LOISIR ET SPORT
MONTÉRÉGIE
LOISIR CULTUREL

TROUSSE DE LOISIR CULTUREL POUR LES CAMPS

Présenté par :
Loisir et Sport Montérégie

Septembre 2019

2050, rue Girouard Ouest
Saint-Hyacinthe
QC J2S 3A6
Tél. : 450 773-9802
1 800 387-7979
Téléc. : 450 773-4881
lsm@loisir.qc.ca
www.loisir.qc.ca

TABLE DES MATIÈRES

MISE EN CONTEXTE 3
DESCRIPTION GÉNÉRALE DU PROJET 4
IMPROVISE AU CAMP DE JOUR 5
ÉCRITURE INTERACTIVE 14
JOURNAL DU CAMP DE JOUR 16
CADAVRE EXQUIS 17
FABRIQUE TON INSTRUMENT 19
EN SCÈNE 29
ÉCHÉANCIER 32

MISE EN CONTEXTE

L'Association des camps du Québec (ACQ) souhaitait déposer un projet, au Ministère de la Culture et des Communications visant à développer une trousse d'outils en loisir culturel pour les camps de jour. Ayant le même désir et étant en contact et en constant partenariat avec l'ACQ, Loisir et Sport Montérégie a proposé de faire un projet pilote en Montérégie, préalablement à leur projet, afin de travailler de concert avec certains camps de la région œuvrant déjà en loisir culturel. Grâce à leur collaboration, nous pouvions récupérer des outils organisationnels, créer des outils d'accompagnement et les tester dans des camps qui veulent implanter des activités culturelles. Ce après quoi, les résultats du projet et les outils en découlant seront légués à l'ACQ afin qu'ils puissent alimenter leur projet de plus grande envergure.

DESCRIPTION GÉNÉRALE DU PROJET

Loisir et Sport Montérégie a mené un projet pilote qui s'est déroulé en quatre temps soit :

- La recension des besoins en termes de loisir culturel dans les camps de jour;
- L'identification de milieux culturels reconnus en camp et d'outils pour le loisir culturel ainsi que le développement et l'amélioration des outils en loisir culturel pour les camps de jour;
- Tester les outils dans les camps, en Montérégie, ne faisant pas de loisir culturel en règle générale ainsi que la création de la trousse d'outils et d'un rapport d'activités;
- Partager les outils développés à l'échelle provinciale en les léguant à l'ACQ.

Pourquoi sélectionner la région de la Montérégie pour ce projet?

Le 5 février dernier, Loisir et Sport Montérégie a tenu sa journée montérégienne des camps 2019. Lors de cette journée, il y a eu un atelier où l'ACQ et Loisir et Sport Montérégie présentaient le nouveau mandat en matière de loisir culturel nouvellement confié aux Unités régionales de loisir et de sport (URLS) par le Ministère de la Culture et des Communications (MCC).

Les camps publics qui étaient invités à réaliser des activités culturelles dans le cadre de leur programmation estivale pouvaient prendre connaissance de l'expérience vécue au Centre de plein air l'Estacade, situé en Montérégie, qui a su implanter un volet culturel dans un camp non spécialisé.

L'ACQ et Loisir et Sport Montérégie proposaient aux participants de passer à l'action lors d'un atelier qui permettait d'identifier des bons coups, des désirs et des besoins pour la mise en place d'activités culturelles au camp.

C'est donc en partant des résultats de cet atelier que nous avons ciblé des milieux de camp ayant déjà une programmation culturelle au sein de leur camp afin de mieux connaître les pratiques gagnantes et celles à améliorer. Loisir et Sport Montérégie a donc pu développer des outils en lien avec les besoins recensés lors de cette journée.

Nous avons fait tester les outils à l'été 2019 par des camps qui ne font pas ou très peu de loisir culturel en règle générale. Le but était de voir si les outils pouvaient facilement s'implanter dans le milieu sans que les intervenants de celui-ci aient des notions particulières en loisir culturel. Puisque les outils ont été testés, modifiés et approuvés, la trousse du loisir culturel pour les camps peut maintenant être léguée à l'ACQ. Il est important de mentionner que différentes formations sont actuellement discutées afin de les mettre en place dans le programme du Diplôme d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur (DAFA). Il y aurait alors un arrimage entre les outils de la trousse ainsi que les formations développées.

L'ACQ a maintenant un portrait des bénéfices qu'apporte la trousse d'outils, car elle a déjà été testée. L'ACQ peut ainsi modifier la trousse au besoin et la rendre disponible à l'ensemble des camps du Québec. Ce sera un outil d'accompagnement accessible pour les animateurs de camp et, ainsi, le loisir culturel pourra être implanté plus facilement dans la programmation des camps de jour.

Dans ce document, vous trouverez des fiches pratiques en lien avec des besoins recensés lors du 5 février dernier à la journée montérégienne des camps soit l'improvisation, les arts de la scène, la lecture, l'écriture et la musique.

Bonne lecture et bonne pratique des loisirs culturels qui s'y retrouvent!

