



LudoCOOP

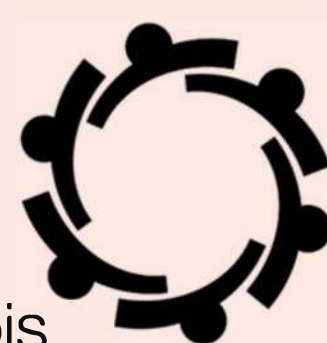
La coopération au cœur
des camps de jour



LA TROUSSE

ACTIVITÉS
COOPÉRATIVES

Conseil
québécois
de la **coopération**
et de la **mutualité**





Le programme LudoCOOP

Le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité (CQCM) est fier de présenter, son programme LudoCOOP — une initiative estivale ludique conçue pour stimuler l'esprit de coopération et l'entrepreneuriat coopératif chez les jeunes des camps de jour.

DEUX VOLETS, UNE FOULE D'OPPORTUNITÉS!

Volet 1 : Activités coopératives adaptées au contexte de camp

Offrez à vos animateurs et animatrices une trousse d'activités clés en main, pensée spécialement pour le milieu des camps. Dans certaines régions, des agents et agentes de projet peuvent aussi animer une formation participative de 1h30, idéale pour outiller les équipes d'animation à faire vivre des expériences coopératives enrichissantes.

Volet 2 : Initiation à l'entrepreneuriat coopératif jeunesse en contexte de camp

Envie de faire vivre à vos jeunes campeurs et campeuses un projet entrepreneurial original, engageant et ludique? Ce volet est pour vous! Avec des outils pratiques, des formations participatives et un accompagnement personnalisé, tout est en place pour soutenir les gestionnaires et leur équipe d'animation!

BONNE NOUVELLE : LE PROGRAMME EST 100 % GRATUIT!

Grâce au soutien du Fonds Étudiant Solidarité Travail du Québec II (FESTQII), l'ensemble du programme est offert sans frais.

POUR EN SAVOIR PLUS OU POUR JOINDRE NOTRE ÉQUIPE

Rendez-vous sur www.cqcm.coop/ludocoop et remplissez le formulaire de contact pour qu'une agente de projet communique avec vous.





Le CQCM

QUI SOMMES-NOUS?

En tant qu'instance démocratique représentant les réseaux coopératifs et mutualistes, le Conseil québécois de la coopération et de la mutualité (CQCM) œuvre pour favoriser le développement social et économique du Québec. Il est un interlocuteur privilégié du gouvernement du Québec en économie sociale.

Fondé en 1940, le CQCM est l'instance démocratique dont se sont dotés les réseaux coopératifs et mutualistes québécois afin d'assumer le plein développement de leur potentiel.

Notre mission

Le CQCM a pour mission de contribuer à l'essor du Québec en appuyant l'épanouissement du mouvement coopératif et mutualiste, dans le respect des principes et des valeurs de l'Alliance coopérative internationale (ACI).

Raison d'être

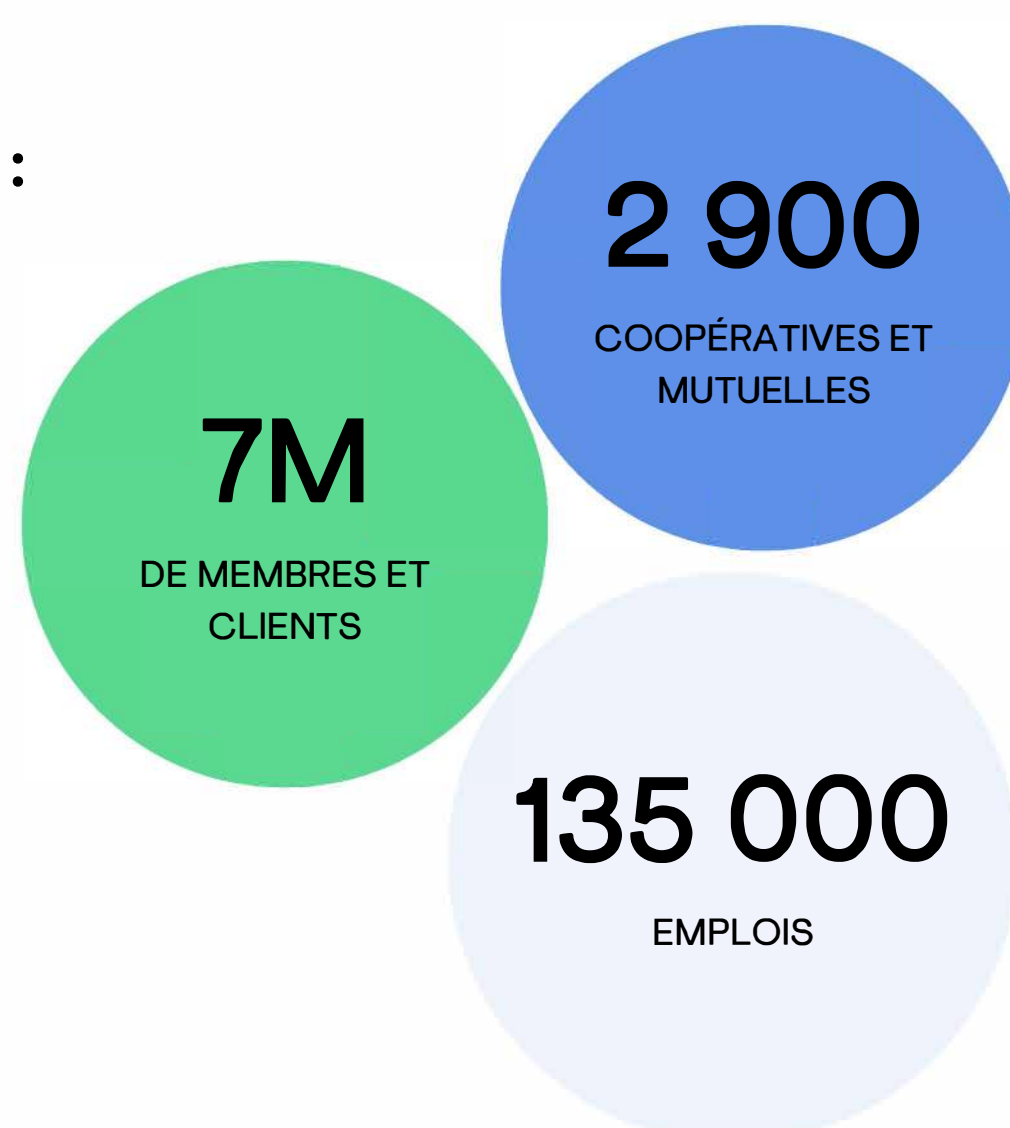
- Défendre les intérêts du modèle d'affaires coopératif et mutualiste auprès des instances publiques;
- Assurer le développement des coopératives et des mutuelles sur le territoire afin qu'elles participent pleinement à l'économie du Québec;
- Donner l'impulsion requise pour permettre aux coopératives et aux mutuelles de continuer à répondre aux enjeux sociétaux;
- Mobiliser l'ensemble du mouvement coopératif et mutualiste québécois.

LE MOUVEMENT COOPÉRATIF ET MUTUALISTE :

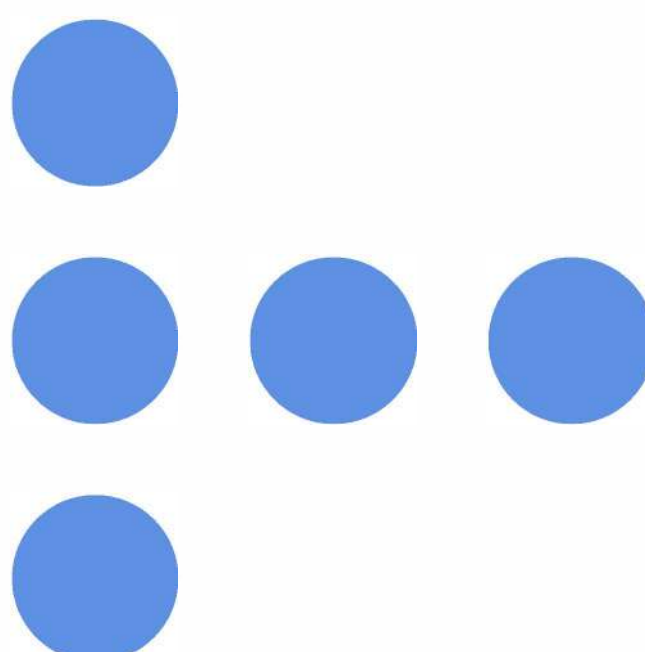
Un pilier essentiel de l'économie au Québec

Saviez-vous que?

- Les coopératives sont 2 fois plus nombreuses à passer le cap des 10 ans!
- 44,4 % des coopératives sont toujours en service, contre 19,5 % des entreprises québécoises après dix ans.



www.cqcm.coop



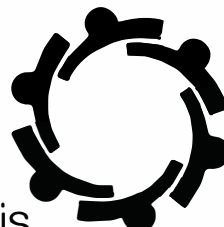

Conseil
québécois
de la **coopération**
et de la **mutualité**



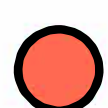
Tableau d'activités

COMMENT UTILISER LE TABLEAU?

- Dans le tableau, cliquer sur le numéro de page pour se rendre à l'activité associée.
- Sur la page d'activité, cliquer sur le numéro de page en bas à droite pour revenir au tableau.

LÉGENDE

-  Activités climat
-  5-15 minutes
-  30 minutes et plus
-  1 heure et plus

Types d'activités	Pages d'activité
Activités climat	 <u>9-10</u>
Intérieures et calmes	 <u>16</u> <u>19*</u> <u>20</u>  <u>25*</u>  <u>27</u> <u>28*</u> <u>29*</u>
Intérieures et actives	 <u>13</u> <u>15</u> <u>17</u> <u>18</u>  <u>23</u> <u>24</u>
Extérieures et calmes	 <u>16</u> <u>19*</u>
Extérieures et actives	 <u>13</u> <u>14</u> <u>15</u> <u>17</u> <u>18</u>  <u>22</u> <u>23</u> <u>24</u>
Nos partenaires	Page <u>30</u>

Les activités marquées d'une étoile () sont plus adaptées pour les groupes de 9 ans et +



Introduction

POURQUOI UTILISER DES ACTIVITÉS COOPÉRATIVES EN CAMP DE JOUR?

Vous vous demandez sûrement quelle est la pertinence de mobiliser les jeunes à travers des activités coopératives dans un contexte de camp de jour. Les avantages sont nombreux!

Développement des habiletés sociales et des caractéristiques entrepreneuriales chez les jeunes

Les activités qui ont été choisies ont été conçues et réfléchies afin de développer les habiletés coopératives et les caractéristiques entrepreneuriales. Les habiletés développées par chacune des activités sont d'ailleurs nommées dans chaque fiche. La jeunesse est une période cruciale dans le développement de ces compétences. La glissade de l'été est un phénomène souvent observé chez les jeunes. Ce concept prouve que les jeunes ont tendance à oublier les apprentissages faits pendant l'année scolaire. C'est également le cas pour les habiletés sociales acquises dans les milieux scolaire et familial. Il est important de poursuivre le développement de ces aptitudes pendant l'été pour favoriser leur ancrage chez les jeunes.

