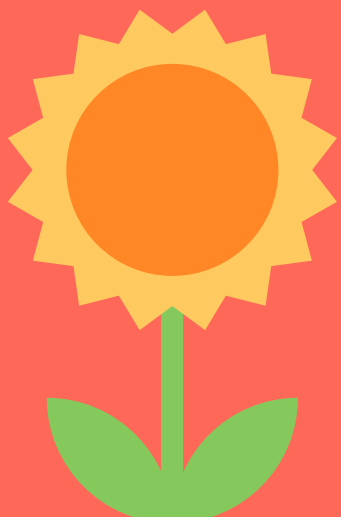


MISSION

J. A. R. D. I. N



# Tu veux permettre à tes jeunes d'en apprendre un peu plus sur le jardinage tout en les mettant à l'épreuve?

L'activité « Mission J.A.R.D.I.N » permet de découvrir deux étapes importantes du jardinage tout en ayant beaucoup de plaisir et en étant actifs!



## GROUPES D'ÂGE



## DURÉE

60 minutes et +



## LIEU

Extérieur

## MATÉRIEL

### Activité 1

- **3 cerceaux** (ou des cônes pour délimiter 3 zones « jardin »)
- **1 dossard** par personne (une couleur par équipe, donc 3 couleurs au total)
- Environ **15 objets** variés qui serviront de « graines » (ex. : des ballons, des frisbees, des petits cônes, des bouteilles d'eau, des boulettes de papier, des boîtes de carton, etc.)

### Activité 2

- **30 ballons** gonflables remplis d'eau
- **6 contenants** pouvant accueillir les ballons\*



\* Pour les plus vieux, tu peux utiliser 6 pichets comme contenants et des verres plutôt que des ballons (1 verre par personne).

## PSST!

Tout au long de ce document, tu verras des encadrés « Le coin du jardinier ». Ces encadrés sont remplis d'informations sur le jardinage que tu peux transmettre à tes jeunes.

# Mise en contexte

## Mission J.A.R.D.I.N

*Il était une fois, un petit village nommé Jardinia. Les habitants de Jardinia étaient des jardiniers et jardinières et travaillaient tous dans le grand jardin collectif de la ville. Tous étaient heureux et personne ne manquait de fruits et légumes, jusqu'au jour où une grande tempête a ravagé Jardinia. Heureusement, personne ne fut blessé, mais le jardin collectif a été détruit par la tempête.*

*Les habitants de Jardinia ont besoin de vous pour reconstruire le grand jardin. Si vous acceptez cette mission, vous devrez réussir 2 épreuves.*

*La première épreuve consiste à trouver un endroit sécuritaire pour le nouveau jardin collectif de Jardinia, et ensuite retrouver les graines qui se sont envolées au vent pour les replanter.*

*La deuxième épreuve consiste à trouver de l'eau et la ramener au jardin pour arroser les nouvelles pousses. Depuis la grande tempête, il n'y a pas eu de pluie. L'eau est donc une ressource très rare et limitée. Il existe une grande réserve d'eau, mais pour y accéder, tu devras répondre aux questions du gardien de l'eau.*

**Allez, vas-y!**  
**Les habitants de Jardinia**  
**ont besoin de ton aide!**



# ACTIVITÉ 01 Le nouveau jardin

01

## Préparation

Rassemble ton matériel.

### PSST!

Tu peux demander aux jeunes d'ajouter une petite touche originale à leur nom d'équipe (ex. : les fourmis atomiques).

Idéalement, les équipes 1 à 3 doivent avoir le même nombre de jeunes. Pour les oiseaux, on te suggère 2 jeunes pour un groupe d'environ 10 jeunes au total.

**Petit truc:** Augmente ou diminue la difficulté en modifiant le nombre d'oiseaux. Plus il y a d'oiseaux, plus la difficulté augmente!



02

## Organisation de l'activité

Pars à la recherche d'un lieu pour construire le nouveau jardin avec ton groupe.



Explique à tes jeunes que l'endroit choisi doit respecter les mêmes critères qu'un vrai jardin :

- **Soleil toute la journée** (idéalement entre 6 et 8 heures);
- **Surface droite** avec peu de bosses;
- **Espace pas trop près des arbres** pour éviter l'ombre et pour éviter que les racines dérangent la croissance des légumes;
- **Espace facilement accessible** par tous les côtés.



