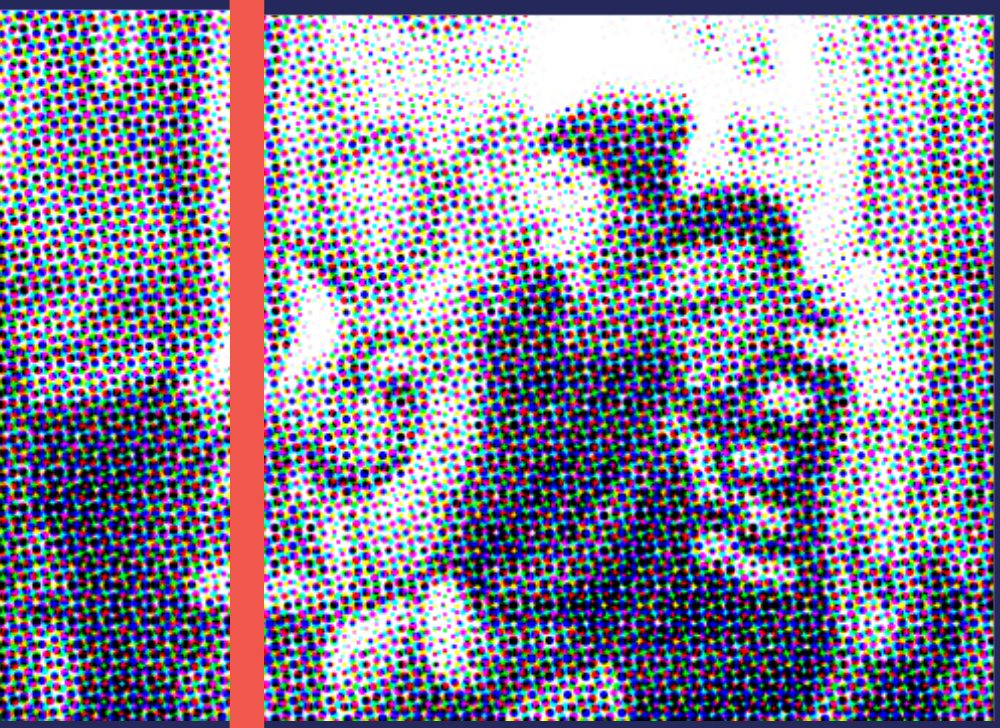
# RECUEIL D'ACTIVITÉS

(En période de confinement)



boscoville
innover pour la jeunesse

## Un guide d'activités pendant la crise

C'est avec beaucoup d'enthousiasme que l'équipe de Boscoville vous présente ce petit guide d'activités conçu pour être animé en période de confinement. Il s'adresse principalement aux éducateurs et aux éducatrices « jeunesse » des CISSS et CIUSSS. Ce guide vous propose 12 activités clinico-ludiques créées pour les jeunes âgés de 6 à 17 ans. Nous sommes conscients que les mesures mises en place dans les dernières semaines occasionnent un déséquilibre chez les jeunes et les familles et que plusieurs activités quotidiennes sont annulées exigeant ainsi une réorganisation rapide de la programmation pour plusieurs intervenants.

Bien que nous soyons dans l'impossibilité de vous soutenir directement sur le terrain, nous aimerions vous donner un coup de pouce en vous proposant une série d'activités clés en main. Elles sont simples à animer et elles vous permettront de passer des moments amusants avec vos jeunes pendant ce temps de confinement !

## Des activités ludiques

Ce guide est un outil simple permettant de bonifier votre programmation hebdomadaire. Chaque activité présente brièvement les objectifs, le matériel et la préparation. Elles peuvent être animées rapidement puisqu'elles requièrent une préparation minimale. Par ailleurs, le déroulement des activités peut être lu directement au groupe de jeunes afin de leur permettre de comprendre facilement les étapes vous laissant ensuite un maximum de latitude pour animer le moment de vie.



## Des activités cliniques

Dans un souci de maintenir des services de réadaptation de qualité, les activités ont été créées de façon à soutenir le développement des compétences sociales, motrices et affectives des jeunes. Chaque activité se termine avec une explication de son fondement clinique afin que vous puissiez l'utiliser pour répondre aux objectifs que vous poursuivez avec votre groupe.

Finalement, toute l'équipe de Boscoville tient à souligner l'ensemble de votre engagement quotidien auprès des enfants et des adolescents pour assurer leur protection et leur développement, particulièrement en cette période extraordinaire où les capacités adaptatives de tout le monde sont mises à l'épreuve. Mille fois merci!

## Ce recueil d'activités a été développé par

Arnaud Milord-Nadon, Claudie Bourget, Frédérick Martin, Mario Lemieux, Véronique Saint-Pierre et Marie-Catherine Béland

# Le parcours de lave

## Préparation

- Formez des équipes de 2 à 4 joueurs avec la possibilité d'en former de plus grandes si vous jouez avec des adolescents(es).
- Si vous êtes un éducateur ou une éducatrice aventureux(se), vous pouvez mettre la trame sonore du Seigneur des Anneaux pour créer une ambiance médiévale et fantastique.
- Placez une dizaine de feuilles de papier espacées d'une longueur d'un pas sur le sol. Voir la disposition dans l'Annexe 1.
- Placez les jeunes en file indienne au début du parcours.




## But de l'activité

En équipe, les joueurs doivent éviter de mettre le pied en dehors des pierres qui flottent sur la lave.

## Matériel requis

- Une surface pour le jeu de parcours (ex. : couloir, salon, grande pièce avec obstacles).
- Des feuilles ou du papier journal.
- Facultatif : des clés en papier et un trésor (ex. : des boites de jus, une collation spéciale, un privilège de groupe).



Le jeu préféré des jeunes hobbits.

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Vous êtes placés en file devant une rivière de lave. À tour de rôle, vous devrez passer d'une feuille à l'autre en imaginant qu'elles sont des blocs de pierre flottant sur une rivière de feu (faire un modelage).
2. Si un joueur pose un pied en dehors d'une feuille, il tombe dans la lave et tout le groupe doit recommencer à zéro. C'est comme ça, dans les jeux coopératifs, on gagne et on perd tous ensemble.
3. Vous augmenterez vos chances de succès si vous vous encouragez, plutôt que de vous fâcher les uns contre les autres (faire un modelage).
4. Dès qu'une pierre reste vide pendant plus de 5 secondes après qu'on y ait mis les pieds, elle est emportée par la lave ! Si un participant marche trop rapidement sans attendre l'autre en arrière, il obligera son équipe à recommencer la partie car ils n'auront plus de pierres pour passer. Démontrez qu'il devient impossible de passer en retirant une feuille.
5. Prenez maintenant quelques minutes pour identifier votre stratégie d'équipe. L'animateur peut jouer le rôle de facilitateur dans l'échange sur la ou les stratégies à adopter.
6. Lancez la partie !
7. Une fois le parcours réussi, félicitez les jeunes et proposez leur un nouveau parcours.

## Sens clinique ou pédagogique

Cette activité mise principalement sur le développement de l'entraide et de la coopération. Puisque les participants doivent respecter le rythme et les capacités de chacun, ce jeu permet à l'intervenant de modeler les attitudes positives comme exposer des solutions, écouter les propositions des autres et choisir ensemble la meilleure stratégie. Ensuite, l'énergie et l'agitation des participants doivent être modulées et dirigées adéquatement vers la mise en place de stratégies précises (qui impliquent des mouvements et des arrêts brusques) afin de réussir les défis proposés. En ce sens, les habiletés psychomotrices et les habiletés de régulation énergétique seront sollicitées afin de résoudre chacun des parcours !

## ASTUCE POSITIVE

Cette activité vous permettra d'avoir du plaisir avec un minimum de matériel. Les jeunes vous suivront dans ce jeu si vous y mettez un brin de folie ! Dans un esprit de rigolade, il peut être intéressant de prendre des photos du groupe pendant l'activité. De manière facultative, vous pouvez ajouter une ambiance supplémentaire si vous disposez de plus de temps de préparation et de matériel. Au début de la partie, annoncez aux jeunes qu'un mystérieux personnage vous a révélé que de l'autre côté de la Grande Rivière de Lave se trouve un trésor fabuleux.

# Le « spécialiste »

## Préparation

- Identifiez préalablement un jeune qui possède de bonnes capacités de déduction pour jouer le rôle du spécialiste. Il sera un grand allié dans cette activité.
- Organisez la pièce en disposant des chaises en cercle ou en libérant de l'espace pour que les jeunes puissent s'asseoir par terre.
- Rassemblez les jeunes et tentez autant que possible qu'ils soient confortables.

