

École Régionale des
Instructeurs de Cadets - Est
(ÉRIC)

Guide à l'attention des instructeurs
**GUIDE DES JEUX
ÉDUCATIFS**
juillet 2003

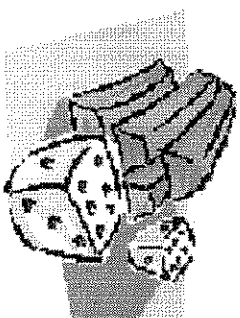


table des matières



AVANT PROPOS

1. Certains instructeurs débordent d'imagination pour créer ou adapter des jeux selon leur besoin. Pour d'autres, il s'agit d'un immense casse tête! Ce petit guide se veut une référence pour ces personnes. Il regroupe les explications des règles de plusieurs jeux qui existent déjà et qu'il est facile d'adapter pour les besoins de notre enseignement.

2. Si vous avez d'autres idées de jeux, il serait apprécié que vous nous en fassiez part afin d'en faire profiter tous les instructeurs. Un travail d'équipe ne peut qu'accroître la qualité générale de l'instruction dispensée dans notre École.

3. Veuillez prendre en note que les guides pédagogiques proposent certains jeux dans le cadre de cours spécifiques.

4. Il est également important de noter que l'élaboration et la préparation de jeux font partie de la préparation préalable qui vous est demandée d'effectuer avant votre entrée à l'École. Par conséquent, lors de votre arrivée, il vous sera possible de les compléter mais non de les développer.

5. Bonne préparation de vos périodes d'instruction!

6. **Jeu** : Selon le dictionnaire, le nouveau petit Robert (1993), ce mot signifie «*Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.*»

7. Bien entendu, cette définition du dictionnaire spécifie l'aspect d'amusement du jeu, cependant, lors de la préparation de vos jeux pour vos leçons, ces derniers devront refléter les points clés de votre enseignement EN PLUS d'amuser vos candidats...

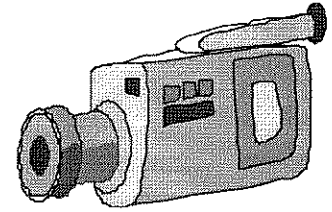
La cellule de l'instruction

TABLE DES MATIÈRES

Avant propos	i
Jeu de rôle	1
Charade.....	2
Mots croisés.....	3
Course aux réponses.....	4
Mot au front.....	5
Serpents et échelles.....	6
Bingo.....	7
Tic-Tac-Toe.....	9
Vente au plus donnant.....	11
Double défi.....	13
Jeu de mémoire.....	15
Jeu d'association.....	17
Poker et annexes pour exemple.....	19
Jeopardy.....	21
Guerre des clans.....	24
Charade à tiroirs.....	27
Chasse au trésor.....	28

Monopoly.....	31
Fort Boyard.....	35
La lampe magique (et annexes).....	39
Liste d'idées d'activités d'apprentissage (autres jeux possibles).....	41
Liste de matériel.....	42

JEU DE RÔLE



1. **Nombre de joueurs :** Au choix, selon les mises en situation. Il peut y avoir des observateurs.
2. **But du jeu :** Faire vivre une situation en utilisant des faits fictifs.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Mise en situation et le matériel de support requis selon la mise en situation. (Ex. : chaises, tables, etc...).



4. **Déroulement du jeu :** Le jeu de rôle est une technique dans laquelle les personnes ont des rôles sous forme de cas ou de scénario. Ce genre de jeu est utilisé pour recréer des circonstances afin de faire vivre aux participants une situation particulière. Il peut servir à donner de la formation sur des attitudes ou des comportements, à des démonstrations ou encore à faire de l'évaluation.
 - a. Il est important que cette activité soit toujours suivie d'une rétroaction en groupe afin de discuter de ce qui a été vu.

CHARADE

1. **Nombre de joueurs :** Illimité.
2. **But du jeu :** Trouver un mot à l'aide d'une définition ou d'une description.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Charades préparées par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** Une charade est une énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes, décomposé en parties correspondantes à un mot défini (devinette). Le mot de la charade s'appelle le tout ou l'entier. Ce jeu est davantage utilisé comme activité d'introduction. Il ne vérifie pas les connaissances mais fait plutôt appel à l'esprit de déduction des participants.
5. **Exemple :**
 - a. Mon premier fait référence au passé. Après une séparation amoureuse, on donnera ce qualificatif à notre ancienne flamme;
 - b. Mon second est l'opposé de cintré ou ajusté; et
 - c. Mon tout se dit de quelqu'un dont les actes sont dignes d'être imités. Il s'agit d'une des qualités d'un bon chef.

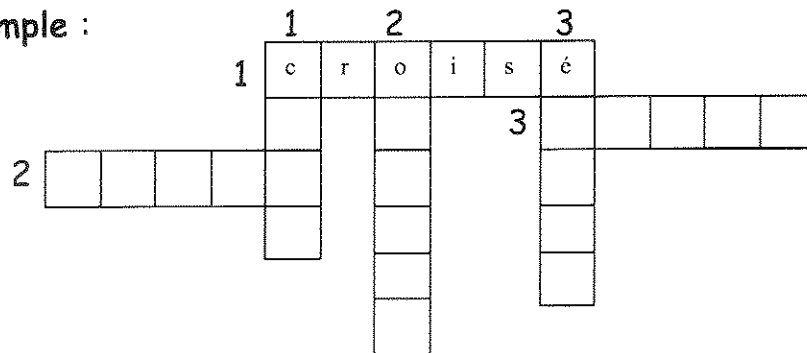


Réponse : EXEMPLE

MOTS CROISÉS

1. **Nombre de joueurs :** Illimité.
2. **But du jeu :** Trouver un mot à l'aide d'une définition ou d'une description.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Mots croisés préparés par l'instructeur;
 - ❖ On peut utiliser un rétroprojecteur pour les diffuser ou encore donner une feuille à chaque participant.
4. **Déroulement du jeu :** Les mots croisés peuvent être utilisés pour introduire une leçon ou encore pour en faire la confirmation.
 - a. Chaque participant peut avoir une feuille et le premier qui termine, avec toutes les bonnes réponses, est le gagnant.

5. **Exemple :**



Horizontal : 1- les mots de ce jeu le sont (au singulier)!

 2-

 3-

Vertical : 1-

 2-

 3-

COURSE AUX RÉPONSES

1. **Nombre de joueurs :** Indéterminé.
2. **But du jeu :** Répondre aux questions en moins de temps possible.
3. **Matériel requis :** Cartes de questions.
4. **Déroulement du jeu :** Pour ce jeu, l'instructeur divise le groupe en équipes, selon le nombre de participants :
 - a. Chaque équipe reçoit une série de cartes qui comportent différentes questions. Toutes les équipes ont les mêmes séries de questions. Un temps déterminé est alloué aux équipes pour répondre aux questions qu'ils ont en mains. Une fois le temps écoulé, l'instructeur corrige et vérifie les réponses trouvées; et
 - b. Suggestion : Pour la correction, l'instructeur peut utiliser des acétates dynamiques. On associe alors un feutre de couleur différente à chacune des équipes. Chaque équipe, à tour de rôle, énumère ses réponses. L'instructeur coche au fur et à mesure les éléments énumérés. L'équipe qui aura le plus de crochets se verra attribuer un point. L'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le plus de points.