Facilitation de la gestion de groupe pour la personne animatrice

Les activités proposées mettent les jeunes en action rapidement. Ils sont ainsi beaucoup plus motivé·e·s et engagé·e·s dans leurs tâches. Cela facilite la gestion du groupe par la personne animatrice. En plus, il est possible d'observer une amélioration des habiletés sociales et coopératives chez les jeunes au courant de la semaine ou de l'été, ce qui favorise un climat sain dans le groupe.

QU'EST-CE QUE LA COOPÉRATION?

La coopération est un moyen efficace d'atteindre un objectif commun en s'inspirant des personnes autour de soi et en rassemblant les forces de l'ensemble du groupe. La cohésion d'équipe et la vision commune issues du modèle coopératif contribuent à ce que chaque participant·e cultive le plaisir et l'envie d'apprendre, de développer ses compétences et de se surpasser dans les tâches à accomplir. Adopter la vision coopérative au quotidien permet de développer des habiletés spécifiques liées à la réflexion, à la résolution de problème, à la gestion et au rassemblement. La coopération, c'est bien plus que de la collaboration, c'est sentir qu'on fait partie d'un tout plus grand que soi.

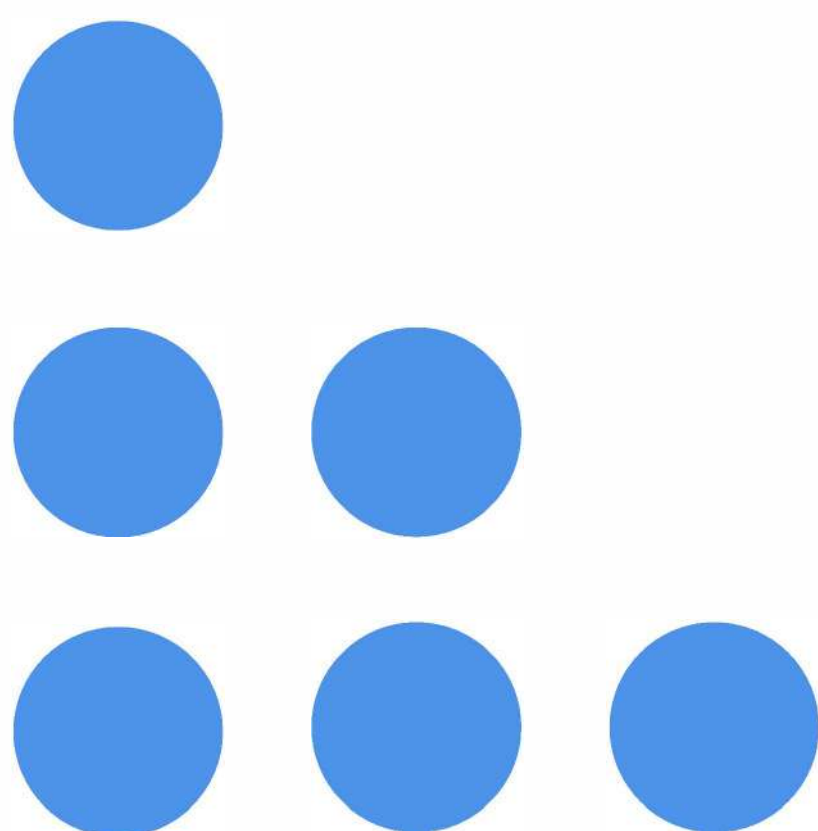




Tableau des habiletés coopératives

Habiletés de réflexion	Habiletés de résolution de problème	Habiletés de gestion	Habiletés de rassemblement
Expliquer aux autres comment faire	Se mettre d'accord	Attendre son tour	Porter attention aux besoins des autres
Poser des questions	Intégrer des idées différentes dans une position unique	Demander le droit de parole	S'entraider
Justifier ses idées ou dire pourquoi	Compléter la réponse des autres	Demander aux autres de s'exprimer	Expliquer aux autres comment faire
Reformuler	Enrichir les idées	Communiquer l'information	Demander de l'aide ou des clarifications
Résumer les idées à haute voix	Critiquer les idées et non les personnes	Participer également	Encourager
Aider les autres à se rappeler les idées par des moyens astucieux	Générer de nouvelles idées	Accomplir la fonction déterminée par le rôle	
Respecter les intervention lors d'une discussion			

Source : Conseil québécois de la coopération et de la mutualité. (2008). *Ensemble vers la réussite*.

Le développement des habiletés coopératives

Les habiletés coopératives constituent un ensemble de capacités que les personnes participantes peuvent considérer comme une force ou un défi. Ces habiletés permettent d'établir un environnement de coopération optimal, mais aussi un climat sain et respectueux dans les interactions sociales. Les activités coopératives présentées dans cette trousse permettent de consolider les forces ou de travailler sur les défis personnels de chacun en lien avec ces habiletés coopératives. Elles sont également nommées dans chaque fiche d'activité et peuvent être mentionnées dans les phases d'objectivation et de rétroaction*.



C'est quoi, l'entrepreneuriat coopératif?

L'entrepreneuriat coopératif est l'occasion de rassembler les forces et les énergies de chacune pour atteindre un but commun. En acceptant de s'impliquer dans l'atteinte d'un but commun, les jeunes entrepreneur·e·s créent une entreprise qui répond à un besoin. On s'inspire alors du modèle coopératif, de ses valeurs et de ses principes de gestion.

On peut aussi définir l'entrepreneuriat coopératif comme l'expérience d'un modèle d'entreprise qui favorise le développement de caractéristiques entrepreneuriales, comme le sens des responsabilités, le travail d'équipe, la créativité et le leadership. La réalisation d'un projet favorise la prise de conscience des jeunes de leur potentiel entrepreneurial.

L'entrepreneuriat coopératif, c'est comme jongler avec des ressources humaines et matérielles pour donner vie à une idée, la faire grandir et implanter un projet dans la communauté pour répondre à un besoin. Dans un environnement de travail coopératif, on vise à mettre en lumière que l'implication dans un groupe est plus valorisante que la réussite individuelle. C'est véritablement du « un pour tous et tous pour un ! »

Les caractéristiques entrepreneuriales

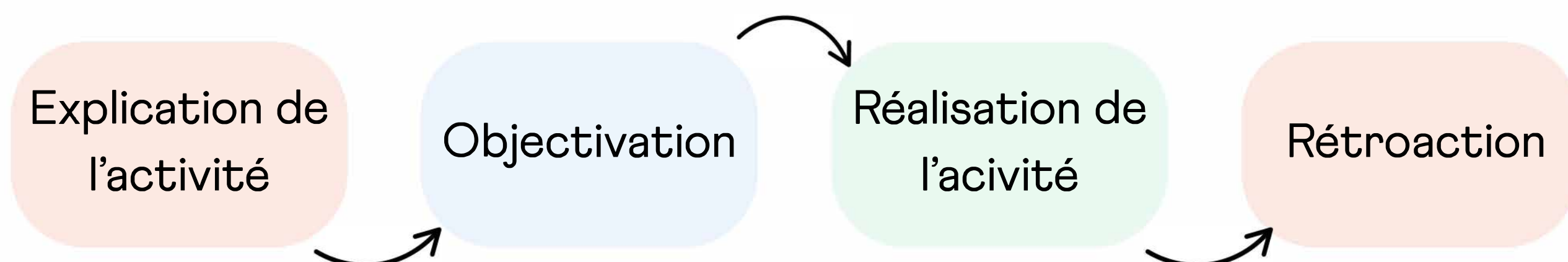
Les caractéristiques entrepreneuriales sont des aptitudes de gestionnaires et d'entrepreneur·e·s que les personnes participantes sont amenées à développer tout au long d'un projet entrepreneurial coopératif ou lors de moments où elles ont à s'entreprendre, comme lors d'activités coopératives. En voici une liste non-exhaustive avec les définitions pour chacune d'entre elles. Dans chaque activité de la trousse, les caractéristiques particulièrement ciblées sont identifiées. Il est intéressant de les nommer et de s'assurer que les personnes participantes comprennent leur signification en début d'activité, mais également lors des phases d'objectivation et de rétroaction*.

Liste des caractéristiques entrepreneuriales

1. Autonomie : Être capable de faire les choses par soi-même
2. Capacité d'adaptation : Capacité d'une personne à adopter des comportements et des attitudes positives face aux nouvelles situations
3. Confiance en soi : Se sentir capable de faire quelque chose
4. Créativité : Utiliser son imagination, trouver de nouvelles idées
5. Débrouillardise : Résoudre des problèmes, faire face aux imprévus/obstacles, s'adapter
6. Initiative : Faire quelque chose sans qu'on te le demande
7. Esprit d'équipe/solidarité : Bien travailler en équipe. Faire preuve d'ouverture à l'autre
8. Leadership : Guider les autres sans leur donner des ordres
9. Persévérance : Terminer ce qui a été commencé malgré les difficultés
10. Sens des responsabilités : Faire ses tâches à temps et respecter ses engagements



Séquence d'animation d'une activité coopérative



La phase d'objectivation

Lors de la réalisation d'une activité coopérative, il est important de bien nommer l'objectif d'apprentissage au niveau des habiletés sociales et coopératives en début d'activité. Cela permet aux jeunes de pouvoir faire de meilleurs constats sur le processus coopératif lors de la rétroaction. Par exemple, si l'habileté coopérative développée dans cette activité est d'attendre son droit de parole, la personne animatrice doit prendre le temps de le nommer avant de mettre les jeunes en action. Ainsi, lors de la rétroaction sur le processus coopératif, les personnes participantes pourront discuter du fonctionnement du droit de parole ou de comment ils ont vécu l'activité.

La phase de rétroaction

La rétroaction sur le processus de coopération permet de faire réfléchir les jeunes par rapport au déroulement du travail coopératif. Il s'agit d'une réflexion commune sur le fonctionnement du groupe ou du sous-groupe. Il met en évidence, publiquement, les réussites des jeunes, petites ou grandes.

C'est le lieu tout indiqué pour définir les comportements attendus et féliciter les jeunes pour les gestes positifs qu'ils et elles ont posés. Cela leur permet d'acquérir de la confiance en eux et d'être reconnus par leurs pairs. La rétroaction peut se dérouler en groupe (faire des bilans ou des constats) ou les jeunes peuvent auto-évaluer leurs comportements et leur engagement dans le fonctionnement du groupe, en fonction des buts poursuivis et non en fonction d'un degré de performance à atteindre. Dans tous les cas, la rétroaction permet d'établir de meilleures façons de faire, de réagir et d'agir lorsque d'autres situations semblables se présenteront. C'est un moment idéal pour se donner des solutions ou des outils sur les façons d'agir pour les prochaines fois où ils se retrouveront dans cette situation. Dans chaque activité de cette trousse, vous trouverez des propositions de questions de rétroaction à animer avec les campeurs et les campeuses.