Une fois la zone trouvée, divise ton groupe en **4 équipes** :

- **Équipe 1** : Les fourmis
- **Équipe 2** : Les vers de terre
- **Équipe 3** : Les grenouilles
- **Équipe 4** : Les oiseaux



### LE COIN DU JARDINIER

Le choix de terre est important pour avoir un jardin réussi! La terre doit être un mélange de sable, d'argile et de matière organique fortement décomposée. Ajoutes-y un engrais naturel pour lui donner un coup de pouce (compost, fumier ou coquilles d'œuf broyées).



# 3

## Organisation du terrain

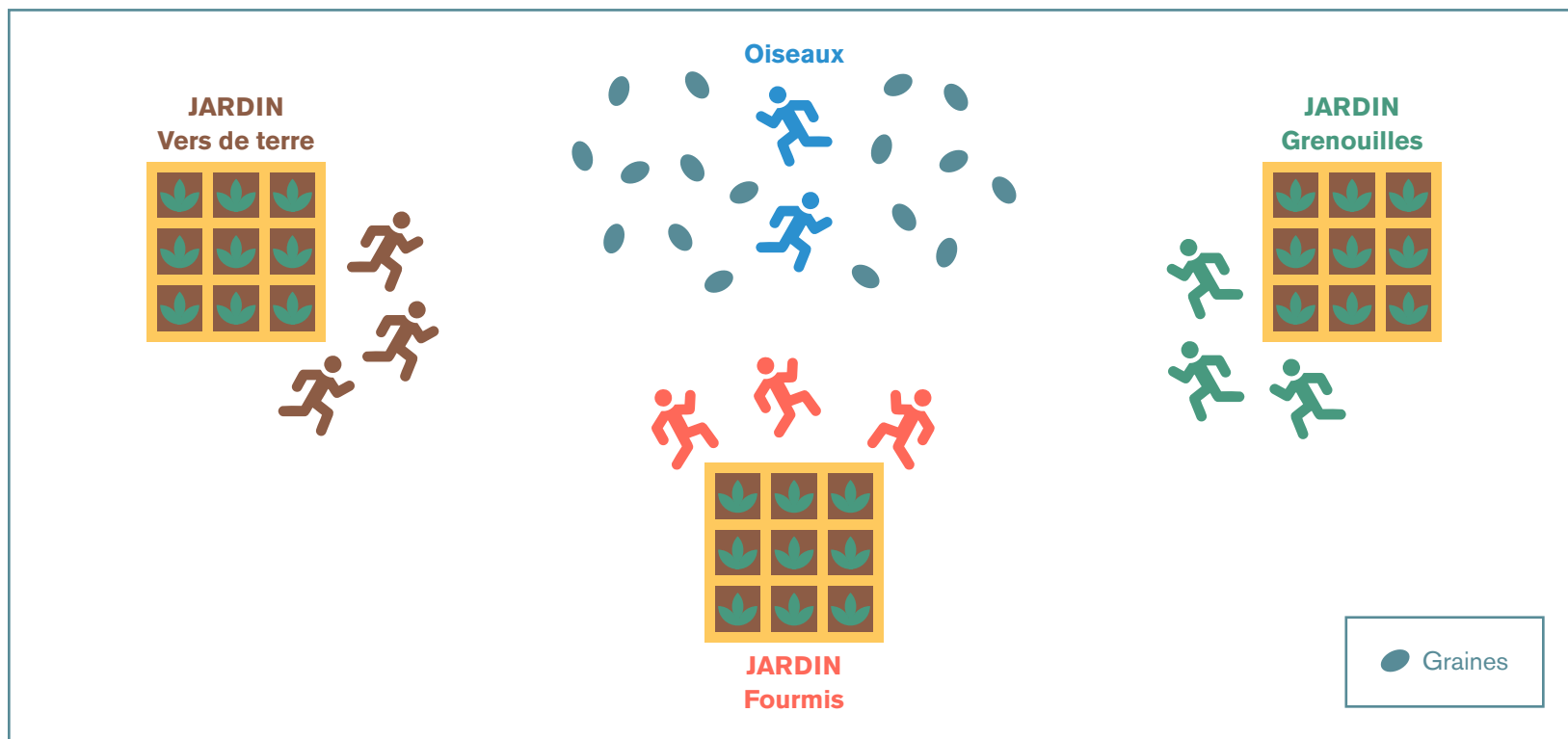
Demande aux groupes des fourmis, vers de terre et grenouilles de trouver un endroit où placer leur jardin (cerceau) dans la zone de jeu.