MOT AU FRONT

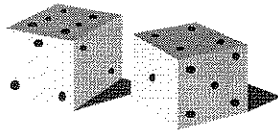
1. **Nombre de joueurs :** 4 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver le principe, concept ou simplement le mot qui est inscrit sur notre front.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Bandeau avec velcro;
 - ❖ Cartons avec velcro.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. Tour à tour, les équipes doivent envoyer un participant à l'avant. Ce dernier doit se coller un mot dans le front. En posant des questions à son équipe (qui ne peut répondre que par oui ou non), le joueur doit trouver ce qui est écrit sur le carton en un laps de temps déterminé :



- a. Si après le temps alloué le joueur n'a pas trouvé la réponse, on donne la réponse puis on passe à l'autre équipe. Si le mot est trouvé avant la fin de la minute, on peut donner un autre carton à deviner au joueur. Chaque mot découvert donne un point à l'équipe. Le jeu se termine quand il n'y a plus de mots à découvrir.

SERPENTS ET ÉCHELLES

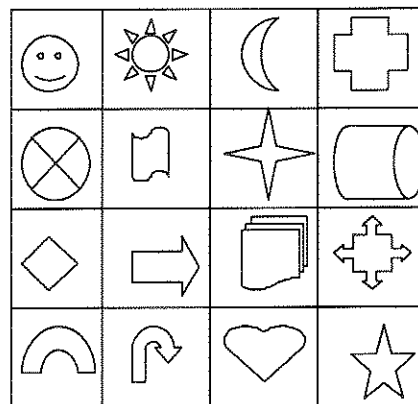
1. **Nombre de joueurs :** 4 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver la réponse à la question posée par l'instructeur afin de pouvoir avancer sur la table de jeu dans le but d'atteindre la case finale.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Planche de jeu (Il y en a des géantes, en plastique, au Dollarama!);
 - ❖ Cartons question/réponse préparées par l'instructeur;
 - ❖ Dés.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence :



- a. L'équipe qui commence tourne les dés. L'animateur pose une question au premier participant. S'il a une bonne réponse, l'équipe avance du nombre de points obtenus aux dés. C'est ensuite au tour de l'autre équipe et ainsi de suite. Lorsque le pion de jeu arrive sur une échelle, l'instructeur pose une question. Si la réponse est exacte, l'équipe monte l'échelle. S'il s'agit d'un serpent, l'instructeur pose une question. Si la réponse est bonne l'équipe demeure en place. Si elle est erronée, l'équipe descend. La première équipe à se rendre à la case finale remporte la partie.

BINGO

1. **Nombre de joueurs :** Illimité.
2. **But du jeu :** Trouver, sur sa carte, l'élément cité par l'instructeur afin de pouvoir faire un bingo.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Cartes de bingo faites par l'instructeur;
 - ❖ Pitons de bingo;
 - ❖ Papiers de pige (pour l'instructeur).
4. **Suggestions :** Ce jeu peut être utilisé pour les cours tels que : signes conventionnels, drapeaux internationaux, types de nuages.
5. **Déroulement du jeu :** L'instructeur prépare différentes cartes de bingo (une par participant). Si, par exemple, ce jeu est utilisé pour apprendre les signes conventionnels, on dessine différents signes conventionnels sur chaque carte :



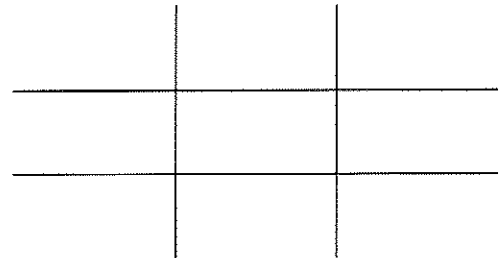
- a. L'instructeur pige alors un papier de pige. Exemple :

soleil

Les participants doivent trouver quel est le signe qui représente un soleil;
- b. Tous les candidats qui ont un soleil sur leur carte, mettent un piton sur leur carte. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait un bingo (4 cases en ligne ayant un piton);
- c. L'animateur peut exiger un bingo particulier avant le début du jeu (4 coins, une croix, toute la carte). Le premier à crier bingo gagne (après que l'animateur ait vérifié que tout était valide); et
- d. Suite au jeu, l'instructeur peut revenir sur les signes qui posent plus de difficultés aux candidats.

TIC-TAC-TOE

1. **Nombre de joueurs :** Illimité
2. **But du jeu :** Trouver la réponse à la question posée par l'instructeur afin de pouvoir avancer sur la table de jeu dans le but de faire un tic-tac-toe.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Ruban (style gun tape) ou 4 cordages;
 - ❖ Cartons question/réponse préparées par l'instructeur;
 - ❖ Dossard de couleurs pour distinguer les équipes (Facultatif) ou cartons de différentes couleurs avec un X ou un O de dessiner (moitié-moitié).
4. **Déroulement du jeu :** Avec le Ruban, l'instructeur dessine, sur le sol, une grille de tic-tac-toe :



- a. L'instructeur sépare le groupe en deux équipes; les X et les O. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence;

- b. L'animateur pose une question aux 2 premiers participants. Il peut utiliser une sonnette qu'il place au centre des deux participants, afin que le premier qui connaît la réponse appuie sur la sonnette et réponde. S'il a une bonne réponse il peut avancer sur la grille. S'il y a mauvaise réponse, droit de réplique à l'autre équipe. C'est ensuite au tour des seconds participants de chaque équipe et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui réussit la première à faire un tic-tac-toe (3 personnes de la même équipe en ligne); et

- c. Exemple :

X	O	X
X	X	O
O	O	X

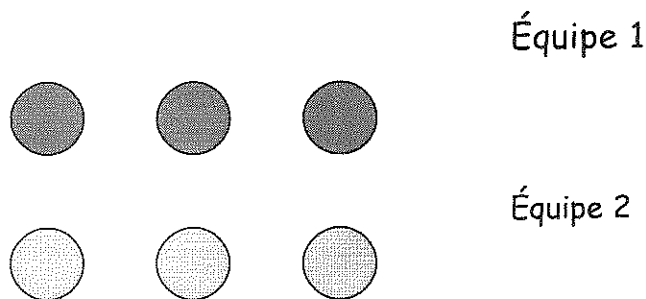


Tic-Tac-Toe

5. **Suggestion :** Comme la partie peut être parfois courte, on peut faire un 2 de 3.

VENTE AU PLUS DONNANT

1. **Nombre de joueurs :** 6 à 24.
2. **But du jeu :** Acheter le plus grand nombre de chaises de l'autre équipe.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ 1 chaise par personne;
 - ❖ Argent fictif (billets de 1,00 \$);
 - ❖ Questions portant sur le sujet de la période d'instruction, préparées par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. Chaque membre de l'équipe s'assoit sur une chaise en face d'un membre de l'équipe adverse :



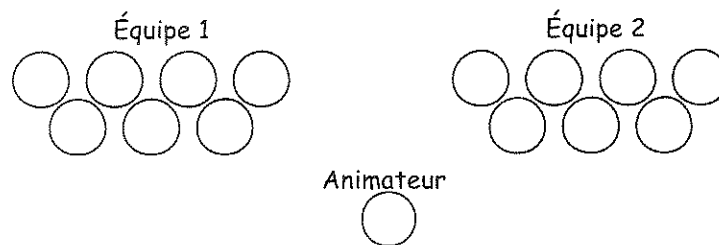
- a. L'instructeur pose une question à la cantonade. La première personne à se lever obtient le droit de parole. Si la réponse est exacte, la personne gagne un dollar. Si la réponse est inexacte, la personne opposée, de l'équipe adverse, obtient un droit de réplique. Si elle obtient une bonne réponse, elle gagne le dollar sinon, l'instructeur donne la bonne réponse et passe à la question suivante. Quand une équipe a gagné 3,00 \$, elle peut acheter la chaise d'une personne de l'autre

équipe. À ce moment, la personne qui se trouve debout reste dans son équipe mais ne peut plus répondre aux questions à moins que son équipe parvienne à racheter une chaise. Quand il n'y a plus de questions, l'équipe qui a acheté le plus de chaises remporte la partie.

