



Les Pieds Sales et les Mains Sales (*Journée Pédagogique Préhistorique*)



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Tables des Matières

Mise en situation	3
Horaire de la journée	4
Matériel	5
Bricolage bandeaux/drapeaux	7
Épreuve no 1 (Le mauvais mammouth)	8
Épreuve no 2 (Le Roi de la préhistoire)	9
Épreuve no 3 (Les boulettes préhistoriques)	10
Épreuve no 4 (La queue du mammouth)	12
Épreuve no 5 (Les roches de pierre)	13
Épreuve no 6 (Le mammouth musical)	14
Épreuve no 7 (Le quizz préhistorique)	15
Épreuve no 8 (Jeu de mémoire géant)	16
Épreuve no 9 (La chasse au mammouth)	17
Épreuve no 10 (Le sol est en lave)	18
Feuille de pointage	19
Annexe	21

Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Mise en situation

« Nous sommes en pleine période préhistorique soit environ 2,5 millions d'années avant J-C. Les dinosaures ont disparu il y a longtemps pour faire place aux hommes et mammifères préhistoriques. Dans ce qui est aujourd'hui l'Afrique, plusieurs tribus et clans d'hommes et de femmes préhistoriques cohabitent dans de petits villages très rustiques.

Par contre, comme dans toute cohabitation, quelques conflits peuvent survenir et c'est justement le cas de deux tribus qui seront l'objet de notre journée: **Les Pieds Sales et les Mains Sales.** »

La moitié des élèves seront membres des **Pieds Sales**, tandis que l'autre moitié fera partie des **Main Sales**. Tout au long de la journée, les deux tribus s'affronteront à travers différentes épreuves afin de déterminer quelle tribu peut se vanter d'être la plus puissante de toute la préhistoire.

Pour les gros services de garde comme le mien, les enfants seront séparés en groupe de 20 élèves environ. Chacun de ses groupes sera divisé en deux (**moitié Pieds Sales et moitiés Mains Sales.**) Ils s'affronteront au travers de plusieurs épreuves à l'intérieur du groupe et tenterons de remporter le plus d'épreuves possible pour leur propre tribu. Chaque tribu sera ainsi composée de la moitié des élèves de chacun des groupes.

Dix épreuves seront proposées aux élèves pendant cette journée, épreuves que vous trouverez dans le présent document. Comme une journée pédagogique est toute sauf une journée normale, je laisse la liberté à chacune de mes éducatrices de choisir quelles activités elles ont envie et surtout le temps de faire. Un groupe pourrait avoir eu le temps d'en faire 7 et un autre 5. La seule obligation est de faire le bricolage du début et les deux épreuves au gymnases.

Le système de point pour cette journée est simple. **Une épreuve gagnée en avant-midi vaut 1 point tandis qu'une épreuve gagnée en après-midi vaut 2 points!** Les éducatrices auront la responsabilité d'indiquer la tribu gagnante de chacune des épreuves sur un petit coupon (disponible en annexe) et de remettre chacun de ces coupons au technicien afin qu'il comptabilise les points remportés pour chacune des tribus dans tous les groupes.

Avant le dîner et à la fin de la journée, un rassemblement aura lieu avec tous les groupes afin de faire le décompte des points. Une fois la journée terminée, la tribu qui aura accumulé le plus de points sera déclarée la tribu la plus forte de toute la préhistoire!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Horaire de la journée

Comme indiqué au début de ce document, les éducatrices ont la liberté de construire elles-mêmes leur journée en choisissant les épreuves qu'elles ont envie de faire parmi la sélection proposée. Les deux seules contraintes sont la réalisation des bandeaux au tout début de la journée et leur moment au gym qui, lui, sera organisé selon un horaire précis.

