Le jeu comme outil de rapprochement intergénérationnel
Fiche synthèse de la Communauté de pratiques du 6 novembre 2025

Nos invités du projet Cabane à jeux

- **Marc-André Gadoury,** directeur de la Maison des Grands-parents de Joliette
- **Roseline Poirier**, employée à la MGP Joliette
- **Johanne,** bénévole aînée au projet

Discussion avec les instigateur·rice·s de la *Cabane à jeux*

Genèse du projet

- L'idée a germé à la suite d'une présentation du Comité régional pour la valorisation de l'éducation (CREVALE) sur le phénomène de la glissade d'été.
- Un premier test a eu lieu lors de la grève des enseignant·e·s en 2023. Il avait été possible d'aller chercher un financement ponctuel pour permettre à des grands-parents d'animer les jeunes avec des livres et des jeux.
- Le projet s'est poursuivi les étés suivants et pour le pérenniser, il est maintenant financé à même le budget à la mission de l'organisme.

Témoignage d'une bénévole au projet

- Certains bénévoles ont travaillé dans le milieu de l'éducation et sont donc habitués d'animer auprès des jeunes
- Les jeux sont choisis par les bénévoles pour être à la fois ludiques et pédagogiques. On prend des jeux qui travaillent la mémoire, la concentration, le langage, l'imagination, la réflexion ainsi que le côté affectif. Un partenariat avec la Joujouthèque permet d'emprunter des jeux et de varier l'offre.
- Lors de l'animation, ce sont toujours les enfants qui choisissent le jeu auxquels ils veulent jouer pour encourager leur autonomie
- Les 2 parcs qui sont ciblés par le projet ne sont pas desservis par un camp de jour. Cela permet donc d'offrir de l'animation dans des quartiers plus défavorisés et sans offre structurante pour les jeunes durant l'été.

Logistique du projet

- L'équipe est formée de 8 bénévoles grands-parents qui ont l'habitude et la motivation de jouer avec les enfants
- Les activités ont lieu 2 fois par semaine, pour un total de 16 plages horaires dans l'été. Les bénévoles vont donc en moyenne animer 5 fois durant la saison, toujours en équipe de deux pour ne pas être seuls.

- Le remplacement se fait en auto-gestion. Les aîné·e·s ont accès à une liste d'appel pour trouver eux-même leur remplaçant·e en cas d'absence.
- Grâce au financement d'amorçage de projet, il a été possible de se doter de matériel qui permet de créer un espace et un sentiment d'appartenance à la *Cabane à jeux*: chapiteau, tables, chaises, etc.

Les jeux de société les plus appréciés (par les jeunes et les moins jeunes!)

- Placote Sans problème
- Prépare ton Hamburger
- Le verger
- Battleship
- CocoGelato
- Cortex
- Roi Dagobert

Questions du public

Q : Comment avez-vous mobilisé les aîné·e·s?

A : Comme nous sommes déjà une association de grands-parents, nous avions un terreau fertile avec une belle synérgie au sein de notre équipe de bénévoles puisqu'ils se connaissaient déjà. Dans d'autres cas, il serait possible pour le recrutement de s'informer auprès de différentes associations de retraité·e·s comme l'AREQ, la FADOQ, l'AQDR ou les Centres d'action bénévole qui ont chacune des antennes régionales. Parmi les facteurs de rétention, le projet permet aux bénévoles de briser leur isolement, de créer un sentiment d'équipe avec les autres tout en ayant l'impression de faire une différence dans la réussite éducative des jeunes.

Q : De quelle manière évaluez-vous les retombées de la *Cabane à jeux*?

A : Bien qu'il soit difficile de quantifier les retombées du projet, plusieurs indicateurs qualitatifs viennent démontrer son impact positif. Un des bienfaits le plus manifeste c'est de voir que plutôt que de rester chez eux sur leurs écrans, les jeunes sortent à l'extérieur pour être en contact avec les mots, les chiffres et leurs camarades. Également, plusieurs parents viennent jouer avec leurs enfants au parc, ce qui permet de créer des habitudes positives au sein des familles. Preuve de l'engouement du projet: la *Cabane à jeux* est sollicitée dans de nombreux événements publics organisés par les partenaires de la région.

Q : À quel groupe d'âge s'adresse le projet?

A : Principalement aux élèves du 1er et 2e cycle, il est nécessaire de savoir lire pour pouvoir participer à la *Cabane à jeux*. Il arrive à l'occasion d'avoir des élèves du 3e cycle qui participent aux activités, on leur propose alors des jeux un peu plus complexes comme Battleship par exemple.

Q : Comment faire pour financer ce genre d'initiative?