Trouve un endroit qui est à peu près à la même distance de tous les «jardins» pour éparpiller les objets qui représentent les graines.

**PSST!**  
Pendant que tu termines de placer les objets, tu peux demander à tes jeunes de se trouver un cri d'équipe.

### Exemple d'organisation du terrain

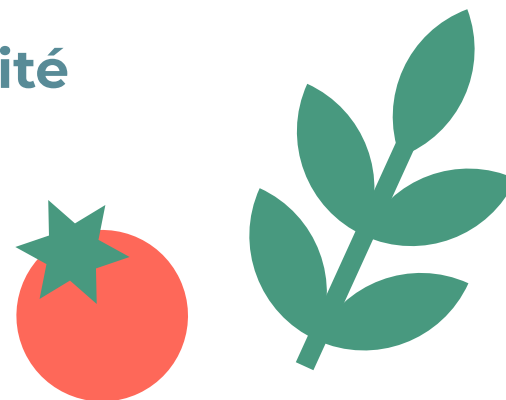


# 4

## Introduction de l'activité

Lis à tes jeunes la **mise en contexte** suivante :

Les fourmis, les vers de terre et les grenouilles sont essentiels au bon fonctionnement d'un jardin. C'est grâce à eux que les graines et les plantes peuvent pousser et devenir grandes!



### CHACUN A SON RÔLE DANS LE JARDIN :

1

Les **fourmis** mangent les insectes qui détruisent le jardin et font plein de trous qui permettent au jardin de respirer. Ce sont aussi des super-recycleuses qui transforment les déchets en nourriture pour le jardin.

2

Les **vers de terre** sont aussi capables de faire de la nourriture pour le jardin en décomposant les déchets. Leur spécialité, c'est de creuser des tunnels qui permettent de faire circuler l'eau et l'air partout dans le jardin!

3

Les **grenouilles** adultes se nourrissent d'insectes de toutes sortes (mouches, papillons, libellules, chenilles) qui peuvent attaquer ce qui pousse dans ton jardin.

4

Les **oiseaux** sont un peu trop gourmands! Ils aiment bien manger les graines, les jeunes pousses et même des feuilles de légumes prêts à être récoltés!



### LE COIN DU JARDINIER

Si tu veux avoir des grenouilles, tu dois penser à aménager des zones humides ou au moins des lieux frais comme des tas de pierres, de tuiles ou de planches.

Certains petits oiseaux (ex. : le rouge-gorge, le chardonneret, la mésange ou encore le moineau) jouent un rôle bénéfique pour les jardins en mangeant des insectes qui les détruisent.

# 5

## Déroulement



Le but du jeu est de rapporter le plus de graines possible à son jardin pour les faire pousser!



Les fourmis, les vers de terre et les grenouilles doivent donc courir pour aller chercher des graines et les rapporter à leur jardin.

### ATTENTION!

Les oiseaux gourmands veulent garder les délicieuses graines pour eux! Ils vont donc essayer d'arrêter les fourmis, vers de terre et grenouilles dans leur mission.

Si un oiseau te touche, tu retournes à ton jardin.

- **Les fourmis** doivent retourner au jardin à **4 pattes**;
- **Les vers de terre** doivent retourner au jardin en **pas chassés**;
- **Les grenouilles** doivent retourner au jardin en **sauts de grenouille**.

La partie se termine quand il n'y a plus de graines au centre, ou lorsque le temps prévu est écoulé (ex. : 10 min).

Une fois le jeu terminé, on compte le nombre de graines par jardin.

L'équipe qui a le plus de graines gagne.

S'il reste des graines au centre à la fin de la durée prévue, les oiseaux gagnent.

Après avoir planté les graines au jardin, c'est l'heure de l'arrosage! Place à l'épreuve 2.



## VARIANTES

- Tu ne peux prendre qu'**une graine à la fois** pour la ramener dans ton jardin.
- Tu ne peux pas voler de graines dans le jardin d'un **autre groupe**.
- Si tu as une graine en main et qu'on te touche, tu dois **déposer la graine** que tu as ramassée et retourner à ton jardin.
- Ajoute un oiseau voleur qui peut prendre des pousses dans les jardins et les **rapporter au centre**.
- Tu peux avoir des objets **ATOUT** qui augmentent le nombre de graines lorsqu'ils sont ramenés au jardin.