LudoCOOP

La coopération au cœur
des camps de jour



ACTIVITÉS CLIMAT



Activités climat

QUESTIONS DE COULEURS

Matériel

- Objets de couleurs différentes (crayons, bâtonnets, bonbons, balles, etc.)

Déroulement

- Associer une question par couleur (ex. : bleu pour la date de naissance, vert pour la couleur préférée, etc.).
- Distribuer un objet à chaque participant·e·s.
- À tour de rôle, les participant·e·s doivent donner leur réponse associée avec la couleur de l'objet reçu.

*Les questions peuvent être ajustées selon le groupe d'âge.



TROUVE MON NOM

Matériel

- Papiers, crayons et ruban adhésif

Déroulement

- Écrire le nom de personnes connues ou de personnages sur des cartons.
- Placer les cartons sur le front des participant·e·s avec un morceau de ruban adhésif.
- Pour découvrir le nom qui figure sur leur carton, les participant·e·s doivent poser des questions pouvant être répondues par oui ou par non.

À QUI VOUDRAIS-TU RESSEMBLER ?

Matériel

- Papiers, crayons et contenant

Déroulement

- Chaque participant·e doit écrire secrètement sur un papier le nom d'une personne connue ou d'un personnage auquel il aimerait ressembler.
- Froisser le papier et le déposer dans le contenant (sac, chapeau ou autre).
- Tirer au sort un papier. Ensemble, les participant·e·s doivent tenter de deviner qui a écrit le nom pigé. Le groupe doit s'entendre et identifier jusqu'à un maximum de trois suspects. Après avoir passé au vote, l'auteur·e se dévoile et pige un nouveau papier.
- Faire le même processus jusqu'à ce que les papiers de l'ensemble des participant·e·s aient été dévoilés.

LES BONS COUPS

Matériel

- Aucun

Déroulement

- Placer les participant·e·s en cercle
- Chaque personne doit nommer son bon coup. Ce peut être une action qui a suscité de la fierté ou qui l'a fait sentir utile.

*Activité à réaliser à la fin de la journée



Activités climat

BINGO HUMAIN

Matériel

- Papiers et crayons

Déroulement

- Distribuer un papier et un crayon aux participant·e·s.
- Écrire au moins 10 questions ayant la formulation « trouve quelqu'un qui... » sur une affiche ou au tableau (ex. : trouve quelqu'un qui a un chandail bleu).
- Les participant·e·s devront discuter entre eux afin de trouver quelqu'un dans le groupe qui répond positivement aux questions.
- Les participant·e·s devront écrire le nom de cette personne sur le papier avec la question correspondante (ex. : question 1 - Antoine).

*Demander aux participant·e·s de nommer une personne différente en réponse à chacune des questions.



LES POINTS EN COMMUN

Matériel

- Papiers et crayons

Déroulement

- En groupe de deux, les participant·e·s discutent pour se trouver au minimum deux points en commun.
- Les participant·e·s notent alors le prénom de leur partenaire et les points qu'ils ont en commun avec elle/lui.
- Après un temps déterminé, les participant·e·s changent de coéquipier·ère et effectuent le même exercice.

CECI OU CELA

Matériel

- Aucun

Déroulement

- Donner deux choix aux participant·e·s (ex. : crème glacé ou slush, chocolat ou chips, etc.).
- Les participant·e·s doivent voter pour leur choix préféré.
- Offrir un moment d'échange aux participant·e·s en grand groupe ou petites équipes pour discuter de leur choix.

LES COMPLIMENTS

Matériel

- Papiers, crayons et ruban adhésif

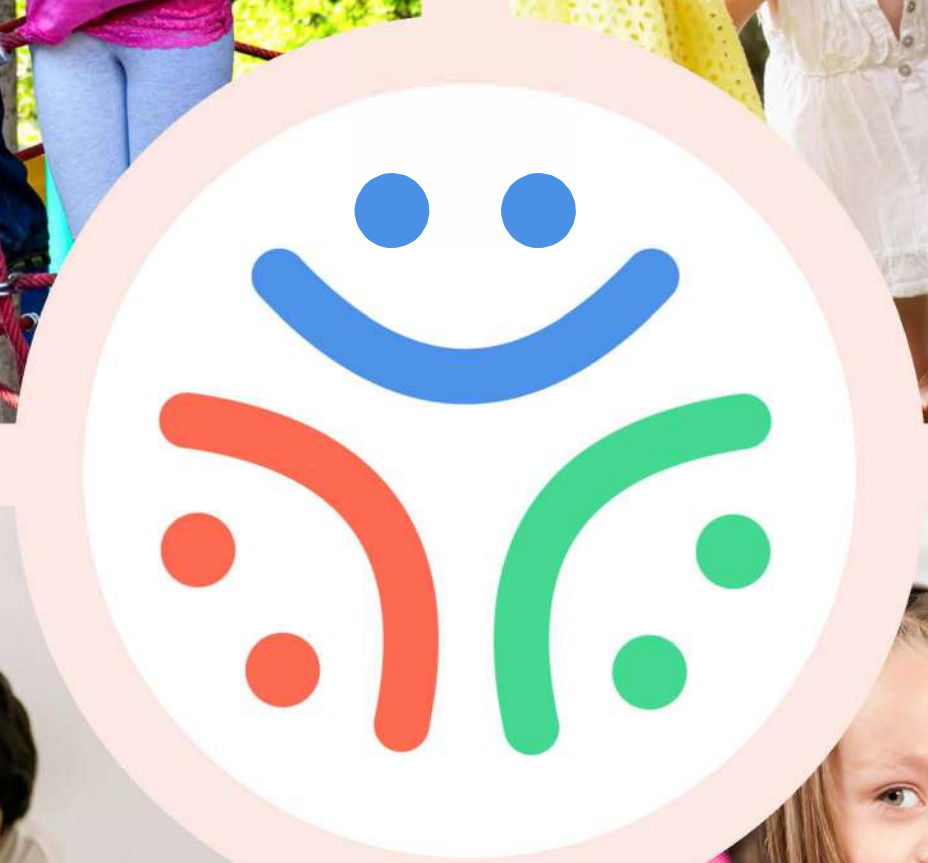
Déroulement

- Coller un papier dans le dos des participant·e·s.
- Distribuer des crayons.
- Demander à tous les participant·e·s d'écrire des mots positifs sur la feuille dans le dos des autres.



LudoCOOP

La coopération au cœur
des camps de jour



ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

5 à 15
minutes



Les funambules

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Sans toucher au sol, se positionner en ligne droite selon un ordre déterminé par une catégorie de classement

Matériel

- Une corde, une planche de bois ou une ligne au sol

Habiletés coopératives

- Expliquer aux autres comment faire
- S'entraider
- Communiquer

Caractéristiques entrepreneuriales

- Débrouillardise
- Esprit d'équipe et solidarité
- Initiative

Préparation

- Placer la corde ou les planches de bois au sol. Le cas échéant, s'assurer de bien fixer la corde au sol. Prendre note que les lignes d'un terrain peuvent convenir.
- Séparer le groupe en équipes d'au moins 5 personnes. Plus les équipes comportent de membres, plus le jeu sera difficile.

Déroulement

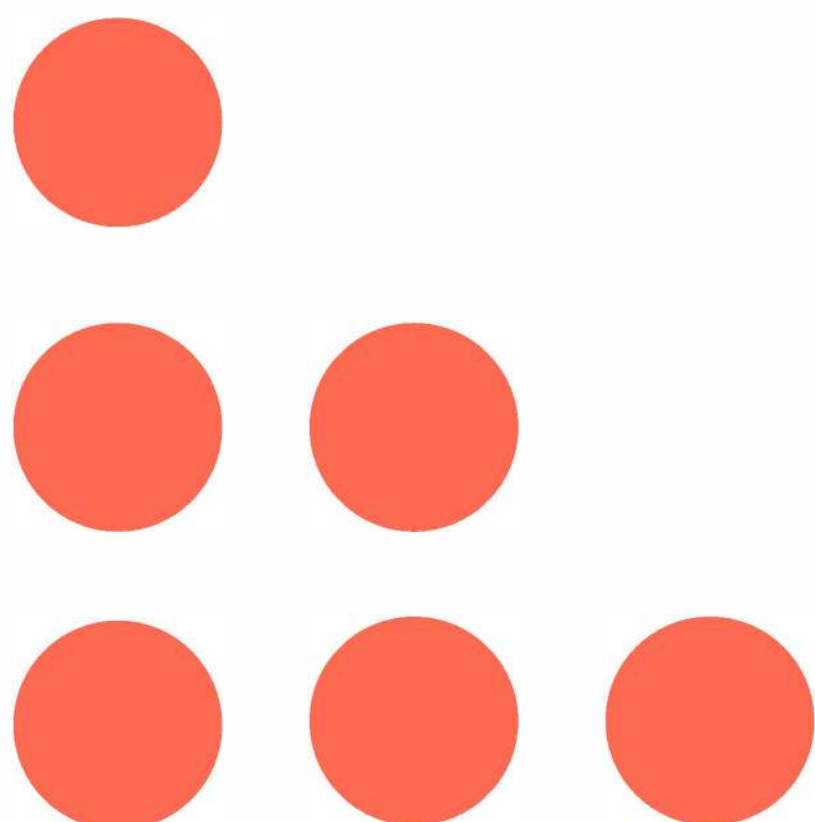
- Les joueur·euse·s se placent de façon aléatoire sur la corde/planche de bois/ligne.
- L'animateur·trice nomme la catégorie de classement (ex. : ordre alphabétique, date de naissance, etc.).
- Les joueur·euse·s doivent se placer dans cet ordre sans jamais toucher le sol.
- Si un·e joueur·euse touche le sol, elle ou il doit retourner à une ou l'autre des extrémités.
- L'animateur·trice peut arrêter le jeu à tout moment, pour qu'un·e représentant·e de chaque équipe partage ses stratégies.
- Le jeu prend fin quand toutes les personnes participantes sont placées au bon endroit. Un temps limite peut être donné.

*Lorsque le jeu est devenu trop facile et que les personnes participantes ont trouvé de bonnes stratégies, il est recommandé de modifier les variables de jeu. La personne animatrice peut, par exemple, leur demander de recommencer le jeu, mais sans parler ou avec un temps restreint.

Questions de rétroaction

Réponds avec le pouce en l'air, au centre ou vers le bas :

- J'ai aidé mes coéquipier·ère·s ;
- Nous avons communiqué de façon claire.





Le cri à relais

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Se rendre le plus loin possible avec un cri

Matériel

- Un grand terrain

Habiletés coopératives

- Attendre son tour
- Encourager

Caractéristiques entrepreneuriales

- Confiance en soi
- Sens des responsabilités

Préparation

- Séparer le groupe en équipe de sorte à ce que chaque équipe ait le même nombre de personnes participantes (idéalement des équipes de 2,3 ou 4 membres).

