



RUÉE VERS L'OR BLEU

JEUX ACTIFS

CHASSE AU TRÉSOR METTANT L'EAU EN VEDETTE ET PERMETTANT AUX JEUNES DE REPÉRER DIFFÉRENTES SOURCES D'EAU DANS LE CAMP.

GROUPE D'ÂGE

5 à 8 ans.

DURÉE

20 à 30 minutes.

LIEU

- Différents endroits dans le camp.

MATÉRIEL REQUIS

- Gourdes ou images de gourde à imprimer (en annexe).
- Verres d'eau.

Préparation

- Cacher un certain nombre de gourdes ou d'images de gourde dans le local du service de garde ou dans la salle de votre choix. Il peut s'agir des gourdes des jeunes.
- Cacher un certain nombre de verres dans la salle de votre choix (ex. : gymnase, couloir, cour extérieure).

Mise en situation

Lire le texte « Le trésor ».

Le trésor

Dans votre camp se trouve un véritable trésor. À tous les jours, il est présent sous vos yeux, mais vous passez parfois devant sans le voir. Pour le récupérer, vous devrez suivre les indications et résoudre des énigmes. Êtes-vous prêts à relever les défis pour y arriver?

Bonne chance!

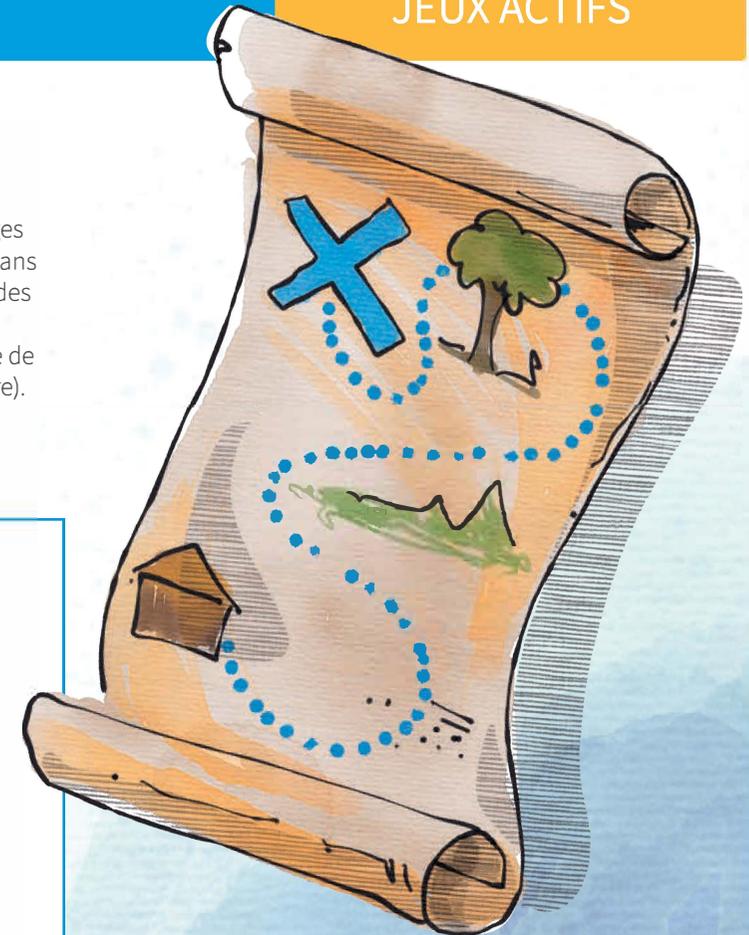
Description

1. Lire la première énigme aux jeunes. Au besoin, donner des indices.

On me recherche sur d'autres planètes, car je suis nécessaire à la vie.

(Indices : je suis présente dans le corps humain ; je n'ai pas d'odeur ; je suis transparente ; je rafraîchis).

Réponse : l'eau. Elle est souvent appelée l'or bleu, car c'est une ressource précieuse. Pour pouvoir la récupérer, nous allons résoudre les autres énigmes.



2. Lire la deuxième énigme aux jeunes.

Que je sois transparente ou colorée, en plastique ou en métal, je permets de transporter l'or bleu.

(Indices : je peux la mettre dans ma boîte à lunch ; elle me permet de relever le Défi Tchîn-tchîn).

Réponse : la gourde d'eau.

SUITE →



RUÉE VERS L'OR BLEU

JEUX ACTIFS

Description (suite)

- 1.a. Indiquer aux jeunes que des gourdes ont été cachées dans la salle, leur demander de les trouver et de les ramener à un endroit prédéterminé lorsqu'ils en trouvent une.
- b. Lorsque toutes les gourdes ont été retrouvées, féliciter les jeunes d'avoir trouvé un des récipients qui permet de transporter de l'or bleu.
- c. Demander aux jeunes d'identifier **comment la gourde d'eau peut leur être utile.**

Réponse : la gourde permet d'avoir de l'eau sous la main, à n'importe quel moment dans la journée. Elle est facile à transporter.