IMPROVISE AU CAMP DE JOUR

Résumé

Âge : 8-16 ans

Nombre de personnes : 8 à 16 personnes

Durée : 60 minutes

Résumé : Faire de l'improvisation simplifiée.

Favorise le développement : cognitif, créativité, motricité globale

Informations

Matériel :

- 4 cônes (ou autre matériel) pour délimiter le terrain
- Chronomètre
- Cartons d'arbitrage
- Dossards ou éléments (foulards, casquettes, etc.) pour différencier les 2 équipes
- Règlements
- 3 bandeaux (pour bander les yeux)
- Rondelle de hockey (pour déterminer quelle équipe commence)

Type de jeu : Loisir culturel, arts de la scène (improvisation)

Révisé par : Rémi Francoeur, comédien et animateur

Déroulement

Explications :

Avant l'activité :

1. Imprime et lis les règlements (annexe 1 - improvisation).
2. Imprime les cartons d'arbitrage (annexe 2 - improvisation).
3. Prépare le matériel nécessaire.

Pendant l'activité :

1. Divise le groupe en deux équipes.
2. Donne un dossard à chaque joueur (une équipe bleue, une équipe rouge, par exemple).
3. Explique brièvement en quoi consiste l'improvisation.
4. Lis un carton d'arbitrage et explique les règlements en fonction du carton (exemple, expliquer ce qu'est une improvisation mixte ou comparée, expliquer la catégorie, etc.).
5. Chronomètre 30 secondes de consultation pour les équipes.
6. Les participants font leur improvisation.
7. Répète les étapes 4, 5 et 6 aussi longtemps que tu le veux.

Variantes :

- Ajoute des catégories de jeu.

- Chaque jeune pourrait écrire un ou plusieurs thèmes pour que tu puisses créer de nouveaux cartons d'arbitrage (modèle de carton vierge dans l'annexe 2 - improvisation).
- Tu peux faire le jeu « Impro clap » si tu as un groupe plus jeune ou si tu es en attente d'une activité avec ton groupe (annexe 3 - improvisation).

Trucs et astuces :

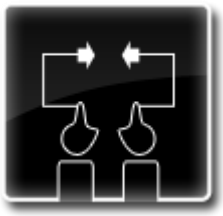
- Il peut y avoir des jeunes qui observent le jeu durant que les autres improvisent. Tu peux aussi échanger les observateurs avec les joueurs après 20 minutes. Ainsi, tu favorises la participation de tous.
- Tu peux créer des catégories pour favoriser les jeunes qui participent moins, par exemple, si les filles participent moins tu peux créer la catégorie « filles illimitées sur le terrain ».
- Ajoute un animateur dans chaque équipe pour encadrer davantage les improvisations.
- Un jeune peut prendre le rôle de l'arbitrage pour lire les cartons d'arbitrage.
- Assure-toi d'être devant un mur, une clôture, une haie de cèdres, etc. pour éviter toutes distractions.

Savais-tu que?

- Pier-Luc Funk et Laurent Paquin sont des joueurs de la Ligue Nationale d'Improvisation (LNI)!
- Tu peux apprendre l'hymne de la LNI et les règles officielles de l'improvisation sur leur site Internet http://www.lni.ca/matchdimpro/lhymne .
- Il y a aussi des signaux d'arbitrage dans la LNI. [1]En voici quelques-uns :

Signaux d'arbitrage	Nom	Mouvement	Explication
	Cabotinage	*Pied de nez*	Lorsqu'un joueur ou une équipe tente de s'attirer la faveur du public par le biais d'une blague faite au détriment de l'improvisation en cours.
	Manque d'écoute	*La main tenant le poignet*	Il y a un manque d'écoute lorsque le joueur fautif, de façon consciente ou non, ne tient pas compte de ce qui a été dit, fait ou installé.

[1] Les signaux d'arbitre, Ligue Nationale d'Improvisation, 2018, https://www.lni.ca/matchdimpro/les-signaux-darbitre

	Nombre illégal de joueurs	*Mouvement de la main qui tape le dessus de la tête*	Lorsque le nombre imposé de joueur(s) n'est pas respecté. En trop ou en moins. À noter qu'une présence "en boule" sans aucune intervention ne peut être définie comme une participation.
	**Thème non respecté**	*Rectangle dessiné dans le vide avec les deux index*	Lorsque des éléments du carton-thème (titre ou catégorie) ne sont pas respectés. Peut être annoncée comme "Non respect du thème" ou "Non respect de la catégorie".
	Procédure illégale	*Coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main*	Les caucus qui se prolongent en dehors du temps imparti. Les communications entre le banc et les joueurs en jeu ou entre les joueurs "en boule" ou les communications sur le banc par l'équipe qui ne joue pas une improvisation comparée ou toute autre infraction jugée telle par l'arbitre alors qu'aucune autre pénalité ne s'applique.

Tu peux trouver les autres signaux sur le site Internet de la LNI.