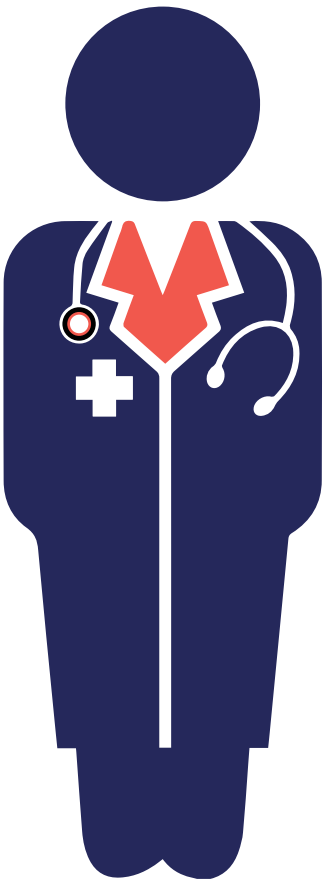



## But de l'activité

Découvrir le plus rapidement possible la façon dont agit le mystérieux virus (qui n'est pas la COVID-19!).

## Matériel requis

- Cette activité ne nécessite aucun matériel.



**Trouver un remède pour le virus qui s'est emparé du groupe!**

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Un virus inconnu, s'est abattu sur le groupe. Depuis, on observe des comportements très étranges. Un spécialiste est donc appelé pour étudier cette maladie. Son but sera de trouver comment ce nouveau virus affecte le comportement des personnes dans la pièce.
2. Désignez le spécialiste et demandez-lui de sortir de la pièce.
3. Expliquez les règles au groupe en l'absence du spécialiste. Le spécialiste vous posera des questions personnelles. Pour chacune de ses questions, vous devrez répondre comme si la question était posée à votre voisin de droite. Par exemple, si je vous demande de quelle couleur est votre chandail et que votre voisin porte un chandail vert, répondez vert.
4. Soyez toujours très poli avec le spécialiste en le nommant « monsieur le spécialiste ». Cela ajoutera beaucoup d'humour à notre jeu !
5. Si le spécialiste vous demande votre nom, ignorez la question !
6. Sortez afin d'expliquer au spécialiste son rôle. Expliquez lui : pour trouver comment le virus affecte le groupe, tu as le droit d'interroger qui tu veux, mais un seul participant à la fois en l'interpelant par « mon petit monsieur ».
7. Tu peux poser les questions que tu souhaites sauf demander le prénom du patient (ex. : Vous, mon petit monsieur, quel âge avez-vous ?)
8. Débutez la partie. Vous pouvez ensuite varier les règles avec les participants (répondre comme s'ils étaient celui de gauche, en face, une personne ciblée, etc.)

## Sens clinique ou pédagogique

Ce jeu permet aux participants de mieux connaitre les membres du groupe et de s'interroger sur leurs intérêts, pensées et mode de fonctionnement. Il amène à se décentrer de sa personne pour prendre une perspective différente. L'activité peut, en outre, permettre d'unir le groupe, d'activer les interactions au sein de celui-ci et permettre aux jeunes de se questionner les uns et les autres sur ce qu'ils sont, ce qu'ils veulent ou ce qu'ils aiment.

## ASTUCE POSITIVE

Ce jeu est plus effectif lorsque les participants se connaissent déjà bien. Lorsque ce n'est pas le cas, il peut cependant permettre une certaine ouverture envers les autres. L'animateur peut en ce sens noter les réponses qui ne reflètent pas l'opinion ou les caractéristiques d'un participant. À la suite du jeu, il peut se servir des observations afin de discuter avec les participants de leurs caractéristiques, de leurs goûts ou préférences. L'activité « La ronde des préférés » peut aussi être utilisée de façon préalable pour enrichir cette activité.

# Atelier de bruitage

## Préparation

- Constituez des équipes de 3 à 4 jeunes afin d'équilibrer les forces et idéalement, attribuez un adulte à chacune des équipes.
- Préparez la diffusion de la vidéo.
- Quelques minutes avant le début de l'activité, écrire les rôles à distribuer sur un tableau afin qu'ils soient visibles pour les jeunes.
  - Responsable de l'écriture : celui ou celle qui écrit le nom de l'objet et l'action à faire pour créer le bruit.
  - Porte-parole : celui qui présente les réponses de son équipe à la fin de l'activité.
  - Le chercheur 1 : celui ou celle qui est en charge d'aller cherche l'objet, de l'amener à l'équipe pour expérimenter le bruit et de le rapporter à l'endroit prévu.
  - Le chercheur 2 : celui ou celle qui est en charge d'aller cherche l'objet, de l'amener à l'équipe pour expérimenter le bruit et de le rapporter à l'endroit prévu.
- Installez les objets de bruitage sur une table ou dans le milieu de la pièce où se déroulera l'activité.




## But de l'activité

Trouver quel objet peut reproduire le bruit inscrit.

## Matériel requis

- Imprimez la liste de bruits à reproduire pour chaque équipe (Annexe 2 et Annexe 3).
- Imprimez le corrigé (Annexe 4 « Les objets pouvant reproduire les bruits énumérés dans la liste »).
- Connexion Internet (valider le fonctionnement de la vidéo explicative « Les bruitages au cinéma » en cliquant ici.*
- Supports (tablette, télévision, ordinateur) pour projeter la vidéo.

**Découvrez la face cachée du cinéma.**

* https://www.youtube.com/watch?v=4XhPjhEEjk8&t=673s

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Aujourd'hui, nous allons apprendre à être des bruiteurs de cinéma. Qui a déjà entendu parler du métier de bruiteur au cinéma ? Qui pense avoir une idée de ce que c'est ?
2. Faites jouer la vidéo expliquant ce qu'est le métier de bruiteur. Il est possible de faire jouer la vidéo moins longtemps si l'attention n'est pas au rendez-vous.
3. Questionnez les jeunes sur ce qu'ils ont compris du métier de bruiteur. Vous pouvez compléter en nommant : le bruiteur est la personne qui reproduit des bruits et des ambiances sonores.
4. Distribuez à chacune des équipes sa liste de bruits (Annexe 2 et Annexe 3 ) et attribuez les rôles inscrits au tableau. Vous pouvez donner un exemple des tâches attitrées à chaque rôle pour aider les enfants à comprendre.
5. Expliquez aux jeunes qu'ils doivent associer les objets disponibles (colonne de gauche) aux bruits à reproduire (colonne de droite) en produisant des bruits avec les objets. Lorsqu'ils ont trouvé, ils inscrivent les réponses sur leur feuille. Faites un modelage avec une première réponse pour vous assurer que les enfants ont bien compris.
6. Mentionnez aux jeunes qu'ils auront 30 minutes pour trouver le bon objet reproduisant chacun des bruits.
7. Demandez à chacune des équipes, à tour de rôle, de présenter leurs réponses en faisant le bruit demandé. D'autres réponses peuvent être acceptées selon votre jugement.
8. Félicitez chacune des équipes et déterminer une équipe gagnante si vous le voulez !

## Sens clinique ou pédagogique

Par son côté plus pédagogique, cette activité permet de découvrir un métier de l'ombre du domaine du cinéma en plus de stimuler la créativité et l'imagination des jeunes. Aussi, elle permet aux enfants d'être attentifs à leurs sens en tentant de déduire les sons qui sont produits par les différents objets, ce qui peut être bénéfique pour l'apprentissage de l'attention sélective.

### ASTUCE POSITIVE

Pensez à renforcer les enfants lorsqu'ils collaborent. À la fin de l'activité, vous pouvez féliciter la créativité et souligner la curiosité des enfants. Aussi, soyez attentifs au fait qu'une ambiance sonore cacophonique peut être un déclencheur pour certains enfants qui sont moins confortables dans un climat où l'énergie et la stimulation sensorielle sont élevées. Si c'est le cas, permettez à ces enfants de rester un peu à l'écart ou séparez les groupes dans différentes pièces par exemple.

# Comment je te raconterais bien ça...

## Préparation

- Organisez une pièce confortable et sécurisante où tous les enfants pourront s'asseoir en cercle. Vous pouvez, par exemple, jouer à ce jeu dans le salon ou dans la cuisine, si cela ne demande pas de procéder à un déménagement des meubles !
- Si vous le souhaitez, vous pouvez créer une ambiance propice à l'imagination et à la magie de l'histoire en tamisant les lumières, en construisant des bouts de papiers personnalisés ou encore en vous attribuant le personnage du grand maitre du conte !
- Apposez l'affiche.
- Placez les enfants en cercle et distribuez leur 4 papiers et un crayon.



5-30 MIN

6-12 ANS

## But de l'activité

Inventer une histoire à l'aide de mots pigés dans un chapeau.