1. Lire la troisième énigme. Au besoin donner des indices.

Cet endroit m'aide à me rafraîchir lorsqu'il fait chaud.



Plusieurs réponses sont possibles : les jeux d'eau, la piscine ou la pataugeoire. Bien que se baigner permette d'avoir moins chaud. Il est tout de même important de boire de l'eau pour rester hydraté et éviter de manquer d'eau. Lorsqu'on manque d'eau, on peut se sentir faible et étourdi.

2. Se diriger vers les lieux identifiés.
3. Lire la dernière énigme aux jeunes.

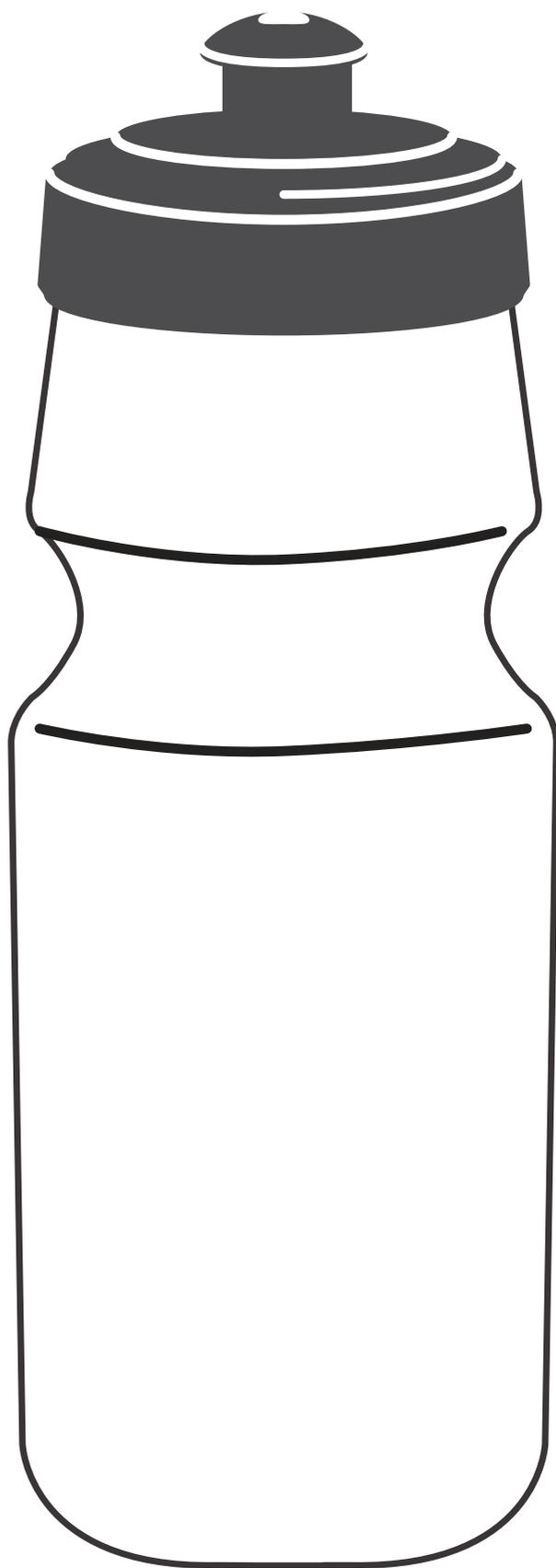
Lorsqu'on m'actionne, je peux remplir les gourdes et les verres avec de l'or bleu (eau) à toute heure du jour.

Réponse : la fontaine d'eau ou le robinet.

- a. Demander aux jeunes d'identifier où se situent les fontaines d'eau (ou robinet d'eau fraîche) dans le camp.
- b. À chaque fois qu'une fontaine ou un robinet est nommé, s'y rendre avec le groupe. Au besoin, aider les jeunes à identifier les lieux. Répéter jusqu'à ce que le groupe ait visité tous les points d'accès à l'eau du camp.
- c. À la dernière fontaine, inviter les jeunes à remplir leur gourde d'eau/verre.
9. Trinquen ensemble et les féliciter d'avoir repéré l'or bleu, un trésor présent dans le camp et disponible en tout temps.

Variantes

- Après ce jeu actif, faire l'activité *Une offre alléchante* ou l'activité *De toute beauté* pour mettre les fontaines d'eau en valeur.
- Pour augmenter la durée du jeu, créer des énigmes supplémentaires.



J'ai soif de santé!