Annexe 1 - improvisation

Règlements de l'improvisation

Pour une improvisation, un carton d'arbitrage sera toujours lu en première étape. Les cartons d'arbitrage contiennent les informations suivantes :

- Improvisation mixte ou comparée :
    - « Improvisation comparée : Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. »[2]
    - « Improvisation mixte : Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble, en même temps, sur le même thème. » [3]
- Thème de l'improvisation
    - Un ou plusieurs mots, voire une courte phrase par exemple, sont imposés pour l'improvisation. Les jeunes doivent donc orienter leur improvisation en fonction de ce thème.
- Catégorie de l'improvisation
    - Une catégorie peut être libre (sans catégorie imposée) ou imposée. Voici les catégories qui se retrouveront dans les cartes d'arbitrage dans l'annexe 2.
        - <u>Libre</u>
          Aucune catégorie n'est imposée alors les joueurs peuvent improviser comme bon leur semble.
        - <u>Accessoire imposé</u>
          « Un accessoire donné est imposé aux équipes et elles doivent obligatoirement en tenir compte pour l'écriture de l'improvisation. L'accessoire doit être utilisé dans son sens propre à moins d'un avis contraire du maître de jeu. »[4]
        - <u>Aveugle</u>
          « Les improvisateurs doivent jouer les yeux bandés. »[5]
        - <u>Immobile</u>
          « Une improvisation où l'improvisateur doit être immobile du début jusqu'à la fin. »[6]

---

[2] « Improvisation comparée », règles officielles, Ligue nationale d'improvisation, 2018, https://www.lni.ca/matchdimpro/regles-officielles
[3] « Improvisation mixte », règles officielles, Ligue nationale d'improvisation, 2018, https://www.lni.ca/matchdimpro/regles-officielles
[4] « Accessoire imposé », catégories d'improvisation, Dramaction, 2017, https://www.dramaction.qc.ca/fr/improvisation/categories/
[5] « Aveugle », catégories d'improvisation, Dramaction, 2017, https://www.dramaction.qc.ca/fr/improvisation/categories/
[6] « Immobile », catégories d'improvisation, Dramaction, 2017, https://www.dramaction.qc.ca/fr/improvisation/categories/

- <u>Publicité</u>
  « Il s'agit ici d'une improvisation qui doit annoncer un produit. » [7]
- Découvre encore plus de catégories à partir du site Internet de Dramaction.

- Nombre de joueurs
  - C'est le nombre de joueurs, par équipe, qui devra y avoir sur le jeu lors de l'improvisation.

- Temps de l'improvisation
  - La durée d'une improvisation varie de 1 minute à 2 minutes.

Après avoir lu le carton d'arbitrage, l'arbitre (ici, l'animateur) donne un temps pour que les jeunes se consultent sur les idées de leur improvisation. Une période de 30 secondes de consultation est prévue après la lecture de chaque carton d'arbitrage.

Par la suite, les jeunes font leur improvisation dans le temps requis.

S'il y a des spectateurs, ils peuvent voter pour leur équipe préférée, et donc, y avoir une équipe gagnante.

- Voici deux variantes pour faire voter les spectateurs :
  - Remets deux cartons à chaque spectateur de deux couleurs différentes (ex. rouge et bleu). Chaque équipe représente une couleur de carton. À la fin de l'improvisation, tu demandes aux spectateurs de mettre le carton de la couleur de leur équipe ayant fait leur improvisation préférée dans les airs. Tu comptes le nombre de cartons de chaque couleur et l'équipe gagnante est celle qui a le plus de cartons de sa couleur dans les airs.
  - La variante des poings fermés ou de la main ouverte : une équipe représente le poing fermé et l'autre représente la main ouverte. À la fin de chaque improvisation, demande aux spectateurs de lever leur poing dans les airs ou leur main ouverte selon leur improvisation préférée. Tu comptes le nombre de poings fermés ou de mains ouvertes et l'équipe gagnante qui a le plus de votes remporte.

[7] « Publicité », catégories d'improvisation, Dramaction, 2017, https://www.dramaction.qc.ca/fr/improvisation/categories/

Annexe 2 - improvisation

Cartons d'arbitrage

Improvisation : Mixte

Thème : *Mon banjo*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 2 minutes

Improvisation : Comparée

Thème : *Mon pinceau, ma peinture et mon tableau*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : 4 joueurs par équipe

Temps : 1 minute 30 secondes

Improvisation : Comparée

Thème : *Raconte-moi une histoire*

Catégorie : Aveugle

Nombre de joueurs : 3 joueurs par équipe

Temps : 1 minute

Improvisation : Comparée

Thème : *Ma première pièce de théâtre*

Catégorie : Accessoire imposé (trouver un objet près de vous, par exemple, une casquette, une bouteille d'eau, un chandail, etc.)