## Matériel requis

- Un chapeau ou une boite.
- Des bouts de papier.
- Un crayon pour chaque joueur.
- Une petite affiche où il est inscrit : un lieu (ex. : une maison en pain d'épice, le dos d'un éléphant), un personnage (ex. : le Père Noël, ton éducatrice), une couleur (ex. : vert-gazon, jaune-abeille), une action (ex. : manger du chou, sauter par-dessus une flaque de boue).
- Vous pouvez faire cette affiche avec du papier et un crayon.

**Une opportunité d'exprimer leur esprit d'enfant dans un cadre sécurisant.**

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Nous allons jouer à un jeu dans lequel vous pourrez inventer une histoire qui n'existe pas encore, et ce, avec les mots que vous allez choisir.
2. Prenez vos papiers et vos crayons, puis écrivez le premier mot qui vous passe par la tête sur chaque papier. Les éducateurs participent également !
3. Vous devez écrire un lieu, un personnage, une couleur, une action, puis venir déposer vos papiers dans le chapeau (faire un modelage).
4. Chacun votre tour, vous allez piger un mot dans le chapeau et inventer une histoire autour de ce mot pendant 30 à 90 secondes. Le prochain à piger devra poursuivre l'histoire du joueur précédent (faire un modelage).
5. L'éducateur est le premier participant. Démarrez le jeu !
6. Lorsque vous avez fait le tour des papiers, décidez avec les enfants si on poursuit l'histoire ou si on en commence une nouvelle.
7. Faites un retour à la fin pour résumer l'histoire et souligner la créativité des enfants.

## Sens clinique ou pédagogique

Étant souvent centrés sur l'immédiat, les enfants hébergés en centre de réadaptation n'ont pas toujours eu l'opportunité de développer leur imagination et leur créativité. Le contexte dans lequel ils ont évolué leur a souvent demandé de porter attention aux signes de danger, les privant ainsi de laisser flotter librement leur imagination. Cette activité leur donne une opportunité d'exprimer leur esprit d'enfant dans un cadre sécurisant, porté par les adultes bienveillants et enthousiastes que vous êtes. Aussi, cette activité peut soutenir le développement de la flexibilité cognitive en les amenant à rebondir rapidement sur les propos de leurs camarades.

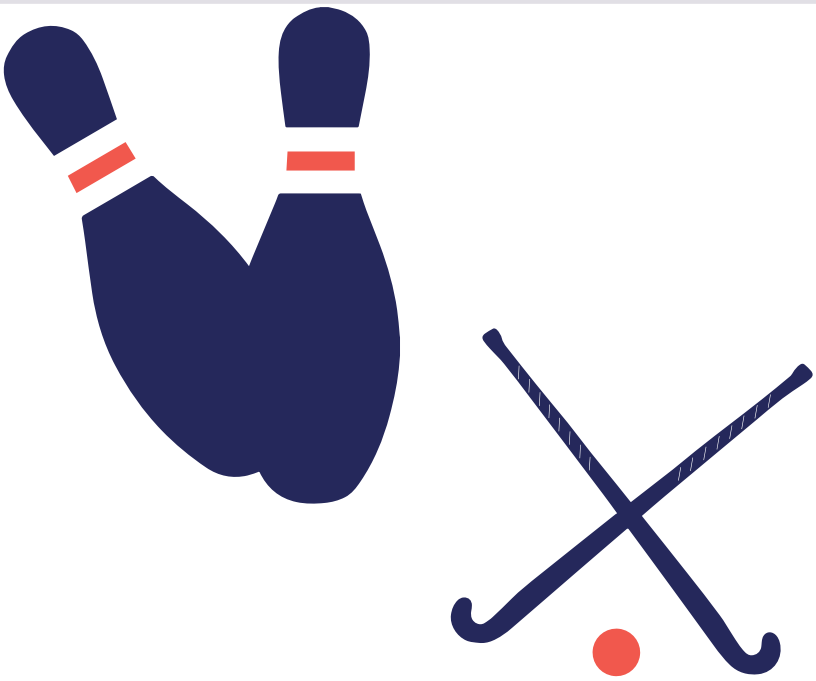
## ASTUCE POSITIVE

Vous pouvez valoriser chaque jeune sur sa créativité. Il est important de rappeler que de façon individuelle, ils n'auraient pas été en mesure d'inventer une telle histoire. Comme on dit : seul, on va plus vite, ensemble on va plus loin. De plus, si les personnages inventés ont fait rire les enfants ou les ont marqués, proposez-leur de les dessiner et de les afficher dans l'unité. Vous pourriez aussi le réutiliser dans une partie subséquente en l'inscrivant sur un bout de papier. Finalement, pensez à soutenir les enfants qui ont des capacités langagières limitées afin de les impliquer dans l'activité.

# Gouret-quilles

## Préparation

- Séparez votre groupe en équipes de 1 à 3 joueurs. Il est possible de faire plus de 2 équipes et jouer en rotation.
- Construisez vos équipes en fonction des habiletés physiques et relationnelles de vos jeunes (important chez les plus jeunes pour avoir un déroulement favorable, autrement on peut procéder par tirage au sort) .
- Placez les quilles de chaque côté du local (une devant chaque joueur).
- Tracez une ligne au centre de la pièce.
- Placez les rondelles au centre sur une ligne centrale définie (une rondelle ou plus par duo d'adversaires, voir l'Annexe 5 pour une illustration de la mise en place).



2-7 MIN

6-17 ANS

## But de l'activité

Faire tomber les quilles de l'autre équipe en protégeant les nôtres.

## Matériel requis

- Un bâton par joueur (ex. : un manche à balais, un bâton de hockey à l'envers).
- Une quille par joueur (peut être un contenant de jus de carton ou de plastique de 1 à 2 litres).
- 1-3 rondelles de ringuette (ou tout autre petit anneau rond qui glisse) selon le potentiel des jeunes.
- Une surface de jeu (ex. : gymnase, palestre, grande pièce).

**Même les moins sportifs se surprendront à aimer ce jeu!**

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Nous allons jouer à un jeu qui va mettre vos capacités sportives à l'épreuve ! Le but du jeu sera de faire tomber toutes les quilles de l'équipe adverse tout en protégeant votre quille.
2. Placez-vous devant une quille, il s'agit de votre quille de vie.
3. Vous devez faire glisser les rondelles avec votre bâton sur les quilles adverses sans faire de lancer frappé (faire un modelage).
4. Pendant toute la durée du jeu, vous ne devez jamais franchir la ligne du centre, ni avec votre corps, ni avec votre bâton.
5. Vous avez le droit de vous déplacer, de faire des passes et de jouer avec les rondelles dans votre zone seulement.
6. Vous pouvez protéger votre quille ou celles de vos coéquipiers en bloquant les rondelles avec le pied, le bâton ou en déposant un genou au sol. Cependant, vous n'avez pas le droit d'effectuer des arrêts sur deux genoux comme un gardien de but (faire un modelage des arrêts possibles et interdits).
7. Si votre quille tombe, vous devez sortir de la surface de jeu en ramassant votre quille (faire un modelage sur comment sortir et où aller).
8. Quand cela vous arrive, un coup de bâton ne sera pas nécessaire. Vous allez rapidement revenir en jeu.
9. Au signal de l'arbitre (l'éducatueur) dirigez-vous vers une rondelle ou rester sur place pour protéger votre quille.
10. La partie se termine quand toutes les quilles d'une équipe sont tombées.
11. Débutez la partie !

## Sens clinique ou pédagogique

Cette activité permet de dépenser de l'énergie à travers de très courtes parties qui peuvent se dérouler à grande vitesse, mais dans laquelle les contacts physiques et les risques d'accidents sont réduits. Pour les plus jeunes : le jeu permet d'entrainer les moins habiles aux habiletés inhérentes à certains sport d'équipe comme le hockey et la ringuette : la coordination visuelle et le mouvement du corps, les stratégies (faire une passe, feinter, jouer en défense) ainsi que la communication en équipe. Pour les plus vieux, le jeu permet davantage de travailler les attitudes sportives (être bon joueur et respectueux). À vous de donner un sens à cette activité selon la connaisance de votre groupe en vous centrant sur ses besoins.

