



POUR PRÉVENIR LA VIOLENCE EN CAMP

GRAND JEU OPÉRATION DRAPEAU
ET AUTRES ACTIVITÉS



Association des
camps du Québec



Édition 2025

Merci à la Direction de la sécurité dans le loisir et le sport du ministère de l'Éducation du Québec, dont la contribution financière a permis de produire cette nouvelle version.

Québec 

L'Association des camps du Québec applique les normes de l'écriture inclusive et l'orthographe rectifiée.



Retrouvez tous les guides, outils et capsules vidéo
au campsquebec.com/operation-drapeau



TABLE DES MATIÈRES

QU'EST-CE QU'OPÉRATION DRAPEAU?	4
---------------------------------------	---

GRAND JEU OPÉRATION DRAPEAU	5
-----------------------------------	---

Capsule vidéo Grand jeu Opération Drapeau	5
Mise en place et déroulement général	6
L'histoire	7
Les épreuves	8

JEUX ET AUTRES ACTIVITÉS	12
--------------------------------	----

JEUX

Jeu 1 - Le téléphone	13
Jeu 2 - Le banc de parc	15
Jeu 3 - Les étiquettes	17
Jeu 4 - Les cinq passes	19
Jeu 5 - La guerre des planètes	21
Jeu 6 - Les nids-de-poule	23

ACTIVITÉS

Activité 7 - Lecture collective	24
Activité 8 - L'affiche collective	26
Activité 9 - L'exposition	28
Activité 10 - Grand problèmes de ce monde	30

QU'EST-CE QU'OPÉRATION DRAPEAU?



Opération Drapeau est un programme de sensibilisation conçu par l'Association des camps du Québec (ACQ) pour prévenir la violence et l'intimidation dans les camps.

Ce programme s'inscrit dans l'ensemble des initiatives visant à lutter contre la violence et l'intimidation en milieu scolaire, dans les sports et dans tous les milieux où se retrouvent des jeunes. Il s'appuie sur la [Politique de l'activité physique du loisir et du sport](#) et sur l'[Énoncé ministériel en matière de protection de l'intégrité en contexte de sport et de loisir](#).

Financée par la Direction de la sécurité dans le loisir et le sport (DSLS), Opération Drapeau procède de la volonté d'assurer une continuité entre les interventions dans les écoles, dans les loisirs et dans ce qui se vit dans les camps.

Opération Drapeau est un programme qui comprend :

- un **guide de mise en œuvre**
- un **guide des gestionnaires**
- un **guide du personnel d'animation**
- le document **grand jeu Opération Drapeau et autres activités**
- une série de **capsules vidéo**

Opération Drapeau a pour premier objectif d'informer, de sensibiliser et d'outiller les gestionnaires et les équipes d'animation des camps pour mieux faire face à la problématique de la violence. Elle fait la promotion de relations harmonieuses, d'un environnement sécuritaire et d'un encadrement propice aux apprentissages liés à la prévention de la violence.

Opération Drapeau se veut ainsi une occasion de développer des compétences tant chez les membres du personnel des camps que chez les enfants pour prévenir la violence et l'intimidation au camp. Elle privilégie en ce sens cinq compétences : la communication, la coopération, la gestion des émotions, l'empathie et la résolution de problèmes.

DANS CE DOCUMENT

Ce guide présente en détail le déroulement, l'histoire et les variantes du grand jeu Opération Drapeau. Il propose également divers jeux en relation avec ce dernier, mais ce ne sont ni des activités obligatoires ni des activités rigides avec des règles immuables. Vous pouvez vous en inspirer pour créer d'autres jeux, modifier des règles ou changer des titres ou des thèmes.

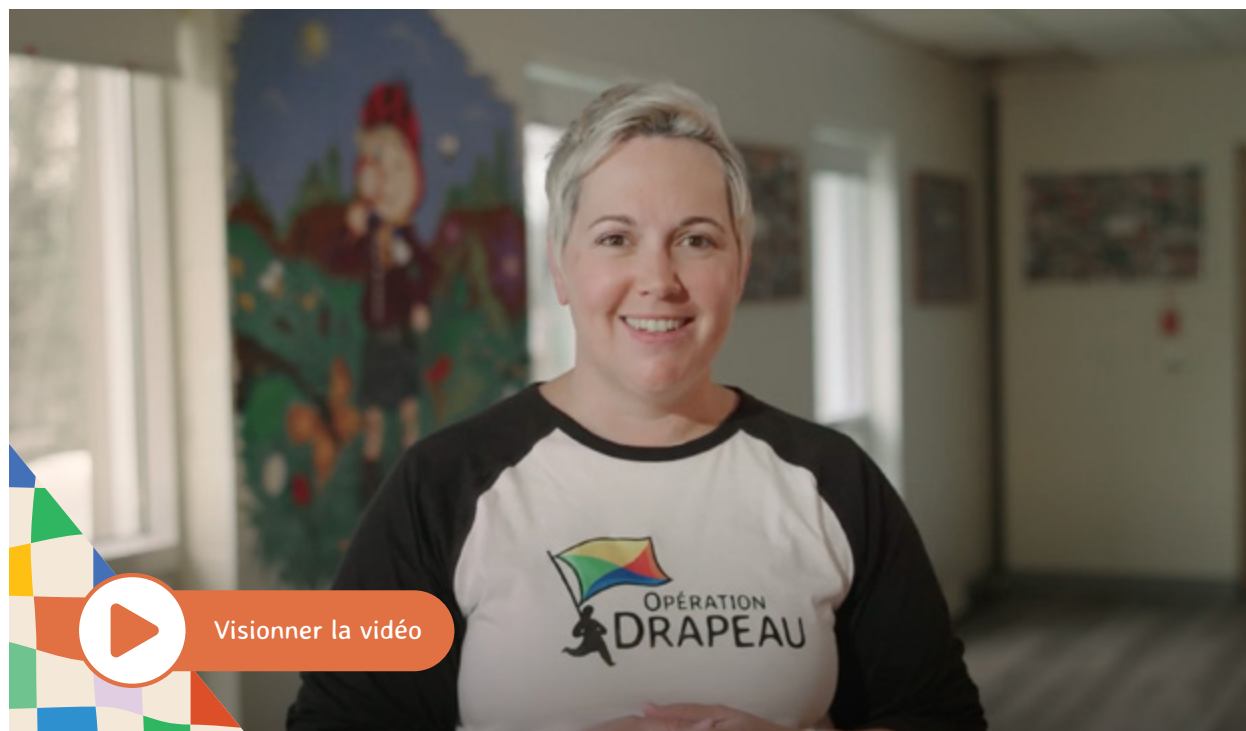
N'hésitez pas non plus à fouiller dans l'application *PeP ton jeu!* et dans le *Repère culturel* pour enrichir votre programmation dans le cadre de la journée Opération Drapeau.