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 2 minutes

Improvisation : Mixte

Thème : *Graffitis en ville*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : 2 joueurs par équipe

Temps : 1 minute

Improvisation : Comparée

Thème : *3, 2, 1 : Action!*

Catégorie : Immobile

Nombre de joueurs : 4 joueurs par équipe

Temps : 1 minute 30 secondes

Improvisation : Mixte

Thème : *Notre nouvelle caméra miracle*

Catégorie : Publicité

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 2 minutes

Improvisation : Comparée

Thème : *J'aurais voulu être un artiste*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : 3 joueurs par équipe

Temps : 2 minutes

Improvisation : Comparée

Thème : *Au cinéma*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 1 minute

Improvisation : Mixte

Thème : *L'école de musique*

Catégorie : Accessoire imposé (trouver un objet près de vous, par exemple, une casquette, une bouteille d'eau, un chandail, etc.)
Nombre de joueurs : 1 joueur par équipe

Temps : 1 minute 30 secondes

Improvisation : Mixte

Thème : *Photographe*

Catégorie : Aveugle

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 2 minutes

Improvisation : Comparée

Thème : *Au camp de jour*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : 3 joueurs par équipe

Temps : 1 minute

Improvisation : Mixte

Thème : *Ma chanson préférée*

Catégorie : Libre

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 1 minute 30 secondes

Improvisation :

Thème :

Catégorie :

Nombre de joueurs :

Temps :

Annexe 3 – improvisation

Impro clap

Ce jeu se veut simple et facile à faire en tout temps. Il ne nécessite pas de matériel ni d'endroit spécifique.

Étapes :

- Fais un cercle avec ton groupe.
- Demande à deux jeunes d'aller au centre du cercle.
- Donne-leur un thème, par exemple, la dernière danse.
- Les jeunes commencent à improviser à partir du thème.
- Un des jeunes qui n'improvise pas (dans le cercle autour) doit clapper des mains.
- Les 2 jeunes au centre doivent faire la statue.
- Le jeune ayant claqué des mains, va remplacer un des deux jeunes dans le cercle. Le jeune qui a été remplacé retourne dans le cercle autour de l'improvisation.
- Ajoute un objet ou un défi pour la poursuite de l'improvisation et les 2 jeunes dans le cercle recommencent l'improvisation où elle a été arrêtée.
- Un autre jeune clappe des mains et va remplacer celui sur le jeu qui est là depuis le plus longtemps et ainsi de suite…

ÉCRITURE INTERACTIVE

Résumé

Âge: 8-12 ans

Nombre de personnes : 10-15 personnes

Durée : 30 minutes

Résumé : Chaque enfant écrit un texte sur un sujet qui les touche. Les enfants peuvent lire ou présenter leur texte au groupe s'ils le désirent.

Favorise le développement : cognitif, verbal, écrit, créativité

Informations

Matériel:

- Feuilles
- Crayons

Type de jeu : Loisir culturel, littérature et conte

Déroulement

Explications :

- Les enfants ont 20 minutes pour écrire un texte sur le sujet de leur choix (voir l'annexe 1 - écriture pour des idées de sujets) sous la forme de texte voulu (descriptif, narratif, argumentaire, poésie, chanson, théâtrale, etc.). S'ils le désirent, ils peuvent se mettre en équipe de deux.
- Après la rédaction, les jeunes peuvent présenter leur texte de la façon qu'ils le désirent (chanter, lire, jouer, etc.).

Variantes :

- Invite les campeurs à faire le graphisme de leur texte.
- On peut construire une histoire collective.
- Faire l'activité avec des adolescents, mais écrire un texte sous forme de SLAM ou de RAP.
- Profite de cette activité pour planifier un numéro pour le spectacle de fin d'année à l'aide de tous les textes.

Trucs et astuces :

- Les bibliothèques sont des lieux riches en littérature ainsi qu'en écriture. Plusieurs activités de loisir culturel s'y déroulent. Certaines bibliothèques prêtent aussi du matériel tel que des théâtres de marionnettes pour les plus jeunes. Renseigne-toi!

Annexe 1 - écriture

Sujets pour texte

Voici quelques suggestions de sujets pour les textes à rédiger :

- Mon instrument de musique préféré
- Ma danse préférée
- Mes ami(e)s
- Ma famille
- Mes joies
- Mon film préféré
- Mon livre préféré
- Mon musée préféré

JOURNAL DU CAMP DE JOUR

Résumé

Âge: 8-12 ans

Nombre de personnes : 10-15 personnes

Durée : 30 minutes

Résumé : Chaque jeune prend part à la rédaction du journal des histoires du camp de jour.

Favorise le développement : cognitif, verbal, écrit, créativité

Informations

Matériel:

- Feuilles
- Crayons
- Poinçon (facultatif)
- Cartable (facultatif)
- Brocheuse (si tu n'as pas de poinçon ni de cartable)

Type de jeu : Loisir culturel, littérature et conte

Déroulement

Explications :

- Les enfants rédigent une histoire qui s'est passée au camp de jour.
- Mets toutes les histoires dans un cartable ou broche-les tout simplement ensemble.
- Demande aux jeunes de raconter, à tour de rôle, leur histoire du camp de jour.

Variantes :

- Demande aux jeunes de dessiner leur histoire.
- Profite de cette activité pour planifier un numéro de théâtre en lien avec les histoires pour le spectacle de fin d'année.