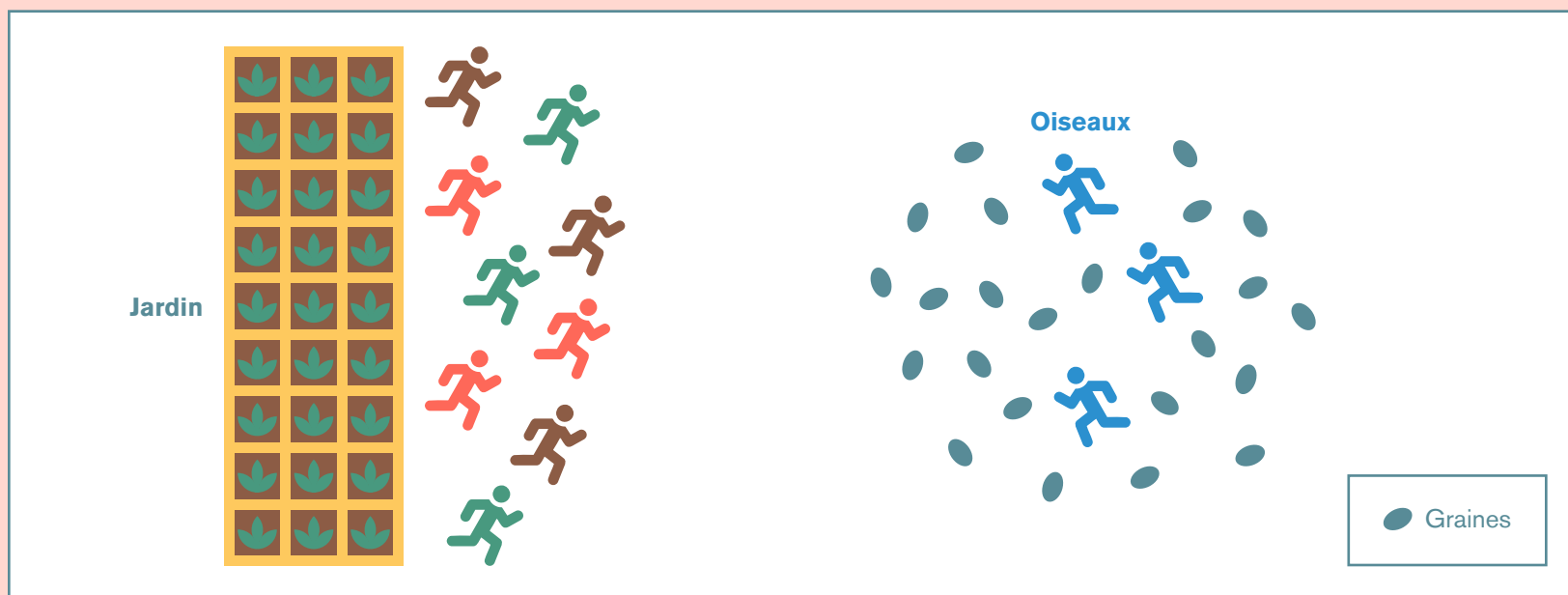
### Exemples d'atouts

- **Engrais** = 2x le nombre de graines
- **Soleil** = +3 graines
- **Eau** = +3 graines
- **Épouvantail** = Empêche l'oiseau voleur de prendre des pousses dans ton jardin.



- **Tous ensemble** contre les oiseaux → Fais un seul jardin pour les fourmis, vers de terre et grenouilles.

### Variante: *L'union fait la force!*





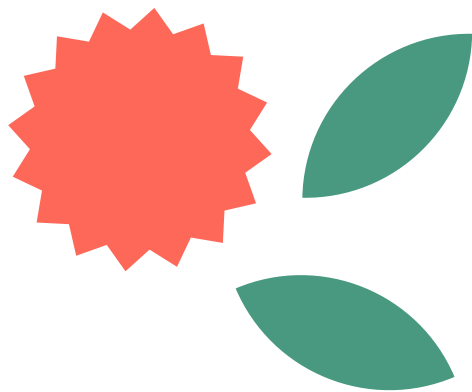
# ACTIVITÉ 02 La récolte d'eau

01

## Préparation

Assure-toi d'avoir lu les **questions** et **réponses** avant de commencer l'activité.