5. **Variante :** Faire varier le gain selon le niveau de difficulté de la question. Dans cette situation, l'instructeur indique la valeur de la réponse avant de poser la question.

DOUBLE DÉFI

1. **Nombre de joueurs :** 6 à 24.
2. **But du jeu :** Trouver la réponse à la question posée par l'instructeur afin d'amasser le plus de points possible.
3. **Matériel requis :** Cartons «question/réponse» et pointage, préparés par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** Ce jeu est constitué de plusieurs questions ou de mise en situation. L'instructeur sépare le groupe en deux équipes :



- a. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence. L'animateur pose une question au premier participant. S'il a une bonne réponse, l'équipe obtient alors un point. Si la réponse est erronée, l'autre équipe obtient un droit de réplique et gagne le point si elle a la bonne réponse. Par contre le premier candidat peut choisir, après avoir eu une mauvaise réponse, de faire un double-défi. Il s'agit à ce moment d'une question plus complexe ou encore d'une épreuve reliée à la matière. Si le joueur donne de nouveau une mauvaise réponse, le point va automatiquement à l'autre équipe qui n'a pas à répondre. L'instructeur donne alors la réponse exacte et on poursuit avec l'équipe qui a remporté le point.

5. Exemple :

Matelotage

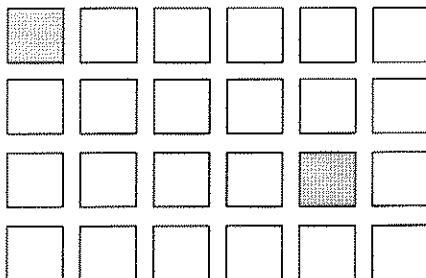
Question : Quelle est l'utilité d'un nœud de chaise simple ? *Former un œil temporaire sur un cordage.*

Double défi : Faites un nœud de chaise simple.

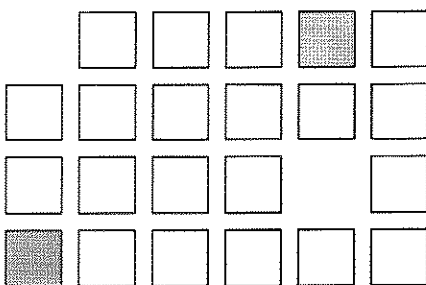
JEU DE MÉMOIRE

1. **Nombre de joueurs :** 2 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver les deux cartons qui sont associés.
Utiliser comme activité de confirmation.
3. **Matériel requis :** Jeu de «cartons» fait par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. On place les cartons recto vers le sol. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence. Le premier joueur doit retourner deux cartons. Si ces deux cartons forment une paire, l'équipe conserve la paire. C'est alors au joueur suivant, de la même équipe, de jouer. Si les deux cartons ne forment pas une paire, on doit, après s'être assuré que tous les participants ont pu voir ce qui avait été tourné, retourner les cartons face au sol, à leurs mêmes positions. Quand il n'y a plus de carton au sol, l'équipe qui a obtenu le plus de paires remporte la partie.
5. **Exemple :**
 - a. Tour 1; les deux cartes qui ont été retournées forment une paire. L'équipe ramasse donc les deux images et joue de nouveau;
 - b. Tour 2; les cartes ne forment pas une paire. On retourne donc les cartes face au sol et l'autre équipe joue à son tour :

Tour 1

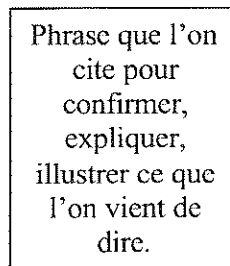
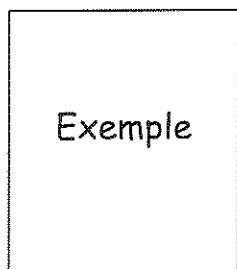


Tour 2

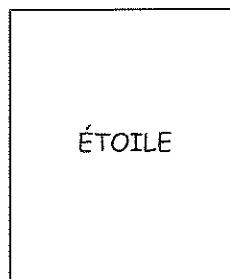
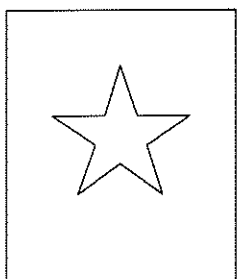


c Une paire peut être constituée :

(1) D'un mot clé associé à une définition :

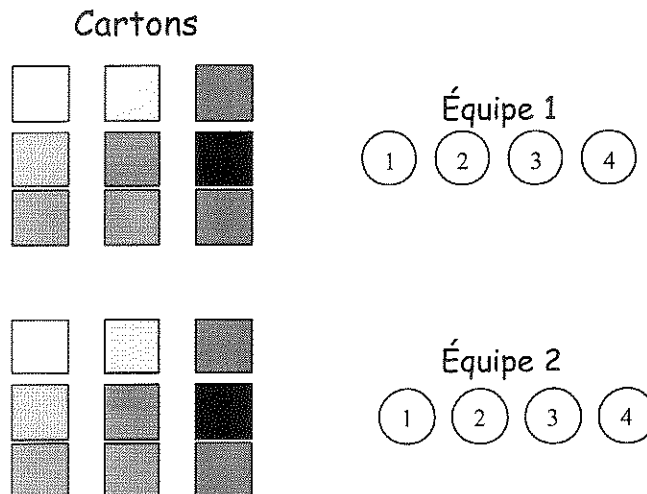


(2) D'une image associée à une définition ou un mot clé :



JEU D'ASSOCIATION

1. **Nombre de joueurs :** 2 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver le carton associé à la définition ou concept nommé par l'instructeur.
3. **Matériel requis :** 2 fois le même jeu de cartons et questions préparées par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. On place les cartons verso vers le sol (image ou mot, visible par les candidats). Les deux équipes se placent en ligne :



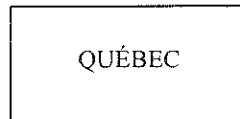
- a. L'instructeur pose alors une question ou fait une affirmation et le candidat numéro 1 de chaque équipe doit trouver le carton associé. Le premier candidat ayant trouvé le bon carton obtient un point pour son équipe. Les numéros un vont à la file de leur équipe puis on passe aux deux candidats suivants. On procède ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de questions! L'équipe qui a obtenu le plus de points remporte la partie.

5. Exemple :

Cours : Les pavillons internationaux

Énoncé de l'instructeur : Hissé dans le mât d'un navire à son arrivée en pays étranger, je demande la libre pratique, c'est-à-dire à être exempté de quarantaine.