Voici un exemple d'horaires que pourraient avoir des groupes. Il est important de préciser que selon la disponibilité du matériel à certaines épreuves, elles ne pourront pas toutes se faire en même temps dans les différents groupes (Ex: la grande affiche de mammoth pour l'épreuve no 4 et le mammoth en peluche pour l'épreuve no 6 etc.)

	Groupe A
9h00-9h30	Bandeaux/Drapeau
9h30-10h30	1er bloc d'épreuves aux choix
10h30-11h30	Épreuve 1 et 2 au gym
11h30-13h00	Rassemblement et Dîner
13h00-15h00	2e bloc d'épreuves aux choix
15h15	Rassemblement et annonce de la tribu gagnante!

	Groupe B
9h00-9h30	Bandeaux/Drapeau
9h30-11h30	1er bloc d'épreuves aux choix
11h30-13h00	Rassemblement et Dîner
13h00-14h00	Épreuve 1 et 2 au gym
14h00-15h00	2e bloc d'épreuves aux choix
15h15	Rassemblement et annonce de la tribu gagnante!

Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Liste du Matériel

Brico Bandeaux/Drapeaux

- Du tissu pour les bandeaux
- De la gouache brune, orange et jaune

Épreuve no 1

- 4 balles mousses (1 d'une couleur ou grosseur différente)
- 4 cerceaux
- Sac de sable (pour les mauvais ponts)

Épreuve no 2

- Cônes et foulards

Épreuve no 3

- Flocons d'avoine
- Beurre d'arachides
- Sirop d'érable
- Pépites de chocolat semi-sucré
- Bol à mélanger, cuillère en bois, plaque à biscuit, papier parchemin.

Épreuve no 4

- Mammouth préalablement dessiner sur une grande feuille blanche.
- Queue du mammouth préalablement découpé et plastifié.
- Foulard pour cacher les yeux.



Liste du Matériel

Épreuve no 5

Bol avec les 20 mots préalablement écrits

Épreuve no 6

- Un objet pour faire le jeu en lien avec la préhistoire comme un toutou de mammoth par exemple.
- De la musique

Épreuve no 7

- Un TNI (pour la version interactive)
- Questionnaire sur papier
- Carton de couleur (pour la version papier)

Épreuve no 8

- Jeux de mémoire préalablement imprimé et plastifié

Épreuve no 9

- Boîtes de conserve avec une image de mammoth collé sur chacune d'elles
- Sacs de sable (Poches)

Épreuve no 10

- Jeu *Le sol est en lave* ou jeu *Twister* ou version maison d'un de ses deux jeux



Affiche tes couleurs!

(Bricolage bandeaux et drapeaux de tribus)

Avant de débiter les épreuves, chacun des enfants devra réaliser un bandeau à l'effigie de sa tribu ainsi. Pour ce faire **les membres des Pieds Sales** devront peindre un de leur pied avec de la peinture (orange, jaune ou brune) et à la manière d'une étampe, l'imprimer sur un bout de tissu. **Les Mains Sales** feront de même avec leur main. Ceci servira de bandeau et une fois sec, les élèves pourront attacher leur bandeau sur leur corps (autour de la tête ou du bras par exemple).

Cette activité devra **obligatoirement** être faite en même temps par tous les groupes avant de débiter la 1^{re} épreuve. Pour ce qui est du grand drapeau de la tribu, il pourra être fait par tous les groupes en guise d'œuvre commune ou simplement par un groupe ou 2 (les plus grands?) afin de faciliter le déroulement de votre journée et selon votre organisation physique.



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Épreuve no 1 (Gymnase)

Le mauvais mammouth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu *Le mauvais gibier*. (Section **gymnase** du blogue.)

Matériel: Quatre balles, dont trois identiques (même grosseur, même couleur) La quatrième balle peut être de la même couleur, mais de grosseur différente.