Trucs et astuces :

- Tu peux reproduire cette activité plusieurs fois dans l'été. Le livre sera donc plus étoffé à la fin du camp de jour. Tu peux aussi le faire tirer dans ton groupe.
- Les bibliothèques sont des lieux riches en littérature ainsi qu'en écriture. Plusieurs activités de loisir culturel s'y déroulent. Certaines bibliothèques prêtent aussi du matériel tel que des théâtres de marionnettes pour les plus jeunes. Renseigne-toi!

CADAVRE EXQUIS[8]

Résumé

Âge: 5-12 ans

Nombre de personnes : 10-15 personnes

Durée : 30 minutes

Résumé : Ce jeu graphique collectif permettra à ton groupe de laisser aller sa créativité.

Favorise le développement : cognitif, verbal, écrit, créativité

Informations

Matériel:

- Feuilles
- Crayons

Type de jeu : Loisir culturel, arts visuels ou multidisciplinaires ainsi que littérature et conte

Déroulement

Explications :

- Divise ton groupe en équipe de trois ou quatre
- Donne une feuille par jeune
- Chaque jeune dessine une tête de bonhomme avec un cou en haut de la feuille et il plie la feuille en fonction qu'on voit encore un trait du cou dépasser (tu peux avoir plié les feuilles préalablement s'il est trop difficile de le faire pour les enfants)
- Les jeunes passent leur feuille à leur coéquipier de droite, qui lui, continue en dessinant le buste du dessin et laissant un trait du buste dépasser.
- Les jeunes passent leur feuille à leur coéquipier de droite, qui lui, continue en dessinant les jambes en laissant un trait des jambes dépasser (et les pieds s'ils sont une équipe de trois)
- Les jeunes passent leur feuille à leur coéquipier de droite, qui lui, continue en dessinant les pieds

Variantes :

- Définis différents thèmes pour reproduire le jeu (ex. animaux, monstres, dinosaures, etc.)
- Pour les plus vieux, tu peux faire la variante avec :
    - des phrases loufoques : le premier joueur écrit un sujet, le deuxième un verbe et le troisième un complément pour créer une phrase (ex. « La pomme » « mangera », « ses cheveux »)
    - des jeux de syllabes : demande à chacun décrire une syllabe (1ere personne = 1ere syllabe de son mot choisi, 2e personne = 2e syllabe de son mot choisi, etc.) en fonction du thème animaux et ça crée un mot (ex. le thème est les animaux, la première

[8] Production d'un texte à partir du jeu des «cadavres exquis», 1991, https://www.erudit.org/fr/revues/qf/1991-n80-qf1224771/44765ac.pdf

personne choisie le mot crocodile soit la syllabe « cro », la deuxième personne choisi le mot « poisson » soit la syllabe « sson » et la troisième personne choisie le mot « éléphant soit la syllabe « phant » ce qui donne le mot « crossonphant »)

- des définitions (ex. le premier joueur écrit « qu'est-ce que un ____» et le deuxième joueur doit écrire une réponse sans avoir vu la question.)

FABRIQUE TON INSTRUMENT

Résumé

Âge: 5-8 ans

Nombre de personnes : 10-15 personnes

Durée : 30 à 45 minutes par instrument de musique

Résumé : Fabriquer des instruments de musique réinventés et jouer avec ceux-ci.

Favorise le développement : musical, créativité, motricité fine

Informations

Matériel :

- Consulte les annexes pour le matériel nécessaire à la fabrication de chaque instrument
- Prévois du matériel pour décorer les instruments :
    - Peinture
    - Pinceaux
    - Brillant
    - Clochettes
    - Autres

Type de jeu : Loisir culturel, musique ainsi que les arts visuels ou multidisciplinaires

Déroulement

Explications :

L'activité consiste à la confection d'instrument de musique. Choisis les instruments que tu souhaites construire avec les jeunes selon le temps que tu as :

- Fabriquer un bâton de pluie (annexe 1 - instrument)
- Fabriquer un xylophone avec des verres d'eau (annexe 2 - instrument)
- Fabriquer une boîte à musique (annexe 3 - instrument)
- Fabriquer une guitare (annexe 4 - instrument)
- Fabriquer un tam-tam (annexe 5 - instrument)
- Fabriquer un kazoo (annexe 6 - instrument)

Après avoir fait le ou les instrument(s) de musique, laisse du temps aux jeunes pour qu'ils jouent de leur instrument.

Variantes :

- Si tu as moins de temps, tu peux aussi acheter du matériel ou des instruments à moindre coût pour mettre les enfants en contact avec la musique.
- Profite de cette activité pour planifier un numéro avec les instruments pour le spectacle de fin d'année.
- Si tu n'as pas de matériel, la voix est un excellent instrument de musique. Tu peux aider les enfants à en faire l'exploration en découvrait les sons longs courts, aigu-grave, fort-doux. Tu peux

aussi leur demander de transformer leur voix, de composer des chansons, des rimes ou tous autres bruits.

Trucs et astuces :

- Demande aux parents, aux jeunes, aux organismes locaux de te fournir du matériel, par exemple, des boîtes de mouchoirs vides, des rouleaux de papiers essuie-tout vides, des élastiques, etc.

