

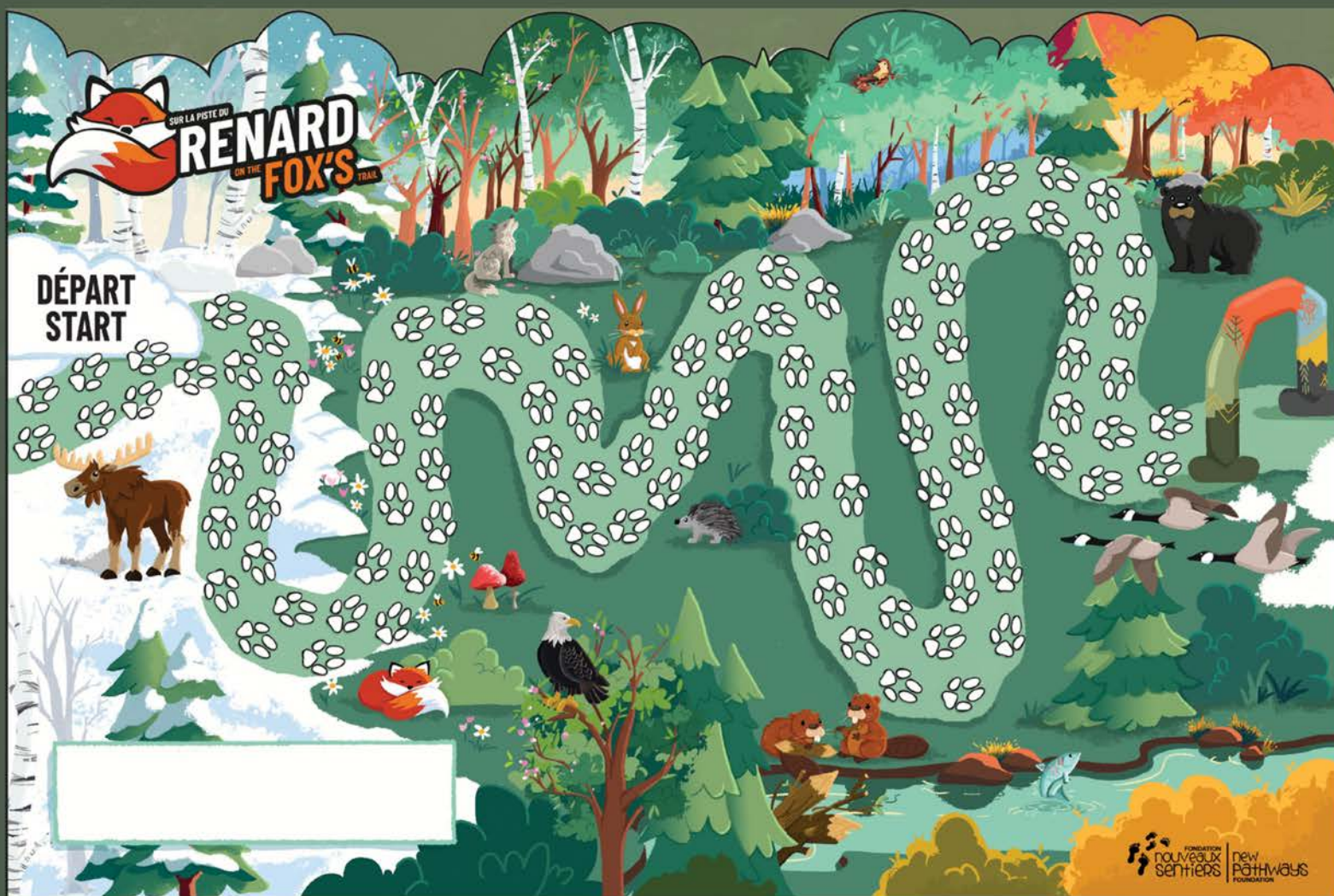


SUR LA PISTE DU RENARD

Un jeu de société grand format utilisé en classe par les enseignants et les élèves du primaire des Premières Nations, afin de promouvoir les saines habitudes de vie.

Un jeu géant, une course finale: Devenez des renards

Sur la piste du renard est un jeu de société grand format conçu pour les jeunes de niveau primaire. Affichée en classe, la planche de jeu propose aux élèves de réaliser des Actions concrètes sous le thème de la santé, qui les font avancer tous ensemble. Sur leur chemin, les élèves rencontreront grand nombre de Récompenses, qui les prépareront à atteindre un objectif final choisi par la classe.



Découvrez la planche de jeu!

La planche de jeu "Sur la piste du renard" invite les participants à traverser les quatre saisons, en parcourant des paysages variés qui reflètent la grande diversité des territoires des Premières Nations. Ce voyage illustré met en valeur différents environnements - des forêts denses aux cours d'eau tranquilles - tout en faisant apparaître les animaux totem du Défi du Renard.

Les activités du jeu

1 OBJECTIF

Au début du jeu, l'enseignant est invité à choisir un objectif final collectif, qui guidera toute la progression de la classe sur la planche de jeu. Par exemple, pour souligner l'importance de l'activité physique, nous vous proposons de parcourir une distance de 2 km à l'extérieur, au terme de laquelle chaque élève reçoit une médaille soulignant ses efforts. Chaque enseignant est libre d'adapter cet objectif selon les besoins et intérêts de ses élèves.

2 ACTIONS

L'Action du jour vise à adopter des comportements sains en matière d'activité physique, de nutrition, et de sommeil, à l'école et en dehors de l'école. Chaque jour UNE (1) action est choisie par la classe. Cette action peut changer chaque jour, ou être récurrente. C'est en réalisant cette action que les jeunes avanceront dans le jeu.