Cartons possibles :



POKER

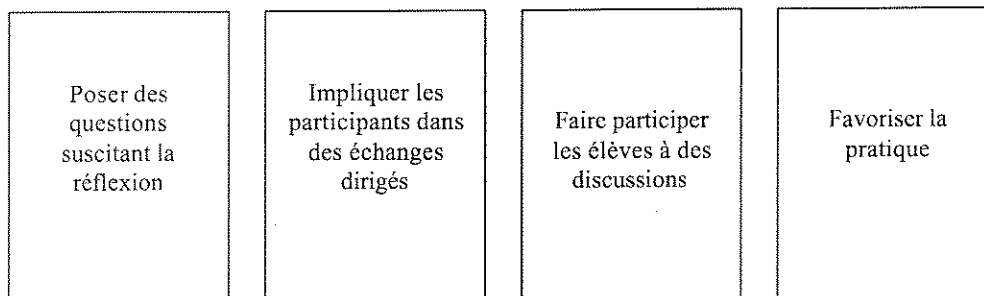


1. **Nombre de joueurs :** 4 joueurs par tables, nombre de tables au choix.
2. **But du jeu :** Avoir en mains les cartes représentant chacun des éléments recherchés.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Un jeu de cartes par équipe (Cartes fabriquées par l'instructeur);
 - ❖ Jetons pour tour gagnant.
4. **Déroulement du jeu :** Mettons ce jeu dans un contexte de cours : Les principes d'instruction, PIC. COM (408.02) :
 - a. Chaque équipe possède un jeu de cartes. Sur chacune des cartes, on retrouve un énoncé (indice) qui représente un des 6 principes d'instruction. Le brasseur passe 6 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est empilé face contre table dans le centre. Les joueurs doivent miser le nombre de jetons ou de certificats voulus;
 - b. À tour de rôle, les joueurs pigent une carte et en rejettent une. Le but consiste à avoir en mains une carte représentant chacun des principes;
 - c. Quand un joueur croit avoir toutes les cartes requises en mains, il lève la main pour que l'instructeur puisse venir

vérifier. S'il a les bons éléments de réponse, il gagne les jetons ou les certificats misés, sinon, on continue le jeu jusqu'à ce qu'un joueur de la table gagne le jack pot; et

- d. À la fin de la période de temps alloué au jeu, le joueur qui a le plus de jetons ou de certificats est décrété grand gagnant.

5. Exemple : Les cartes suivantes représentent - **La participation**

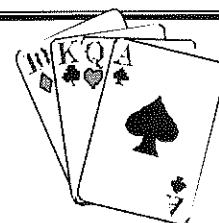


Vous trouverez ci-joint un document de préparation pour ce jeu!!!

Annexes :

- Annexe A Consignes pour le jeu de Poker
- Annexe B www.PIC.COM
- Annexe C Certificats
- Annexe D Questions
- Annexe E Réponses par l'instructeur

CONSIGNES POKER



<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour.
<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour.

NOTA : Lorsqu'un candidat croit avoir gagné, il place les questions vis-à-vis du PIC.COM (dans le bon ordre) sur la planche de jeu et l'instructeur validera les réponses.

www.PIC.COM
POKER



www. **PIC.COM**

www. **PIC.COM**

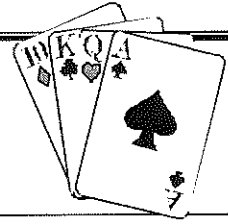
www. **PIC.COM**

www. **PIC.COM**

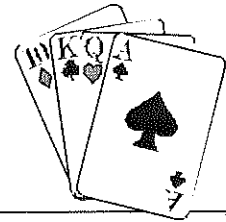
www. **PIC.COM**

www. **PIC.COM**

CERTIFICATS
POKER



QUESTIONS POKER



<p>Surveiller constamment l'expression des visages : sourcils froncés ou air embêté</p>	<p>Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches</p>	<p>Examiner le plan de cours pour savoir ce qui a déjà été appris</p>
<p>Varié nos méthodes d'enseignement</p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p>	<p>Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches</p>
<p>Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois</p>	<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p>
<p>Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois</p>	<p>Donner des exercices, des devoirs, faire des travaux pratiques, poser des questions ou administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière</p>	<p>Administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière</p>

QUESTIONS POKER



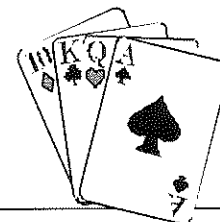
<p>Exposer le but et insister sur les avantages qu'ils tireront de cette nouvelle connaissance</p>	<p>Recourir à des concours ou des jeux de vitesse, privilégier le travail d'équipes</p>	<p>Introduction correspondant au niveau de la classe et tenir compte de leurs expériences et leurs intérêts</p>
<p>Utiliser du matériel d'instruction diversifié et faire appel au plus grand nombre de sens possible</p>	<p>Varié nos méthodes d'enseignement</p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p>
<p>Répéter les points enseignés pendant la leçon</p>	<p>Réviser les points de la leçon précédente</p>	<p>Utiliser du matériel d'instruction pour mettre en évidence les points enseignés</p>
<p>Inciter les apprenants à prendre des notes pour pouvoir les réviser</p>	<p>Structurer en ordre logique</p>	<p>Poser régulièrement des questions aux apprenants pour vérifier leur degré de compréhension</p>

QUESTIONS POKER



<p>On s'assure que l'apprenant accomplit ses tâches de façon compétente</p>	<p>Confirmer à la fin de chaque étape : après chaque point d'enseignement</p>	<p>Faire participer les élèves à des discussions</p>
<p>Passer rapidement à la partie pratique de la leçon en insistant sur l'importance d'effectuer correctement la tâche</p>	<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p>	<p>Faire participer les élèves à des activités d'apprentissage</p>
<p>Faire participer les élèves à des échanges dirigés</p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p>	<p>Tenir les apprenants au courant de leur progrès</p>
<p>Expliquer le contenu en termes clairs et simples, afin qu'ils aient un sentiment de satisfaction</p>	<p>Expliquer aux apprenants les objectifs de la leçon</p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p>

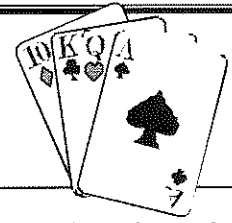
RÉPONSES POUR L'INSTRUCTEUR POKER



NO : _____

<p>Exposer le but et insister sur les avantages qu'ils tireront de cette nouvelle connaissance</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Recourir à des concours ou des jeux de vitesse, privilégier le travail d'équipes</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Introduction correspondant au niveau de la classe et tenir compte de leurs expériences et leurs intérêts</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>
<p>Utiliser du matériel d'instruction diversifié et faire appel au plus grand nombre de sens possible</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Varier nos méthodes d'enseignement</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Varier nos méthodes d'enseignement</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>
<p>Répéter les points enseignés pendant la leçon</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Réviser les points de la leçon précédente</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Utiliser du matériel d'instruction pour mettre en évidence les points enseignés</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>
<p>Inciter les apprenants à prendre des notes pour pouvoir les réviser</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>

**QUESTIONS
POKER**



NO : _____

<p>Surveiller constamment l'expression des visages : sourcils froncés ou air embêté</p> <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches</p> <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Examiner le plan de cours pour savoir ce qui a déjà été appris</p> <p><i>Compréhension</i></p>
<p>Poser régulièrement des questions aux apprenants pour vérifier leur degré de compréhension</p> <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Structurer en ordre logique</p> <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches</p> <p><i>Compréhension</i></p>
<p>Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois</p> <p><i>Confirmation</i></p>	<p>On s'assure que l'apprenant accomplit ses tâches de façon compétente</p> <p><i>Confirmation</i></p>	<p>Confirmer à la fin de chaque étape : après chaque point d'enseignement</p> <p><i>Confirmation</i></p>
<p>Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois</p> <p><i>Confirmation</i></p>	<p>Donner des exercices, des devoirs, faire des travaux pratiques, poser des questions ou administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière</p> <p><i>Confirmation</i></p>	<p>Administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière</p> <p><i>Confirmation</i></p>

