

Nom de l'intervenant : Équipe d'animation de la semaine de relâche



Fonction : Animateurs

Thème de la pratique : Chaise musicale

**« Je vous propose, si cela vous convient, de prendre le temps de laisser revenir un moment où vous étiez satisfait de ce que vous aviez réalisé avec vos jeunes. »**

CONTEXTE			
Où	Quand	Qui	Quoi
Où l'activité se déroulait-elle? Quelles installations y avait-il? À quel endroit te situais-tu lors de ton intervention? Quelle était la grandeur du local?	À quel moment de la journée? À quel moment de la saison? Quelle était la température? Durant quelle année?	Combien de participants? Quel était l'âge des participants? Comment le groupe était divisé? Quelle était la répartition du sexe des participants?	Quels matériels étaient utilisés? Comment le matériel était dispersé? Est-ce qu'il y avait des spectateurs? Comment le groupe était dispersé?
Dans une salle du Centre de loisir Sherbrooke, les lumières principales éteintes et un système d'éclairage coloré en fonction.	Pendant la semaine de relâche, le 6 mars 2014.	Environ 20 enfants d'âges variés.	Des chaises et un lecteur de musique.
DÉROULEMENT			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Qu'est-ce que tu as dit quand tu l'as dit? (Consignes données, ton utilisé, etc.)</li><li>• Qu'est-ce que tu as fait quand tu l'as fait? (Démonstration, action, etc.)</li><li>• Qu'est-ce que tu as entendu quand tu l'as entendu? (Bruit, rétroactions, etc.)</li><li>• Qu'est-ce que les jeunes ont fait quand ils l'ont fait? (Déplacement, déroulement, etc.)</li><li>• Qu'est-ce que les jeunes ont dit quand ils l'ont dit? (Rétroaction, etc.)</li></ul>			
<p>Toutes les chaises sont placées en cercle avec le siège vers l'extérieur. Il peut y avoir une, deux ou trois chaises de moins que le nombre d'enfants en fonction du temps de jeu souhaité. Lorsque la musique joue, les participants se déplacent autour du cercle. Lorsqu'elle arrête, ils doivent trouver un siège le plus rapidement possible. Les enfants qui n'ont pas de chaise sont éliminés. Le gagnant est le dernier joueur restant après plusieurs tours.</p> <p>Pour rendre le jeu plus amusant, il est possible d'ajouter différentes variantes aux déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Modifier le sens de rotation.</li><li>- Faire des pas de soldat.</li><li>- Mettre les bras dans les airs.</li><li>- Mettre les mains sur la tête.</li><li>- Sauter comme un lapin ou une grenouille.</li><li>- Sauter sur un pied.</li><li>- Danser.</li><li>- Frapper des mains.</li><li>- Tourner sur soi-même.</li><li>- Marcher comme un poulet.</li><li>- Courir sur place, etc.</li></ul>			