3 RÉCOMPENSES

Les Récompenses ajoutent une dimension surprise et motivante au jeu. L'enseignant place des étiquettes « Récompense » sur la planche, déclenchant des activités pour récompenser les efforts des élèves. Ces récompenses sont personnalisées selon les réalités et intérêts de la classe.

La finale

Une récompense finale attend également les jeunes à la ligne d'arrivée, sous l'arche. Choisie par l'enseignant, cette récompense est en lien avec les saines habitudes de vie et s'inscrit dans l'objectif fixé au début de l'activité avec la classe.



Les activités du jeu

1

ACTIONS

L'Action du jour vise à adopter des comportements sains en matière d'activité physique, de nutrition, et de sommeil, à l'école et en dehors de l'école. Chaque jour UNE (1) action est choisie par la classe. Cette action peut changer chaque jour, ou être récurrente. C'est en réalisant cette action que les jeunes avanceront dans le jeu.



2

RÉCOMPENSES

Les Récompenses ajoutent une dimension surprise et motivante au jeu. L'enseignant place des étiquettes « Récompense » sur la planche, déclenchant des activités pour récompenser les efforts collectifs de la classe. Ces récompenses sont personnalisées selon les réalités et intérêts de la classe.

La finale

Une récompense finale attend également les jeunes à la ligne d'arrivée, sous l'arche. Choisie par l'enseignant, cette récompense est en lien avec les saines habitudes de vie et s'inscrit dans l'objectif fixé au début de l'activité avec la classe.



Le fonctionnement

Étape 1: Configurer la planche de jeu

L'enseignant débute en choisissant un objectif final en lien avec les saines habitudes de vie. Ensuite, il configure sa planche de jeu en la parsemant de Récompenses. Le livret de l'enseignant contient un grand nombre d'idées de Récompenses toutes plus amusantes les unes que les autres.

Étape 2: Sélectionner l'Action du jour

Le tout premier jour du projet, la classe décide ensemble d'une Action qu'ils souhaitent poser. Encore une fois, le livret de l'enseignant contient des idées très variées, tant sur le plan de l'alimentation, de l'activité physique, que du sommeil.

Étape 3: Progresser sur la planche de jeu

Chaque matin, l'enseignant demande aux élèves de lever la main s'ils ont réalisé l'Action le jour précédent. Pour chaque main levée, la classe progresse sur la planche en suivant les traces du renard.

Étape 4 : Profiter des Récompenses

Sur leur chemin, la classe atteint des cases Récompenses. Lorsqu'une Récompense est atteinte, l'enseignant invite les élèves à réaliser ensemble l'activité prévue. Ces moments festifs renforcent la motivation du groupe et soulignent les efforts collectifs.

Étape 5 : Relever le Défi final

Une fois arrivés à la fin du jeu, les élèves sont prêts à réaliser l'objectif collectif qu'ils s'étaient fixé en début de parcours. Qu'il s'agisse d'une marche, d'un pique-nique ou d'une activité physique extérieure, ce moment marque l'aboutissement de leurs efforts liés aux saines habitudes de vie.

Étape 6 : Remettre la récompense finale

L'enseignant choisit une récompense finale pour souligner les efforts de la classe, en lien avec l'objectif fixé au départ. Cette récompense est laissée entièrement à sa discrétion. Si l'objectif choisi impliquait une distance à parcourir, des médailles sont fournies par la Fondation.



Le matériel fourni

- ✓ Un guide de l'enseignant concis, présentant les instructions claires et faciles à suivre pour intégrer les activités et maintenir l'engagement des élèves
- ✓ Une planche de jeu adaptable à la taille de la classe et à la durée du projet
- ✓ Des macarons de récompense
- ✓ Accès à des vidéos explicatives pour guider l'enseignant dans l'utilisation du matériel
- ✓ Médailles du renard (2km)
- ✓ Drapeaux et cônes de balisage pour votre parcours
- ✓ Un cadeau collectif (choisi par l'enseignant) est envoyé à la fin du projet pour récompenser la participation et équiper la classe (ballon de soccer, livres, etc.)
- ✓ Accompagnement par l'équipe Nouveaux Sentiers : Nous tenons de courts entretiens virtuels optionnels, visant à partager les bons coups et à épauler les professeurs dans leur démarche.



Le prix *NISKA* pour l'école

À la fin de chaque édition annuelle de Sur la piste du renard, un bibelot Niska, qui signifie outarde en Innu, sera remis aux écoles en reconnaissance de l'engagement des enseignants et des élèves. Ce bibelot, conçu comme un cadre en bois, représentera une envolée d'outardes, chaque outarde symbolisant un enseignant ayant participé au projet, avec leur nom inscrit.



Pour ceux qui en veulent plus!

Si l'enseignant choisit un objectif lié à une distance à parcourir, plusieurs options s'offrent à lui pour s'adapter aux capacités et à la motivation des élèves. Au-delà des 2 km associés au Renard, d'autres animaux représentent des distances plus longues : le porc-épic (4 km), le lièvre (6 km), le castor (8 km) et l'aigle (10 km). Les élèves peuvent ainsi répéter un objectif d'année en année, ou progresser vers de nouveaux animaux à chaque participation.



Un projet de la Fondation Nouveaux Sentiers

Tous les coûts liés à la participation au projet Sur la piste du renard sont couverts par la Fondation Nouveaux Sentiers. Pour plus d'informations ou pour nous contacter, visitez notre site web:  nouveauxsentiers.com.