

JEU ACTIF METTANT L'EAU EN VEDETTE.

GROUPE D'ÂGE

8 à 12 ans.

DURÉE

30 minutes.

LIEU

Gymnase ou cour extérieure.

MATÉRIEL REQUIS

- Cinq matelas de sol ou du ruban adhésif coloré pour marquer le sol (si l'activité se déroule à l'extérieur, des cônes peuvent être utilisés pour délimiter les différentes zones).
- Dossards (deux couleurs).
- Gourdes.

Préparation

- Pour représenter les bateaux et l'île déserte, installer un matelas de sol à chaque coin de la pièce et un au centre. En l'absence de matelas, il est possible d'utiliser du ruban adhésif pour indiquer les emplacements.

Mise en situation

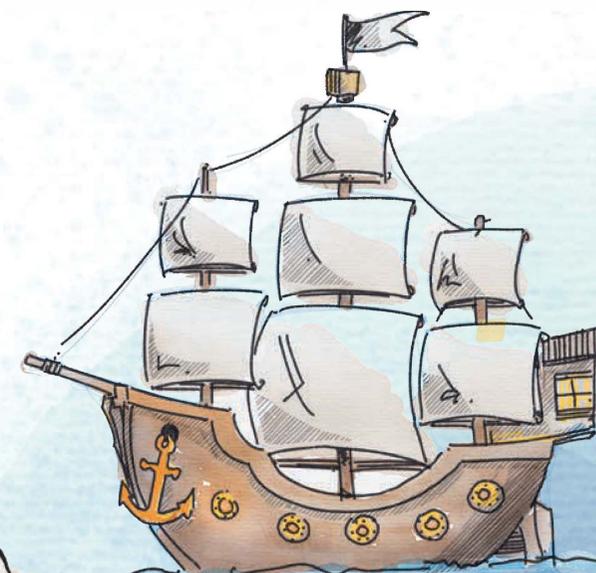
Lire le texte « La précieuse cargaison ».

La précieuse cargaison

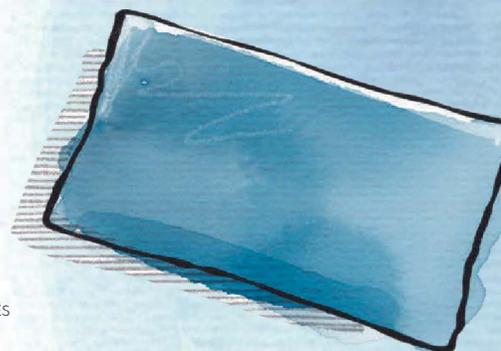
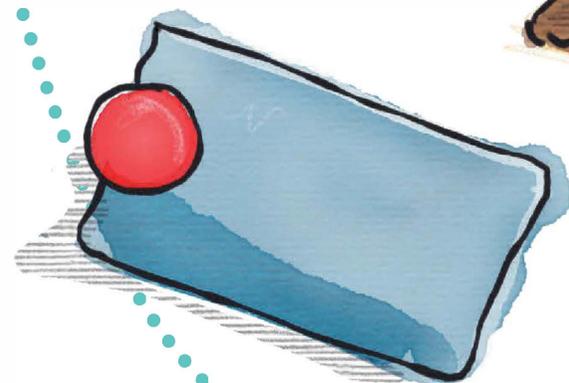
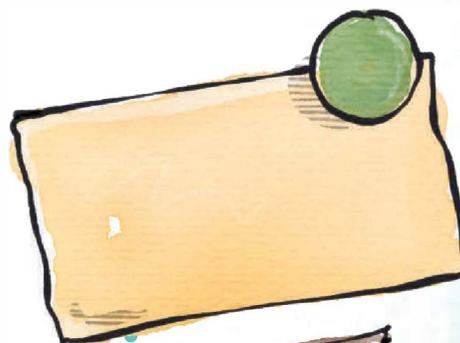
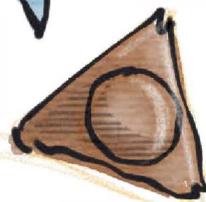
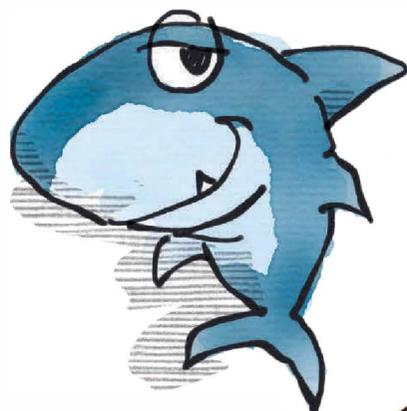
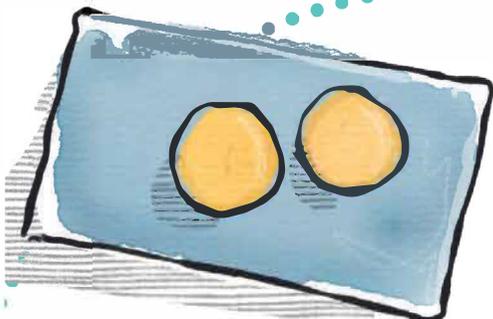
Puisque l'eau est essentielle à la vie, il s'agit d'une richesse à protéger. Dans ce jeu, les matelots transportent des gourdes d'eau et doivent éviter le requin et les pirates, pour ne pas perdre leur précieuse cargaison. Le jeu se termine lorsque les matelots qui transportent les gourdes d'eau (nombre déterminé) ont tous été touchés par le requin ou les pirates.

Description

- Les pirates peuvent toucher les matelots uniquement lorsqu'ils sont sur les bateaux (matelas de sol).
- Le requin peut toucher les matelots seulement lorsqu'ils sont dans la zone d'eau (hors des matelas de sol).



SUITE →



- Une fois touché, le matelot doit se rendre sur l'île déserte (au centre). Il doit y rester jusqu'à ce qu'un autre matelot vienne le sauver en lui tenant les deux mains jusqu'au bateau le plus près. Si le requin touche l'un des matelots pendant la tentative de sauvetage, les deux matelots retournent sur l'île.
- Un matelot peut libérer un seul autre matelot à la fois.
- Les matelots disposent de gourdes d'eau, qu'ils doivent protéger. Lorsqu'un matelot se fait toucher et qu'il a une gourde avec lui, il la perd. Le requin ou le pirate qui a touché le matelot apporte la gourde près du mur, à un endroit déterminé. Lorsque les matelots ont perdu toutes leurs gourdes d'eau, le jeu se termine.

Déroulement

1. Après avoir expliqué le but du jeu et les consignes, désigner un requin et deux pirates. Donner un dossard pour le requin et des dossards d'une autre couleur pour les pirates. Les autres joueurs sont des matelots. Donner minimalement trois gourdes aux matelots.
2. Avant le début du jeu, les matelots disposent d'un court moment où ils distribuent les gourdes d'eau entre eux et discutent de la façon de protéger ceux qui les portent durant le jeu. Pendant ce temps, le requin et les pirates sont sur l'île déserte, où ils discutent aussi de la stratégie à adopter.
3. Avant le début du jeu, les matelots se répartissent sur les bateaux.
4. Donner le signal de départ.
5. Si désiré, recommencer en désignant un requin et des pirates différents.

Variantes

- Remettre plus de gourdes aux matelots pour prolonger le jeu.
- Désigner un nombre plus grand de requins ou de pirates, s'il s'agit d'un grand groupe.
- Faire des duo de pirates ou de matelots.

IMPORTANT : demander aux jeunes d'apporter leur gourde d'eau pour s'hydrater pendant le jeu actif.