A : C'est un projet qui demande un budget assez accessible pour s'arrimer avec le financement à la mission d'un organisme. Pour commencer la collection de jeux, il est possible de s'allier à une Joujouthèque ou à la bibliothèque municipale. Il est aussi possible de faire un appel aux dons à la communauté: de nombreux aîné·e·s ont des jeux qui ne servent plus à la maison dont ils et elles souhaitent se départir. Pour trouver un autre partenaire potentiel, on peut contacter l'organisme en réussite éducative de sa région pour voir les manières de collaborer.

Q : Quels conseils donneriez-vous à un organisme qui souhaite mettre en place une initiative similaire dans sa région?

A : Ne sous-estimez pas l'importance de créer des activités préparatoires intra-générationnelles en amont du programme! Cela permet de renforcer les liens entre les aîné·e·s, de les impliquer dans le déploiement du projet et de rassurer celles et ceux qui n'ont pas joué à des jeux de société depuis longtemps. Pour faire un essai pilote, on peut également tester la formule pendant une journée pédagogique ou la semaine de relâche.

Création collective d'une banque de jeux brise-glace

En 2e partie de la rencontre, les membres de la communauté ont participé à un exercice de groupe sous forme de tempête d'idées. Individuellement, ils et elles ont rempli un formulaire en y inscrivant une ou plusieurs activités brise-glace utilisées pour développer un sentiment de sécurité et d'appartenance dans le groupe, tout en créant une ambiance de plaisir et de complicité. Le tout a été colligé dans une banque d'idées que vous retrouverez à partir de la page suivante.

Nom	Description	Objectif
2 minutes ensemble	Jeu de cartes avec des questions. Chaque participant·e pige une carte et se jumelle avec une autre personne. À tour de rôle, ils répondent à la question écrite sur leur carte	Créer des connexions et un lien de confiance entre les participant·e·s
Le Bingo	Chaque participant·e prend une carte de bingo sur laquelle sont inscrits des faits ou des expériences personnelles. Les participant·e·s se mélangent puis se posent des questions les un·e·s aux autres pour remplir leur grille avec le nom d'une personne qui correspond aux faits énoncés. Dès qu'une ligne est complète, "Bingooo", c'est gagné!	Instaurer une ambiance joviale tout en apprenant à mieux se connaître. Rires et interactions sont au rendez-vous
Dessine ton plus beau souvenir	Demander à chacun·e de dessiner son plus beau souvenir d'un sujet en lien avec la rencontre (par exemple: de camp de jour). À tour de rôle, on se présente et on explique notre plus beau souvenir	Se rappeler de souvenirs positifs en lien avec la thématique de la rencontre
Île tournante	Les participant·e·s commencent debout sur une couverture. Le but est de réussir à tourner la couverture sans qu'aucun d'entre eux ne mette les pieds en-dehors.	Développer la stratégie et la cohésion de groupe avec des fous rires
Le geste représentatif	On place les participant·e·s en cercle. Une première personne nomme son nom et fait un geste qui le représente. La 2e nomme son nom avec un geste, puis celui de la personne précédente. Ainsi de suite jusqu'au dernier qui doit nommer et faire les gestes de tous les autres!	Apprendre les noms et détendre l'atmosphère
Jeu de lettre	On pige une lettre (tirée du jeu de scrabble) et avec la lettre on décrit en un seul mot comment on se sent en lien avec l'atelier ou les attentes envers l'atelier. On peut aussi s'identifier à un animal quand ce sont des plus jeunes et décrire pourquoi cet animal nous représente bien. On peut aussi utiliser la lettre pour partager une de nos qualités, etc.	Se décrire un peu mieux et donner un coup de pouce aux personnes qui sont gênées de prendre la parole