GRAND JEU OPÉRATION DRAPEAU



VISIONNEZ LA CAPSULE VIDÉO DU GRAND JEU



Groupe d'âge	À partir de 7 ans
Taille du groupe	20 à 80
Durée	1 ½ heure à 2 heures
Objectif	Jeu de type rallye. Les participant-es doivent relever tous les défis pour assembler le drapeau de l'Opération Drapeau.
Notes	• Les 4 à 6 ans peuvent participer. Il s'agit de créer des équipes multi âges et de les jumeler avec des jeunes plus vieux. • S'il y a plus de 80 enfants, il est préférable d'organiser deux séances. On pourrait prévoir une séance le matin et une autre l'après-midi. • Si le groupe est petit et qu'il n'y a qu'une animatrice ou animateur, faire vivre à son équipe une épreuve à la fois. • C'est un jeu sans compétition où toutes et tous devraient réussir. Au besoin, le personnel d'animation se montrera indulgent et facilitera le passage dans chaque zone.

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT GÉNÉRAL

- Délimiter cinq zones, soit une pour chacune des compétences suivantes :
 - ▲ **Communication** : zone bleue
 - ▲ **Coopération** : zone jaune
 - ▲ **Gestion des émotions** : zone rouge
 - ▲ **Empathie** : zone verte
 - △ **Résolution de problèmes** : zone blanche
- Diviser les participant-es en 4 équipes et attribuer une zone de départ à chacune (sauf la zone blanche qui est réservée pour la finale).
- Dans chaque zone se trouve une animatrice ou un animateur dont la compétence correspond à la couleur de la zone. C'est elle ou lui qui va accueillir les jeunes et animer l'épreuve à laquelle elles ou ils devront se soumettre.
- Allouer 15 à 20 minutes pour l'épreuve dans chaque zone (le temps peut varier selon la taille des équipes). Quand la période est terminée, un coup de sifflet ou un autre signal indique aux équipes de changer de zone par rotation. Il ne doit y avoir qu'une seule équipe dans chaque zone.
- Quand une équipe a complété l'épreuve de sa zone, l'animatrice ou l'animateur lui remet le triangle de drapeau de la couleur appropriée en signe de réussite. Ce triangle servira à assembler le nouvel emblème de l'Opération Drapeau.
- Quand toutes les équipes auront accompli les épreuves de chaque zone, elles se rejoignent au centre, dans la zone blanche, pour une dernière épreuve, au terme de laquelle elles obtiendront le support blanc où fixer les quatre triangles en couleur du drapeau.
- Chaque équipe peut ainsi assembler son drapeau et parader avec celui-ci pour aller le fixer à un endroit prédéterminé dans le camp ou à l'endroit de son choix.



L'HISTOIRE



Le jeu repose sur une histoire qu'il faudra avoir racontée aux enfants au préalable, soit le jour même (par exemple l'avant-midi si le jeu a lieu l'après-midi) ou la veille (il ne faut pas un délai trop grand entre la narration de l'histoire et le jeu).

Il était une fois un royaume lointain où plusieurs conflits sévissaient depuis longtemps entre divers clans. Ils se querellaient souvent, mais plusieurs habitants souhaitaient quand même vivre en paix. Pour mettre fin aux chicanes, la reine du royaume eut l'idée de créer un emblème commun qui rallierait tout le monde : un drapeau qui symboliserait l'unité et la paix du royaume! Il faudrait cependant que chaque clan accepte de participer à la fabrication de ce drapeau.

La reine fit appel à l'Organisation des Nations Unies, qui œuvrait pour la paix dans le monde. L'ONU, comme on appelle souvent cette organisation, se dit prête à envoyer quatre émissaires spécialisés dans la prévention de la violence. L'un était l'expert de la communication qui rapproche les gens et s'habillait toujours en bleu; un autre était spécialisé dans la coopération et portait toujours du jaune; un troisième était très bon dans la gestion des émotions et même de la colère, toujours vêtu de rouge; le quatrième enfin prônait l'empathie, cet élan du cœur qui pousse à s'imaginer à la place des autres pour mieux les comprendre; il s'habillait en vert.

La mission des émissaires était de convaincre le peuple du royaume de l'importance des quatre compétences qu'ils représentaient.

Les enfants vont incarner le peuple du royaume, divisé en quatre clans (équipes), avec un chef ou une cheffe pour chaque clan.

Les émissaires arrivent, costumés. Chacun·e se présente et présente la compétence qu'il ou elle veut promouvoir. Pour être plus convaincu·es, les jeunes devront se rendre dans des zones qui correspondent aux compétences recherchées. Dans chaque zone, ils et elles retrouveront l'émissaire d'une compétence, qui les soumettra à une petite épreuve qui devrait leur permettre de mieux comprendre la compétence concernée et de la faire valoir. En récompense, ils ou elles obtiendront un triangle de la couleur appropriée qui constituera une partie du nouveau drapeau que la reine veut faire adopter par tout le royaume.

LES ÉPREUVES



▲ Zone bleue : communication

L'animatrice-teur annonce un critère de regroupement, par exemple la couleur bleue. Cinq participant-es qui portent du bleu ou qui ont un objet bleu se regroupent; s'il y en a plus que cinq, soit les jeunes négocient pour faire partie du sous-groupe soit ils passent leur tour en attendant le critère suivant. S'il y a un peu ou trop de confusion, l'animatrice-teur interviendra pour assurer le retour au calme et rassurer celles et ceux qui devront attendre le critère suivant. Le sous-groupe de cinq se retire à l'écart pour échanger et mieux se connaître.