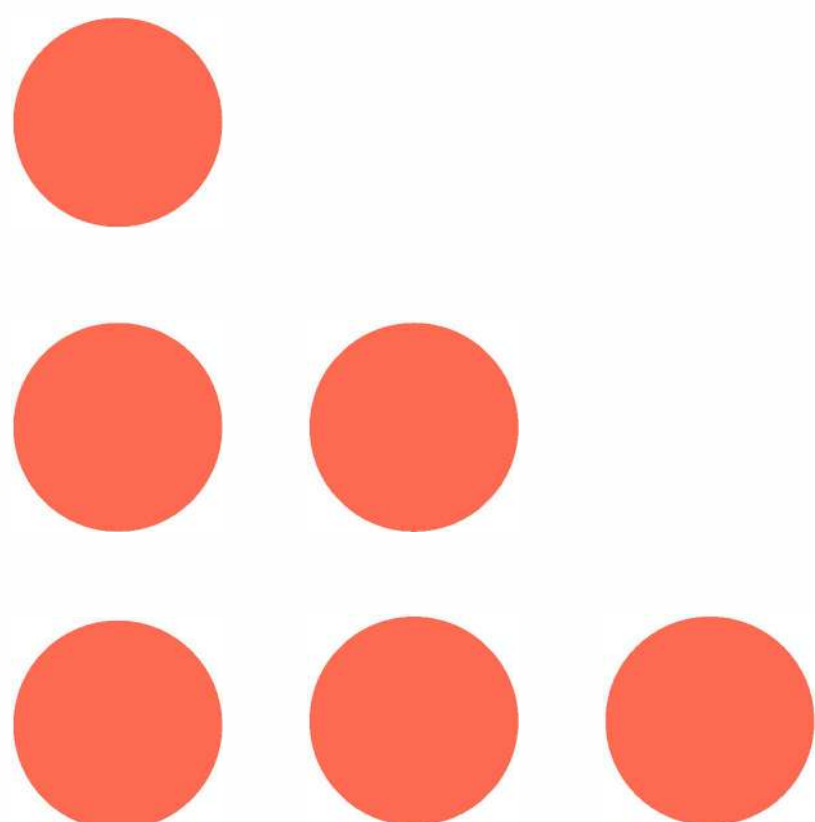
Déroulement

- Demander à chaque équipe de déterminer un ordre de passage des membres de l'équipe.
- Placer la première personne de chaque équipe en ligne, côte à côte.
- Au signal de l'animateur·trice, les personnes de la première ligne prennent une grande inspiration, remplissent leurs poumons et partent à la course en ligne droite en criant « AHHHHH » pendant la durée totale de la course.
- Lorsque la personne n'a plus de souffle et cesse de crier, elle doit arrêter de courir et s'asseoir.
- La deuxième personne de l'équipe doit rejoindre la première sur le terrain à l'endroit où elle est assise.
- Au signal de l'animateur·trice, la deuxième personne de chaque équipe part à son tour à la course en criant jusqu'à être à bout de souffle.
- Les troisièmes personnes font le même exercice au signal de l'animateur·trice à partir de l'endroit où s'est arrêté la deuxième personne. (procéder ainsi jusqu'à ce que l'ensemble des membres de l'équipe soient passé·e·s.
- L'équipe qui s'est rendue le plus loin gagne la partie.

Questions de rétroaction

En utilisant tes doigts, donne-toi une note sur 10 sur ces deux aspects :

- Tu as attendu ton tour ;
- Tu as encouragé tes coéquipier·ère·s.





Mêler et démêler

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Communiquer et s'entraider afin de démêler la corde.

Habiletés coopératives

- Se mettre d'accord
- Participer également
- Communiquer l'information

Matériel

- Une corde attachée en cercle (compter environ 1 mètre par joueur·euse)

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Débrouillardise
- Initiative

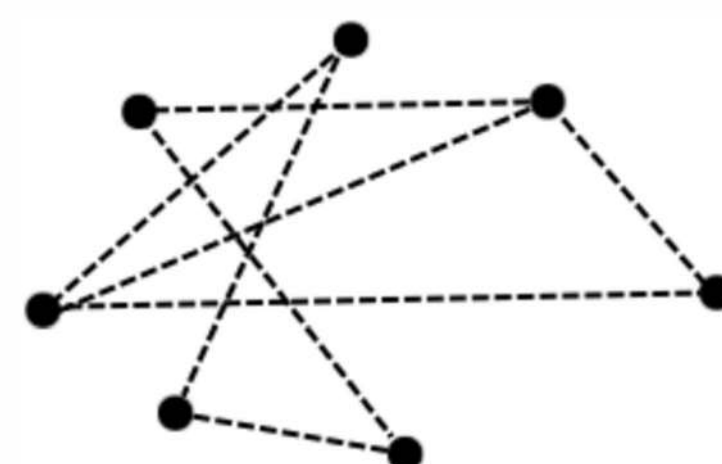
Préparation

- Préparer une corde en faisant un nœud avec les deux bouts de sorte à créer un cercle.

*Il est possible de jouer en grand groupe ou de faire des équipes de minimum 5 joueur·euse·s.

Déroulement

- Placer la corde au sol de manière à former un cercle.
- Placer les participant·e·s autour de la corde.
- Donner aux joueur·euse·s un bout de corde de sorte à la mélanger (voir schéma).
- Demander aux participant·e·s de démêler la corde sans jamais relâcher le bout qui leur a été donné.

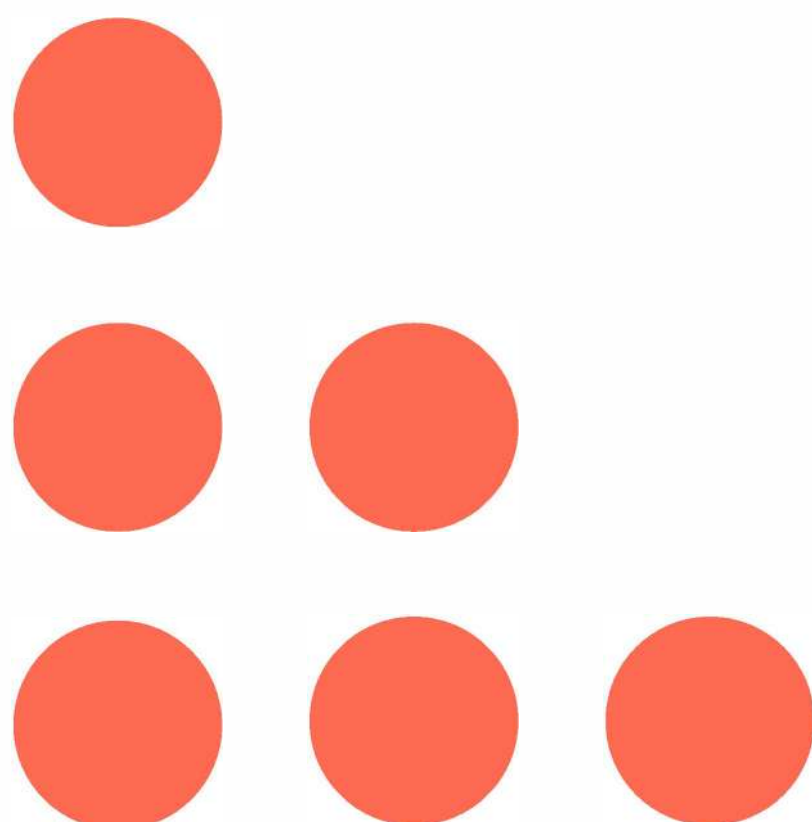


Questions de rétroaction

Lève ta main si tu te reconnais :

- J'ai bien communiqué ;
- J'ai participé de mon mieux ;
- J'ai pris des initiatives.

Faites asseoir les jeunes par terre. Demandez à ceux qui ont le goût de partager leur expérience de se lever et animez un tour de parole sur les stratégies de communication.





Statues humaines

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Communiquer et s'entraider afin de former une statue humaine.

Matériel

- Aucun

Habiletés coopératives

- Se mettre d'accord
- Communiquer l'information
- Jouer son rôle

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Esprit d'équipe/solidarité
- Initiative

Préparation

- Déterminer un thème et trouver des éléments en lien avec celui-ci que les personnes participantes pourront « sculpter » avec leur corps. Exemples de thèmes : pirate, médiéval, vacances, cuisine, métiers, etc.
- Placer le groupe en équipe de trois.

Déroulement

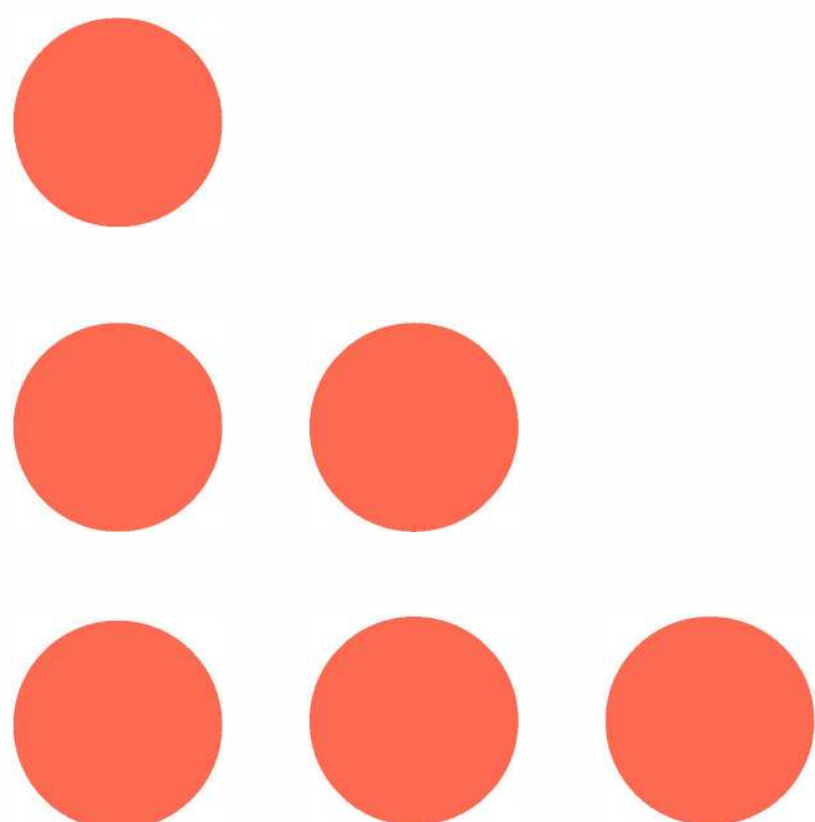
- Demander à chaque équipe de déterminer une personne sculptée et deux personnes sculptrices.
- Annoncer le thème du jeu.
- Donner à chaque équipe un élément différent à reproduire en lien avec le thème.
- Les équipes ont 1 minute pour former une statue humaine en plaçant le corps de la personne sculptée selon le thème et l'élément attribué. Prendre note que la personne sculptée ne peut pas bouger par elle-même. Ce sont les personnes sculptrices qui bougent et placent son corps.
- Une fois la minute écoulée, chaque équipe présente sa statue aux autres.
- Ensuite, une nouvelle personne sculptée est déterminée dans chaque équipe et un nouvel élément à sculpter est attribué aux équipes.
- Ce processus peut être effectué autant de fois que désiré. Les équipes peuvent aussi changer au besoin.