QUESTIONS POKER

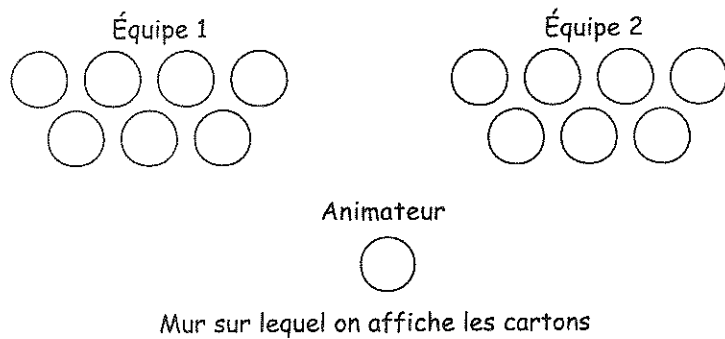


NO : _____

<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Faire participer les élèves à des échanges dirigés</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Faire participer les élèves à des discussions</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>
<p>Passer rapidement à la partie pratique de la leçon en insistant sur l'importance d'effectuer correctement la tâche</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Faire participer les élèves à des activités d'apprentissage</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>
<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Tenir les apprenants au courant de leur progrès</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>
<p>Expliquer le contenu en termes clairs et simples, afin qu'ils aient un sentiment de satisfaction</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Expliquer aux apprenants les objectifs de la leçon</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>

JEOPARDY

1. **Nombre de joueurs :** 6 à 24.
2. **But du jeu :** Trouver la question à associer à la réponse donnée par l'instructeur afin d'amasser le plus de points possibles.
3. **Matériel requis :** Cartons «question/réponse» et pointage, préparés par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** Ce jeu est constitué de plusieurs réponses classées dans différentes catégories. Dans chacune des catégories, on retrouve différents pointages. Plus la question est difficile, plus le pointage est élevé. L'instructeur énonce la «réponse» choisie et le candidat doit poser la question qui correspond à l'énoncé fait par l'instructeur.
 - a. L'instructeur sépare le groupe en 2 équipes. On colle les cartons recto sur le mur. Sur le verso, l'instructeur a inscrit le pointage;



Mur vu de face

Rôle de l'intervenant	Responsabilités du CDPU	Aspects légaux
100	100	100
80	80	80
60	60	60
40	40	40

- b. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence. Le premier candidat doit choisir une catégorie et un pointage. L'instructeur retire donc ce carton de sur le mur et fait la lecture de l'énoncé;
- c. Exemple :
 Catégorie - Responsabilité du CDPU
 Pointage - 80 points;

Responsabilité du CDPU	80 points
Réponse (énoncé de l'instructeur) : Loi civile que le CDPU se doit de connaître concernant la protection des enfants.	
Question (énoncé du candidat) : Qu'est-ce que la LPJ?	

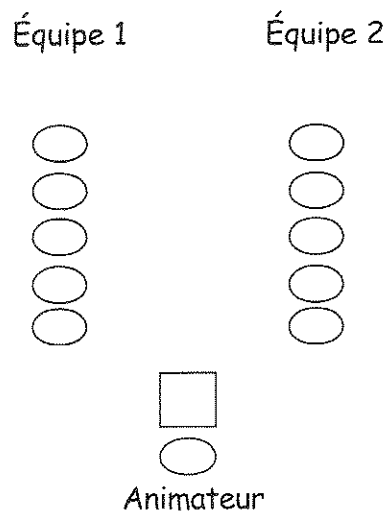
- d. Si la réponse est bonne, les points sont alloués à l'équipe et la personne suivante, de la même équipe peut jouer à son tour en choisissant une catégorie et un pointage. Si la réponse est erronée, l'autre équipe obtient alors un droit de réplique. Si elle n'obtient pas la bonne réponse, l'instructeur donne la réponse exacte et poursuit avec l'équipe qui avait eu droit de réplique. Si elle a la bonne réponse, on donne les points à son équipe et on poursuit avec une autre question; et

NOTA : Si la réponse du candidat n'est pas formulée sous forme de question, les points ne sont pas accordés et l'autre équipe a droit de réplique.

- e. En lien avec l'exemple, si le candidat répond «La LPJ», les points ne sont pas alloués puisqu'il aurait fallu répondre «Qu'est-ce que la LPJ?».

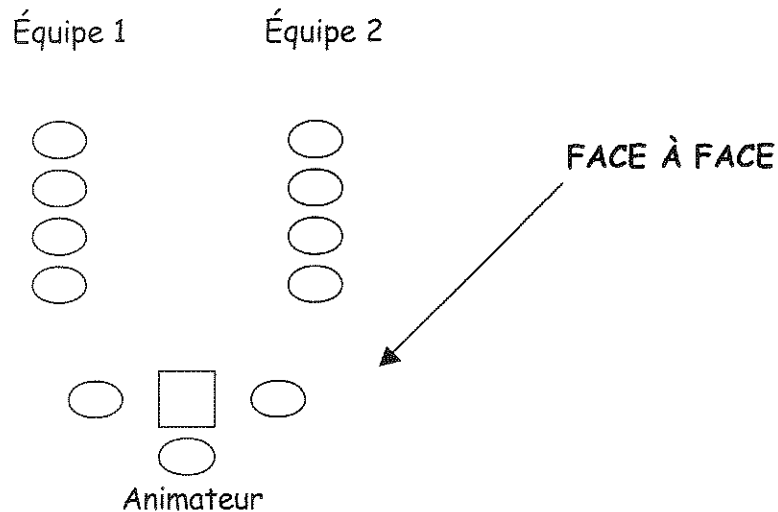
GUERRE DES CLANS

1. **Nombre de joueurs** : 6 à 12.
2. **But du jeu** : Trouver les réponses d'un sondage afin d'obtenir le maximum de points.
3. **Matériel requis** :
 - ❖ Cloche ou autre objet pouvant servir de signal d'alarme;
 - ❖ Questions et réponses du «sondage»;
 - ❖ Projecteur.
4. **Formation des équipes** : Les candidats seront répartis en deux équipes de nombre pair. Se prendre un adjoint si le nombre est impair.



5. **Déroulement du jeu** : Lors de ce jeu, une personne par équipe vient à l'avant au bureau de l'animateur pour le face à face. L'animateur pose une question qui a fait l'objet d'un sondage (fictif). La première personne à activer l'alarme répond à la question. Si sa réponse apparaît au sondage et qu'elle est la plus populaire, alors le droit de parole revient à son équipe. Si sa question n'apparaît pas au sondage ou qu'elle

apparaît mais n'est pas la plus populaire, l'autre candidat peut répondre à son tour. La personne qui a la réponse la plus populaire obtient le droit de parole pour son équipe.



- a. L'animateur se dirige ensuite vers l'équipe qui a gagné le droit de parole. Il répète la question et à tour de rôle, les membres de l'équipe donnent une réponse. Quand une bonne réponse est donnée, on dévoile cette dernière mais que lorsqu'elle n'apparaît pas au sondage, on note qu'il y eut mauvaise réponse. Lorsque l'équipe a cumulé trois mauvaises réponses, l'animateur va consulter l'autre équipe. Chaque membre du clan adverse aura le droit de réplique sur des éléments de réponses mais ce sera le chef de l'équipe qui décidera de l'élément de réponse finale qui sera donnée à l'animateur lors du droit de réplique.

6. **Gagnant du tour/question :** L'équipe qui aura donné tous les éléments de réponses sans perdre son droit de parole.

- a. Si une équipe qui a le droit de parole, obtient trois mauvaises réponses, l'équipe adverse gagnera le tour si elle obtient une bonne réponse; et

- b. Et l'équipe qui a le tour, si l'équipe adverse ne donne pas de bonne réponse lors du droit de réplique.

7. **Points alloués :** Le gagnant du tour recevra le cumulatif des points dont les réponses ont été dévoilées.