L'animatrice-teur annonce un second critère, puis un troisième, un quatrième, etc., jusqu'à ce que toute l'équipe soit subdivisée en sous-groupes de cinq.

Exemples de critères : *5 enfants qui ont un frère ou une sœur, 5 enfants qui pratiquent un sport d'équipe, 5 enfants dont le prénom a six lettres.*

Quand il ne reste que cinq enfants ou moins, ces derniers peuvent aussi se regrouper et bavarder entre elles ou eux.

Quand tous les sous-groupes ont été formés, on remet à la ou au représentant-e de l'équipe le triangle bleu.

VARIANTE

Il s'agit d'un parcours d'environ 100 mètres avec divers obstacles. Les enfants se placent deux par deux au début du parcours. On alloue quelques minutes pour que toutes et tous puissent bien visualiser le parcours. Il y a plusieurs bandeaux dans un contenant. Chaque duo en prend un et détermine qui devra faire le parcours à l'aveuglette et qui l'accompagnera.

Au signal, un premier couple s'élance. Il est défendu de courir. Le ou la guide ne doit pas toucher à son compagnon ou sa compagne, mais il ou elle doit lui parler pour qu'elle ou il évite ou contourne les obstacles. À l'arrivée, l'aveugle peut enlever son bandeau.

Les départs peuvent se faire toutes les minutes. On évitera ainsi les collisions ou la confusion dans les instructions.

Quand tous les duos ont complété le parcours, l'animatrice ou l'animateur leur remet le triangle bleu.

▲ Zone jaune : coopération

Dans la zone jaune, les participant-es se subdivisent en sous-groupes de cinq. Les membres de chaque sous-groupe doivent se placer en cercle et tendre leurs mains au centre. Les participant-es doivent ensuite entrelacer leurs mains pour créer un nœud humain. Quand le nœud est fait et vérifié par l'animatrice-teur, il faut défaire le nœud sans lâcher prise (les mains doivent continuer à se toucher) et se mettre en cercle. L'animatrice-teur évaluera si la manœuvre a été exécutée correctement. Au besoin, on recommencera l'exercice.



Quand toutes et tous ont réussi, on remet à la ou au représentant-e de l'équipe le triangle jaune.

VARIANTE

Ici, l'épreuve consiste à faire des pyramides humaines. On commence par des pyramides à trois. Puis à six. Et on passe à 15.

Comme dernier essai, une pyramide avec tout le monde !

Même si l'ultime pyramide ne tient pas, l'animatrice ou l'animateur remet à l'équipe le triangle jaune pour le bel effort de coopération.

▲ Zone rouge : gestion des émotions

Dans la zone rouge, l'animatrice-teur invite les participant-es à mimer diverses émotions. Celles et ceux qui veulent jouer le rôle lèvent la main. L'animatrice-teur choisit un-e enfant, lui donne une émotion à mimer et lui demande de s'exécuter. L'enfant n'a pas le droit de parler, mais il peut émettre des sons. Les autres enfants tentent de deviner l'émotion jouée.

Le défi se poursuit avec d'autres émotions, idéalement jusqu'à ce que tou-tes les participant-es aient joué un rôle. Ou, selon le temps disponible, jusqu'à une limite préfixée (10 ou 15, par exemple). L'animatrice-teur peut annoncer des émotions déjà jouées.

Exemples d'émotions : *colère, peur, tristesse, joie, émerveillement, douleur, surprise, honte, bonheur, agressivité, dégoût, affolement, découragement, inquiétude, impatience, regret, embarras, indignation, gêne, étonnement...*

Quand la gamme des émotions a été épuisée, on remet à la ou au représentant-e de l'équipe le triangle rouge.

VARIANTE

Diviser le groupe en équipes de 8 à 10 personnes. Chaque équipe doit former un cercle. Une première personne doit reproduire l'émotion mentionnée par l'animatrice ou animateur, puis la seconde personne doit l'exagérer. Cette même émotion doit faire le tour du cercle en étant toujours de plus en plus exagérée.

Exemples d'émotions : *colère, peur, tristesse, joie, émerveillement, etc.*

▲ Zone verte : empathie

Le groupe se place en cercle, avec l'animatrice-teur au milieu. Celle-ci ou celui-ci pointe un-e participant-e et lui pose une question. Il s'agit d'une mise en situation où il faut réagir à un comportement, une attitude ou une émotion. Voici quelques exemples :

- Ton ami-e a perdu un objet qu'il aimait beaucoup. Comment réagis-tu?
- Un-e camarade n'a pas été choisi-e pour participer à un jeu. Comment réagis-tu?
- Ton frère ou ta sœur est malade et se plaint beaucoup. Comment réagis-tu?

- Ton équipe a perdu, et l'un de tes coéquipiers est très triste. Comment réagis-tu?
- Tu as gagné dans un jeu et tu sens que celle ou celui que tu as battu est jaloux·se de toi. Comment réagis-tu?
- Ton ami·e a été puni·e et trouve sa punition injuste. Comment réagis-tu?
- Un·e jeune du groupe est toujours à part et les autres se moquent d'elle ou de lui. Comment réagis-tu?

Quand une dizaine d'enfants ont bien répondu aux questions, on remet à la ou au représentant·e de l'équipe le triangle vert.

VARIANTE

L'émissaire choisit quatre enfants à qui il confie un rôle. Il y aura ainsi :

- un·e enfant malade
- un·e enfant triste parce que son père vient de mourir
- un·e enfant apeuré·e parce qu'un chien jappe après lui ou elle
- un·e enfant qu'un·e autre a insulté·e

L'équipe est divisé en quatre. Chaque équipe doit s'occuper d'un·e des enfants. Chaque membre de l'équipe doit venir à tour de rôle parler à l'enfant pour le ou la consoler, le ou la rassurer ou l'aider.

Quand toutes et tous ont fait quelque chose pour « leur » enfant, l'animatrice ou l'animateur leur remet le triangle vert.

