



### COMPÉTENCES

#### Composantes du développement global de l'élève :

- Développer la coopération avec les pairs.

#### Compétences professionnelles mises de l'avant pour cette activité :

- Planification et organisation d'une activité à prédominance sociale.

### INTENTIONS ÉDUCATIVES

- À la fin de cette activité, l'élève aura travaillé sa relation avec ses pairs et développé des stratégies de coopération.

### GROUPE D'ÂGE

Multiâge.

### DURÉE

20 à 30 minutes.

### LIEU

Gymnase ou cour extérieure.

### MATÉRIEL REQUIS

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

### Mise en situation

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

### Démarche

- Choisir cinq élèves et leur donner un dossard : ce sont les maringouins. Les autres élèves sont les chameaux.
- Placer les maringouins d'un côté et les chameaux de l'autre.
- Placer deux gourdes d'eau, espacées d'environ 3 mètres, devant chaque maringouin (les gourdes et le maringouin forment un triangle).
- 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.
- Les maringouins peuvent se répartir comme ils le veulent dans le jeu et essayent 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 pour pouvoir revenir au jeu. Le maringouin rapporte la gourde dans sa zone avant de poursuivre le jeu.
- 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 essayent 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 élèves d'apporter leur gourde d'eau pour s'hydrater pendant le jeu actif.*