*ATTENTION : S'assurer que les personnes sculptées soient à l'aise de se faire toucher!

Questions de rétroaction

En grand groupe, faites un tour de parole :

- Pour les personnes sculptrices : comment avez-vous fait pour choisir comment sculpter votre statue?
- Pour les personnes sculptées : trouve un mot pour décrire comment tu as trouvé l'expérience de jouer ton rôle, de ne pas bouger ni parler?





Qui a volé la clé?

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Voler les clés en équipe sans se faire remarquer par la personne qui garde le trousseau de clés

Matériel

- Un trousseau de clés (ou autre objet qui fait du bruit)
- Une chaise
- Un bandeau pour cacher les yeux

Habiletés coopératives

- Se mettre d'accord
- Participer également
- S'entraider
- Communiquer l'information (de façon alternative)

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Initiative
- Persévérance

Préparation

- Placer les participant·e·s en cercle.
- Placer la chaise au centre du cercle.
- Déposer le trousseau en dessous de la chaise.

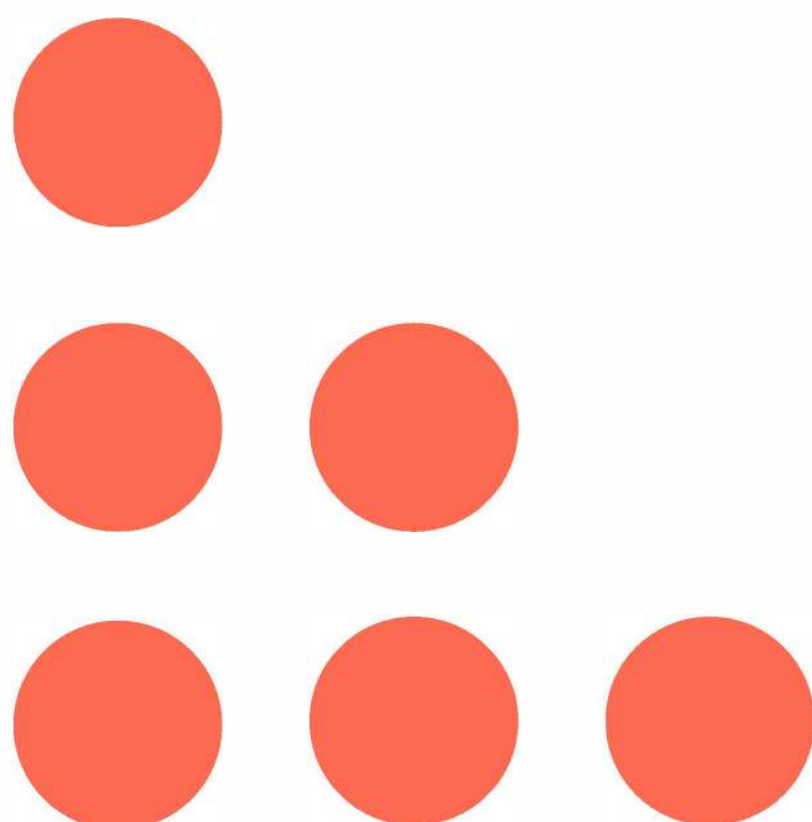
Déroulement

- Choisir un·e participant·e pour s'asseoir sur la chaise, les yeux couverts par le bandeau.
- Demander aux participant·e·s d'aller chercher ensemble le trousseau et de le ramener avec eux autour du cercle sans se faire entendre par la personne sur la chaise.
- Si la personne sur la chaise entend les clés et prend les autres joueur·euse·s en flagrant délit, elles et ils retournent autour du cercle et retentent leur chance.
- Si les joueur·euse·s réussissent, une autre personne prend la place de celle sur la chaise.
- L'ensemble des membres de l'équipe doivent participer au vol et faire consensus sur des stratégies pour distraire la personne sur la chaise et la flouer.

Questions de rétroaction

Lève un bras si c'est «un peu», lève tes deux bras si c'est «beaucoup»:

- As-tu donné des idées de moyens pour atteindre l'objet à voler? ;
- As-tu participé au vol? ;
- As-tu encouragé tes coéquipier·ère·s? .





Formons des mots

7 ANS ET +

Objectif du groupe

Faire deviner des mots en formant les lettres avec le corps

Matériel

- Aucun

Habiletés coopératives

- S'entraider
- Enrichir les idées
- Faire consensus
- Communiquer l'information (de façon alternative)

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Leadership
- Esprit d'équipe et solidarité

Préparation

- Séparer le groupe en 2 équipes (ou 4 équipes si votre groupe comporte plus de 16 personnes).
- Préparer une banque de mot ayant le même nombre de lettres que de membres dans chaque équipe (ex : si vous avez des équipes de 5 personnes, vous pouvez utiliser les mots ; mains, lampe, liste, etc.)

Déroulement

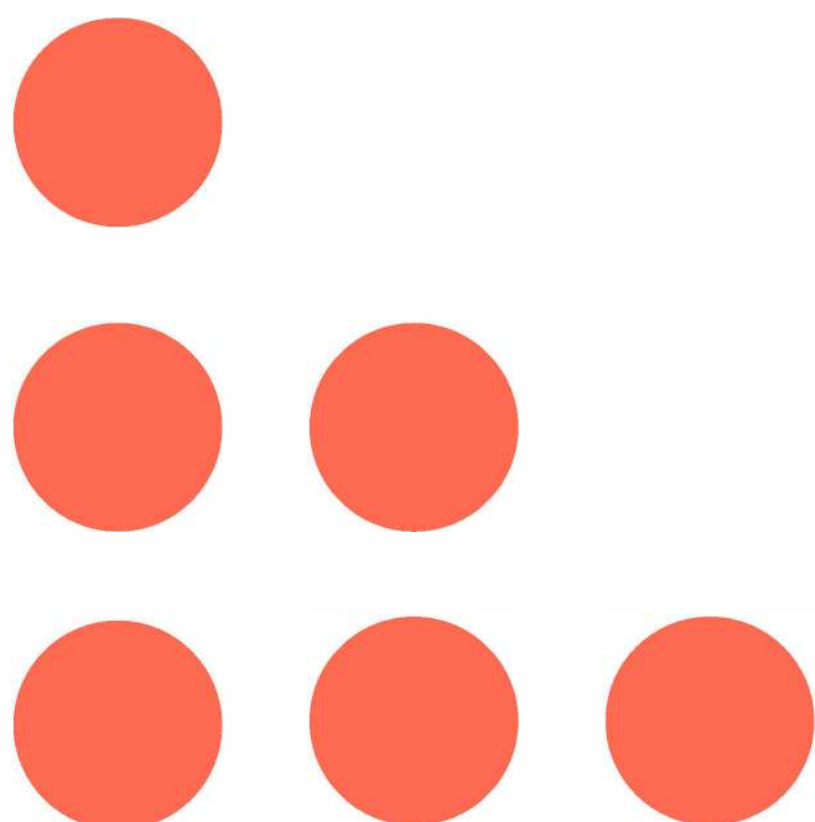
- La personne qui anime attribue un mot à la première équipe sans que l'autre équipe entende.
- Les joueur·euse·s de la première équipe doivent s'entendre sur quelle personne fait quelle lettre sans jamais la dévoiler à l'autre équipe (être discret).
- Les participant·e·s de la première équipe doivent écrire le mot en formant les lettres avec leur corps.
- L'autre équipe doit tenter de deviner le mot.
- Lorsque l'équipe a trouvé le mot, inverser les rôles et faire le même processus.

*Pour les groupes avec des jeunes ne savant pas encore lire, former des équipes de sorte à ce que les plus vieux puissent les aider.

Questions de rétroaction

Interpellez une porte-parole par équipe pour qu'elle/il sonde son équipe et réponde aux questions suivantes :

- Comment avez-vous distribué les lettres parmi les membres de votre équipe ?
- Comment avez-vous partagé vos stratégies ou aidé ceux qui avaient de la difficulté?





Pige ton histoire

9 ANS ET +

Objectif du groupe

Bâtir une histoire commune

Matériel

- Des bouts de papier (environ 4 par personne)
- Des crayons
- Des récipients

Habiletés coopératives

- Attendre son tour
- Enrichir les idées

Caractéristiques entrepreneuriales

- Capacité d'adaptation
- Confiance en soi
- Créativité

Préparation

- Distribuer 3 papiers à chaque participant·e·s.
- Chaque participant·e·s doit écrire un mot sur chaque papier (un lieu, un personnage et une action). Prendre note que les mots ne doivent pas avoir nécessairement de liens entre eux.
- Déposer les papiers dans un récipient différent pour chaque catégorie (un de personnage, un de lieu et une d'action).

*L'activité peut se faire en grand groupe ou en équipe. Penser à faire les équipes au besoin.

Déroulement

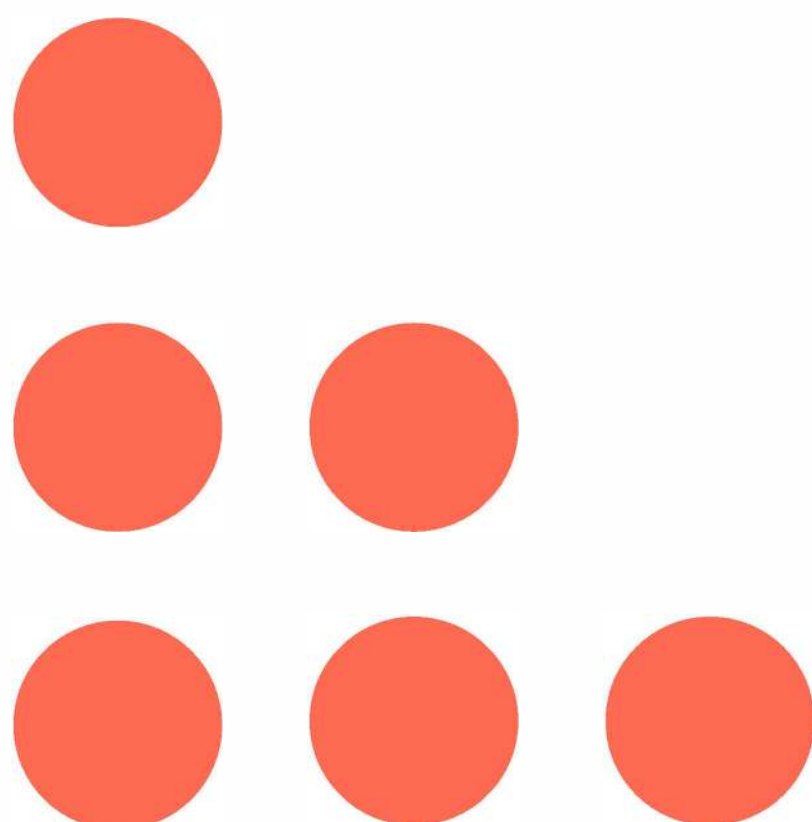
- Placer les joueur·euse·s en cercle.
- Une première personne doit piger un mot dans le pot des personnages et commencer à inventer une histoire à voix haute mettant scène ce personnage (ex. : Il était une fois, un petit chien...)
- Ensuite, la personne suivante doit piger un mot dans le récipient des lieux et continuer l'histoire avec ce dernier (ex. : Le petit chien se rendait dans le café branché du coin.).
- La personne suivante pige une action et poursuit l'histoire (ex. : Il souhaitait y sauter à la corde.).
- L'histoire se poursuit ainsi en y ajoutant de nouveaux personnages, de nouveaux lieux et de nouvelles actions jusqu'à ce que tout le monde ait parlé.