△ Zone blanche : résolution de problèmes

Les quatre équipes se retrouvent dans la zone blanche. Les animatrice·teurs se dispersent sur le terrain de la zone. Chaque équipe doit alors se mettre à la poursuite d'une animatrice ou d'un animateur pour l'encercler en se tenant les mains.

Une fois encerclé, l'animatrice ou l'animateur expose une situation (fictive) de violence ou d'intimidation et provoque un débat pour savoir comment régler le problème. La discussion ne doit pas excéder une dizaine de minutes et l'équipe doit faire consensus sur une solution.

Exemples de situations :

- *Une participante fait rire d'elle parce qu'elle est maladroite et ne comprend pas toujours ce qu'il faut faire et on se moque d'elle. Elle ne parle pas beaucoup, mais on la voit pleurer de temps en temps. Quel est le problème? Qu'est-ce qu'il faudrait faire?*
- *Dans un jeu, une bagarre a éclaté entre deux garçons de deux équipes différentes. On savait qu'ils ne s'aimaient pas beaucoup, mais là, un des deux s'est mis en colère et s'est mis à frapper l'autre. On les a séparés, mais le problème n'est pas réglé et la situation pourrait se reproduire. Que faudrait-il faire?*



Quand l'équipe a trouvé une solution satisfaisante, on lui remet le support blanc sur lequel elle pourra fixer les quatre triangles obtenus au préalable.

Les quatre équipes célèbrent ainsi leur parcours réussi.

VARIANTE

Les quatre équipes se retrouvent dans la zone blanche avec leurs triangles de drapeau. Il reste une dernière épreuve, celle de la zone blanche. Les animatrice-teurs autres zones se retrouvent ensemble dans cette zone. L'un-e ou l'autre annonce qu'il faut maintenant débattre de deux cas importants qui se sont produits.

- Dans un village, il y a eu du vandalisme sur les maisons de bien des gens. On ignore qui avait fait les graffitis, mais le maire avait sa petite idée. « C'est la faute du voyageur » affirma-t-il. Le voyageur était un petit homme qui se baladait beaucoup et qui était revenu au village pour visiter un ami. Des villageois voulaient s'en prendre à lui. Le voyageur avait peur et restait réfugié chez son ami.

Si on faisait appel à vous pour régler le problème, que feriez-vous? Comment interviendriez-vous?

- Dans un autre village, Lucie est une enfant de neuf ans qui se met souvent en colère. Elle se choque pour des riens et n'a plus d'amis. Ses voisins et ses voisines ne l'aiment pas. Ils ont bien essayé de parler aux parents, mais ils sont presque toujours absents. Au camp, Lucie est isolée et presque tout le monde la fuit.

Que faire? Comment régler ce problème?

Allouer une dizaine de minutes pour chaque cas. L'animatrice ou l'animateur qui anime le débat peut simplement demander l'opinion de quelques enfants de chaque équipe, puis rassembler les suggestions et essayer d'obtenir un consensus pour la résolution du problème.

Si possible, faire un retour en grand groupe sur le grand jeu Opération Drapeau.



JEUX ET AUTRES ACTIVITÉS



Les jeux et autres activités qui suivent ont été précisément conçus pour contribuer à développer chez les enfants l'une ou l'autre des cinq compétences du grand jeu, parfois plus d'une. Le lien n'est pas toujours évident. Dans un jeu, on s'amuse avant tout. Mais dans une perspective éducative, les adultes qui encadrent les jeunes peuvent faire ressortir certains éléments positifs qui s'imprégneront dans leur esprit.

Il est donc important de faire des retours à la suite des jeux ou des autres activités. Ces moments de réflexion permettront notamment aux participant·es de prendre conscience de leurs actes et des impacts de leurs comportements sur les autres. Les animatrices·eurs doivent rester à l'écoute lors de ces retours pour bien comprendre les perceptions des jeunes afin de mettre l'accent sur les comportements à prévenir et sur les compétences à développer.



Jeu 1	LE TÉLÉPHONE
Groupe d'âge	À partir de 6 ans
Taille du groupe	5 à 30
Durée	15 à 45 minutes
Compétence Opération Drapeau	▲ Communication
Objectifs	• Constaté comment une simple affirmation peut se déformer quand on la retransmet plusieurs fois • Découvrir qu'une communication claire peut prévenir bien des malentendus et des chicanes
Matériel	Aucun

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Disposer les enfants en cercle.
2. L'animatrice-teur choisir un-e enfant, à qui il remet un papier sur laquelle une phrase est écrite. Ou encore elle ou il chuchote cette phrase très distinctement à l'oreille de l'enfant.

Exemples de phrases

6-7 ans

- Je suis contente que toi et moi soyons amis.
- Merci d'avoir partagé ton sandwich avec moi.
- Même si j'ai eu peur, je suis content d'avoir réussi.

8-9 ans

- Je m'excuse de t'avoir fait de la peine en empruntant sans ta permission ton crayon préféré.
- Grâce à la passe que tu m'as faite, on a gagné la partie de soccer.
- Merci de m'avoir consolé-e quand j'ai perdu mon chien.

10-12 ans

- Je suis sincèrement désolé de t'avoir fait de la peine en racontant ton secret à Coralie.
- On aurait dû se parler. Toute cette frustration n'était pas nécessaire.
- Pourquoi tu n'es pas venu-e me chercher? Je t'aurais aidé avec plaisir.

3. L'enfant doit alors répéter cette phrase dans l'oreille de sa voisine ou son voisin.
4. Chaque participant-e doit faire de même jusqu'au dernier ou la dernière.
5. Le dernier ou la dernière doit alors dire à voix haute la phrase qu'il ou elle a entendu-e.
6. Si la phrase correspond à l'énoncé initial, alors on félicite le groupe, mais comme c'est peu probable, l'animatrice-teur répète la phrase originale à voix haute.

VARIANTES

- On peut compliquer le jeu en l'interrompant le temps d'une chanson ou d'un ban.
- Ou encore faire diversion en faisant circuler un ballon, ou en le lançant vers un-e enfant qui doit le retourner aussitôt.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Une fois deux ou trois rondes de jeu effectuées, faire un retour sur l'impact des messages écrits ou oraux qui circulent et qu'on répète.

