



LES CHAMEAUX ONT SOIF

JEUX ACTIFS

JEU ACTIF METTANT L'EAU EN VEDETTE.

GROUPE D'ÂGE

Multiâge.

DURÉE

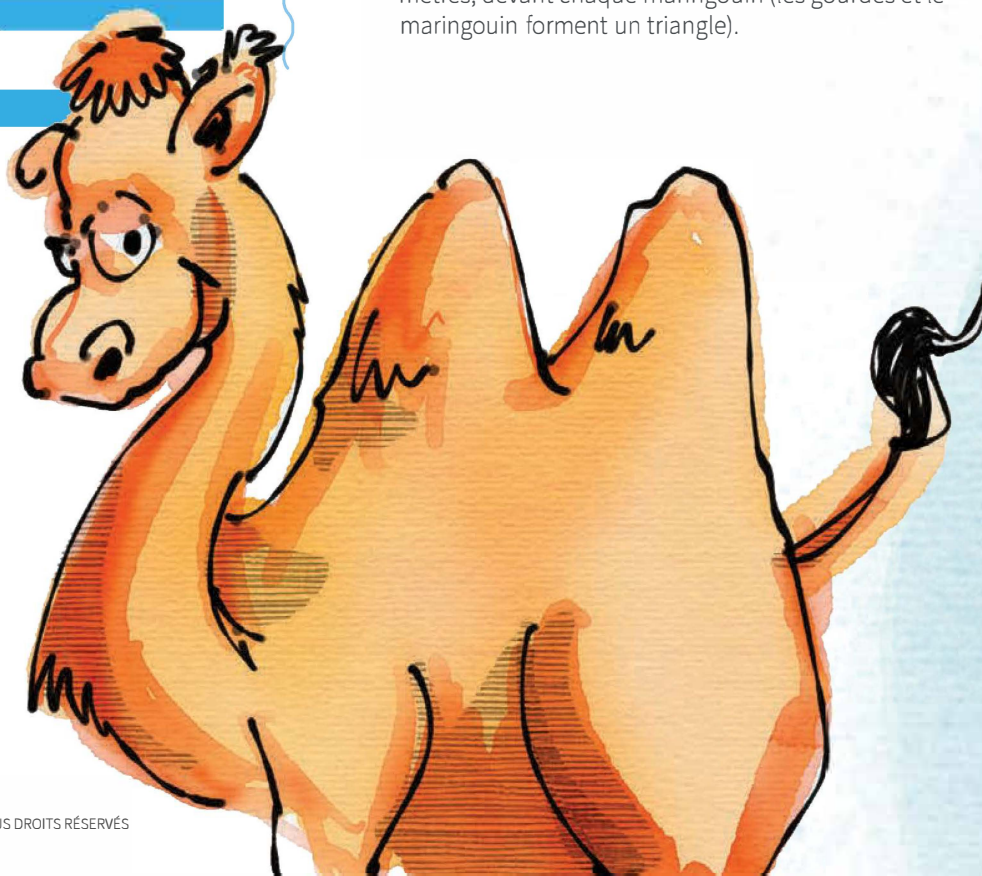
20 à 30 minutes.

LIEU

Gymnase ou cour extérieure.

MATERIEL REQUIS

- 10 gourdes d'eau vides.
- 5 dossards ou autre signe distinctif.



Mise en situation

Pour satisfaire leur soif, les chameaux doivent réussir à ramener toutes les gourdes d'eau dans leur zone de départ sans se faire piquer (toucher) par les maringouins.

Description

1. Choisir cinq jeunes et leur donner un dossard : ce sont les maringouins. Les autres jeunes sont les chameaux.
2. Placer les maringouins d'un côté et les chameaux de l'autre.
3. Placer deux gourdes d'eau, espacées d'environ 3 mètres, devant chaque maringouin (les gourdes et le maringouin forment un triangle).

4. Au signal de départ, les chameaux doivent aller ramasser les gourdes et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les maringouins. Un chameau ne peut amener qu'une gourde à la fois.
5. Les maringouins peuvent se répartir comme ils le veulent dans le jeu et essaient de piquer les chameaux qui ont des gourdes en main (seulement ceux-ci). Si un maringouin touche un chameau, celui-ci est blessé. Il doit remettre la gourde au maringouin et aller toucher un mur (ou une autre cible déterminée dans l'environnement) pour pouvoir revenir au jeu. Le maringouin rapporte la gourde dans sa zone avant de poursuivre le jeu.
6. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les gourdes soient du côté des chameaux. On change ensuite les rôles pour une seconde partie.

Variantes

- Les chameaux débutent le jeu avec chacun une gourde dans les mains et les maringouins essaient de les prendre en les piquant. Quant le chameau perd sa gourde, il devient un maringouin et aide les autres jusqu'à ce que tous les chameaux soient piqués.
- Les maringouins travaillent en équipe de deux (bras liés ou pieds liés).

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