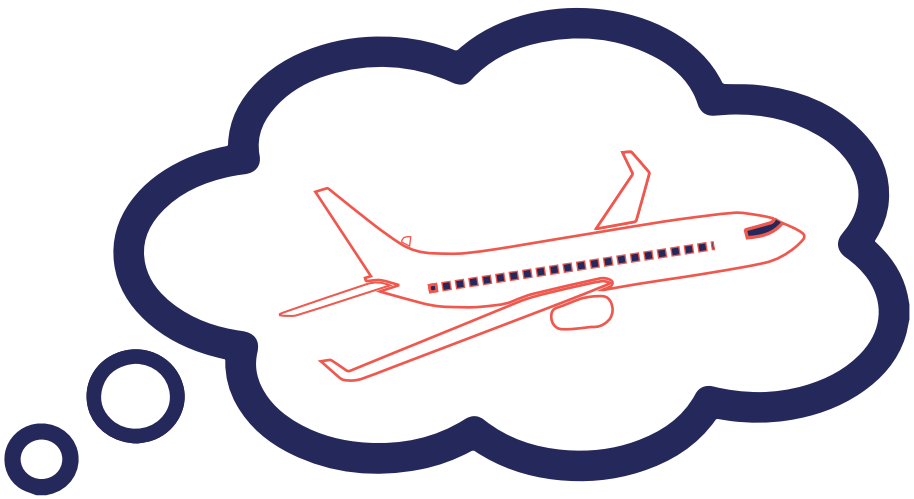
### ASTUCE POSITIVE

Offrez une rétroaction positive aux joueurs qui respectent les règles. Ex. : un joueur évite de mettre ses deux genoux au sol, profitez-en pour lui dire bravo ! Je vois que tu es respectueux des règles en mettant un genou au sol. À la fin de chaque partie, félicitez des joueurs qui ont répondu à vos attentes. Finalement, prenez soin de vos joueurs en leur apportant des gourdes d'eau, en étant enthousiaste lorsque vous observez des jeux incroyables et en soulignant les étoiles du match.

# Le « voyage imaginaire »

## Préparation

- Vous pouvez préparer l'activité en fonction d'une animation de groupe ou individuelle.
- Une activité de régulation peut faire émerger un sentiment d'inconfort pour les jeunes qui ont besoin de maintenir un niveau d'énergie élevé. Prévoyez une activité alternative ou une « porte de sortie » pour ces jeunes.
- Organiser la pièce et le temps de manière à faciliter la détente et le confort (éclairage, temps de la journée favorable à la détente).
- Indiquer à l'adolescent un endroit où il peut prendre place (coussin, serviette au sol, etc.) Assurez-vous que les adolescents sont à plus d'une distance de bras pour limiter le dérangement.
- Demandez personnellement à chaque adolescent s'il se sent bien là où il se trouve. Les adolescents peuvent être couché ou assis selon leur préférence.
- Un éducateur peut avoir le rôle d'animer la séance. Un second pourrait être mis à profit pour faire l'exercice, en choisissant un espace qui lui permet de garder à vue d'ensemble du groupe.






## But de l'activité

Permettre à l'adolescent de visualiser un lieu où il se sent en sécurité.

## Matériel requis

- Une serviette, un coussin ou tout objet confortable pour s'y asseoir.
- Annexe 6 : Animation.
- Musique d'ambiance (facultatif).

**Les étoiles ne sont pas toujours alignées, mais le ciel demeure à jamais étoilé...**

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Nous allons maintenant faire une activité qui utilise l'imagination et qui peut nous aider à faire face au stress dans notre quotidien. L'exercice ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais je vous demande de l'essayer.
2. Parfois, nous nous sentons submergés par nos émotions. Même si nous ne sommes pas vraiment en danger, tout notre corps devient en alerte et se prépare à réagir (ex. : avant un tribunal, une rencontre ou un examen). Parfois, le stress et l'anxiété sont si forts qu'ils nous empêchent de fonctionner ou d'agir comme à l'habitude. On peut avoir chaud ou froid, notre rythme cardiaque augmente et notre respiration se modifie. On dirait alors que toutes nos pensées sont dirigées vers ces évènements. On y pense, on se fait des scénarios, on ressent de l'insécurité et parfois même de la peur.
3. La technique du « voyage imaginaire » peut nous permettre de nous sentir en sécurité ou de nous détendre.
4. Avec un peu de pratique, vous allez pouvoir utiliser cette technique pour calmer votre corps et dans vos pensées. Pour que ça fonctionne, vous devrez demeurer silencieux quelques minutes.
5. Lisez les étapes de la technique qui se retrouve en annexe (Annexe 6).
6. À la fin, félicitez le groupe pour son calme et orientez-les sur le prochain moment de vie.

## Sens clinique ou pédagogique

L'exercice du « voyage imaginaire » est une technique tirée du domaine des thérapies du trauma tel que le EMDR (Technique du « safe space » - Eye movement desensitization & reprocessing). Le but est de reconnaitre les signes d'anxiété, que la situation ne présente pas de danger réel et de s'imaginer un endroit paisible pour calmer l'état de panique interne. Pour obtenir des effets, les jeunes devront construire cet endroit, apprendre à s'y rendre, et se pratiquer régulièrement. Pour s'assurer que tous les jeunes soient confortables, il peut être intéressant de conduire quelques séances avec un groupe et de poursuivre en individuel avec les adolescents qui le souhaitent.

### ASTUCE POSITIVE

Vous pouvez effectuer un suivi plus individuel auprès de chaque adolescent afin de recueillir leurs impressions. De plus, il est important de leur rappeler que cette technique nécessite une pratique régulière, alors n'hésitez pas à les encourager au quotidien. Pour certains adolescents dont les compétences cognitives sont moins accessibles, il est recommandé de leur faire dessiner leur lieu plutôt que de l'imaginer. Finalement songer au meilleur moment pour faire vivre cette activité de relaxation (ex. : avant le coucher, temps calme, avant les devoirs, etc.).

# Courir dans le noir !

## Préparation

- Constituez deux équipes de 3 joueurs ou plus.
- Utilisez votre matériel pour créer deux parcours à obstacles identiques (ex. : passer sous la table, marcher entre deux bacs à recyclage, sauter par-dessus une pile de coussins, etc.).
- Assurez vous que le parcours demeure sécuritaire. Les jeunes vont devoir le faire les yeux bandés !
- Considérez l'idée que cette activité peut se faire à l'intérieur ou à l'extérieur.




## But de l'activité

Compléter une course à obstacle et à relais sans utiliser la vue.

## Matériel requis

- 1 foulard par équipe.
- Entre 5 et 10 objets à portée de main pour créer un parcours à obstacles (chaises, cônes, table basse, etc.).



Réussir un parcours à obstacles dans le noir en étant guidé seulement par la voix.

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Nous allons faire une activité qui va mettre vos habiletés de coopération à l'épreuve. Le but du jeu est que tous les membres d'une équipe réussissent à terminer la course à obstacles avant l'autre équipe.
2. À tour de rôle, vous allez identifier une personne qui va traverser le parcours les yeux bandés ! Nous allons l'appeler « l'aveugle ».
3. Chaque équipe devra aider « l'aveugle » à traverser le parcours en lui donnant des indications claires sur ce qu'il doit faire (ex. : marche un peu plus à droite, prépare-toi à passer sous une table, etc.).
4. Vous avez le droit de vous servir uniquement de la parole. Il est donc interdit de toucher le participant qui fait le parcours ainsi que de déplacer les obstacles.
5. Il est important de trouver une stratégie pour permettre à « l'aveugle » d'avancer sans tomber.
6. Dès que « l'aveugle » aura terminé le parcours, il devra revenir en courant pour donner le foulard au suivant jusqu'à ce que tous les membres du groupe aient terminé le parcours.
7. Débutez l'activité !

## Sens clinique ou pédagogique

Cette activité met en relief les compétences d'entraide des enfants. Il est donc possible, durant l'activité ou lors du retour, de refléter le fait qu'une communication positive et le soutien social sont des ingrédients qui peuvent nous aider à traverser certaines situations complexes. Si vous le souhaitez, vous pouvez diriger la discussion vers d'autres situations qui nécessitent d'avoir une communication positive ou du soutien social, tout en respectant le rythme de chaque enfant dans son cheminement. Les mécanismes d'attachement de certains enfants ne permettent pas toujours de faire confiance aveuglément. Aussi, le fait d'avoir les yeux bandés peut constituer un déclencheur pour certains enfants. Si vous observez des signes de dérégulation, permettez à ces enfants d'éviter de joueur le rôle de « l'aveugle ».

### ASTUCE POSITIVE

Vous pouvez souligner les forces de chaque participant que vous aurez observées au courant de l'activité. Il y a fort à parier que ce qui aura permis aux équipes de terminer la course soit une bonne communication, une écoute active, la confiance mutuelle, l'encouragement ou la ténacité. N'hésitez pas à leur refléter ces compétences. Si la composition du groupe le permet, vous pouvez faciliter le déroulement de l'activité en formant des équipes avec des enfants qui collaborent bien dans d'autres contextes.

# Direction musicale

## Préparation

- Vérifiez s'il est possible de faire écouter les chansons identifiées, soit avec une application musicale telle que Spotify ou  sur YouTube. Si l'accès à Internet n'est pas possible pendant vos heures de travail, il est aussi possible de télécharger les extraits musicaux au préalable.
- Faites imprimer le document en annexe selon le nombre de jeunes au sein du groupe.
- Distribuez Annexe 7 et 8 à chaque jeune.
- Conservez Annexe 9 pour plus tard, les réponses y sont inscrites.