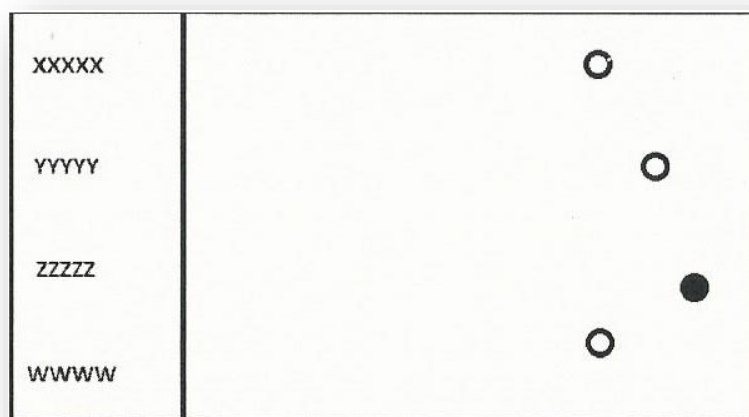
Déroulement: Le groupe est divisé en quatre équipes (**On divise chacune des tribus en deux équipes. 2 équipes Pied Sales + 2 équipes Mains Sales = 4 petites équipes**) Le premier joueur de chacune d'elles est assis en indien, face à ses coéquipiers et donc dos à l'air de jeu. L'éducateur lance les quatre objets dans le gymnase, ce qui, par le fait même, donne le signal de départ.

Les quatre objets représentent un mammouth et chacun doit en rapporter un à son village (équipe) afin de les nourrir. Parmi les quatre mammouths, il y en a un qui est malade et ne peut pas être consommé par les habitants de son village. Ce mammouth n'est pas de la même couleur/grosseur que les trois autres.

Les quatre joueurs doivent se lever rapidement, aller chercher une des balles et la rapporter derrière la ligne de départ. Les joueurs doivent donc balayer du regard tout l'espace de jeu pour voir où se trouvent les bons gibiers et non le mauvais.

Le chasseur qui rapporte le mauvais mammouth à son village se voit accorder un **mauvais point**. On poursuit avec le prochain joueur de chacune des équipes.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: 1 mauvais point est accordé à chacune des petites équipes pour chaque mauvais mammouth rapporté. **20 parties seront jouées au maximum.** À la fin des 20 lancées, la tribu qui a le moins de mauvais points remporte l'épreuve!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



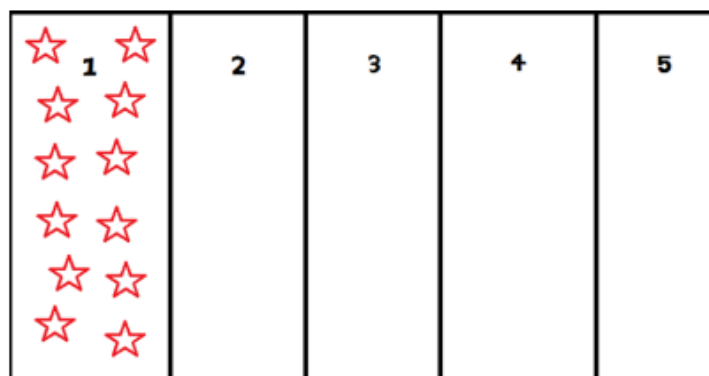
Épreuve no 2 (Gymnase)

Le Roi de la préhistoire

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu *Duel des profondeurs*. (Section gymnase du blogue.)

Matériel: Cônes et foulards

Déroulement: L'éducateur aura préalablement préparé l'air de jeu en la divisant, avec des cônes, en cinq zones.



Ce jeu se joue sur le principe du roi de la montagne. Tous les joueurs débutent au bas de la montagne (la zone 1) avec un foulard d'accroché derrière lui.

Chaque joueur doit se trouver un adversaire dans sa zone et y faire un duel. (Idéalement un joueur de la tribu adverse, mais cela n'est pas obligatoire. Pour gagner ce duel, il faut être le premier à dérober le foulard de l'autre.