- a. L'équipe gagnante sera celle qui, à la fin de la partie aura accumulé le plus grand nombre de points;
- b. Si le temps manque, s'assurer que tous les points sont couverts même si tous les éléments de réponses n'ont pas été dévoilés;
- c. L'instructeur devra reproduire sur des acétates, les questions et les réponses. Un morceau de papier devra recouvrir les éléments de réponses et le pointage s'y référant; et
- d. Il est aussi possible de préparer ce jeu sur Flip Chart mais ceci demande beaucoup de préparation.

8. Exemple : Le plan de leçon.

- a. Énoncé : On a demandé, lors de notre sondage, quelles sont les différentes parties du plan de leçon?
- b. Réponses :

Introduction	60
Conclusion	20
Test de leçon	11
Sommaire	7
Confirmation	2

CHARADE À TIROIRS

1. **Nombre de joueurs :** Illimité.
2. **But du jeu :** Trouver un mot qu'une personne mime en le décomposant.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Mots ou concept à mimer par les participants.
4. **Déroulement du jeu :** Une charade est une énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes, décomposé en parties correspondantes à un mot défini (devinette). La charade à tiroirs est une charade en action où l'on fait deviner les mots en mimant ce qu'ils expriment. Ce jeu est plus utilisé comme activité d'introduction. Il ne vérifie pas les connaissances mais fait plutôt appel à l'esprit de déduction des participants :



- a. Un à un les participants doivent venir à l'avant pour mimer. Le candidat qui trouve le mot gagne un point. À la fin, celui qui a deviné le plus de mots est le grand gagnant!

CHASSE AU TRÉSOR

1. **Nombre de joueurs :** Indéterminé
2. **But du jeu :** Trouver un objet, une définition ou un mot... en suivant un parcours.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Beaucoup d'espace ou de locaux;
 - ❖ Préparation des cartons d'indices par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** Une chasse au trésor peut être conduite de différentes façons. Voici donc une suggestion qu'il vous est, par la suite, possible d'adapter selon vos besoins :
 - a. Pour être considéré comme une chasse au trésor, il doit y avoir déplacement d'un point à un autre dans le but de trouver un élément;
 - b. Le parcours est constitué de plusieurs points d'arrêt où l'équipe trouve un indice qui va la mener au but final. Les équipes doivent, bien entendu, faire le parcours dans des ordres différents pour ne pas se retrouver au même moment à même point;
 - c. L'équipe peut partir par exemple avec un mot croisé sans définition. Tout au long du parcours, à chaque point d'arrêt, des indices sont donnés afin de pouvoir répondre. À la fin de la chasse, les équipes doivent avoir complété leur feuille. L'équipe gagnante est celle qui a terminé la chasse au trésor dans les plus brefs délais; et

- d. Une équipe commence avec le carton 1, l'autre avec le carton 2, l'autre avec le carton 3 et ainsi de suite. L'équipe qui commence la course avec le carton 2 va terminer la course au carton 1 alors que celle qui commence la course avec le carton 3 va terminer au carton 2... Le dernier carton doit mener au 1er, par son indice.

5. Exemple : Techniques de questions (CQEO 408.05).

a. Carton 1

1 horizontal : Nous sommes des questions précises.
On nous utilise souvent pour ramener à l'attention un candidat distrait.

INDICE

On m'utilise pour aviser les gens qui se trouvent dans le bâtiment qu'il y a un feu. Parfois, je suis reliée au poste d'incendie et les pompiers accourent à mon signal

Mon équipe peut mettre une première réponse sur sa feuille réponse (*directes*) puis se rend à l'alarme d'incendie du bâtiment. À cet endroit, se trouve un autre carton; et

b. Carton 2

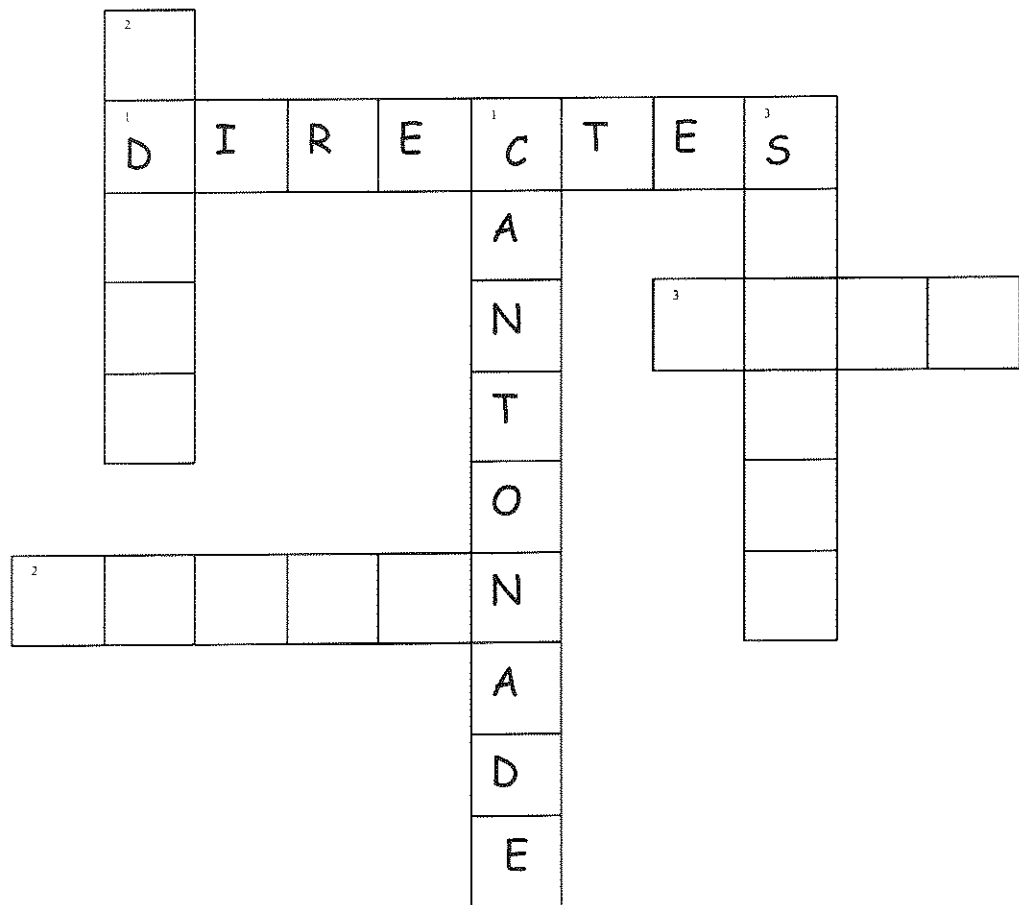
1 vertical : Je suis une question adressée à un groupe visant la réflexion de tous.
Je ne m'adresse à personne en particulier.