Suggestions de questions à poser au groupe ou à l'un-e ou l'autre enfant :

1. Avez-vous trouvé ce jeu drôle et amusant?
2. Pensez-vous que vous aviez bien compris la phrase qu'on vous a chuchotée à l'oreille?
3. Qu'est-ce qui a changé en cours de route dans les messages?
4. Vous est-il déjà arrivé d'entendre ou de lire un message à votre sujet ou au sujet de quelqu'un d'autre qui n'était pas vrai?
5. Comment avez-vous réagi?
6. Pensez-vous que le jeu du téléphone se passe dans la vraie vie?
7. Qu'est-ce qu'on peut faire pour corriger les rumeurs qui colportent des mensonges ou des informations méchantes envers certaines personnes?



Jeu 2	LE BANC DE PARC
Groupe d'âge	À partir de 9 ans
Taille du groupe	10 à 30
Durée	30 à 60 minutes
Compétences Opération Drapeau	▲ Gestion des émotions ▲ Développement de l'empathie △ Résolution de problèmes
Objectif	Apprendre comment l'empathie et la gestion des émotions peuvent contribuer à la résolution de problèmes dans des situations données
Matériel	Bancs ou chaises en nombre suffisant

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Préparer une série de mises en situation.

Exemples

9-12 ans

- Tu t'es chicané-e avec tes parents parce qu'ils ne veulent pas que tu participes au voyage de fin d'année de l'école.
- Tu es triste parce tu n'as pas eu une bonne note à ton dernier examen.
- Tu es fâché-e parce que tu n'as pas bien joué à ton dernier match de hockey.
- Tu es inquiet-ète parce que tu entends souvent tes parents se chicaner.
- Tu es stressé-e par ton oral en anglais de cet après-midi.

13-16 ans

- Tu es choqué-e par des remarques qu'on t'a faites sur ton poids.
- Tu es triste parce que ton amoureux-se t'a laissé-e.
- Tu es stressé-e par ton prochain examen en maths.
- Tu es déçu-e de ta performance à ton dernier tournoi.
- Tu es anxieux-se parce que tu veux mettre fin à une relation amoureuse.

2. Diviser le groupe en petites équipes de deux.
3. Disposer autant de bancs (ou de paires de chaises) qu'il y a d'équipes.
4. Remettre à un-e membre de chaque équipe une mise en situation.
5. La ou le jeune va s'asseoir sur un des bancs ou sur une chaise, où son ou sa coéquipier-ère va la ou le rejoindre.

6. Dans chaque équipe, la ou le jeune qui vit la situation raconte à son ou sa coéquipier·ère ce qui se passe et lui dit comment elle ou il se sent. Une discussion s'ensuit pour que la ou le jeune affecté·e contrôle son émotion et se sente mieux, et qu'elle ou il réagisse de la bonne façon.
7. Accorder un délai de 10 minutes pour cette discussion.
8. En grand groupe, chaque duo vient tour à tour présenter la situation pour laquelle il devait trouver une issue ou une solution. Allouer environ 2 minutes par présentation

VARIANTE

On peut prolonger le jeu inversant les rôles, avec de nouvelles mises en situation.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Suggestions de questions à poser au groupe ou à l'un·e ou l'autre participant·e :

1. Qu'est-ce qui est le plus compliqué quand on fait face à une situation stressante où on ne se sent pas à l'aise?
2. Comment on fait pour aider quelqu'un·e qui vous dit qu'il ou elle a peur, qu'il ou elle a honte, qu'il ou elle est en colère contre quelqu'un ou quelque chose, ou encore qu'il ou elle ne sait pas comment se sortir d'une situation embarrassante?
3. ou d'une agression?
4. Peut-on aussi aider celle ou celui qui a eu un comportement violent? Comment?



Jeu 3	LES ÉTIQUETTES
Groupe d'âge	À partir de 9 ans
Taille du groupe	10 à 30 personnes
Durée	30 à 45 minutes
Compétence Opération Drapeau	▲ Développement de l'empathie
Objectif	Apprendre à accepter les gens avec leurs qualités, mais aussi leurs défauts
Matériel	15 étiquettes autocollantes de qualités et 5 de défauts (répartition 3/4 et 1/4)

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Préparer des étiquettes autocollantes de qualités et des étiquettes autocollantes de défauts en nombre suffisant.

Exemples de qualités : *gentillesse, bonté, générosité, franchise, dévouement, propreté, solidarité, honnêteté, courtoisie, créativité, dynamisme, efficacité, assiduité, curiosité, écoute, fiabilité, flexibilité, intégrité, minutie, ouverture aux autres, patience, persévérance, rigueur, ténacité, tolérance, vaillance, ponctualité...*

Exemples de défauts : *impolitesse, égoïsme, paresse, vanité, agressivité, négligence, entêtement, rigidité, intolérance, malveillance, envie, intransigeance, désinvolture, irrespect, racisme, malhonnêteté, fainéantise, hypocrisie...*

2. Apposer des étiquettes de défauts dans le dos du quart des participant-es et des étiquettes de qualités dans le dos de tous les autres.

IMPORTANT : Les participant-es ne doivent pas savoir le défaut ou la qualité que leur étiquette indique.

3. **Mise en situation :**

« Nous sommes en 2050, c'est l'apocalypse sur Terre et vous devez vous réfugier dans un bunker pour y vivre durant les 50 prochaines années avec les mêmes personnes. Or, il n'y a de la place que pour cinq personnes dans votre bunker. »

4. Les participant-es doivent circuler, lire en silence l'étiquette dans le dos de chacun-e et former des équipes de cinq pour leur bunker. Temps alloué : 10-15 minutes. Il s'agit donc de s'associer avec quatre autres participant-es avec qui, selon l'étiquette, on juge que l'on peut vivre dans le bunker.

Lorsque c'est fait, les membres d'une équipe s'assoient ensemble et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes soient composées. Le retour pourra ainsi commencer.