Le gagnant du duel obtient le droit d'aller dans la zone suivante. Il attendra qu'un autre joueur parvienne dans la même zone que lui afin de faire un autre duel. Le jeu se déroule ainsi en gardant le même principe: un gagnant monte d'une zone tandis qu'un perdant descend dans une zone inférieure.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: À la fin du temps alloué pour cette épreuve (15-20 minutes au choix), l'éducateur sifflera la fin des duels. La tribu qui aura le plus de membres dans la zone 5 sera déclarée vainqueur. S'il y a le même nombre, on fera un dernier duel ultime entre un membre de chacune des 2 tribus.



Épreuve no 3 (Épreuve culinaire)

Les boulettes préhistoriques



Ce qu'il nous faut: (Par tribu)

- 1 tasse et demie (375 ml) de flocons d'avoine
- 1/2 tasse (125 ml) de beurre d'arachides
- 1/3 de tasse (85 ml) de sirop d'érable
- 1/3 de tasse (85 ml) de pépites de chocolat semi-sucré

L'ÉPREUVE:

*Pour cette épreuve, deux choix s'offrent à vous: Laissez faire les enfants la recette complètement par eux-mêmes ainsi que la production des boules préhistorique (Probablement votre choix si vous avez un groupe de grand (3e année et plus). Vous pouvez aussi faire le mélange vous-même au préalable et les enfants feront uniquement l'étape de la production des boules préhistorique.

*Les ingrédients et la marche à suivre devront être imprimés sur une feuille (voir annexe). L'éducateur responsable de l'activité devra intervenir le moins possible durant l'épreuve. (Il devra par contre intervenir si une tribu dépasse largement les quantités demandées)

*Pour la grosseur des boules, un « modèle » de la grosseur désirée en pâte à modeler sera disponible pour les 2 équipes. **Chaque boule qui aura au moins la grosseur demandée donnera 1 point à sa tribu.** Toutes boules plus petites que le modèle sera refusé et ne donnera aucun point.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: L'équipe qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante de l'épreuve!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Boulettes Préhistoriques (Feuille d'instruction aux élèves)

Ce qu'il te faut:

- 1 tasse et demie (375 ml) de flocons d'avoine
- 1/2 tasse (125 ml) de beurre d'arachides
- 1/3 de tasse (85 ml) de sirop d'érable
- 1/3 de tasse (85 ml) de pépites de chocolat semi-sucré

Ce que tu dois faire:

1. Ajouter tous les ingrédients dans un grand bol. Bien mélanger.
2. Couvrir et laisser reposer au réfrigérateur pendant au moins 30 minutes.
3. Utilisez une cuillère à soupe complète du mélange et faites une boule de la grosseur demandée. Refaire cette étape jusqu'à ce qu'il te reste plus de mélange préhistorique.
4. Conserver dans un contenant hermétique au réfrigérateur.



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 4

La queue du mammouth

*Ce jeu est la version préhistorique du jeu classique *La queue de l'âne*.

Les yeux cachés, les enfants doivent tenter de coller la queue du mammouth au bon endroit.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: À la manière d'une cible, on sépare le mammouth en différentes parties et on attribue des points selon l'endroit où l'enfant aura collé la queue. 5 points pour avoir placé la queue du mammouth au bon endroit. 4, 3, 2 ou 1 point sera accordé si la queue est sur le mammouth, mais pas au bon endroit.

Chaque enfant aura la possibilité de coller une fois la queue du mammouth. Les points seront comptabilisés par l'éducatrice et à la fin la tribu qui à accumuler le plus de points remporte l'épreuve. (Si une tribu à un joueur de plus, permettre à un joueur de la tribu adverse d'y aller une deuxième fois)



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 5

Les roches de pierre

*Ce jeu une version préhistorique, mais un peu modifiée du jeu *Les boulettes*. (Section **Dans le local** du blogue.)

