **CASTOR** : ROTCAS
- **OURS** : SURO
- **NEIGE** : GENEI
- **ORIGINAL** : LARGOIN
- **FEUILLE D'ÉRABLE** : LLEFEUI D'ARÉLBE
- **POUTINE** : NITEPOU
- **CABANE À SUCRE** : RUCESA À BNAACE
- **MONTAGNE** : GNENMATO
- **PATINOIRE** : RIATONPE
- **QUEBEC** : BECEQU
- **TOTEM** : METOT
- **OTTAWA** : TAWAOT
- **RAQUETTE** : TEARTUQE
- **MARMOTTE** : TEMMATOR
- **AUTOCHTONE** : TONEAUTHOC
- **TOURTIÈRE** : TRIÈRTOUE
- **DRAPEAU** : UAPDREA

Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)



## Épreuve no 12: La course des Canots

**Matériel:** Matelas de gymnase, planche à roulettes, cônes, ballons mousses, panier de basket ou tout autre objet permettant la réception d'un ballon.

**But du jeu:** Être la première tribu à réussir un lancer d'un ballon mousse dans un panier.

**Déroulement:** Dans cette épreuve, les deux tribus s'affrontent dans un relais dynamique combinant vitesse, coordination et précision. 2 joueurs par tribu joueront en même temps: 1 qui poussera le canot et l'autre qui sera dans le canot.

- Le parcours débute avec un **slalom de cônes** que les participants doivent franchir à l'aide d'un équipement original : un **matelas de gymnase fixé sur des planches à roulettes carrées**. L'objectif est de naviguer entre les cônes sans trop les toucher, tout en gardant le contrôle du déplacement du matelas.
- Une fois le slalom complété, le participant arrive dans une zone à l'autre extrémité du gymnase où sont dispersés plusieurs **ballons mousses**. Celui qui pousse le canot (seulement lui) doit ramasser le plus possible de ballons et les remettre à son coéquipier avant de repartir immédiatement vers le point de départ.
- Le retour se fait à nouveau sur le matelas à roulettes, en repassant ou non par le slalom selon la difficulté souhaitée. À l'arrivée, un **panier de basketball** attend les joueurs. Celui qui est dans le canot (seulement lui) doit ensuite tenter un **tir au panier** avec un des ballons ramassés. Notez que si un ballon tombe du canot, il est perdu et ne peut pas être récupéré (aux joueurs de décider combien de ballons ils décident de récupérer).
- La manche se termine quand **une tribu réussit à inscrire un panier**. Si une équipe rate tous ses tirs et se retrouve sans ballons, ils doivent donc retourner vers la zone de ballons mousses (sans passer par le parcours slalom) et ainsi récupérer de nouveaux ballons.
- La première tribu à remporter 5 manches remporte l'épreuve

C'est une épreuve où la stratégie d'équipe compte autant que la rapidité et la précision du tir final.



## Épreuve no 13: Les cannes de sirops

**Matériel:** Ballons mous, cônes, quilles

**But du jeu:** Faire tomber la canne de sirop de l'autre tribu avant que celle-ci ne fasse tomber votre propre canne.

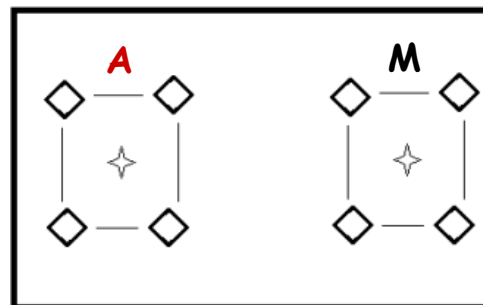
**Préparation:** L'espace de jeu sera préparé tel que l'image ci-dessous. Une quille est installée au centre d'un petit territoire délimité par quatre cônes. 4 joueurs de la tribu Amik (**A**) se placeront de chaque côté du carré formé des 4 cônes tandis que la tribu Makwa (**M**) fera de même avec l'autre carré.

Un 5<sup>e</sup> joueur, le gardien du sirop, se placera au centre du carré adverse et aura comme responsabilité de protéger sa canne.

**Déroulement:** Un ballon mousse est remis à un joueur de chacun des carrés. Au signal de l'éducateur, chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de faire tomber la potion de l'équipe adverse en premier pour ainsi marquer un point. Il est interdit aux joueurs qui se passent le ballon de poser les pieds à l'intérieur du carré sous peine de se voir refuser le point.

Si vous avez un groupe d'enfants plus âgés, je vous conseille de placer un cerceau au centre dans lequel vous placerez la quille. Le gardien ne pourra pas mettre un pied dans ce cerceau. Cela évitera qu'il se colle trop près de la quille et ainsi rendre la tâche impossible aux passeurs.