Rassemble ton matériel.



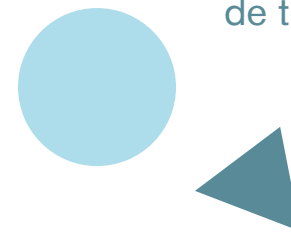
02

## Organisation de l'activité

Gonfle **10 ballons d'eau** par équipe\*.



→ Garde les **mêmes équipes** que pour l'activité 1 en redistribuant les oiseaux dans les équipes de fourmis, vers de terre et grenouilles.



\* Si tu utilises des verres, remplis 3 pichets d'eau.



# 3

## Organisation du terrain

Prépare le terrain pour une activité de type « **course à relais** ».

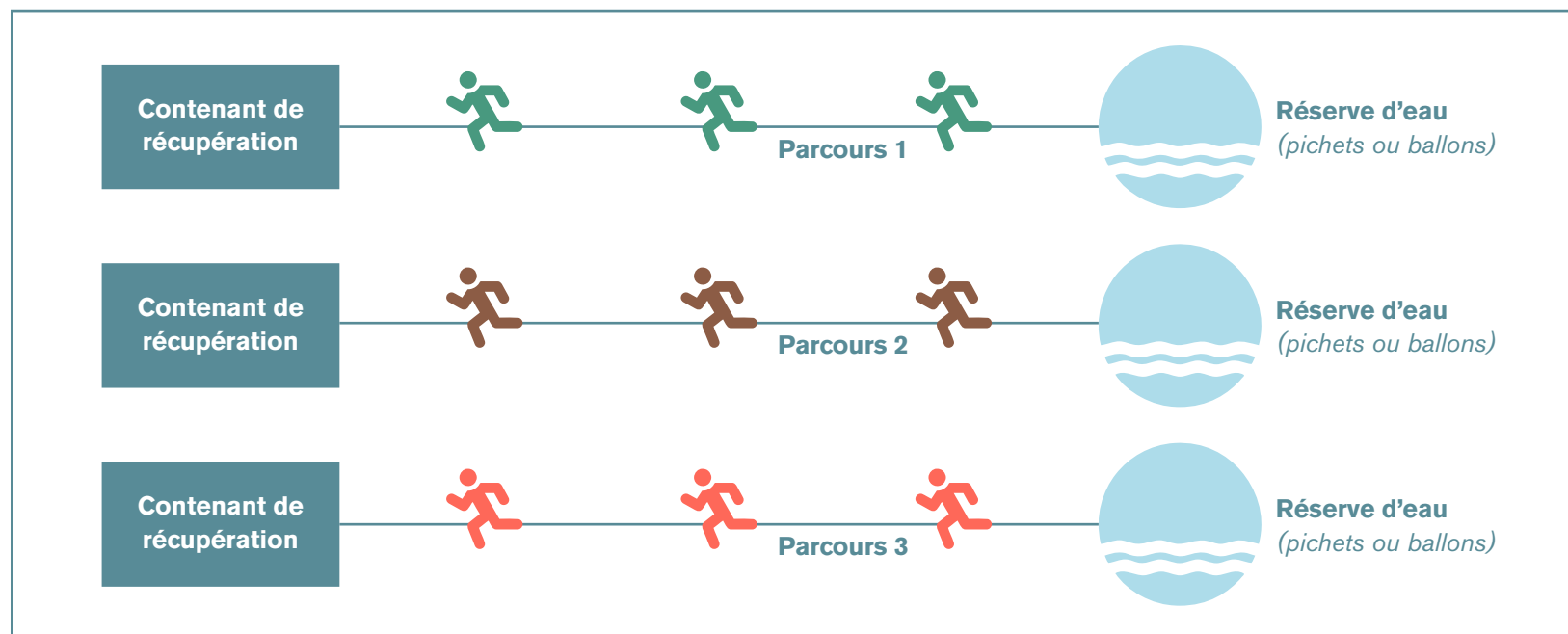


Installe 1 **réserve d'eau** par équipe et 1 **contenant** de récupération de l'eau à la fin de ton parcours.



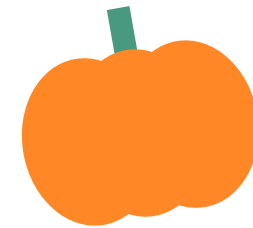
Place les **ballons** remplis d'eau dans chaque réserve (ou 1 **pichet** rempli d'eau par réserve).