Dans cette épreuve, chaque équipe doit faire deviner le plus de mots possible à sa tribu. Un bol rempli de mots sera disposé devant le tableau. La sélection des mots peut être aléatoire ou selon un thème précis. (Exemple mot de la préhistoire). Pour se mettre dans l'ambiance de la préhistoire, chaque mot sera écrit sur un papier brun et chiffonné en boule pour donner l'apparence d'une roche. Je vous conseille un maximum de 20 mots pour cette épreuve.

Cette épreuve se déroulera en deux étapes:

Étape 1: Le Dessin

Selon l'âge des enfants du groupe d'élèves, le dessinateur pourra être les élèves ou l'adulte. Chaque dessinateur dispose d'une minute pour faire deviner le plus de mots possible à sa tribu. Un mot qui n'aura pas réussi à être deviné sera remis dans le bol à mot.

Les équipes alternent après chaque minute. Si ce sont les élèves qui dessinent, chaque équipe devra désigner un nouveau dessinateur à chaque tour. Soyez bien à l'écoute des mots, car ces mêmes mots reviendront à la 2e étape. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun mot à l'intérieur du bol. On compte ensuite les roches (mots) gagnées pour chacune des tribus pour l'étape 1.

Étape 2: Les Mîmes

La deuxième étape se fera sur le même principe que la première, mais à la différence qu'au lieu de dessiner les mots, les enfants ou l'adulte devront les mimer. Ceux qui auront été attentif lors de la première étape pourront possiblement avoir plus de facilité à deviner les mots, car ce sont les mêmes qu'à l'étape 1.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: 1 point est accordé par mots devinés autant à l'étape 1 qu'à l'étape 2. On additionne les points des deux étapes et la tribu qui a le plus de points remporte l'épreuve!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 6

Le mammouth musical

Ce jeu fort simple est en réalité une chaise musicale version préhistorique. Les enfants sont placés en cercle assis par terre en alternance de membre de tribu. 1 Pieds Sales, 1 Mains Sales, 1 Pieds Sales, un Mains Sales etc....

Un enfant se fera remettre un mammouth en peluche (ou n'importe quel objet en lien avec la préhistoire) et au signal de la musique il doit la donner à son voisin de droite. Quand la musique s'arrête, celui qui est en possession du mammouth est éliminé et doit sortir du cercle. On répète jusqu'à tant qu'il ne reste qu'un survivant qui sera déclaré gagnant du mammouth musical. Répéter jusqu'à la fin du temps alloué à l'épreuve.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: La première tribu à gagner 3 fois une partie de mammouth musical remporte l'épreuve!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 7

Le quizz préhistorique

Petit quizz avec l'application « Kahoot » avec 20 questions sur la préhistoire. Ce quizz pourra également être animé en version « papier » ou l'éducateur posera la question et les enfants répondront aux choix de réponse à l'aide de carton de couleurs bleues/vert/jaune/rouge dans l'application « Kahoot »

Si vous choisissez l'option papier, je vous conseille de procéder comme l'épreuve no 1 et de séparer les deux tribus en deux de façon à former 4 mini équipes (Deux mini équipes de chaque tribu)

Liens pour le quizz:

Quizz pour les grands: <https://create.kahoot.it/share/la-prehistoire-grands/436c511c-b8f3-4ecc-aa94-814ba012badb>

Quizz pour les petits: <https://create.kahoot.it/share/la-prehistoire-petits/5b92556b-75b6-4211-9d18-b52eafc7b7c0>

Quelle tribu gagne l'épreuve?:

Version application Kahoot (individuel): Celui qui a le plus de points permet à sa tribu de remporter l'épreuve

Version papier (en mini équipes): On additionne le total de bonne réponse de chacune des mini équipes de chaque tribu et celle qui a le plus de points remporte l'épreuve!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 8

Jeux de mémoire géant

10 images de la préhistoire auront été préalablement imprimées en double et brochées sur un carton opaque. (Voir annexe à la fin de ce document pour imprimer ces images).