Nom	Description	Objectif
Improvisation Power Point	L'animateur·rice, en préalable de la rencontre, sélectionne au hasard sur internet plein de présentations Powerpoint de différents secteurs de profession, thématique, etc. Lors du brise-glace, il ou elle invite les participant·e·s à venir improviser sur un Powerpoint au hasard avec humour et improvisation, comme s'il ou elle était le pro dans ce secteur d'activité ! Le temps de quelques diapos seulement.	Favoriser le plaisir, le rire et la stimulation de la créativité.
Jeu de la ficelle	Asseoir les participant·e·s en cercle. Une première personne se nomme et partage une chose qu'elle aime. Les participant·e·s qui aiment également cela lèvent la main et la personne lance une boule de ficelle vers l'une d'elle, en gardant l'extrémité de la corde. On procède ainsi de suite jusqu'à faire tout le groupe.	Montrer les liens qui existent entre les personnes réunies malgré les différences possibles entre les gens.
Vide ton sac	De façon anonyme, tous les invité·e·s placent un objet leur appartenant qui provient de leur poche ou de leur sac. À tour de rôle, nous tentons de deviner à qui appartient chacun de ces objets.	Créer des moments cocasses pour se mettre à l'aise
Quelle image représente le plus votre état d'âme	On présente 5 ou 6 images (idéalement rigolotes) qui représentent des états d'âme (énergique, positif·ve, anxieux·se, enjoué·e, découragé·e, endormi·e, etc.). On fait le tour des personnes pour savoir quelle image elles ont choisi et pourquoi.	Savoir comment vont les gens, adapter le ton de l'animation et rassurer au besoin
Préférez-vous?	Les participant·e·s doivent choisir entre deux options — souvent surprenantes, amusantes ou qui font réfléchir. Une personne pose une question commençant par "Préférez-vous…" (Exemple : Préférez-vous pouvoir voler ou être invisible?) Une personne volontaire répond en expliquant son choix. Elle relance la question, mais en changeant l'un des deux choix. Facile à adapter selon les groupes ou les thèmes.	Encourager l'imagination et l'empathie.

Nom	Description	Objectif
Les mots	On prépare une liste de mots équivalant à la moitié du nombre de participant·e·s. On écrit chaque mot deux fois, sur deux bouts de papier différents qu'on distribue au hasard. Le défi est de trouver l'autre personne avec le même mot, sans nommer le mot en question. Les deux personnes les plus lentes sont éliminées.	Mettre une ambiance ludique et stimuler le langage
Des bas surpris	Dans un bas, on met des petits objets. On demande de mettre la main à l'intérieur et de deviner de quel objet il s'agit, en portant attention aux différentes textures.	Stimuler les sens
Métier dans une tasse	Les participant·e·s pigent une question sur les métiers dans une tasse et doivent le décrire aux autres. Exemple de question: Quel métier rêvais-tu de faire quand tu étais jeune?	Partager son vécu dans le plaisir
Ligne du temps	Les personnes reçoivent des cartons avec un événement identifié dans le temps. À tour de rôle, elles doivent le placer sur une ligne du temps au tableau où on aura placé un autre événement. Elles doivent décider si le leur vient avant ou après celui au tableau.	Permettre la réflexion et la discussion entre les participant·e·s
Vrai ou faux	Identifier clairement 2 coins dans la salle : un coin "VRAI" et un coin "FAUX". Expliquer aux personnes qu'elles devront se déplacer selon leur réponse à chaque affirmation. Il n'y a pas de mauvaise réponse — juste des occasions de discuter! Lire l'affirmation à voix haute et laisser les participant·e·s se positionner dans la salle. Les encourager à discuter brièvement ensemble dans leur coin avant la révélation. Révéler la bonne réponse et expliquer, avant de recommencer avec une autre affirmation.	Stimuler la réflexion et les échanges et favoriser l'engagement actif dans la formation
Silence, on lance !	Les personnes, en rond, doivent trouver des façons non verbales de s'indiquer qu'elles vont se lancer la balle. Quand tout le monde réussit à bien se comprendre sans parler, on ajoute graduellement d'autres balles.	Développer la communication non verbale et la coopération

Nom	Description	Objectif
Les objets de notre île	Chaque personne doit penser à un objet qui la représente. Au début de chaque phrase, la personne doit dire “Sur notre île, (un nom) apporte (un objet).” Par la suite, la prochaine personne doit faire la même chose, mais en ajoutant son objet et son nom.	Mémoriser les noms et mieux connaître les autres
Le spaghetti humain	Les joueur·se·s donnent une de leur main à la personne en face et l'autre main à quelqu'un d'autre. Il faut maintenant démêler le spaghetti sans lâcher les mains.	Travail d'équipe et de communication
Montrer et raconter	En amont, demandez aux participant·e·s d’apporter un objet significatif. Formez des équipes de deux où chaque personne pourra poser 5 questions sur l'objet de l’autre. Par la suite, les participant·e·s sont invité·e·s à partager avec le groupe ce qui a été appris sur leur camarade.	Apprendre à se connaître, développer la curiosité envers les autres
La carte géographique	Chaque participant·e identifie sa région natale (ou son pays) sur une carte géographique	Permet d’inclure une composante interculturelle
Cinq différences	Deux équipes sont placées face à face. Une équipe observe l’autre puis se retourne. L’équipe observée effectue 5 changements d’apparence (ex: posture, vêtement, coiffure, etc.) Au signal, l’autre équipe se retourne et essaie de les identifier	S’observer, montrer sa créativité, stimuler le sens de l’observation