*L'histoire sera certes très farfelue, mais c'est bien plus rigolo ainsi!

Questions de rétroaction

Saute sur place si tu as eu de la facilité ou prends une pose découragée si tu as eu de la difficulté :

- Attendre ton tour ;
- Enrichir les idées des autres.





Les sculptures

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Reproduire une sculpture sans l'usage de la vue et selon les instructions d'une personne guide

Matériel

- De la pâte à modeler, de la pâte à sel ou de l'argile

Habiletés coopératives

- Accomplir la fonction déterminée par le rôle
- Communiquer l'information

Caractéristiques entrepreneuriales

- Débrouillardise
- Esprit d'équipe

Préparation

- Former des équipes de 2 personnes.
- Donner un morceau de pâte à chaque équipe.
- Préparer 2 sculptures différentes.

Déroulement

- Placer les équipes de 2 dos à dos (d'un côté, les personnes peuvent voir la sculpture modèle et, de l'autre, les personnes ne la voient pas, mais elles ont la pâte).
- Au signal, l'animateur·trice dévoile la sculpture. Les joueur·euse·s qui voient la sculpture doivent donner des instructions pour que la personne avec la pâte reproduise le modèle en se basant uniquement sur leurs indications.
- Lorsque l'ensemble des participant·e·s ont terminé, les joueur·euse·s doivent voter pour la sculpture qui ressemble le plus au modèle.
- Les personnes participant·es changent de rôle et font le même exercice avec l'autre sculpture.

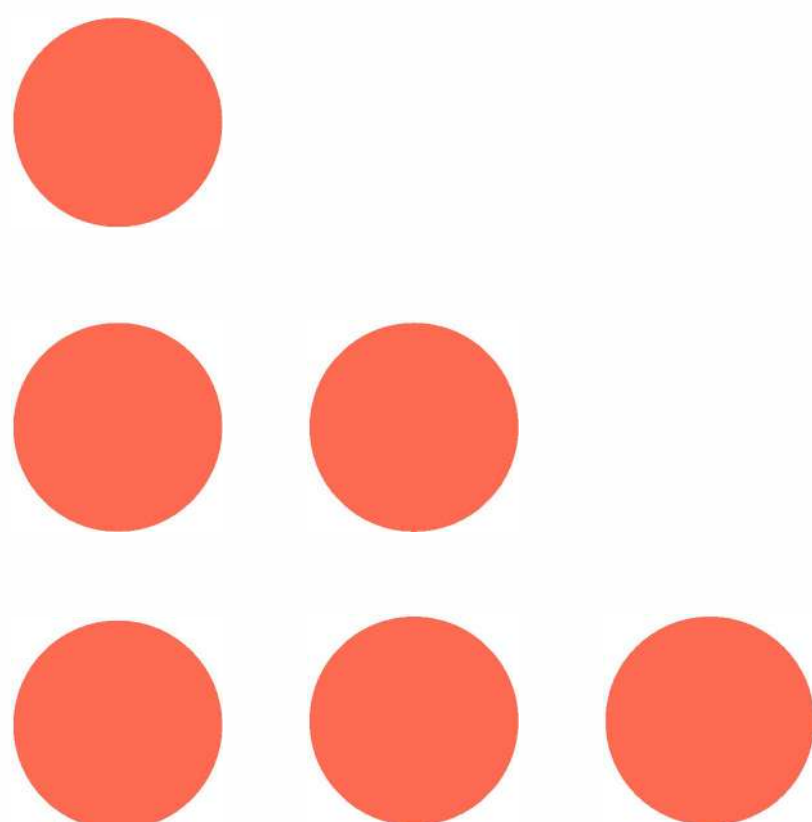
*Cette activité peut aussi être faite avec un dessin si vous n'avez pas le matériel pour faire une sculpture.

Questions de rétroaction

Fais oui ou non de la tête si :

- Tu as fait preuve de débrouillardise ;
- Tu t'es efforcé·e de bien communiquer.

En grand groupe : quelles stratégies étaient gagnantes?





LudoCOOP

La coopération au cœur
des camps de jour



ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

30
minutes



Course à eau

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Récolter le plus d'eau possible dans le bac de son équipe

Matériel

- 1 verre par participant·e·s
- 4 bacs (dont 2 identiques)
- De l'eau
- Du ruban adhésif

Habiletés coopératives

- Expliquer aux autres comment faire, encourager
- S'entraider, demander de l'aide ou des clarifications
- Participer également

Caractéristiques entrepreneuriales

- Esprit d'équipe et solidarité
- Sens des responsabilités (responsabilité individuelle et collective)

Préparation

- Si possible, demander aux participant·e·s de se mettre en maillot de bain.
- Installer les bacs 2 par 2 à une distance égale (voir le schéma). Les deux bacs à la ligne d'arrivée doivent être identiques.
- Vider de l'eau dans les bacs à la ligne de départ.
- Dessiner une ligne à la même hauteur dans les bacs vides en collant du ruban adhésif.
- Créer deux équipes au sein du groupe.
- Placer les équipes en ligne droite entre leurs deux bacs (voir le schéma).
- Donner un verre à chaque participant·e.



Déroulement

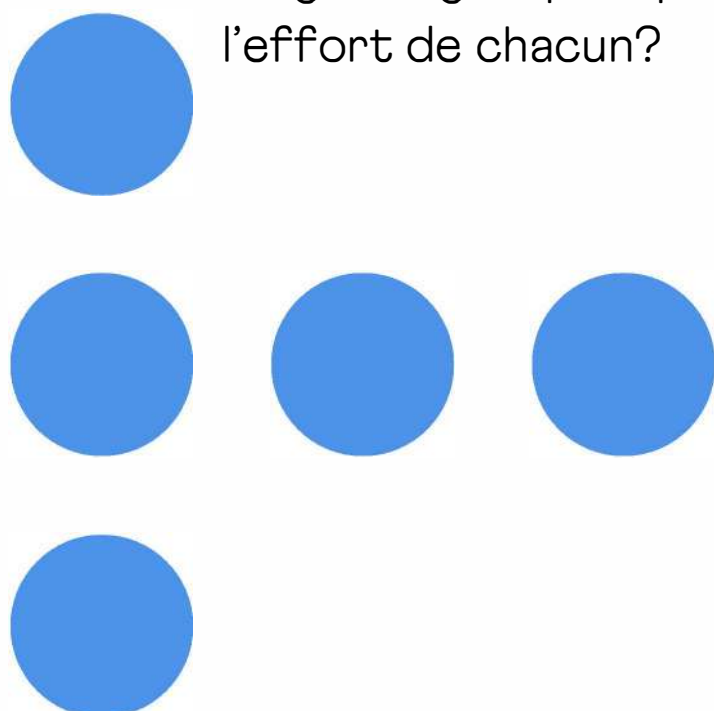
- L'animateur·trice donne le signal de départ.
- La personne la plus près du bac y remplit son verre et transvide le liquide dans le verre de la personne suivante.
- Cette deuxième personne transverse à son tour dans le verre de la personne suivante, de sorte à créer une chaîne jusqu'au bac d'arrivée.
- La première équipe qui remplit son bac d'arrivée jusqu'à la ligne gagne la partie.

Questions de rétroaction

Demander aux équipes de se donner des notes sur 10, par consensus, sur les éléments suivants :

- Nous nous sommes encouragé·e·s ;
- Nous avons participé également ;
- Nous avons été solidaires.

En grand groupe : quel sentiment avez-vous vécu considérant que le résultat de votre équipe dépendait de l'effort de chacun?





Mission impossible

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Rapporter le plus grand nombre d'objets dans la zone de départ, tout en demeurant hors de la vue de l'animateur·trice

Matériel

- Des obstacles du parcours (matelas, chaises, tables, etc.)
- Des objets pour les trésors (ballons, sacs, crayons, etc.)

Habiletés coopératives

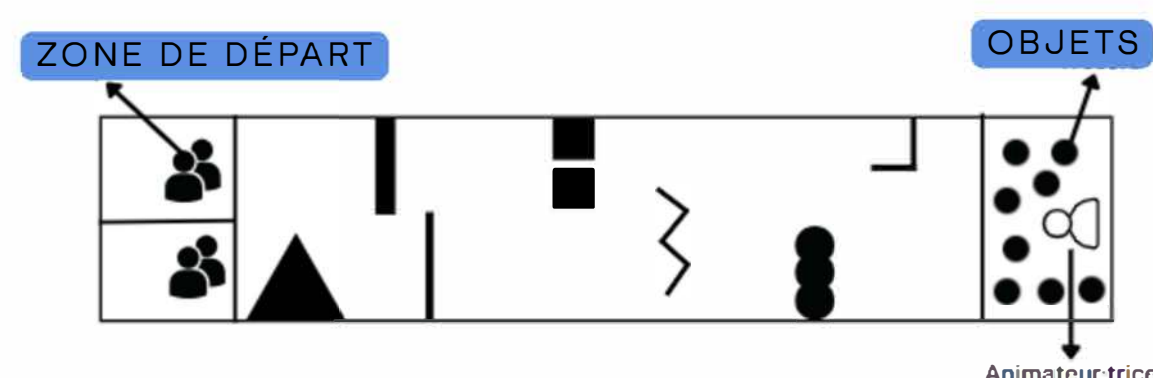
- S'entraider
- S'encourager

Caractéristiques entrepreneuriales

- Débrouillardise
- Esprit d'équipe et solidarité

Préparation

- Créer un parcours avec plusieurs obstacles (les participant·e·s doivent être en mesure de se cacher derrière ceux-ci).
- Créer deux équipes au sein du groupe.
- Demander à chaque participant·e de se trouver une autre participant·e de la même équipe. Ils formeront un duo inséparable qui ne pourra jamais se dissocier.
- Délimiter deux zones de départ.
- L'animateur·trice (ou un·e jeune qui aurait le rôle de gardien·ne) doit être à la fin du parcours, dos aux joueur·euse·s, dans la zone protégée où se trouvent les objets.



Déroulement

- L'animateur·trice (ou le·la gardien·ne) donne le signal de départ et commence un décompte (entre 5 et 10 secondes). Il ou elle se retourne à la fin du décompte et tente d'apercevoir les participant·e·s.
- Les participant·e·s doivent traverser la zone de jeu en tenant la main de leur duo sans se faire voir par l'animateur·trice. Le but est d'aller chercher un objet (un seul à la fois) et de revenir le porter dans leur camp de base. Si un·e participant·e se fait repérer, son duo doit rapporter l'objet dans la zone protégée et retourner dans la zone de départ.
- Continuer la partie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets à récupérer.
- L'équipe ayant rapporté le plus grand nombre d'objets dans sa zone de départ gagne la partie.