30-45 MIN

12-17 ANS

## But de l'activité

Découvrir de nouveaux styles musicaux et des artistes du Québec.

## Matériel requis

- Un ordinateur, un cellulaire ou une tablette avec sorties de son.
- Un accès à Internet (à moins de télécharger les chansons).
- Les Annexes 7 et 8 de l'activité imprimées selon le nombre de jeunes.
- Crayons de plomb et effaces pour chacun des jeunes.

**La musique donne une âme à nos coeurs et des ailes à la pensée.**
- Platon

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Qui aime être au courant des nouveautés musicales ? Qui connaît les différents styles de musique ? Profitez de ce moment pour explorer les intérêts musicaux des jeunes; ce qu'ils connaissent.
2. Savez-vous ce que fait un directeur ou une directrice musicale dans une radio ? C'est celui ou celle qui fait la programmation quotidienne de la musique au sein de la station de radio.
3. Je vais vous présenter plusieurs styles de musique avec des extraits pour qu'on en discute. Ensuite, nous allons essayer de deviner de quel style sont ces extraits.
4. Prenez votre fiche, nous allons commencer par explorer différents styles musicaux ! En vous référant à l'Annexe 5, expliquez chacun des styles musicaux, faites jouer un extrait après chacune des explications et répondez aux questions des jeunes.
5. Prenez la deuxième fiche que je vous ai donné. Nous allons écouter 12 extraits musicaux (1 minute par chanson). Le but est de trouver quel style est associé à chacune des chansons. Il se pourrait qu'ils trouvent plus d'un style dans une même chanson.
6. Lancez la musique ! Profitez des intervalles entre les chansons pour apporter les réponses aux jeunes à l'aide de l'Annexe 7.
7. Terminez l'activité en demandant à chacun des jeunes de partager les extraits ou les styles qu'ils ont préférés. Si vous souhaitez poursuivre, vous pouvez en profiter pour leur faire partager leur musique et échanger sur les styles observés !

## Sens clinique ou pédagogique

Cette activité permet aux jeunes de s'initier à différents styles musicaux et découvrir ceux qu'ils aiment. La musique pouvant être un moyen d'apaisement pour plusieurs jeunes, il est intéressant d'élargir leur répertoire. Aussi, comme l'adolescence est une période critique au niveau du développement identitaire, l'animation d'une activité d'exploration musicale peut servir de fenêtre pour aborder les codes sociaux des sous-cultures musicales auxquelles les jeunes s'associent.

### ASTUCE POSITIVE

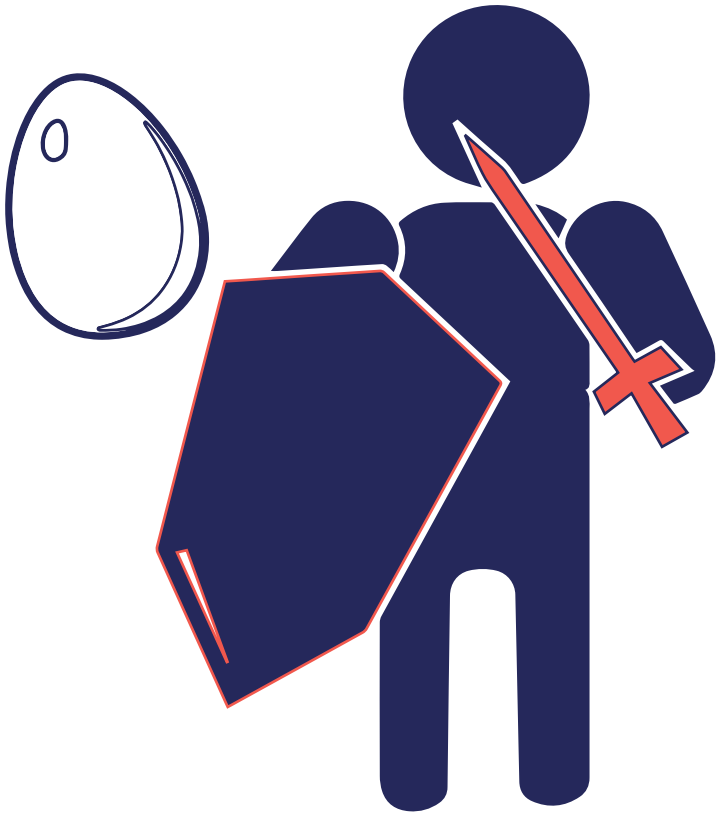


Voici une idée de réinvestissement ! Dans les prochaines semaines, pourquoi ne pas désigner un jeune qui créera une programmation musicale pour le souper du vendredi, par exemple. Il peut piger quatre styles musicaux et être chargé de faire découvrir de nouvelles chansons au groupe ou simplement partager ses coups de cœur. Pensez à normaliser chaque style musical. Il n'y a pas de « mauvais » style puisque tous les goûts sont dans la nature !

# Le défi de l'œuf extrême

## Préparation

- Composez des équipes de 3 à 5 joueurs.
- Organisez votre espace de manière à offrir à chaque équipe un endroit pour créer son bouclier.
- Rassemblez le matériel et distribuez-le aux équipes.
- Si possible, mettez de la musique rythmée.
- Considérez que cette activité peut être animée à l'intérieur et à l'extérieur.






## But de l'activité

Réussir à protéger un œuf d'une chute extrême.

## Matériel requis

- 5 à 10 pailles.
- 1 débarbouillette.
- 2 élastiques.
- 1 feuille de carton.
- Des épingles à linge.
- 2 œufs (au cas où 1 œuf serait brisé).
- 1 sac Ziploc pour mettre l'œuf.
- 1 ballon de fête (assez gros).
- 1 feuille blanche.
- 2 cure-pipes.

**Comment réussiront-ils à protéger un œuf d'une chute extrême?**

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Cette activité va mettre à l'épreuve vos capacités de collaboration et de créativité. Le but est fort simple, vous devrez protéger cet œuf d'une chute extrême !
2. Avec les objets devant vous, vous devrez construire un bouclier capable de protéger un œuf d'une chute d'une hauteur de 2 mètres !
3. Vous disposerez de maximum 30 minutes pour mettre au point votre bouclier. Vous devrez collaborer pour trouver la meilleure façon d'y arriver.
4. Une fois les 30 minutes écoulées, vous devrez expliquer aux autres équipes les 3 éléments suivants : Comment avez-vous construit votre bouclier ? Quels sont les points forts de votre bouclier ? Quel nom donnez-vous à votre construction ?
5. Ensuite, vous pourrez tester votre bouclier en laissant tomber l'œuf d'une hauteur de 2 mètres et observer si ce dernier a permis de préserver l'œuf.
6. Débutez l'activité !

## Sens clinique ou pédagogique

Cette activité devrait stimuler les capacités créatives et la résolution collective de problèmes puisque les jeunes devront utiliser différentes habiletés de négociation, d'écoute et de compromis afin de résoudre le défi qui leur est lancé. Au-delà de leur réussite (ou non) à protéger leur œuf, cette activité peut ouvrir une fenêtre permettant de les conscientiser sur leur potentiel à prendre des décisions, à communiquer et à résoudre un problème commun dans un climat positif.

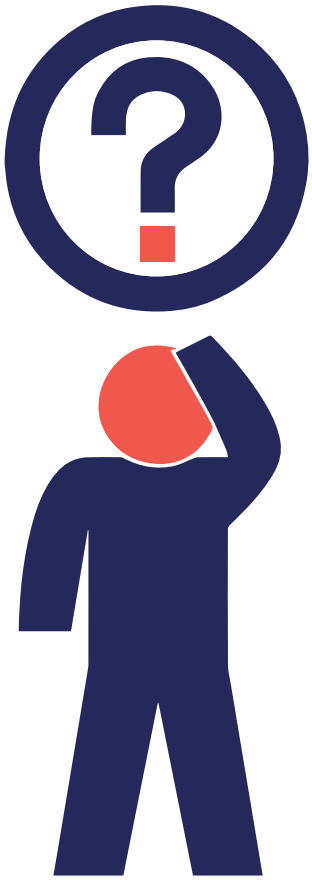
## ASTUCE POSITIVE

Afin de soutenir les habiletés nécessaires à la résolution du défi, vous pouvez vous joindre aux équipes pendant le jeu. Cependant, ce sont les adolescents qui lancent les idées et les réalisent ensemble. À la fin, faites un retour en groupe afin d'animer un échange entre les animateurs et les jeunes sur les habiletés qui ont été mises de l'avant lors de l'activité. Dans le cas où l'œuf se brise, tentez de dissiper les commentaires négatifs reliés à l'échec en misant sur les forces que vous avez observées.