Savais-tu que?

- Plus tu utilises de gros objets pour créer les instruments de musique plus les sons graves seront favorisés. Par exemple, si tu utilises des cannes de conserve plus grosses, le son sera plus grave.
- Origine du bâton de pluie :
    - Construit en bambou au Brésil, en cactus au Chili, tressé en rotin à Madagascar, le bâton de pluie ou « palo de agua » dans les pays sud-américains, fonctionne toujours de la même manière : dès que le bâton est retourné, et sans besoin de geste supplémentaire, il fait entendre un joli grésillement, rappelant une pluie assez drue. Le son peut durer plusieurs dizaines de secondes (bien plus long que la résonance d'un triangle), et l'intensité du son reste égale du début à la fin.
    - Au Chili, il se nomme « cascades » et est fabriqué traditionnellement par les bergers pendant les transhumances.
    - En Afrique centrale, certains rois ont remplacé le sceptre par un bâton de pluie pour se distraire durant les longues séances de protocole.
    - Dans l'Antiquité on pensait que le son du bâton de pluie avait le pouvoir d'attirer la pluie en imitant le bruit qu'elle fait en tombant.
    - En Mélanésie (Nouvelle-Calédonie, Iles Fidji, Iles Salomon, Papouasie-Nouvelle Guinée...), il est appelé « bâton de parole » : il est utilisé lors de discussions animées où tout le monde veut parler en même temps. Seul celui qui tient le bâton de parole a le droit de parler, pour tout le temps que dure le son produit par un seul renversement du bâton. [9]
- Il existe plusieurs types de guitares soit les guitares à cordes nylon (guitare classique), les guitares folks, les guitares électriques, les guitares douze cordes et les basses.[10]
  Pour connaitre l'histoire de la guitare, de quoi elle est constituée et les notions de base pour en jouer, tu peux consulter ce site Internet : http://decouvrir.la.musique.online.fr/guitare.html.
- Le mot xylophone signifie « bois » et « son » en grec. Cet instrument serait apparu en Asie du Sud-Est avant de se rendre en Afrique.[11]
- C'est en 1796 qu'un horloger suisse a eu l'idée d'intégrer un mécanisme musical dans des montres pour ainsi créer la boîte à musique.[12]
- Le terme exact à l'instrument que nous appelons tam-tam est un djembé. La différence est qu'un tam-tam est un disque de bronze que l'on tient suspendu pour le faire retentir en le frappant d'une mailloche tandis qu'un djembé est un tambour d'Afrique de l'Ouest, creusé dans

[9] Le bâton de pluie, un instrument traditionnel pour l'éveil musical de votre bébé, Tibahou, 2009, http://www.tibahou.com/Mobile/MBHotNews.asp?ItmID=57904

[10] La guitare, Piano et Guitare Éric Karolewicz, 2019, http://www.pianoetguitare.com/guitare/les_guitares.html

[11] Le xylophone, On est tous des artistes, http://www.onesttousdesartistes.tv/histoire-art/xylophone

[12] Petite histoire de la boîte à musique à cylindres, Ma boîte à musique, 2019, http://www.ma-boite-a-musique.com/mag/fr/page-106240.htm

une bille de bois et recouvert d'une peau de chèvre. On fait retentir le djembé à l’aide de coups donnés sur la peau de chèvre avec nos mains.

- Les kazoos étaient utilisés pour déguiser la voix d'une personne ou pour imiter des animaux, principalement dans des cérémonies. L'invention officielle du kazoo est attribuée à l'Afro-Américain Alabama Vest en Géorgie.

Annexe 1 - instrument

Le bâton de pluie[13]

Matériel :

- 1 tube en carton (essuie-tout)
- Si vous voulez fabriquer un long bâton de pluie, il vous suffira de scotcher deux tubes
- Papier ciré
- Élastiques
- Des ciseaux
- 1 pince coupante
- Des cure-dents
- Du riz ou des lentilles
- 1 punaise
- Des chutes de tissu

Étapes :

1. Percer des trous, à l'aide de la punaise, dans le tube en carton en diagonale.

2. Insérer un cure-dent dans tous les trous.

3. Couper l'excédent des cure-dents avec la pince coupante au besoin.
4. Ajouter un bout de tissus dans l'extrémité 1 du tube.

5. Couper deux grands cercles (environ 10 cm de diamètre) dans le papier ciré.
6. Poser le premier cercle de papier ciré à l'extrémité 1 du tube, mettre l'élastique autour du papier ciré afin de bloquer l'extrémité 1 du tube.
7. Ajouter le riz ou les lentilles dans le tube.
8. Ajouter un bout de tissus dans l'extrémité 2 du tube.

[13] Le bâton de pluie, Hugo l'escargot, 2019, https://www.hugolescargot.com/activites-enfants/bricolages/34494-le-baton-de-pluie/

9. Poser le deuxième cercle du papier ciré à l’extrémité 2 du tube, mettre l’élastique autour du papier ciré afin de bloquer l’extrémité 2 du tube.
10. Décorer le tube.
11. Vous aurez un bâton de pluie.