*Rappelez qu'en AUCUN CAS, les duos peuvent se lâcher la main ou se séparer.

Questions de rétroaction

Tape dans la main de ton collègue :

- Si vos stratégies étaient gagnantes ;
- Si vous avez réussi à ne pas vous lâcher la main ;
- Si vous avez fait le meilleur travail d'équipe possible.

*En grand groupe : nommez un duo qui s'est démarqué.





Roche, papier, ciseaux

Version train

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Avoir l'équipe la plus nombreuse à la fin du temps déterminé par l'animateur·trice

Matériel

- 4 cônes (ou un terrain délimité)
- Un chronomètre

Habiletés coopératives

- Attendre son tour
- Encourager

Caractéristiques entrepreneuriales

- Esprit d'équipe et solidarité

Préparation

- Diviser le groupe en deux équipes égales.
- Placer les deux équipes en train, face à face une à la suite de l'autre.

Déroulement

- Donner le signal de départ.
- Les deux premières personnes de chaque équipe s'affrontent dans une partie de « roche, papier, ciseau ».
- La personne gagnante reste dans son équipe et se positionne à la fin de la file.
- La personne perdante rejoint le train de l'équipe adverse (en arrière de la personne gagnante).
- À la fin d'un temps déterminé par l'animateur·trice, l'équipe qui a le plus de membres à bord de son train gagne.

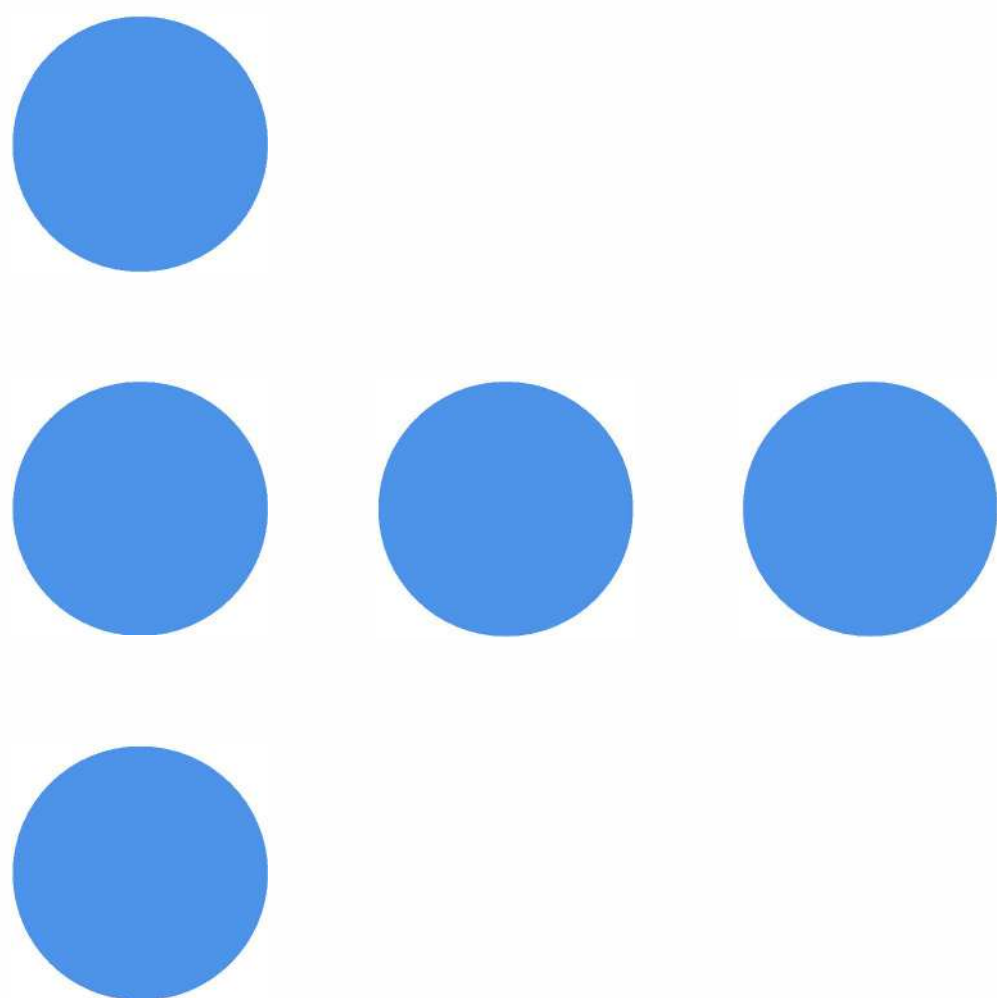
*Si une équipe réussie à avoir tous les participant·e·s dans son équipe, la partie prend fin et tout le monde gagne.

Questions de rétroaction

Fais le V de la victoire avec tes bras dans les airs si tu as pu attendre ton tour de jeu patiemment.

En grand groupe:

Était-il possible ou nécessaire d'avoir une stratégie dans cette activité? Si oui, laquelle?





Dessin deviné

9 ANS ET +

Objectif du groupe

En équipe, tenter de reproduire un dessin à la manière du jeu du téléphone par la collaboration de chacune des personnes

Matériel

- Des feuilles blanches
- Des crayons (un par participant·e)
- Un chronomètre

Habiletés coopératives

- Intégrer un certain nombre d'idées différentes dans une position unique (faire un consensus).
- Compléter les réponses des autres, reformuler
- Attendre son tour

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Esprit d'équipe et solidarité
- Capacité d'adaptation

Préparation

- Couper des feuilles en 4 parts égales.
- Remettre à chaque personne un crayon et une pile de feuilles correspondant à la moitié du nombre de joueur·euse (ex. : s'il y a 12 joueur·euse·s, chaque personne devrait avoir 6 feuilles dans sa pile.)
- Placer les joueur·euse·s en cercle par terre ou autour d'une table.

Déroulement

- Chaque personne dessine un élément sur la première feuille de sa pile (donner quelques exemples de ce qu'ils peuvent dessiner, par ex. : un ananas, une montagne russe, un vélo, etc.). Le temps alloué pour le dessin est d'une minute (le temps peut être ajusté selon le groupe d'âge).
- Une fois le temps écoulé, faire circuler les paquets de feuille vers la gauche (en laissant le dessin sur le dessus).
- Lorsque l'ensemble des joueur·euse·s ont reçu le dessin de la personne précédente, elles et ils ont 30 secondes pour écrire au dos de la feuille ce qu'elles et ils pensent que le dessin représente.
- Une fois le mot écrit au dos du dessin de sa·son collègue, les participant·e·s placent la feuille à la fin de la pile et passent à la personne à la gauche (le dessin vers le haut, de sorte à ce qu'on voie le mot au dos de la pile).
- Les joueur·euse·s doivent maintenant lire le mot au dos de la pile (à la dernière feuille du paquet) et dessiner cet élément sur la première feuille de la pile. Tout comme pour le premier tour, elles et ils ont un délai à respecter pour dessiner.
- Lorsque le temps est écoulé, les joueur·euse·s laissent la pile ainsi (avec le dessin sur le dessus) et passent la pile à la personne suivante. Attention de ne pas montrer le mot qui se trouve au dos de la pile!
- Les joueur·euse·s doivent maintenant écrire leur interprétation du dessin qui leur a été remis au dos de la première feuille de la pile. Ils et elles ont 30 secondes pour écrire.
- Les participant·e·s placent la première feuille (avec le deuxième dessin et l'interprétation au dos) à la fin de la pile de sorte à voir uniquement la deuxième interprétation au dos de celle-ci.
- Procéder ainsi jusqu'à ce que toutes les feuilles aient été remplies. Après un tour complet, les joueur·euse·s devraient se retrouver avec leur dessin d'origine.
- À tour de rôle, chaque joueur·euse peut procéder au dévoilement des dessins de sa pile en présentant le premier dessin suivi de l'interprétation au dos de celui-ci.

*Prendre note qu'il sera important de modéliser le processus en début de partie et de dicter les étapes au fur et à mesure pour s'assurer de la compréhension de tous.

Questions de rétroaction

Réflexion individuelle: comment te sens-tu face à l'interprétation de ton dessin de départ?

En équipe, répondez aux questions suivantes:

- Comment avez-vous trouvé de regarder une image en vous mettant à la place de celui ou celle qui l'a dessiné?
- Qu'est-ce que ce jeu démontre à propos de la communication?

En équipe, déterminez un mot qui résume l'activité.





LudoCOOP

La coopération au cœur
des camps de jour



ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

1 heure



Murale thématique

5 ANS ET +

Objectif du groupe

Créer une œuvre d'art collective

Matériel

- De la gommette (pour afficher les créations au mur)
- Des papiers et des crayons
- Peinture à l'eau ou gouache (si désiré)

Habiletés coopératives

- Se mettre d'accord
- Générer des nouvelles idées

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Initiative

Préparation

Choisir parmi les thèmes suivants (ou autres) en faisant un vote démocratique avec le groupe :

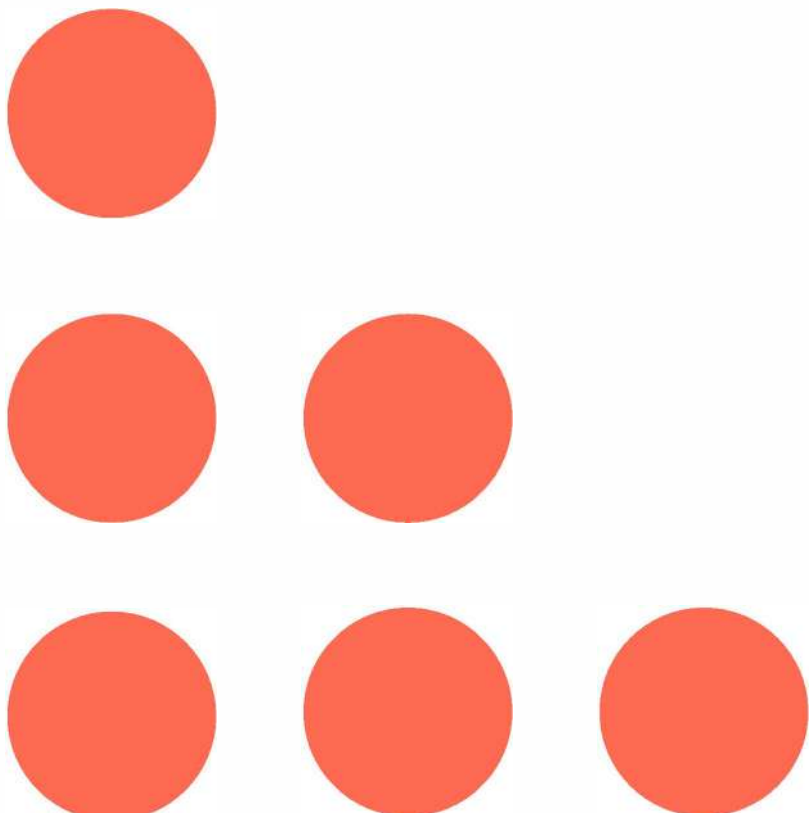
- Sous la mer
- Jungle tropicale
- Safari
- Été
- Forêt enchantée
- Espace et galaxies
- Monde des dinosaures

Déroulement

- Voter une thématique en groupe.
- Faire des œuvres individuelles sur un papier respectant le thème.
- Découper le contour des œuvres.
- Afficher les œuvres du groupe sur un mur de façon rapprochée de sorte à créer une murale.