# Quiz de culture générale

## Préparation

- Sélectionnez des questions dans le document en fonction du groupe d'âge des jeunes.
- Découpez les questions sélectionnées.
- Repérez les réponses à la fin du PDF.
- Constituez des équipes de 3 à 4 jeunes en tentant d'équilibrer les forces des joueurs dans les équipes.
- Organisez votre espace pour que chaque équipe se place ensemble.
- Animez cette activité à un moment de la journée où l'énergie du groupe est au rendez-vous !



15-60 MIN

6-17 ANS

## But de l'activité

En équipe, trouver la bonne réponse aux questions.

## Matériel requis

- Imprimer le document PDF qui se trouve ici.*
- Des ciseaux.
- Le corrigé des questions (à la fin du document PDF).
- Un chronomètre.
- Facultatif : des gobelets pour faire un panier de basket-ball à papier.

Apprenez sur tous les sujets tout en vous amusant!

* http://lutinbazar.fr/wp-content/uploads/2015/04/500-questions-réponses.pdf

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Vous êtes conviés à un jeu-quiz qui va tester toutes les connaissances enfouies dans votre cerveau à propos de la nature, des sciences, des animaux, du sport et du monde !
2. Avant de commencer, prenez une minute pour identifier un porte-parole responsable de nommer vos réponses.
3. À tour de rôle, chaque équipe devra piger une question et la donner à l'animateur qui la lira à haute voix.
4. Ensuite, vous disposerez de 2 minutes pour vous consulter et proposer une réponse. Pensez à donner un repère de temps à 1 minute, et lorsqu'il reste 10 secondes.
5. Une fois le temps écoulé, le porte-parole dira la réponse de l'équipe à haute voix.
6. Si l'équipe n'a pas la bonne réponse, les équipes suivantes auront un droit de réplique jusqu'à ce que la bonne réponse soit trouvée.
7. L'équipe qui trouve la bonne réponse se mérite un point et l'équipe qui aura cumulé le plus de points sera nommée gagnante !
8. Débutez la partie !

## Sens clinique ou pédagogique

Cette activité permet de travailler, une série d'habiletés sociales et cognitives (ex. : l'écoute, la communication, le compromis, et l'encouragement). Il est aussi possible d'entretenir des discussions parallèles autour des différents thèmes associés aux questions. N'hésitez pas à répondre à leurs questions et à approfondir le sujet, chercher à comprendre le monde qui nous entoure est un bon réflexe à développer !

## ASTUCE POSITIVE

Valorisez l'usage des habiletés rattachées au travail d'équipe, et ce, peu importe les réponses fournies. Sélectionnez des questions qui sont ajustées aux capacités cognitives des jeunes.
Facultatif : vous pouvez former de petites boules avec les papiers des questions et donnez 3 essais aux jeunes pour les lancer dans le gobelet devant eux. Ils pourront seulement lire la question lorsqu'ils réussiront un « panier ».

# Avis de recherche

## Préparation

- Divisez le groupe en plusieurs équipes (au moins 2).
- Identifiez une vingtaine de personnages connus (politique, historique, chanteur, animateur, etc), puis écrivez leur nom sur les affiches de carton. Vous pouvez aussi jouer à une variante avec les catégories suivantes : lieu, aliment, film, objet, etc.
- Organisez l'espace de jeu en formant un « U » avec des tables (une table par équipe).
- Installez une chaise par jeune derrière chaque table.



30 MIN

12-17 ANS

## But de l'activité

Deviner le nom d'un personnage connu en le déduisant à partir d'indices et en posant des questions aux autres équipes.

## Matériel requis

- Un dé (le plus gros possible).
- Des affiches en carton par équipe.
- Des crayons feutres.
- Du papier collant.
- Un chronomètre réglé à 30 minutes.

**Un semblant de jeu télévisé qui fera compétition à la Poule aux œufs d'or !**

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Nous allons jouer à un petit jeu qui fera appel à votre sens de la logique. Le but sera de deviner le nom d'un personnage connu dont vous ignorez l'identité.
2. Vous aurez 30 minutes pour deviner un maximum de ces personnages qui seront inscrits sur des cartons qui seront posés devant votre table.
3. Votre carton ne sera visible que par les autres équipes.
4. À tour de rôle, les équipes vont lancer le dé. Si vous obtenez les chiffres 1 ou 6, chacune des équipes devra fournir un indice sur le personnage que vous essayez de deviner.
5. Si vous obtenez les chiffres 2, 3, 4 ou 5, vous disposerez d'une minute pour poser des questions sur votre personnage aux autres équipes.
6. Attention ! Vos adversaires ne peuvent répondre que par oui ou par non. Vous devez poser des questions précises (ex. : Est-ce un chanteur ? Est-ce une bonne personne ?)
7. À la fin de votre tour, vous pourrez vous consulter en équipe pour faire une proposition. Si vous avez deviné, vous marquez 1 point et un autre personnage vous est attribué.
8. Une équipe ne peut pas faire plus de deux propositions pour un même personnage. Si elle se trompe deux fois, on lui révèle le nom du personnage sans qu'elle ne marque de point. Ensuite, on lui attribue un nouveau personnage.
9. À la fin du temps de jeu, l'équipe qui compte le plus de points gagne.
10. Apposez les cartons devant les tables, partez le chronomètre et lancez la partie !

## Sens clinique ou pédagogique

Malgré son apparence simpliste, ce jeu requiert des stratégies de résolution de problèmes et d'autocontrôle. Les participants doivent faire appel à leur flexibilité cognitive et à leur mémoire de travail afin de poser les bonnes questions et, ainsi, cerner l'information qui leur permettra de résoudre l'énigme devant eux. De plus, le fait d'attendre son tour, de négocier les propositions et d'opérer dans une fenêtre de temps restreinte exige une certaine forme de retenue. N'hésitez pas valoriser ces habiletés sur-le-champ ou à un autre moment dans la semaine !

## ASTUCE POSITIVE

Il est important d'adapter le choix des personnages à l'âge développemental des jeunes afin de leur faire vivre des succès. Vous pouvez aussi créer des catégories pour identifier des joueurs du match (ex. : celle qui pose les questions les plus précises, celui qui donne les indices les plus loufoques, monsieur madame-je-sais-tout du match!). Finalement, si vous êtes un animateur ou une animatrice enthousiaste, n'hésitez pas à mettre de l'ambiance en jouant le rôle de l'animateur de jeu télévisé qui commente la partie.

# La ronde des « préférés »

## Préparation

- Organisez la pièce en disposant des chaises en cercle ou en libérant de l'espace pour que les jeunes puissent s'asseoir par terre.
- Rassemblez les jeunes de façon à ce qu'ils soient confortables.




## But de l'activité

Être en mesure de nommer ses intérêts tout en retenant celui des autres.

## Matériel requis

- Cette activité ne nécessite aucun matériel.




Sais-tu vraiment ce que tu aimes ? Ce qui passionne les autres ?

## Déroulement

1. Mettez les jeunes en contexte. Je vais vous demander de vous placer en cercle et de réfléchir à votre chose préférée. On va appeler ça « un préféré » ! (ex. : un objet, une activité, une personne, etc.)
2. Vous devrez dire à tour de rôle quel est votre « préféré ». Plus le jeu va avancer, plus il sera compliqué. Le premier participant nommera son « préféré » (ex. : le soccer).
3. Le participant suivant nommera à son tour son « préféré » en répétant celui de la personne le précédant (ex. : le soccer et le dessin).
4. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les participants se soient exprimés. Le dernier participant devra nommer tous les « préférés » du groupe.
5. Expliquez aux jeunes les points suivants : le but est simplement de se rendre jusqu'au dernier joueur. Si vous trouvez drôle ou inusité le « préféré » de quelqu'un, gardez les commentaires négatifs pour vous. Il faut respecter chaque personne pour leurs différences. Centrez-vous uniquement sur le fait de retenir tous les « préférés ».
6. Débutez l'activité.
7. Vous pouvez poursuivre d'autres rondes si vous le désirez et ajouter une variante (ex. : éliminer les participants qui oublient un énoncés).
8. Terminez en remerciant les jeunes et en soulignant la multitude d'intérêts qu'ils ont exprimé.