À chaque manche, on change les 5 joueurs de chacune des tribus et continue, ainsi de suite jusqu'à ce que vous décidiez combien de point il est nécessaire pour remporter l'épreuve (je vous conseil 5 ou 7).



Dossier Thématique: Survivor Canada

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde et Jasmine Roy, étudiante au DEC en Technique d'Éducation à l'Enfance.

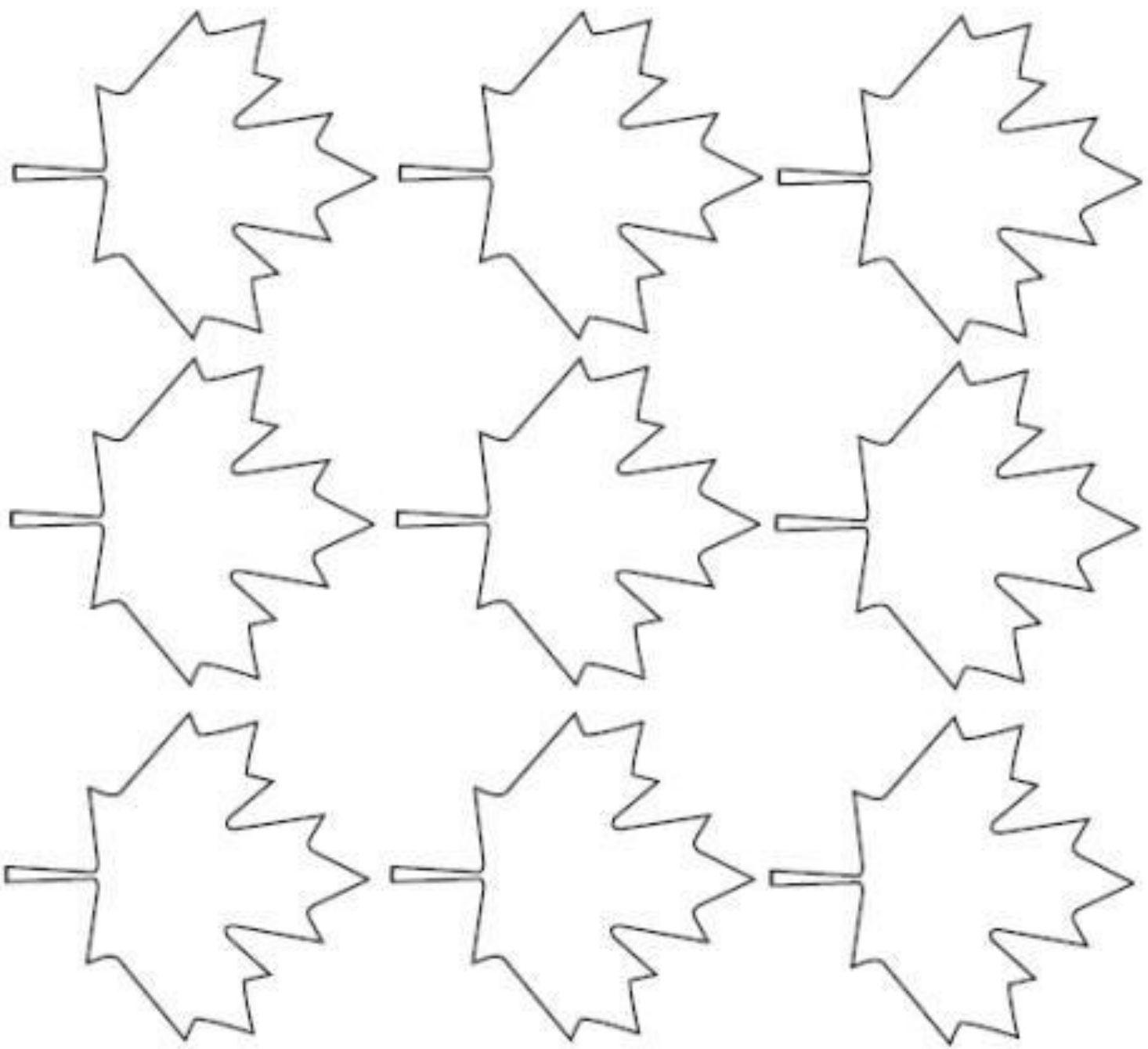
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)







# Maple Leaf Tic Tac Toe





**TRIBU GAGNANTE**  
**JOURNÉE THÉMATIQUE**  
**SURVIVOR CANADA**

