

LES PORTEURS D'EAU



JEUX D'EAU

Mise en situation

Lire le texte « Les porteurs d'eau ».

Les porteurs d'eau

À l'époque, comme il n'y avait pas de robinet d'eau dans les maisons, il y avait un métier qui consistait à aller puiser l'eau dans un cours d'eau et à l'amener aux autres habitants du village. C'était un métier important, car on ne peut pas vivre sans eau. Par contre, c'était un métier difficile, car l'eau est lourde et il ne faut pas la renverser. Les jeunes sont invités à devenir des porteurs d'eau et à franchir les obstacles dans une course à relais dont le but est de conserver le plus d'eau possible. Ils doivent remplir un bac qui se retrouve à la fin du parcours. Le but est d'avoir le plus d'eau dans son bac à la fin du jeu.

GROUPE D'ÂGE

Multiâge.

DURÉE

30 minutes.

LIEU

À l'extérieur.

MATÉRIEL REQUIS

- Trois bacs transparents.
- Pichets d'eau du robinet ou source d'approvisionnement en eau à proximité.
- Verres ou petits contenants (un par enfant).
- Trois cuillères.
- Trois petits objets pour déposer sur la cuillère (ex. : balle).
- Deux grandes cordes pour marquer le parcours (ex. : cordes à danser).
- 15 cônes ou gourdes d'eau.

Préparation

Avec l'aide des jeunes, installer le parcours du relais :

- a. Mettre une corde au début du relais et à la fin.
- b. Entre les cordes délimiter le parcours, placer les cônes/gourdes à contourner en trois rangées (un par équipe). Prévoir une distance d'environ un mètre entre les obstacles.
- c. Au début du parcours, installer une station pour remplir les verres et déposer les cuillères et petits objets à transporter.
- d. À la fin du parcours, installer les bacs au bout de chaque allée de chaque équipe (donc trois).
- e. Donner un numéro (de 1 à 3) à chaque jeune afin de les séparer en trois équipes. Les jeunes ayant le même numéro se regroupent.





LES PORTEURS D'EAU

JEUX D'EAU

Description

1. Au signal de départ :

- Les jeunes doivent remplir leur verre d'eau, prendre leur verre rempli et tourner 4 fois sur eux-mêmes.
- Toujours en gardant le verre en main, ils doivent prendre une cuillère, y déposer le petit objet.

IMPORTANT : Pour les plus jeunes, le parcours peut être effectué sans la cuillère.

2. Ensuite, contourner les cônes/gourdes en faisant des « S ».

d. Si l'objet tombe de la cuillère, le jeune doit recommencer à partir de la station de départ (station des cuillères).

2. Arrivé à la fin, le jeune doit verser l'eau restante dans le bac et courir pour donner la cuillère à la prochaine personne. Il se place ensuite derrière les autres membres de son équipe pour recommencer le parcours.

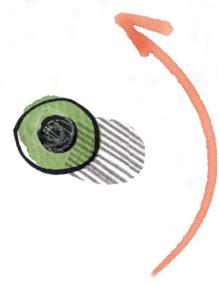
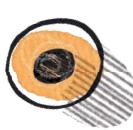
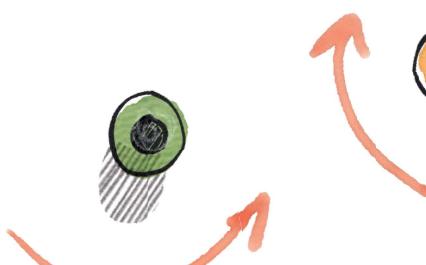
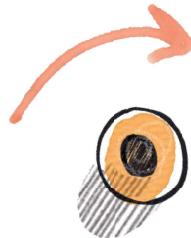
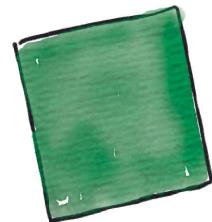
Variantes

- Augmenter le nombre de tours à faire sur soi-même.
- Demander aux jeunes de faire le parcours à reculons.
- Augmenter la distance entre les stations.
- Ajouter d'autres obstacles.
- Prendre des bacs plus gros à remplir.

Astuce

À la fin de l'activité, utiliser l'eau des bacs pour arroser (ex. : jardin) afin d'éviter le gaspillage. Une discussion sur l'importance de faire attention à l'utilisation de l'eau peut être initiée avec les jeunes.

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



L'activité se termine lorsqu'un bac est plein ou après un temps déterminé par l'animateur. L'équipe qui a le plus d'eau dans son bac est déclarée gagnante.