Questions de rétroaction

- Déplace-toi vers la droite de la salle si tu penses que le thème est représenté de façon plus variée que si tu avais dessiné tout·e seul·e.
- Reviens au centre de la salle si tu penses que le résultat a pris moins de temps que si tu l'avais fait tout·e seul·e.
- Déplace-toi vers la gauche si tu as aimé prendre une décision démocratique!





Le pont COOP

9 ANS ET +

Objectif du groupe

En équipe 4, les participant·e·s devront fabriquer un pont solide qui est capable de supporter un certain poids

Matériel

- Des bâtons de bois (il est possible aussi de prendre des éléments de la forêt ou du carton)
- Du ruban adhésif ou de la colle chaude
- Des pierres (matériaux lourds)

Habiletés coopératives

- Intégrer un certain nombre d'idées différentes dans une position unique
- Générer des nouvelles idées
- Participer également
- S'entraider

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Débrouillardise
- Initiative
- Esprit d'équipe et solidarité
- Leadership

Préparation

- Former des équipes 4 personnes.
- Rassembler le matériel nécessaire.
- Ne pas oublier de nommer quelques consignes sur la gestion du matériel, du ramassage et de la sécurité.

Déroulement

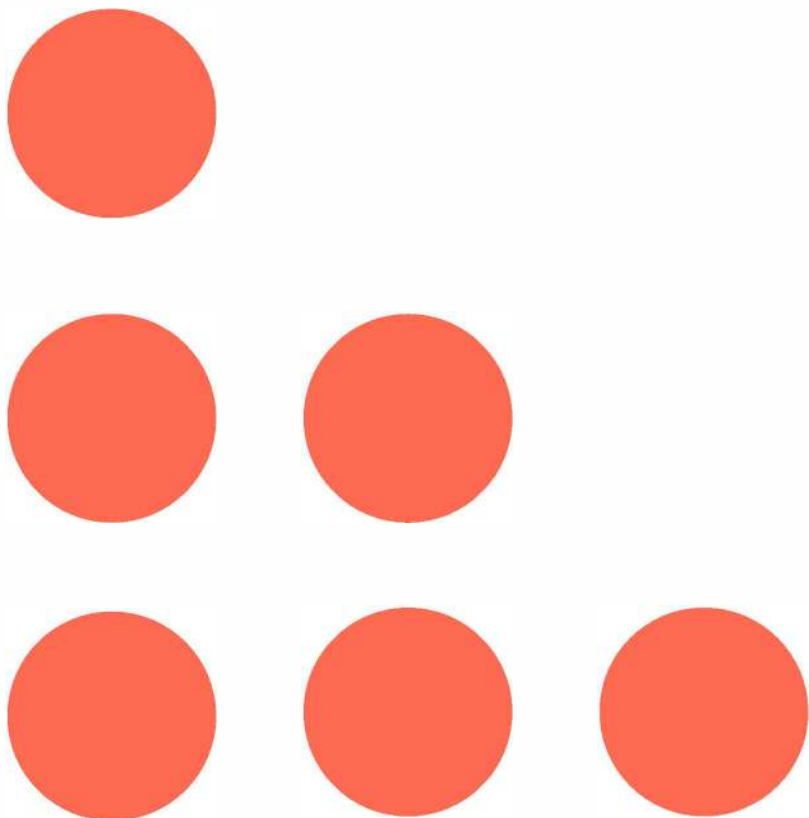
- Les participant·e·s doivent fabriquer un pont avec le matériel disponible.
- Réaliser l'évaluation ultime (accrocher ou mettre des pierres sur le pont pour déterminer lequel est le plus solide).

Questions de rétroaction

En équipe, donnez-vous une note sur 10 sur :

- La séparation des tâches ;
- Le partage des idées ;
- La recherche de solutions.

En sous-groupe : qui a été le·la joueur·euse la plus utile de l'équipe?





Tournoi d'improvisation

9 ANS ET +

Objectif du groupe

Vivre une expérience de démocratie et initier les participant·e·s à l'improvisation

Matériel

- Aucun

Habiletés coopératives

- Aider les autres à se rappeler les idées par des moyens astucieux
- Respecter les interventions lors d'une discussion
- Intégrer un certain nombre d'idées différentes dans une position unique (faire un consensus)
- Participer également

Caractéristiques entrepreneuriales

- Créativité
- Confiance en soi
- Capacité d'adaptation
- Leadership

Préparation

- Délimiter un espace pour la scène et pour les spectateurs.
- Former 4 équipes égales.

Déroulement

- Placer les équipes 1 et 2 sur la scène et les équipes 3 et 4 du côté spectateur.
- L'animateur énonce le thème et la durée du sketch à produire.
- Les deux équipes ont 1 minute pour faire un caucus.
- À tour de rôle les équipes 1 et 2 devront réaliser le sketch devant les autres équipes.
- Lorsque les deux équipes se seront affrontées, les spectateur·trice·s passent au vote pour la meilleure improvisation (point fermé pour l'équipe 1 et main ouverte pour l'équipe 2).
- Les équipes 3 et 4 peuvent maintenant s'affronter de la même façon. Il est ensuite possible de faire d'autres affrontement (ex : équipe 1 et 4, équipe 2 et 3, etc.)

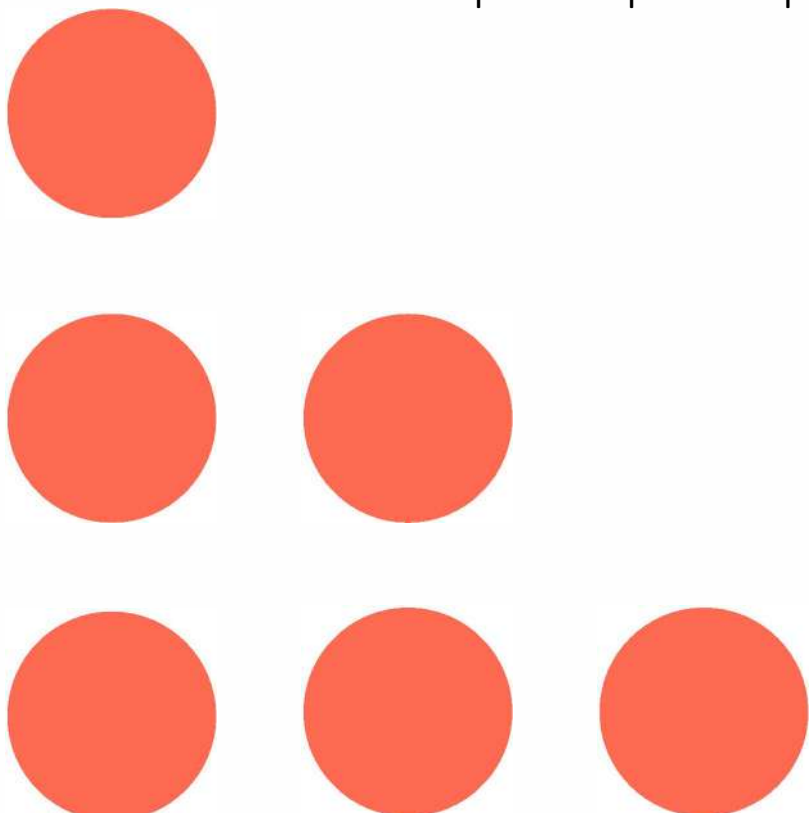
* Conseils pour les thématiques : donner des thématiques farfelues, positives et éviter les sujets négatifs ou controversés.

Questions de rétroaction

En sous-groupe, déterminez qui :

- a écouté plus ;
- a été le meilleur leader ;
- a pu rassembler les idées en une seule ;
- a motivé les autres.

Trouver un porte-parole pour discuter du déroulement de votre caucus : communication, leadership, décisions.





LudoCOOP

La coopération au cœur
des camps de jour



NOS PARTENAIRES



Le FESTQII

QU'EST CE QUE LE FESTQ?

Le Fond Étudiant Solidarité Travail du Québec (FESTQ) est issu d'un partenariat entre le Fonds de solidarité FTQ, la Fédération des travailleurs et travailleuses du Québec (FTQ) et le Gouvernement du Québec. Le FESTQ contribue au développement des citoyennes et citoyens de demain en soutenant des initiatives à forte valeur éducative et entrepreneuriale pour les jeunes.

Depuis l'an 2000, le FESTQ II soutient financièrement la création d'emplois pour les étudiantes et les étudiants des niveaux professionnel, collégial et universitaire, et ce, pour mettre sur pied des Coops d'initiation à l'entrepreneuriat collectif jeunesse (CIEC), un programme déployé par le CQCM. Une CIEC compte jusqu'à 15 jeunes du secondaire d'une même localité pour développer leur propre entreprise collective.

En 2025, le FESTQ II et le CQCM élargissent leur partenariat pour la mise en œuvre des activités des Agentes et Agents de projet en entrepreneuriat coopératif jeunesse (APECJ). Ces étudiantes et étudiants ont le mandat de soutenir le corps enseignant et les jeunes, principalement au primaire et au secondaire, dans la réalisation de projets d'entrepreneuriat coopératif pendant l'année scolaire. Pour la période estivale, s'ajoute la bonification de l'offre de formation et d'accompagnement de projets tels que Coop d'initiation à l'entrepreneuriat collectif (CIEC) et LudoCOOP.





L'Association des camps du Québec (ACQ)

L'Association des camps du Québec (ACQ) regroupe des camps qui répondent à des normes et des balises strictes sur la sécurité, les ratios d'encadrement, la formation du personnel d'animation ainsi que la qualité des activités, de l'animation et des installations.

La mission

Fondée en 1961 à l'initiative de directeurs de camps de vacances, l'ACQ est reconnue et soutenue financièrement par le Gouvernement du Québec, en tant qu'Organisme national de loisir (ONL) et à titre de cheffe de file dans le développement et la régulation du secteur des camps au Québec.

L'ACQ a pour mission de promouvoir, représenter et soutenir la qualité et la valeur de l'expérience Camp et son apport au développement et à la santé des individus, des familles et de la jeunesse au Québec.

Comptant près de 500 membres, l'ACQ regroupe des camps de toutes les déclinaisons : OBNL, privés, municipaux, de vacances, de jour, familiaux, pour clientèles à besoins particuliers, etc.

Pep ton jeu!

Pep ton jeu est une application développée par l'ACQ et a pour but de créer un espace rassemblant une foule de jeux et d'activités pour les camps de jour. L'application est conçue pour être clé en main et être facilement accessible pour les personnes animatrices.

Bonne nouvelle! Les activités coopératives de la trousse LudoCOOP se trouvent sur l'application, vous pouvez donc les retrouver directement dans la section "LudoCOOP - CQCM"



Association des
camps du Québec