Annexe 2 - instrument

Le xylophone avec des verres d'eau[14]

Matériel :

- 6 verres à eau en vitre ou pots en vitre
- Eau
- Colorant (facultatif)
- Bâton de bois

Étapes :

1. Remplir chaque verre d'eau en s'assurant que chacun ait un niveau d'eau différent.
2. Placer les verres d'eau en ordre croissant de la quantité d'eau dans les verres.
3. Ajouter le colorant dans les verres (une couleur différente par verre).
4. Cogner le bâton de bois sur les verres pour découvrir différents sons.

[14] Montessori music: diy xylophone with printable, The kavanaugh report, 2015, http://www.thekavanaughreport.com/2015/07/montessorimusic.html

Annexe 3 - instrument

La boîte à musique[15]

Matériel :

- 1 boîte à mouchoirs
- 5 ou 6 élastiques (diamètre : 6 cm)
- 2 tiges en bois de style brochette
- Colle chaude

Étapes :

1. Placer les élastiques autour de la boîte de mouchoirs pour qu'elles soient au-dessus de l'ouverture (une autre personne maintient la boîte à mouchoirs pendant cette opération).
2. Insérer les tiges de bois sur les deux côtés de l'ouverture de la boîte, en dessous des élastiques. Pour mieux solidifier, ajouter de la colle chaude pour fixer les tiges de bois.
3. Décorer la boîte à musique.
4. Jouer de la musique à l'aide des cordes positionnées au-dessus de l'ouverture de la boîte de mouchoirs.

[15] La boîte à musique, Tête à modeler, 2019, https://www.teteamodeler.com/la-boite-a-musique

Annexe 4 - instrument

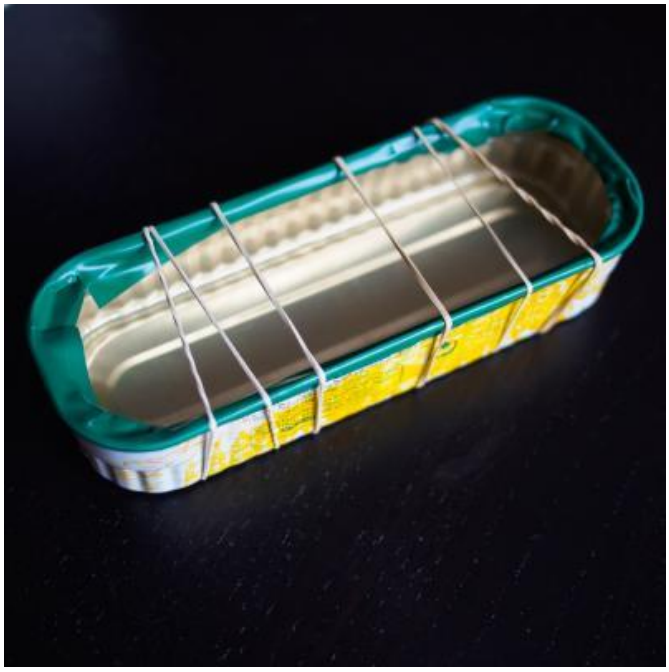
La guitare[16]

Matériel :

- 1 boîte de conserve plate, vide et lavée (type conserve de poisson)
- Du ruban adhésif d'électricien
- Des élastiques
- Des marqueurs permanents

Étapes :

1. Faire le tour de la boîte de conserve avec le ruban adhésif pour éviter de se couper sur le bord.
2. Enfiler des élastiques autour de la boîte en faisant plusieurs tours si besoin. Varier les tailles d'élastiques et la tension pour varier les "notes".
3. Décorer la boîte.
4. Jouer de la musique à l'aide des cordes.



[16] La guitare boîte de conserve, Tête à modeler, 2019, https://www.teteamodeler.com/la-guitare-boite-de-conserve

Annexe 5 - instrument

Le tam-tam[17]

Matériel :

- 1 boîte de conserve
- 2 ballons
- 2 élastiques
- Du ruban adhésif
- 1 petit bâton ou 1 cuillère en bois

Étapes :

1. Ouvrir les deux côtés de la canne.
2. Couper le bas des ballons.
3. Étirer le ballon, le placer sur la boîte de conserve et le fixer avec l'élastique, en faisant plusieurs tours d'élastique si besoin (une autre personne maintient la boîte de conserve pendant cette opération).
4. Recommencer pour le deuxième côté de la canne.
5. Décorer la canne.
6. Cogner sur la partie ayant le ballon à l'aide du bâton de bois pour faire le bruit d'un tam-tam.

[17] Tam-tam, Petites têtes, 2019, http://www.petitestetes.com/bricolage/fabriquer-un-tam-tam.html

Annexe 6 - instrument

Le kazoo[18]

Matériel :

- 1 tube en carton solide (exemple, papier aluminium)
- Une feuille de soi
- Ruban adhésif

Étapes :

- Découper une petite ouverture à environ 3 cm d'une des extrémités du tube.
- Poser une feuille de soi à l'autre extrémité à l'aide du ruban adhésif.
- Décorer le tube.
- Souffler dans l'extrémité vide pour faire de la musique.