INDICE

Dans la classe, on m'utilise pour diffuser de l'information sur grand écran

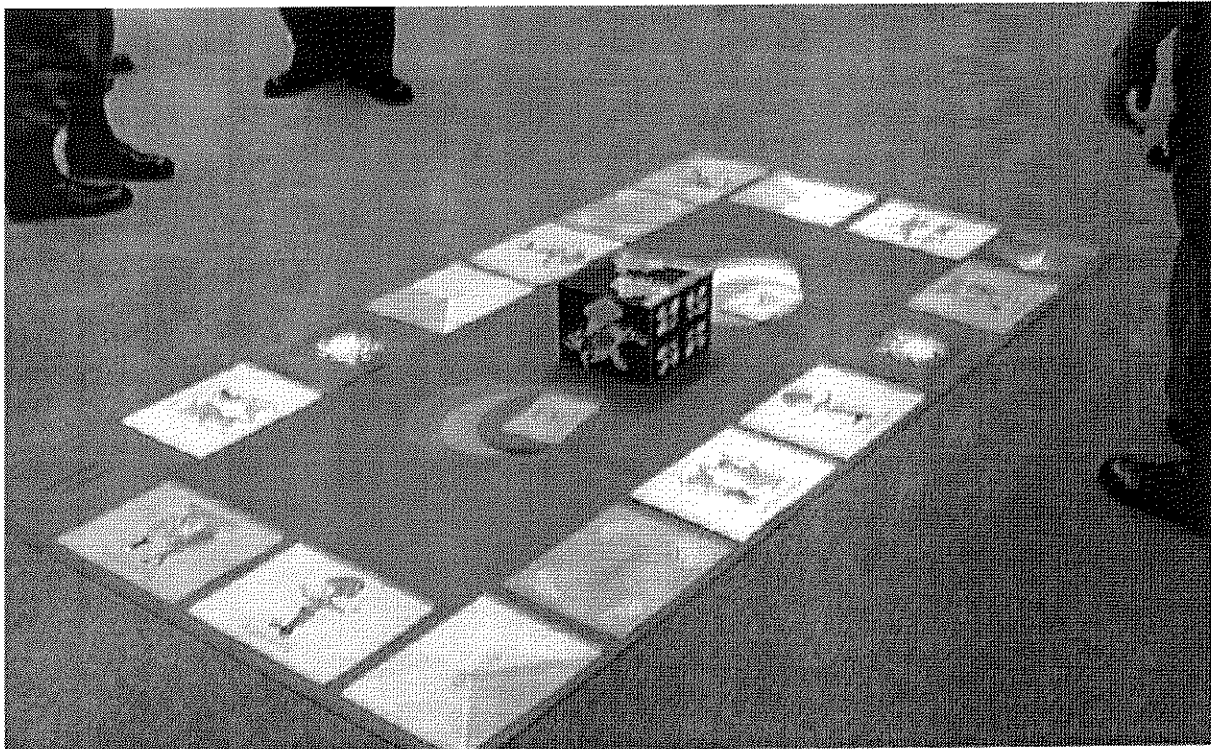
Mon équipe répond sur sa feuille (cantonnade) puis se rend dans la classe, au proxima ou elle trouvera un autre carton.

6. FEUILLE RÉPONSE DES CANDIDATS - exemple :



MONOPOLY

1. Nombre de joueurs : 2 et plus.
2. But du jeu : Avoir le plus gros quota de cadets. On gagne ou on perd des cadets tout au long de la partie en répondant à des questions.
3. Matériel requis :
 - ❖ Planche de jeu préparée par l'instructeur;
 - ❖ Cartons question/réponse préparés par l'instructeur;
 - ❖ Argent «quota»;
 - ❖ Dés.
4. Exemple d'application : **Méthodes de commandement**



5. **Préparation du jeu :** La table de jeu est composée de différentes cases; case départ, méthode autoritaire, méthode participative, méthode carte blanche, méli-mélo, chance, caisse commune, bureau du commandant.

6. **Explication des cases :**

- a. Case départ : Tous les joueurs partent de cet endroit. Si lors du déroulement du jeu, ils retombent sur cette case, il peut y avoir un avantage ou une conséquence, selon le vouloir de l'instructeur. Ex. : Ils doivent passer un tour;
- b. Méthode autoritaire/participative ou carte blanche : Ils doivent répondre à une question en fonction de la méthode sur laquelle ils viennent placer leur jeton;

(1) **Exemple de question, case « Méthode autoritaire »**

Méthode autoritaire

Nommez deux situations qui requièrent l'utilisation de cette méthode :

- Le temps est un facteur critique
- Danger, subalternes assujettis à des efforts considérables
- Grand nombre de subordonnés en cause
- On désire une réaction immédiate

➤ Changements de quota : 10 cadets

- (2) Si l'équipe répond correctement, elle gagne 10 cadets. Sinon, elle en perd 10.

- c. Méli-mélo : L'équipe doit répondre à une question pouvant porter sur n'importe quel aspect du cours;
- d. Chance : Une bonne nouvelle pour l'équipe. Elle gagne des cadets pour une raison précisée;

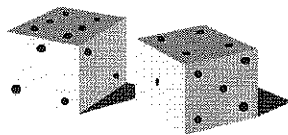
Chance

Lors d'un incident, vous avez su réagir rapidement et maintenir un excellent contrôle de la situation. Bravo! Vous gagnez 15 cadets au sein de votre unité.



- e. Caisse commune : Opposé des chances. Une mauvaise nouvelle pour l'équipe. Elle perd des cadets pour une raison précisée; et
- f. Bureau du commandant : L'équipe ne peut pas jouer le tour suivant.

7. **Déroulement du jeu** : L'instructeur sépare le groupe en équipes (2 à 4 selon le nombre de candidats). Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence :



- a. L'équipe qui commence tourne les dés. L'animateur pose une question à la première équipe selon la case sur laquelle elle place son jeton. L'équipe peut se consulter. La première réponse donnée est celle retenue. Si elle a une bonne

réponse, l'équipe gagne le nombre de cadets indiqués. Si la réponse est erronée, elle perd ce nombre de cadets. C'est ensuite au tour de l'autre équipe et ainsi de suite. À la fin de la période de jeu, l'équipe qui a amassé le plus gros quota de cadets gagne la partie.

Fort Boyard

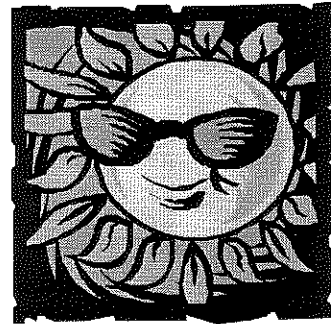
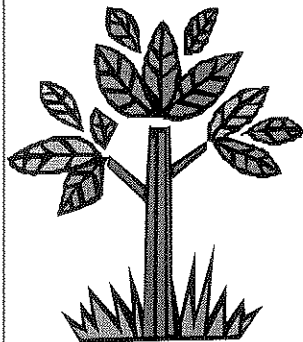
1. **Nombre de joueurs** : Illimité.
2. **But du jeu** : Obtenir le plus de clés possible en exécutant correctement chacune des épreuves.
3. **Matériel requis** : 6 clés en carton (ou autre matière) par équipe et matériel nécessaire pour exécuter chacune des épreuves.
4. **Déroulement** : L'animateur devra préparer 6 épreuves et séparer le groupe en deux. Vous devrez être 2 instructeurs; chaque instructeur devra faire exécuter trois épreuves à chacune des équipes. Lorsque les trois épreuves seront terminées, les groupes de joueurs devront changer de place avec l'autre.
5. **Exemple** : Exemple :
 - a. **Première épreuve** : Le jeu dans le front pour le principe d'instruction de la *compréhension*;
 - (1) Incrire le mot compréhension sur un carton, le coller sur le front d'un candidat sans que ce dernier ne voit ce qui y est inscrit. Les autres joueurs ne peuvent répondre que par oui ou par non au joueur qui a le mot dans le front afin que ce dernier découvre ce mot;
 - b. **Deuxième épreuve** : La charade pour le principe d'instruction *intérêt*;

- (1) Faire un carton qui contient ces informations :
 - a) Mon premier est le mot «dans» en anglais;
 - b) Mon second est une boisson que l'on prend en après-midi en Angleterre;
 - c) Mon troisième est un poisson plat; et
 - d) Mon tout est ce que l'on veut susciter et garder des candidats tout au long d'une leçon.