Au signal de l'éducatrice, le premier joueur retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et un autre membre de sa tribu rejoue. Si les images sont différentes, il les repose faces cachées là où elles étaient et c'est au joueur de l'autre tribu de jouer. La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires.

Une seconde partie sera jouée immédiatement après la première.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: 1 point est accordé par paires constituées. La tribu qui aura le plus de points au total des deux parties remporte l'épreuve. Si le pointage est égal après les deux parties, débutez une troisième, mais cette fois-ci la première tribu qui trouve deux images pareil remporte l'épreuve immédiatement!



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 9

La chasse au mammouth

À la manière du « Chamboule tout », jeu de kermesse traditionnel, le but sera pour chacune des tribus de faire tomber le plus de boîtes de conserve à l'aide de sac de sable (poche). Les boîtes de conserve, qui symbolise un mammouth, seront empilées en pyramide. Les poches symbolisent une lance, arme utilisée par les hommes préhistoriques pour chasser le mammouth.



Déroulement: Deux jeux de boîte de conserve seront disposés côte à côte. Une sera pour les **Pieds Sales** et l'autre pour les **Mains Sales**. Sous forme de duel, un membre de chacune des tribus devra faire tomber le plus de boîtes de conserve en deux lancers maximum. **1 point sera alors accordé à celui qui remporte le duel.** On continue ainsi jusqu'à tant que tous les élèves aient pu faire leur duel. Une deuxième manche pourra être faite si vous le souhaitez et/ou si vous avez le temps.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: La tribu qui aura accumuler le plus de points tout au long de l'épreuve.



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Épreuve no 10

Le sol est en lave

Cette épreuve se joue à la manière du jeu « Le Sol est en lave! » Si vous avez le jeu de société tant mieux, sinon vous pourrez prendre des pastilles de couleurs que vous avez probablement dans votre le gymnase de votre école. (5 couleurs différentes)

But du jeu: Être le dernier joueur "vivant" en ne tombant pas dans la lave.

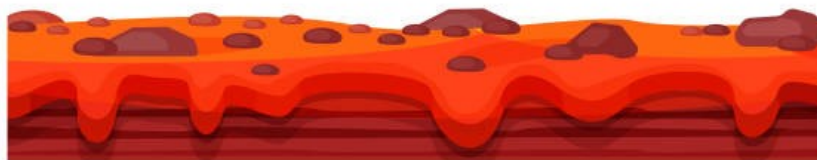
Préparation: Avant de débuter, disposer aléatoirement les 25 tuiles en mousse ou pastille de couleurs dans la pièce. Pour le bon déroulement de l'activité, seulement la moitié du groupe pourra jouer à la fois. Cette épreuve sera donc jouée en deux parties.

Déroulement: . Quand tout est prêt, l'éducateur de la roulette crie "LE SOL EST EN LAVE!". À ce moment, tous les joueurs de la partie en cours doivent aller se placer SUR la tuile en mousse (libre) la plus proche. Peu importe sa couleur.

Ensuite, à chaque tour de jeu, le "joueur à la roulette" lance la flèche et annonce la couleur suivante. (Si vous n'avez pas de roulette, vous pouvez simplement annoncer la couleur de votre choix) Tous les joueurs doivent sauter de tuile en tuile et se diriger sur une tuile de cette couleur sans toucher le sol. Le dernier à se mettre à l'abri voit sa tuile d'origine retirée du jeu. (Exemple : si Kevin est sur une tuile verte et que la roulette annonce BLEUE, tous les joueurs sautent sur une tuile bleue. Si Kevin est le dernier à atteindre une tuile bleue, sa tuile verte est alors retirée du jeu).

Si un joueur met un pied au sol pendant son trajet, il est éliminé. Continuez ainsi à éliminer les tuiles une à une après chaque tour de roulette. Le dernier joueur en vie donne un point à sa tribu.