Note :

- Les participantes et participants n'ont pas le droit de mentionner entre eux les caractéristiques des étiquettes. Ils ne peuvent que se fier à l'étiquette au dos d'une personne pour choisir la personne.
- De manière naturelle, toutes les personnes possédant des défauts vont se retrouver ensemble.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Une fois le jeu terminé, un retour doit être fait avec les participants. **Voici quelques questions** pour t'aider dans l'animation de ce retour.

1. Qu'est-ce que tu retiens de l'activité?
2. Comment t'es-tu senti durant l'activité?
3. Est-ce que cela a été facile de se fier uniquement aux étiquettes?
4. Comment est-ce que tu t'es senti lorsque tu étais choisi ou ignoré?
5. Est-ce que tu as déjà vécu une situation de ce genre : ne pas être choisi parce que tu as une « étiquette »?



Jeu 4	LES CINQ PASSES
Groupe d'âge	À partir de 6 ans
Taille du groupe	8 à 30
Durée	20 minutes
Compétences Opération Drapeau	▲ Communication ▲ Coopération
Objectif	Intercepter le ballon de l'équipe adverse pour accumuler des points
Matériel	Ballon, dossards, cônes pour délimiter l'espace de jeu, chronomètre s'il y a lieu

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Établir un périmètre de jeu bien délimité.
2. Diviser le groupe en deux équipes. Chaque équipe portera un dossard d'une couleur distincte.
3. Les joueurs·ses se dispersent un peu partout sur le terrain.
4. On remet le ballon à une ou un joueur, qui doit être immobile. Elle ou il doit alors faire une passe à un·e coéquipier sans que le ballon touche au sol. Les joueurs·ses de l'autre équipe doivent intercepter le ballon.
5. Le but de chaque équipe est de réussir à faire cinq passes consécutives. Tout·e joueur·se qui reçoit le ballon doit s'immobiliser aussitôt.
6. Tout·e joueur·se qui intercepte le ballon doit s'immobiliser et entreprendre une séquence de cinq passes dans son équipe.
7. Si le ballon touche au sol, les deux équipes peuvent tenter de le récupérer. Les contacts physiques sont interdits.
8. Réussir cinq passes consécutives vaut un point.
9. L'équipe qui a réussi cinq passes consécutives peut entreprendre une nouvelle séquence.
10. Le jeu prend fin quand une équipe a atteint un total de points fixé d'avance, par exemple 10 points. Ou encore quand un temps prédéterminé est écoulé, par exemple 15 minutes.

Note : Il est important de ne pas viser la tête lorsqu'on lance le ballon.

VARIANTES

On peut décider, pour favoriser un jeu plus équilibré, de modifier la règle de relance du jeu quand une équipe a réussi cinq passes consécutives. Le ou la dernier-ère joueur-se à recevoir le ballon doit le remettre à un-e joueur-se de l'équipe adverse.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Suggestions de questions à poser au groupe ou à l'un-e ou l'autre participant-e :

1. Avez-vous aimé ce jeu?
2. Est-ce que c'est important de se parler pendant le jeu pour faire des passes réussies?
3. C'est quoi, l'esprit d'équipe selon vous?



Jeu 5	LA GUERRE DES PLANÈTES
Groupe d'âge	À partir de 7 ans
Taille du groupe	8 à 30
Durée	20 minutes
Compétences Opération Drapeau	▲ Communication ▲ Coopération
Objectif	Chaque équipe doit protéger ses planètes tout en essayant de détruire celles de l'autre équipe avec des ballons.
Matériel	Cerceaux pour les planètes (16 par équipe), cônes pour les lunes (2 par équipe), balles ou ballons pour les lunes (2 par équipe), ballons de mousse pour les tirs, cônes pour délimiter l'aire de jeu, ruban ou câble pour tracer la ligne médiane

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Délimiter un terrain et établir deux zones à l'aide d'une ligne médiane.
2. Former deux équipes, chacune occupant la moitié du terrain de jeu.
3. Chaque équipe doit installer quatre planètes (chaque planète représentée par quatre cerceaux entremêlés formant une structure équilibrée) et deux lunes (cônes surmontés d'un ballon posé en équilibre) dans son aire de jeu.
4. Chaque équipe doit protéger ses planètes et ses lunes tout en essayant de faire tomber celles de l'équipe adverse à l'aide des ballons mis à sa disposition.
5. On remet trois à cinq ballons à chaque équipe, mais ce nombre peut varier selon la taille du groupe.
6. Les ballons peuvent être lancés à la main (comme au handball) ou au pied (comme au soccer).
7. Tout-e joueur-se en possession d'un ballon doit être immobile au moment de tirer.
8. On peut bloquer un tir avec son corps ou en saisissant le ballon pour le relancer.
9. Tout planète ou lune détruite ne peut être reconstruite.
10. L'équipe qui parvient à détruire toutes les planètes et toutes les lunes de l'adversaire gagne la partie.

VARIANTES

- Autoriser trois pas pour lancer le ballon.
- Donner des points pour chacune des cibles (par exemple, 3 points pour une planète et 2 points pour une lune, ou encore 5 points pour la planète Jupiter, 4 points pour Vénus, 3 points pour Mercure, 2 points pour Mars et 1 point pour chacune des lunes. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de points quand un temps prédéterminé est écoulé gagne la partie.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Suggestions de questions à poser au groupe ou à l'un-e ou l'autre participant-e :

1. Avez-vous aimé ce jeu?
2. Est-ce que c'est important de se parler pendant le jeu pour bloquer des tirs ou réussir à détruire une planète ou une lune adverse?
3. C'est quoi, l'esprit d'équipe selon vous?



Jeu 6	LES NIDS-DE-POULE
Groupe d'âge	À partir de 7 ans
Taille du groupe	5 à 50
Durée	15 minutes
Compétence Opération Drapeau	▲ Gestion des émotions
Objectif	Chaque participantes et participants doit récupérer les balles placées sous les cônes des autres participantes et participants et les ramener sous son cône.
Matériel	Balles et cônes

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Chaque participant-e a un cône et avec une balle en dessous.
2. Au signal de la personne qui anime, chaque participant-e doit aller récupérer une balle sous un cône adverse et la ramener sous son cône. On ne peut déplacer qu'une balle à la fois.
3. La première personne à récupérer 3 balles gagne la partie.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Une fois le jeu terminé, un retour doit être fait avec les participants. Voici quelques questions pour t'aider dans l'animation de ce retour.