## Sens clinique ou pédagogique

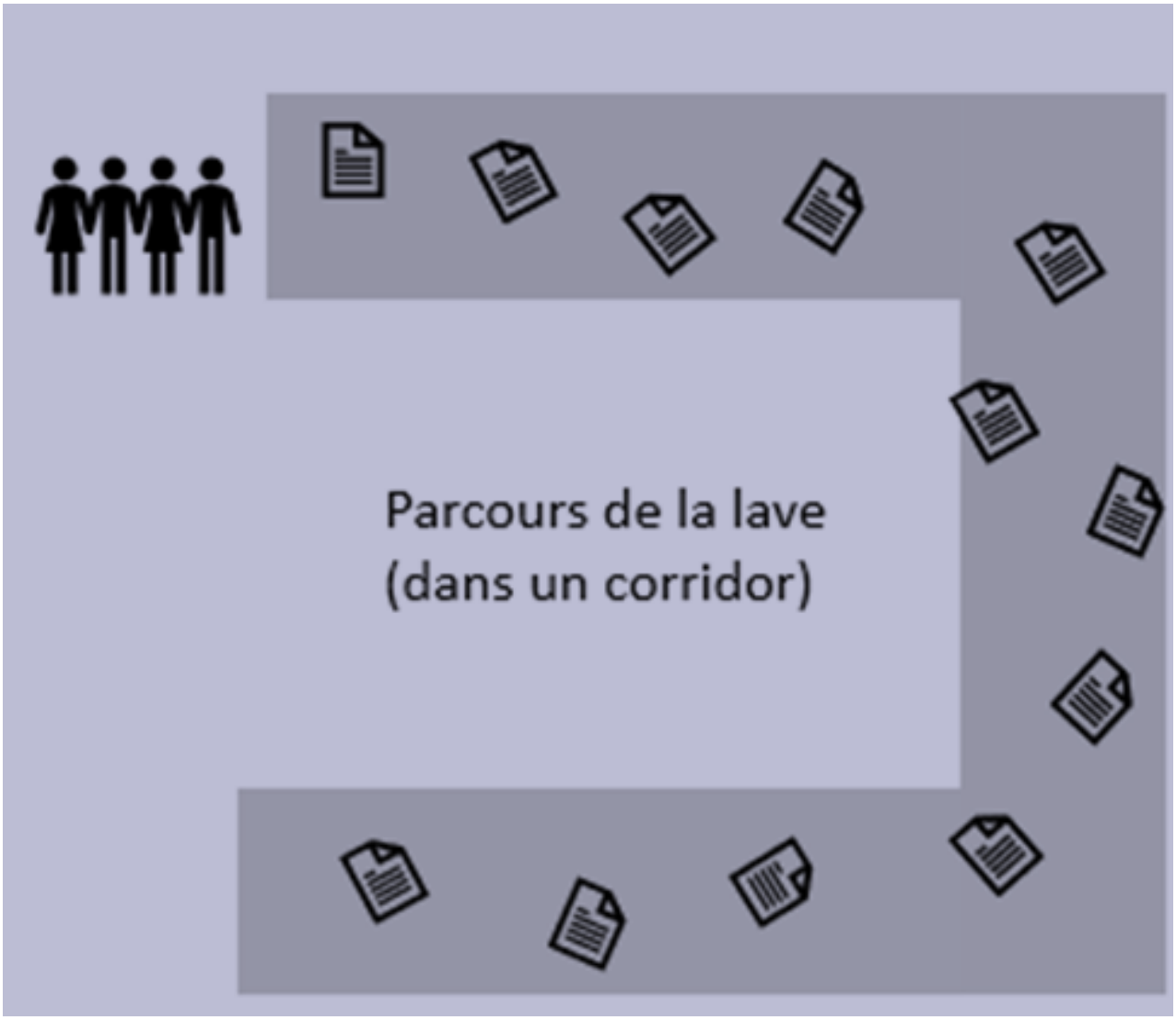
Ce jeu permet aux jeunes de réfléchir à leurs intérêts tout en portant intérêt à ceux des autres. Le jeu peut donc mener le groupe à se découvrir mutuellement et peut créer un climat de confiance à travers celui-ci. Lorsque des rondes sont ajoutées, le jeu permet aussi de travailler la mémoire et l'attention. L'élimination peut permettre aussi à un groupe plus expérimenté de travailler ces éléments avec une variable de jeu supplémentaire, ce qui complexifie la tâche et rend l'activité un peu plus compétitive.

## ASTUCE POSITIVE

L'animateur doit soutenir le groupe tout au long du jeu. Il peut être difficile pour certains jeunes d'identifier leurs « préférés ». L'idéal est de leur laisser un moment de réflexion pour que tous les jeunes choisissent le « préféré » dont ils sont le plus fiers. Il est possible d'ajouter des variantes permettant aux participants de demander l'aide de son groupe (ex. : donner le droit à deux consultations pendant son tour). L'important n'est pas de gagner, mais de se centrer sur la connaissance de soi et de ses intérêts.

Annexe 1

Parcours de lave : exemple de disposition



## Annexe 2
## Atelier de bruitage : liste de bruits (équipe 1)

| Bruits | Objets | Réponse (écrire la lettre de l'objet) |
|---|---|---|
| Collier de perles | a. Paille (balais de paille) Papier de soie | |
| Poil qui s'arrache | b. Bouche | |
| Bruit de pas | c. Un bol d'eau avec une spatule | |
| Un serpent à sonnette | d. Sac de plastique | |
| Patin à glace | e. Crayon à l'encre | |
| Le vent qui souffle | f. Sac magique | |
| Un feu qui crépite | g. Tasse vide et sous | |
| Chants d'oiseaux | h. Billes | |
| Un canot sur un lac | i. Feuille de papier | |
| Marcher dans les feuilles mortes | j. Soulier ou pied | |
| Clic d'une lampe qui allume | k. Maracas | |
| Marcher sur la neige | l. Règle | |
| Verre qui casse | m. Bouche | |

## Annexe 3
## Atelier de bruitage : liste de bruits (équipe 2)

| Bruits | Objets | Réponse (écrire la lettre de l'objet) |
|---|---|---|
| Un canot sur un lac | a. Billes | |
| Marcher dans les feuilles mortes | b. Feuille de papier | |
| Clic d'une lampe qui allume | c. Soulier ou pied | |
| Marcher sur la neige | d. Maracas | |
| Chants d'oiseaux | e. Règle | |
| Collier de perles | f. Tasse vide et sous | |
| Poil qui s'arrache | g. Paille (balais de paille) / Papier de soie | |
| Bruit de pas | h. Bouche | |
| Un serpent à sonnette | i. Un bol d'eau avec une spatule | |
| Patin à glace | j. Sac de plastique | |
| Le vent qui souffle | k. Crayon à l'encre | |
| Un feu qui crépite | l. Sac magique | |
| Verre qui casse | m. Bouche | |

