

Koluscap et Tortue



Légende Wolastoqey



La course à relais

Type d'activité:

Jeu et théâtre

À faire:

En groupe

La course à relais

Matériaux

- 12 sachets de plastique préalablement remplis d'eau
- De l'eau
- Chronomètre
- Balises pour déterminer la ligne de départ et la ligne d'arrivée

Objectifs

Tester ses limites et risquer de faire rire les amis avec nos gaffes !!!

Vocabulaire plastique / technique

- Manipuler avec précaution
- Déposer

Amorce

Suite au visionnement de la légende, aborder avec les élèves la limite des capacités et le ridicule.

- Leur arrive-t-il de surestimer leurs capacités ?
- Leur est-il déjà arrivé de se trouver dans une situation où leur erreur a fait rire les autres ?

Description de l'activité

Une course de force et de rapidité avec les sachets remplis d'eau.

Notion culturelle autochtone

Ancrés dans des traditions millénaires, les peuples autochtones organisent des jeux qui font appel à l'endurance, à la dextérité et à la chance, servant à la fois des desseins cérémoniels et récréatifs. Ces pratiques témoignent de la relation intime que nous entretenons avec la terre, l'eau et l'air, et sont fréquemment empreintes d'une spiritualité liée au Créateur.

La course à relais

Étapes:

EN AMONT:

Remplir d'eau les sachets de plastique.

Bien les fermer hermétiquement.

Prévoir 7 à 10 sachets *** : un nombre assez grand qui nécessite des allers et retours.

Le sachet d'eau se manipulant mal, il apporte un certain défi pour le transporter.

RÈGLES :

À tour de rôle, chaque enfant doit apporter toutes les poches d'eau du point A au point B dans le meilleur temps possible. Il n'y a pas de limite sur le nombre de sachets à transporter à la fois, ni sur le nombre d'allers et retours du point A au point B. L'enfant doit tester ses limites et ses capacités en décidant le nombre de sachets qu'il apporte à chaque fois.

Car s'il échappe un sachet, l'enfant doit repartir de la ligne de départ avec tous les sachets qu'il a en main.

Mais le temps continue à rouler...

Si un sachet s'ouvre ou éclate en tombant, le participant pourrait être éliminé.

À la fin, on compare les temps de chaque enfant pour déterminer le gagnant.

*** Garder des sachets remplis d'eau en réserve au cas où un enfant en échappe et qu'il se vide de son contenu.

La course à relais

Exemples