1. Est-ce que tu as aimé l'activité?
2. Qu'est-ce que tu retiens de l'activité?
3. Comment les participantes et participants se sont sentis avant, pendant et après l'activité?
4. Est-ce que les gens s'acharnent sur le même nid?

Activité 7	LECTURE COLLECTIVE
Groupe d'âge	À partir de 4 ans
Taille du groupe	5 à 15
Durée	30 minutes
Compétences Opération Drapeau	▲ Coopération ▲ Gestion des émotions ▲ Communication ▲ Développement de l'empathie △ Résolution de problèmes
Objectif	À partir d'un ouvrage de littérature jeunesse, susciter une réflexion sur la violence et l'intimidation au moyen d'une discussion de groupe
Matériel	Livre jeunesse (en format papier ou numérique), deux ou trois exemplaires au besoin (peut être emprunté à une bibliothèque)

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Choisir un ouvrage de littérature jeunesse adapté au groupe d'âge qui porte sur la violence ou l'intimidation.

Suggestions

Boris Brindamour et la robe orange Christine Baldacchio, ill. : Isabelle Malenfant	2 à 7 ans Bayard Canada, 2021, 32 p.
Clou : on est tous différents! Cœur de pirate, ill. : Jess Pauwells	3 ans et plus Auzou, 2022, 36 p.
Dépareillés Marie-Francine Hébert, ill. : Geneviève Després	À partir de 6 ans La Bagnole, 2017, 32 p.
Je n'ai rien dit Stéphanie Boyer, ill. : Élixa Gonzalez	À partir de 7 ans Les 400 coups, 2022, 32 p.
Fab : la recrue Émilie Ouellette	10 à 14 ans Petit homme, 2021, 208 p.
Lili est harcelée à l'école (bande dessinée) Dominique de Saint Mars, ill. : Serge Bloch	À partir de 7 ans Calligram, 2012, 40 p.
Non à l'intimidation : j'apprends à m'affirmer Nancy Doyon	À partir de 9 ans Midi trente, 2011, 112 p.
L'intimidation, c'est quoi? Stéphanie C. Dubois, ill. : Anaëlle Daussy	6 à 8 ans Les Malins, 2025, 32 p.
L'empathie racontée aux enfants Emmanuelle Jasmin, ill. : Jean Morin	6 à 8 ans Éd. de Mortagne, 2024, 56 p.
Il se prenait pour le roi de la maison! Isabelle Côté, Simon Lapierre, ill. : Elisabeth Eudes-Pascal	À partir de 9 ans Éd. du Remue-Ménage, 2018, 40 p.



2. Présenter l'ouvrage aux participant-es : leur montrer les images, faire circuler le livre dans le groupe si possible.
3. Inviter des enfants à lire à haute voix quelques passages.
4. Poser des questions pour alimenter la discussion. Amener les participant-es à faire des comparaisons avec leurs expériences personnelles.

VARIANTE

Diviser le groupe en équipes de cinq; si possible, remettre un exemplaire du livre à chaque équipe. Discussion en équipe, puis retour en groupe pour partage des commentaires de chaque équipe.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Le retour final portera sur l'activité et peut-être sur le rôle et l'importance des livres dans la vie.

1. Avez-vous aimé cette activité?
 2. Trouvez-vous que les illustrations expliquent bien la situation?
 3. Que pourrions-nous ajouter pour bien expliquer l'histoire?
 4. Qu'auriez-vous fait de différent?
-
1. Avez-vous des livres à la maison?
 2. Lisez-vous des livres?
 3. Quel(s) genre(s) de livres?
 4. Empruntez-vous ou prêtez-vous des livres à vos ami-es?



Activité 8	L’AFFICHE COLLECTIVE
Groupe d’âge	À partir de 6 ans
Taille du groupe	Aucune limite
Durée	Selon la taille du groupe et le projet
Compétences Opération Drapeau	▲ Coopération ▲ Gestion des émotions ▲ Communication ▲ Développement de l’empathie △ Résolution de problèmes
Objectif	Créer une affiche collective sur le thème de la prévention de la violence et de l’intimidation à l’aide de la symbolique de l’Opération Drapeau
Matériel	Rouleau de papier blanc ou kraft, crayons, peinture et pinceaux, papier de construction, ciseaux, colle et tout autre matériel d’art requis

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Découper une grande feuille dans un rouleau de papier. L’objectif est d’illustrer les cinq compétences à l’image de l’Opération Drapeau. Sur un grand fond blanc, seront apposés les quatre triangles qui symbolisent les quatre premières compétences. Le fond blanc symbolise la cinquième, soit la résolution de problèmes.
2. Diviser le groupe en cinq équipes.
3. Chaque équipe doit remplir une section du drapeau. Distribuer les compétences, soit une par équipe.
4. Chaque équipe devra illustrer sa compétence dans un des quatre triangles du drapeau ou, pour l’équipe affectée à la résolution de problèmes, sur le pourtour blanc du drapeau.

Rappel des couleurs associées aux compétences

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| ▲ Communication : | zone bleue |
| ▲ Coopération : | zone jaune |
| ▲ Gestion des émotions : | zone rouge |
| ▲ Empathie : | zone verte |
| △ Résolution de problèmes : | zone blanche |

5. Réserver un espace où les participant-es pourront signer l’œuvre.
6. Assembler l’œuvre.
7. Accrocher l’œuvre dans un lieu passant en guise de rappel visuel des apprentissages réalisés lors de l’Opération Drapeau.



VARIANTES

- Transposer l'affiche sur un mur pour en faire une murale
- Il est plus compliqué de créer la murale directement, sans esquisse ou modèle préalable. La murale convient à des jeunes plus âgé-es, disons à partir de 11 ans. Les plus jeunes devraient se limiter à l'affiche.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Suggestions de questions à poser au groupe ou à l'un-e ou l'autre participant-e :

1. Avez-vous aimé cette activité?
2. Trouvez-vous que votre illustration ou votre dessin est réussi?
3. Quel est le plus beau dessin?
4. Est-ce que l'ensemble est agréable à regarder?
5. Si vous deviez expliquer cette affiche ou cette murale à une personne, qu'est-ce que vous lui diriez?
6. Si on reproduisait cette affiche à plusieurs exemplaires, où les mettriez-vous?