[18] Le kazoo, Grandir avec Nathan, 2019, http://www.grandiravecnathan.com/bricolage/le-kazoo.html

EN SCÈNE

Résumé

Âge : 5-15 ans

Nombre de personnes : 10-20 personnes (par groupe)

Durée: environ 5 heures

- ☐ 60 minutes de préparation logistique
- ☐ 30 à 60 minutes pour le spectacle
- ☐ 90 à 180 minutes de pratique soit 2 pratiques par semaine par groupe de 15 à 30 minutes durant 3 semaines

Résumé : Que ce soit durant la semaine, à la fin de celle-ci ou d'un été, il est toujours agréable de faire un spectacle avec, par et pour les jeunes.

Favorise le développement : créativité, arts de la scène

Informations

Matériel (idéalement) :

- Lieu pour spectacle
- Scène ou endroit pour délimiter une « scène »
- Costumes, matériel pour les numéros
- Chaises pour les spectateurs
- Micro
- Haut-parleur

Type de jeu : Loisir culturel, arts de la scène, danse, musique, arts du cirque

Déroulement

Explications :

Le spectacle est un moment pour les jeunes d'expérimenter, souvent pour la première fois, le monde de la scène, de leur donner la chance d'apprivoiser ce domaine. L'objectif n'est pas que le spectacle soit complexe à préparer ni à réaliser. Les numéros doivent être courts, concis et simples pour faire vivre une réussite aux jeunes.

Préparation pour le spectacle :

- ☐ Trouve un lieu (exemples : gymnase, aréna, terrain, parc, etc.)
- ☐ Détermine la date et l'heure du spectacle
- ☐ Chaque animateur prépare un numéro par groupe de 2 à 5 minutes chacun (voir l'annexe 1 - spectacle pour des idées)
- ☐ Prépare le matériel nécessaire au spectacle et aux numéros (chansons, maquillage, costumes, décors, instruments, etc.)

Durant le spectacle :

- ☐ Accueille les parents pour le spectacle
- ☐ Dirige les jeunes dans les coulisses et lors de leurs numéros
- ☐ Encourage les jeunes pour leur numéro
- ☐ Remercie les parents d'être venus

Après le spectacle :

- ☐ Félicite les jeunes
- ☐ Ramasse le matériel
- ☐ Remercie les partenaires, le cas échéant

Variantes :

- Ajoute une activité pour fabriquer les décors et les costumes du spectacle.
- Tes jeunes aiment les arts visuels? Change le spectacle de fin d'année pour un vernissage d'œuvres d'art fait préalablement par les jeunes.

Trucs et astuces :

- Vérifie avec la ville, l'église ou des organismes locaux pour emprunter un lieu ou du matériel de spectacle soit une scène, des costumes, des micros, de l'éclairage, etc.
- Certains parcs municipaux ont une scène extérieure, profitez-en!
- Vérifie avec le cercle de fermière de votre ville, le cas échéant, si elles peuvent aider à la confection des costumes ou autre.
- Profite des journées de pluie pour pratiquer les numéros de spectacle.

Savais-tu que?

- Sur le site Internet de la Fédération Québécoise du Théâtre Amateur, tu peux retrouver une liste de ressources en théâtre amateur. Ça peut donc être utile si jamais tu veux pousser tes ateliers en théâtre ou si un jeune dans ton groupe est particulièrement attiré vers le théâtre. Tu retrouveras l'information sur le site Internet : http://www.fqta.ca/pages.asp?id=940&n=Ressources%20en%20th%C3%A9%C3%A2tre%20amateur. Tu y retrouveras aussi un glossaire du théâtre avec la définition de plusieurs mots utilisés dans le monde du théâtre. Tu peux donc en faire connaître à ton groupe.

Annexe 1 - spectacle

Idées de numéro de spectacle

- Spectacle de musique avec les instruments qui auront été réalisés dans la fiche *Fabrique ton instrument*
- Lecture des textes rédigés dans la fiche d'activité *Écriture interactive*
- Spectacle de danse
- Chanter une chanson en groupe
- Spectacle de cirque
- Pièce de théâtre inventée ou interprétée
- Spectacle de magie
- Un numéro sur les moments marquants de l'été du camp pour résumer les activités.

ÉCHÉANCIER

TÂCHES À RÉALISER	RESPONSABLES	ÉCHÉANCE
Envoi de la trousse d'outils dans les camps de jour	Loisir et Sport Montérégie	27 juin 2019
Premier test des outils dans les camps	Camps ciblés	Du 28 juin au 26 juillet
Première rétroactive des outils	Camps ciblés	29 juillet au 2 août
Modification des outils selon les rétroactives reçues	Loisir et Sport Montérégie	5 et 6 août
Deuxième test des outils dans les camps de jour	Camps ciblés	7 au 14 août
Dernière rétroactive des outils	Camps ciblés	15 et 16 août
Dernière modification et envoi de la trousse à l'Association des Camps du Québec	Loisir et Sport Montérégie	Septembre