Quelle tribu gagne l'épreuve?: Pour cette épreuve vous pourrez faire 2 ou 4 parties selon le temps que vous avez. Vous pourrez même en faire plus si tout ce que passe bien et que vous en avez envie. L'important est de faire un nombre pair de parties étant donné que seulement la moitié du groupe peut faire le jeu en même temps. La tribu, qui remporte le plus de parties à la fin du temps alloué, remporte l'épreuve!





(Feuilles de pointage)

PIED SALES	<u>Épreuve no 1: Le mauvais mammoth</u>	MAINS SALES
		

1 mauvais point est accordé à chacune des petites équipes pour chaque mauvais mammoth rapporté. **20 parties seront jouées au maximum.** À la fin des 20 lancers, la tribu qui a le moins de mauvais points remporte l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

PIED SALES	<u>Épreuve no 2 (Le Roi de la Préhistoire)</u>	MAINS SALES
		

La tribu qui aura le plus de membres dans la zone 5 sera déclarée vainqueur. S'il y a le même nombre, on fera un dernier duel ultime entre un membre de chacune des 2 tribus. **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**



PIED SALES	<u>Épreuve no 3: Les boules préhistoriques</u>	MAINS SALES
		

Chaque boule qui aura au moins la grosseur demandée donnera 1 point à sa tribu. Toutes boules plus petites que le modèle sera refusé et ne donnera aucun point. L'équipe qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante de l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

PIED SALES	<u>Épreuve no 4: La queue du mammoth</u>	MAINS SALES
		

La tribu qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante de l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**


PIED SALES	<u>Épreuve no 5: Les roches de pierre</u>	MAINS SALES
		

1 point par mot deviner. On fait le total des étapes *Dessins* et *Mime* et la tribu qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante de l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**



PIED SALES	<u>Épreuve no 6: Le mammouth musical</u>	MAINS SALES
		

La première tribu à gagner 3 fois une partie de mammouth musical remporte l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

PIED SALES	<u>Épreuve no 7: Le quizz préhistorique</u>	MAINS SALES
		

Version d'application Kahoot (individuel): Celui qui a le plus de points permet à sa tribu de remporter l'épreuve. **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

Version papier (en mini équipes): On additionne le total de bonnes réponses de chacune des mini équipes de chaque tribu et celle qui a le plus de points remporte l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**



PIED SALES	Épreuve no 8: Jeu de mémoire géant	MAINS SALES
		

1 point est accordé par paires constituées. La tribu qui aura le plus de points au total des deux parties remporte l'épreuve. Si le pointage est égal après les deux parties, débutez une troisième, mais cette fois-ci la première tribu qui trouve deux images pareil remporte l'épreuve immédiatement! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

PIED SALES	Épreuve no 9: La chasse au mammoth	MAINS SALES
		

La tribu qui aura accumulé le plus de points tout au long de l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

PIED SALES	Épreuve no 10: Le sol est en lave	MAINS SALES
		

La tribu qui remporte le plus de parties du jeu remporte l'épreuve! **Faire un X dans le carré de la tribu gagnante.**

Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Annexe

Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Idées de mots sur la thématique Préhistoire

(Épreuve no 5)

1. CAVERNE/GROTTE
2. FEU
3. HACHE
4. VOLCAN
5. OS
6. UNE PIERRE
7. MAMMOUTH
8. TROUPEAU
9. LANCE
10. HOMME DES CAVERNES
11. FEMME DES CAVERNES
12. MASSUE
13. FLÈCHE
14. PEAU
15. TIGRE À DENT DE SABRE
16. MAIN
17. PIED
18. CRÂNE
19. HIVER (PÉRIODE GLACIÈRE)
20. ARC



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquovousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivo.usjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Les Pieds Sales et les Mains Sales (Journée Pédagogique Préhistorique)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com