### Exemple d'organisation du terrain



# 4

## Introduction de l'activité



Lis la **mise en situation** suivante à ton groupe :

*Une fois arrivés à la réserve d'eau, vous faites face au géant qui la garde. Il vous laissera passer seulement si vous trouvez les réponses aux énigmes suivantes.*

**PSST!**

Attention, les réponses se trouvent à la fin de chaque devinette.

1

Je suis un petit fruit rouge. J'ai un goût sucré et un peu sûr. Je suis fragile et quand on me cueille, on doit faire attention de ne pas m'écraser. Je ressemble à ma cousine la mûre.

**Framboise**

2

Je suis un fruit rouge. Ma peau est recouverte de petites graines. J'ai une petite queue verte que l'on doit retirer ou couper avant de me manger. On m'apprécie pour mon côté sucré et juteux.

**Fraise**

3

Je suis un fruit utilisé bien souvent comme légume. Je peux être verte, noire, jaune, rose, orange, mais le rouge est la couleur sous laquelle on me connaît le mieux. Je suis l'ingrédient principal du ketchup.

**Tomate**

4

Je suis orange. On se sert souvent de moi comme décoration à l'Halloween. Je suis consommée en velouté, en tarte, en gratin, etc.

**Citrouille**

5

Je suis vert. Je suis de forme allongée. On me mange souvent avec la pelure.

**Concombre**

6

Tu peux me déguster en crudités, dans des salades ou cuit en accompagnement de plusieurs repas. Je ressemble à un petit arbre. Je suis vert.

**Brocoli**

7

Je pousse dans la terre. Je suis croquante lorsque crue. Je peux être orange, violette, jaune ou encore blanche. Je suis bien appréciée des lapins.

**Carotte**

8

Je ressemble à un raisin. Je pousse dans un champ ou dans la forêt. Je suis petit et bleu.

**Bleuet**

9

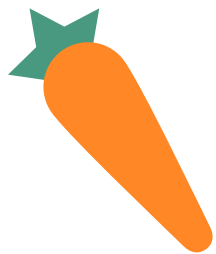
Je suis blanc ou brun. J'ai un chapeau et un petit pied. On me trouve aussi dans la forêt.

**Champignon**

10

Je suis un légume racine. Je suis rouge, jaune, vert ou blanc. Malgré moi, je fais souvent pleurer les gens lorsqu'on me coupe.

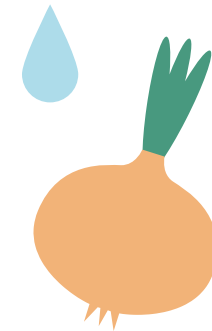
**Oignon**



**QUESTION BONUS**  
Qu'ont en commun  
tous ces aliments?



**RÉPONSE**  
Ils peuvent tous  
pousser dans un jardin!



**Bravo! Vous pouvez maintenant passer  
pour aller chercher de l'eau à la réserve.**

Lis la **mise en situation** suivante pour passer à la prochaine étape :

*Une fois arrivés à la réserve d'eau, il faut transférer l'eau dans des contenants de transport pour la ramener au jardin. Rappelle-toi : comme l'eau est limitée, tu dois t'assurer d'éviter le gaspillage!*

**PSST!**

*N'oublie pas que, comme le jardin, tes jeunes ont aussi besoin d'eau pendant l'activité!*



# 5

## Déroulement de l'activité

**Le but de cette deuxième épreuve est de réussir à prendre l'eau de la réserve et de l'amener sans en perdre une goutte dans le bac de récupération d'eau.**

Sépare les jeunes à des intervalles réguliers sur le parcours pour couvrir la distance entre la réserve d'eau et le contenant de récupération.

### PSST!

Garde l'eau de cette activité pour arroser le jardin de ton camp, des plantes ou des arbres!

Le jeune qui est le plus proche de la réserve doit ramasser un ballon d'eau et le lancer au suivant jusqu'à atteindre la dernière personne en file, qui peut mettre le ballon dans le contenant de récupération\*.

Le jeu se termine lorsque le décompte de 10 minutes est terminé.

À la fin du jeu, compte le nombre de ballons restant. L'équipe qui en a le plus gagne. (Si tu utilises des verres d'eau, compare la quantité d'eau dans chacun des contenants.)