Activité 9	L'EXPOSITION
Groupe d'âge	À partir de 6 ans
Taille du groupe	5 à 15
Durée	1-2 heures
Compétences Opération Drapeau	▲ Coopération ▲ Gestion des émotions ▲ Communication ▲ Développement de l'empathie △ Résolution de problèmes
Objectif	Transposer les compétences de l'Opération Drapeau en œuvres d'art et en faire une exposition
Matériel	En fonction des médiums choisis

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

1. Diviser le groupe en cinq équipes. Chaque équipe devra créer une œuvre d'art en s'inspirant d'une compétence associée à l'Opération Drapeau.
2. **Donner des exemples** pour chaque compétence
 - Coopération : *jeu en équipe, entraide pour faire des tâches, etc.*
 - Gestion des émotions : *maîtriser sa colère, se confier, exprimer ses sentiments, etc.*
 - Communication : *téléphoner, envoyer un message, parler à d'autres, raconter un événement pénible, etc.*
 - Développement de l'empathie : *écouter un-e camarade, tendre la main, offrir ses services, consoler, etc.*
 - Résolution de problèmes : *faire la paix, se réconcilier, s'excuser, s'engager à respecter le Code de vie du camp, etc.*
3. Présenter les médiums possibles (si le matériel est disponible)
 - Peinture
 - Dessin ou mots stylisés
 - Photographie
 - Bande dessinée
 - Collage
 - Affiche
 - Murale
 - Moulage (pâte à modeler)
4. Chaque équipe choisit une compétence et se retire pour concevoir une œuvre et l'exécuter. (On peut répartir les compétences de façon à ce que chaque équipe ait une compétence distincte ou permettre à chaque équipe de choisir n'importe quelle compétence même si une autre équipe choisit la même.)



5. Quand elle a terminé, l'équipe doit donner un titre à son œuvre et remplir une fiche d'information.

Fiche d'information-type

- Titre de l'œuvre
- Cadre de réalisation (Opération Drapeau)
- Compétence représentée
- Auteur-es (nom de l'équipe et de chacun-e des jeunes)
- Date
- Nom du camp

6. Rassemblement de toutes les équipes : chaque équipe présente son œuvre.
7. Les œuvres seront exposées dans un endroit bien identifié (Expo Opération Drapeau) que pourront fréquenter les parents et autres visiteurs.

VARIANTE

Plutôt qu'en équipe, les œuvres doivent être réalisées par chaque enfant. Cette approche individuelle permet à chacun-e de s'exprimer, mais ne favorise pas la coopération et s'avère plus compliquée à gérer sur le plan logistique.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Suggestions de questions à poser au groupe ou à l'un-e ou l'autre participant-e :

1. Avez-vous aimé cette activité?
2. Trouvez-vous que votre œuvre est réussie?
3. À qui aimeriez-vous la montrer?
4. Si vous deviez expliquer cette œuvre d'art à une personne, qu'est-ce que vous lui diriez?
5. Si vous pouvez récupérer cette œuvre d'art à la fin du camp, où la mettrez-vous?

Activité 10	DIX PROBLÈMES DU MONDE
Groupe d'âge	À partir de 12 ans
Taille du groupe	8 à 20
Durée	45-60 minutes
Compétence Opération Drapeau	△ Résolution de problèmes
Objectif	Faire consensus sur des solutions à de graves problèmes internationaux
Matériel	Liste des problèmes et enjeux, billets d'argent (Monopoly ou fait à la main) et les couts de la résolution de problème.

EXPLICATIONS ET DÉROULEMENT

Mise en situation :

Vous êtes de grands décideurs de la planète et vous avez l'occasion de payer pour résoudre les grands problèmes et enjeux de notre société. Chacun-e ne possède pas la même quantité d'argent. Lorsque vous prenez une décision, elle doit être faire consensus. Vous avez un temps limite pour y arriver (20 à 30 minutes).

1. Expliquez la mise en situation au groupe et distribuez les billets d'argent aléatoirement. Il est important qu'il n'y ait pas suffisamment d'argent pour tout résoudre.
2. Présentez la liste des problèmes et enjeux. Ceux-ci doivent être adaptés au groupe d'âge présent.
3. Présentez le tableau des couts de résolution.
 250 000 \$ = Amorce de solution au problème
 500 000 \$ = Problème à moitié résolu
 1 000 000 \$ = Problème complètement réglé
4. Laissez les participantes et participants discuter et prendre leurs décisions quant aux problèmes dans lesquels ils veulent investir leur argent. Effectuer des rappels du temps qui leur reste pour arriver à un consensus.
5. Une fois le temps écoulé, leur demander de vous expliquer leurs choix.
 Exemples de problèmes et enjeux :
 - Une grande maladie comme le cancer
 - Guerre ou autre conflit armé
 - Faim dans le monde
 - Changements climatiques
 - Manque d'eau potable
 - Racisme et discrimination
 - Désinformation sur les réseaux sociaux
 - Éducation non accessible aux minorités



VARIANTE

La liste des problèmes suggérée doit absolument être d'actualité et être comprise par les participantes et participants.

RETOUR À FAIRE À LA FIN

Une fois le jeu terminé, un retour doit être fait avec les participantes et participants. **Voici quelques questions** pour t'aider dans l'animation de ce retour.

1. Est-ce que tu as aimé l'activité?
2. Qu'est-ce que tu retiens de l'activité?
3. Comment les participantes et participants se sont sentis avant, pendant et après l'activité?
4. Avez-vous bien communiqué? Comment auriez-vous pu mieux communiquer?
5. Avez-vous bien travaillé en équipe? Comment auriez-vous pu faire mieux?
6. Avez-vous atteint le consensus? Si non, pourquoi? Qu'auriez-vous pu faire autrement?





Association des
camps du Québec

7665, boulevard Lacordaire
Montréal (Québec) H1S 2A7

campsquebec.com