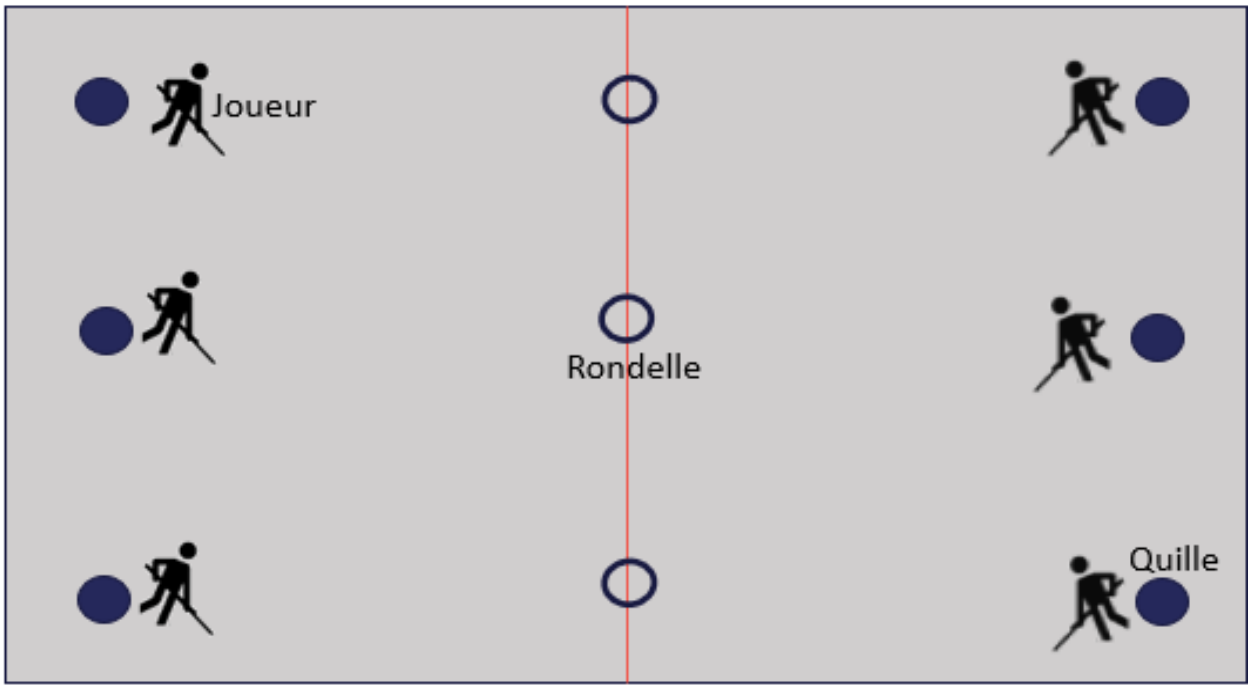
## Annexe 4

## Atelier de bruitage : Les objets pouvant reproduire les bruits énumérés dans la liste

| Bruits | Objets | Actions |
|---|---|---|
| Collier de perles | Billes | Secouer les billes |
| Poil qui s'arrache | Feuille de papier | Déchirer la feuille de papier |
| Bruit de pas | Soulier ou pied | Frapper du pied avec ses souliers |
| Un serpent à sonnette | Maracas | Brasser les maracas |
| Patin à glace | Règle | Frotter la règle contre une surface |
| Le vent qui souffle | Bouche | Souffler |
| Un feu qui crépite | Paille (balais de paille) / Papier de soie | Froisser la paille ou le papier de soie |
| Chants d'oiseaux | Bouche | Siffler |
| Un canot sur un lac | Un bol d'eau avec une spatule | Faire le mouvement d'une rame avec la spatule dans l'eau |
| Marcher dans les feuilles mortes | Sac de plastique | Marcher sur un sac de plastique |
| Clic d'une lampe qui allume | Crayon à l'encre | Peser sur le bouton sur le crayon |
| Marcher sur la neige | Sac magique | Frotter le sac magique |

Annexe 5

Gouret-quilles : illustration de la mise en place



## Annexe 6
## Le « voyage imaginaire » : animation

1. Maintenant que vous êtes installés, vous pouvez décider de vous allonger ou de demeurer assis pendant notre pratique. L'important c'est que vous soyez bien pendant ces quelques minutes.

2. Tous ensemble, prenons quelques secondes pour respirer calmement, tranquillement et librement. Vous pouvez fermer les yeux ou si vous préférez, vous pouvez les garder tout simplement ouverts. À vous de déterminer la façon dont vous vous sentez le mieux.

3. Nous allons maintenant créer notre itinéraire de « voyage imaginaire » Pour y arriver, il faudra d'abord le construire à partir de ce que nous connaissons ou à partir de ce que nous voulons. Il n'y a que vous qui connaîtrez cet endroit. Pour vous aider, je vous poserai des questions au moment où vous vous imaginerez cet endroit. Ne me répondez pas et imaginez plutôt ce lieu à l'aide de mes indications.

4. Par le pouvoir de votre imagination, vous vous transportez donc tranquillement à cet endroit. Est-ce qu'il s'agit d'un endroit à l'extérieur comme un lac, une île, une plage, une montagne ou est-ce qu'il s'agit plutôt un lieu d'habitation comme une maison, un château, un igloo ou une hutte ? Ce lieu vous appartient. Il ne tient qu'à vous de l'imaginer comme vous le voulez. Est-ce qu'il s'agit un endroit connu ou d'un endroit inconnu comme une autre planète, un autre univers ou est-ce qu'il s'agit d'un lieu plus restreint comme une chambre adaptée à vos besoins ? À vous de décider. (Laissez quelques secondes à l'adolescent pour l'imaginer).

5. Maintenant que vous avez imaginé ce lieu, nous allons , plus précisément, construire les détails. Posez calmement les questions suivantes.

    - Que voyez-vous comme objet et/ou comme couleur ?
    - Qu'entendez-vous ?
    - Que ressentez-vous ?
    - Que pouvez-vous goûter?
    - Comment vous sentez-vous lorsque vous touchez des objets ?
    - Quel genre de lumière y a-t-il ?
    - Quelle température fait-il ? Chaud ou froid ?
    - De quelle façon êtes-vous habillés ?
    - S'il y a une position qui vous assure un bien-être et que vous aimez cet endroit, est-ce possible pour vous de l'avoir à cet instant ?

## Annexe 6

## Le « voyage imaginaire » : animation (suite)

6. Maintenant que vous visualisez cet endroit, assurez-vous que tous les détails vous plaisent. S'il y a un détail que vous n'aimez pas, changez-le. Vous êtes le créateur de ce lieu. Aussi, votre endroit n'a pas à être parfait. À tous moments, vous pourrez aujourd'hui y faire des changements qui vous permettront de vous y sentir bien, à l'aise et en sécurité.

7. Maintenant que vous avez imaginé un endroit parfait pour vous, inventez une façon de vous y rendre et dont vous seul pouvez y entrer. Est-ce par le biais d'un mot de passe secret, d'un portail, d'un passage, de gardiens, d'un signe ou de toute autre façon qui n'appartient qu'à vous.

8. Prenez maintenant quelques instants pour explorer cet endroit et pour vous y sentir bien, à l'aise et en sécurité.

9. Nous avons terminé notre exercice de visualisation pour aujourd'hui. Vous pouvez tranquillement quitter votre endroit ou y rester encore quelques minutes. Dans tous les cas, il vous est toujours possible d'y retourner, d'y faire des modifications ou encore de vous y réfugier.

| Annexe 7<br><br>Direction musicale : styles musicaux | | |
|---|---|---|
| **Style musical** | **Description** | **Suggestions d'extrait** |
| Rap / Hip-hop | Le mot rap signifie en anglais « rythme » et « poésie ». Le rap se caractérise par sa diction très rythmée et rimée. Le plus souvent avec une succession de couplets séparés par des refrains. | Alaclair Ensemble, FLX. |
| Country / Bluegrass | Type de musique traditionnelle qui inclut souvent des instruments comme que la guitare acoustique, la mandoline, le banjo à cinq cordes, le violon, la guitare électrique ainsi que la contrebasse. | Quebec redneck bluegrass project, Cherokee Shuffle / Grand m'man. |
| Rock | Le rock est caractérisé par une mélodie vocale dominante, souvent accompagnée par une ou plusieurs guitares électriques, une guitare basse et une batterie. Le rock peut également être accompagné de synthétiseurs / piano, de cuivres ou d'autres instruments. | Rouge Pompier, Autobus. |
| Instrumental | La musique instrumentale caractérise toute musique qui est exclusivement destinée à des instruments. Ce concept s'oppose donc à celui de musique vocale à cause du traitement particulier habituellement réservé à la voix. | Alexandra Stréliski, Plus tôt. |
| Électronique | La musique électronique est un type conçu avec des générateurs de signaux et de sons synthétiques. Avant de pouvoir être utilisée en temps réel, elle a été précédemment enregistrée sur bande magnétique. | Jacques Greene, Heaven's Only Wishful. |
| Pop | Ses chansons parlent en général de l'amour ou des relations entre les femmes et les hommes. Elle utilise essentiellement des chansons courtes avec des rythmes associés à la danse. Cette musique est celle qui passe le plus à la radio. | Louis-Jean Cormier (et autres), L'amour a pris son temps. |

Références : Les descriptions données proviennent notamment de Wikipédia et des connaissances de l'équipe de Boscoville.

# Annexe 8

## Direction musicale : devine l'extrait

Associe chaque extrait musical, que l'animateur te fera entendre, à un style musical dans la liste suivante.

| | Rap / Hip-hop | Country / Bluegrass | Rock | Instrumental | Électronique | Pop |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Extrait 1 | | | | | | |
| Extrait 2 | | | | | | |
| Extrait 3 | | | | | | |
| Extrait 4 | | | | | | |
| Extrait 5 | | | | | | |
| Extrait 6 | | | | | | |
| Extrait 7 | | | | | | |
| Extrait 8 | | | | | | |
| Extrait 9 | | | | | | |
| Extrait 10 | | | | | | |
| Extrait 11 | | | | | | |
| Extrait 12 | | | | | | |

| Annexe 9<br>Direction musicale : réponses | | |
|---|---|---|
| **Artiste** | **Chanson** | **Corrigé** |
| 1. Arcade Fire | The Suburbs | Rock |
| 2. Orchestre symphonique de Montréal | Danse Macabre, Op.40, R.171 | Instrumental |
| 3. Sara Dufour | Chic-Chocs | Country-Rock |
| 4. Mike Shannon | Makers- DeWalta | Électronique |
| 5. Patrick Watson | To build a home | Instrumental |
| 6. Samian | Kiisakin | Rap/Hip-Hop |
| 7. Project Pablo | Closer | Électronique |
| 8. Hubert Lenoir | Fille de personne | Pop-Rock |
| 9. Loud | Sometimes, All the time | Rap / Hip-Hop |
| 10. Les chiens de ruelles | Roadtrip | Bluegrass / Country |
| 11. Galaxie | Camouflar | Rock |
| 12. Alex Nevsky | On leur a fait croire | Pop |