- c. Troisième épreuve : Charivari pour le principe **Mise en relief** :
 - (1) Mettre toutes les lettres découpées et mélangées dans une enveloppe. Les candidats devront le plus rapidement possible remettre les lettres en ordre pour former le terme mise en relief;

- d. Quatrième épreuve : Casse-tête pour le principe **Obtention des résultats** :
 - (1) Faire un grand dessin avec des couleurs sur un carton avec le terme «obtention des résultats» d'inscrit dessus (à travers le dessin). Par la suite, il faut découper le grand carton en plusieurs petits morceaux croches afin de mettre le tout dans une grande enveloppe. Les candidats devront alors sortir tous les morceaux contenus dans l'enveloppe et reconstruire l'image voulue le plus rapidement possible;

OBTENTION DES RÉSULTATS

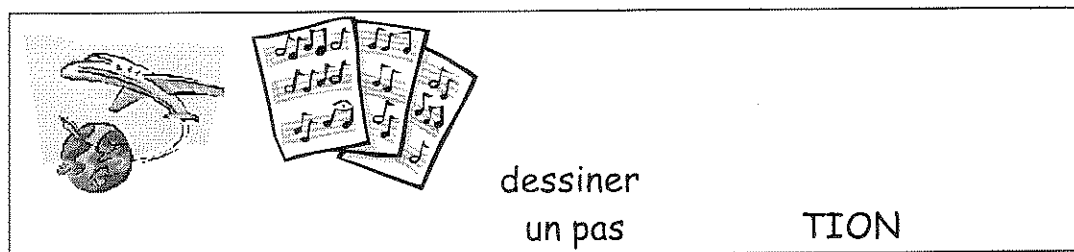


e. Cinquième épreuve : Fais-moi un dessin pour le principe d'instruction **Confirmation** :

- (1) Coller une feuille de flip chart vierge sur un mur et inscrire le mot confirmation sur un petit carton. Nommer un candidat, lui donner un crayon et lui faire lire le mot qui est sur le petit carton (il est le seul qui doit voir ce mot). Ce joueur devra ensuite dessiner (penser ici, à la confirmation dans une église) afin que ses collègues devine le mot par le biais de ses dessins;

f. Sixième épreuve : Jeu de rébus pour le principe d'instruction **Participation**;

- (1) Sur un grand carton, dessiner :



Parti

Si

Pa

Tion

(a) Participation;

- g. Les joueurs devront trouver le mot voulu par le biais des dessins; et
- h. L'équipe qui a le plus de clés (qui a réussi le plus grand nombre d'épreuves) sera l'équipe gagnante. Vous pourrez (facultatif) apporter un petit cadeau quelconque qui servira de trésor pour ce jeu.

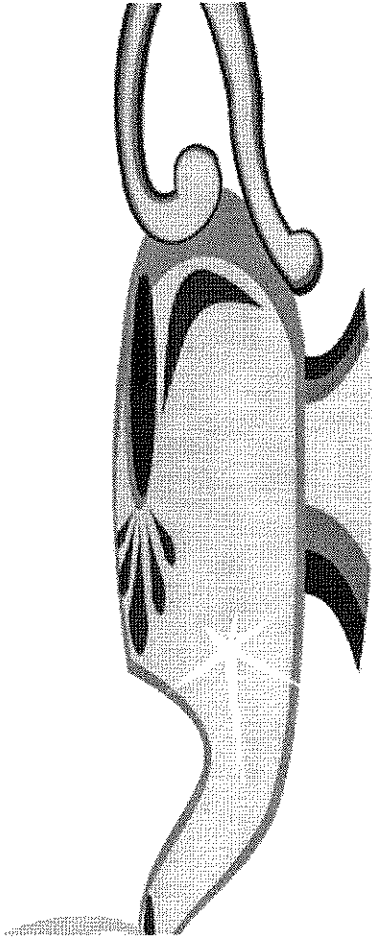
La lampe Magique

1. **Nombre de joueurs :** Au choix, tous les candidats de votre groupe peuvent jouer.
2. **But du jeu :** Faire réviser les notions «vue en classe» en répondant à des questions correctement dans le but de compléter une pyramide.
3. **Matériel requis :** Une vingtaine de génies ou de lampes brochées par le haut à des cartons de couleurs, une liste de questions couvrant l'ensemble de la matière et deux kits de morceaux composant une pyramide selon la matière.
4. **Déroulement du jeu :** Séparer le groupe en deux équipes et les faire déplacer en deux lignes vers le mur où sont installés tous les génies :
 - a. L'instructeur pose 1 question aux deux premiers candidats (1 joueur de chaque équipe). Ces deux candidats doivent attendre le mot point ou le mot génie avant de pouvoir lever leur main. Si la réponse est exacte, le joueur choisira un génie, lèvera la photo du génie et découvrira le mot-caché. S'il tombe sur un visage de mauvais génie, il perdra sa chance. Si la réponse est inexacte, il y aura droit de réplique pour l'autre équipe. À chaque fois qu'un joueur trouve un mot-clé (nouveau pour son équipe), il aura droit à une pièce pour monter la pyramide de son équipe. Le but est d'obtenir le plus de pièces possibles afin de compléter la pyramide de leur équipe;

- b. Il est important que les questions posées et que les éléments collés sur les cartons de couleurs soient des éléments clés de la leçon. Exemple : Pour la leçon comment faire un plan de leçon du cours de CQEO, les éléments collés dessous les génies pourraient être les parties d'un plan de leçon (introduction, développement, confirmation et conclusion) écrits plusieurs fois chacun, c'est-à-dire, si vous avez une vingtaine de génies, vous pouvez écrire chaque partie 4 fois et mettre 4 visages de mauvais génies; et

- c. De plus pour construire les pyramides, vous pouvez dessiner une pyramide sur un grand carton, séparer cette pyramide sur l'horizontale selon le nombre d'éléments voulus (pour cet exemple, en 4 parties) et inscrire dans chaque case un élément de la pyramide.

La lampe Magique



Mauvais Génie La lampe Magique



Liste d'idées d'activités d'apprentissage

1. Caractéristiques à respecter pour le succès d'un jeu éducatif :
 - a. impose le moins de contraintes possibles;
 - b. se termine avec un enjeu «challenge»;
 - c. existe un rapport entre le jeu et la réalité;
 - d. possibilité de rejouer;
 - e. rythme (pas trop long);
 - f. Déterminer l'équipement;
 - g. Déterminer le nombre idéal de joueurs;
 - h. Planifier la façon de gagner; et
 - i. Afficher les règles du jeu.

2. Exemples : - compétition de vitesse :
 - a. Rallye;
 - b. quiz (sprint);
 - c. piment fort;
 - d. jean dit;
 - e. pendu;
 - f. Mot à l'envers;
 - g. Mot caché;
 - h. Fais-moi un dessin;
 - i. Twister;
 - j. Casse-tête chinois;
 - k. Ballons-questions;
 - l. Ni oui, ni non;
 - m. Les dés;
 - n. Le mime;
 - o. Cadets en herbe;
 - p. La poule aux œufs d'or; et
 - q. Poches baseball.

LISTE DE MATÉRIEL

- TABLES
- CHAISES
- BANDEAUX AVEC VELCROS (5)
- PLANCHES DE JEU (SERPENTS ET ÉCHELLES) (4)
- DÉS (6)
- PITONS DE BINGO (200)
- CORDAGES D'UN MÈTRE DE LONG (4)
- DOSSARDS DE COULEURS (10 ROUGE/10 BLEU)
- ARGENT FICTIF (BILLETS DE 1\$)
- JETONS (POUR JEU DE POKER-100)
- CLOCHE OU AUTRE OBJET QUI PEUT SERVIR DE «SONNETTE» (16)