### LE COIN DU JARDINIER

Savais-tu que tu pouvais installer des bacs pour récupérer l'eau de pluie? Tu peux même réutiliser l'eau de cuisson des pâtes, des légumes ou encore du riz pour arroser le jardin. Par contre, l'eau ne doit pas être salée, car le sel en grande quantité peut être toxique pour les plantes.

\* Si tu utilises des verres, les jeunes doivent transvider le contenu de leur verre dans le verre de la personne suivante. Plus les jeunes sont habiles, plus tu peux augmenter la difficulté pour cette étape.

## VARIANTES

- Tu peux combiner le jeu avec une variante du type « **1, 2, 3, SOLEIL!** ». Par exemple, les jeunes peuvent se déplacer seulement lorsque tu dis « **GO** », mais doivent arrêter de bouger quand tu dis « **STOP** ». Un jeune qui bouge encore quand tu dis « **STOP** » doit retourner le ballon à la réserve d'eau et recommencer.
- Chaque jeune doit transporter les ballons en **équilibre** sur une **cuillère**.
- Les **plus petits** peuvent se passer le ballon au lieu de le lancer.
- Ajoute des **défis** sur le parcours :



- Un saut;
- Parcours à reculons;
- Un tour sur soi-même avant de passer un ballon.

- Coupe des secondes au minuteur lorsque de l'**eau est gaspillée** (ballon qui éclate ou verre d'eau qui se vide).

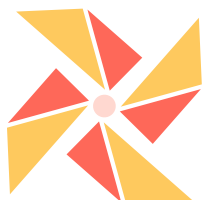


## LE COIN DU JARDINIER

- Quand arroser le jardin? L'été, il faut arroser plutôt tôt le matin ou après le souper pour éviter que l'eau s'évapore (disparaisse en fumée) trop rapidement et que cela limite l'absorption par les plants.
- Comment arroser le jardin? Près du sol pour ne pas perforer (trouer) le sol. Il faut faire couler l'eau en douceur, avec une faible pression.



# Conclusion des épreuves



**Prends le temps de terminer la mission avec ton groupe et de souligner ses réussites.**

*Bravo! Tu as réalisé toutes les épreuves, et les habitants de Jardinia peuvent recommencer à cultiver des fruits et légumes dans leur grand jardin!*

*Pour te remercier, les habitants de Jardinia t'encouragent à utiliser tes nouvelles connaissances en jardinage et à...*



## **IDÉE DE RÉCOMPENSE 1:**

### **Faire un jardin au camp**

Pourquoi ne pas faire pousser un plant au camp? Regarde le **Coffre à outils du jardinier** sur le portail de Tremplin Santé. C'est une ressource incroyable pour t'aider à partir un jardin avec tes jardiniers et jardinières en herbe!



## **IDÉE DE RÉCOMPENSE 2:**

### **Faire l'activité «J'ai le pousse vert»!**

Tu n'as pas la possibilité de faire un jardin dans ton camp? Ce n'est pas grave, regarde l'activité **J'ai le pousse vert** sur le portail Tremplin Santé pour une idée peu coûteuse et simple à réaliser avec tes jeunes.



## **IDÉE DE RÉCOMPENSE 3:**

### **Faire une dégustation de fruits et légumes qui poussent dans un jardin!**

Fais découvrir à ton groupe plusieurs fruits et légumes qu'ils pourraient trouver dans un jardin. Consulte l'activité **Expert dégustateur** pour t'aider à animer la dégustation avec les cinq sens.



## **IDÉE DE RÉCOMPENSE 4:**

### **Faire un atelier culinaire à partir d'aliments qui poussent dans un jardin!**

Cuisine avec tes jeunes des aliments qu'ils pourraient trouver dans un jardin. Consulte l'activité **Cuistots locaux** pour avoir une animation clé en main en plus d'idées de recettes!



## **PSST!**

Tu peux souligner les efforts des jeunes ayant gagné dans les deux épreuves en leur laissant le choix de la récompense.



# Retour sur l'activité

Avant de mettre fin à l'activité, fais un retour en grand groupe et pose aux jeunes des questions du genre :

Qu'est-ce que tu as le plus ou le moins aimé dans l'activité?

→ Nomme-moi une chose que tu as apprise.

← Est-ce que ça te donne le goût de jardiner?

