



L'île de la survie

Voici une activité à réaliser à l'occasion de la **semaine 3** du *Défi Santé* 2019, qui a pour thème **On joue dehors!** Ce jeu consiste, par des épreuves amusantes, à essayer en équipe de survivre après un écrasement sur une île déserte.



Groupe d'âge :

Multiâge. Des variantes plus difficiles sont offertes pour les 2^e et 3^e cycles.

Matériel :

- Affiches pour les stations (voir pages suivantes)
- Dossards ou foulards pour indiquer les membres des équipes
- 10 balles de tennis ou autres par équipe
- 1 sac de rangement en tissu (sac réutilisable) par équipe, pour conserver les balles
- 2 raquettes de tennis ou de badminton par équipe
- Poches de sable, bâtons (de hockey Cosom ou autres), foulards ou balles, etc. (pour la station S.O.S.)
- Bancs, cônes, paniers ou caisses à lait vides, etc. (pour les obstacles de la station Cueillette de noix de coco)
- 1 cible ou du ruban adhésif pour en fabriquer une au mur
- 2 cordes d'environ 6 mètres (20 pieds) de longueur

Compétences

Aspect du développement global de l'élève :

- Affectif
- Cognitif
- Moral
- Psychomoteur
- Social

Intention éducative :

À la fin de cette activité, l'élève aura collaboré pour être en mesure de réaliser les défis.

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités à prédominance socioaffective.

L'île de la survie

Démarche

1. Préparez les stations de survie

- Il y a 4 stations de survie différentes, et chaque équipe réalisera les épreuves de chaque station (voir plus loin la description des stations).
- Vous pouvez utiliser les affiches des pages suivantes pour spécifier les stations.

2. Formez les équipes

- Il faut idéalement diviser le groupe d'élèves en un maximum de 4 équipes égales (maximum de 6 à 8 élèves par équipe).
- Les membres de chaque équipe peuvent être pourvus d'un foulard ou d'un dossard identique.
- Distribuez à chaque équipe un sac de rangement contenant 10 noix de coco (10 balles).

3. Réalisez le jeu

- Expliquer aux élèves que leur avion vient de s'écraser sur une île déserte et qu'ils doivent essayer de survivre en équipe.
- Chaque équipe se place à une station différente et a 5 minutes pour réussir l'épreuve de la station de survie. Les équipes passent ensuite à la station suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque équipe ait visité chaque station.

- Il n'y a pas de points à accumuler : le jeu en est un de coopération.
- Le responsable peut faire un retour en groupe à la fin : Est-ce que c'était difficile? Quelle station a été la plus difficile? Comment avez-vous travaillé en équipe?

4. Faites-nous part de votre expérience

N'oubliez pas de prendre une photo de l'activité et de l'envoyer à info@defisante.ca!



402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org



300, rue Léo-Pariseau, bureau 1810
Montréal (Québec) H2X 4B3
514 985-2466
DefiSante.ca

STATION
DE SURVIE
N°1

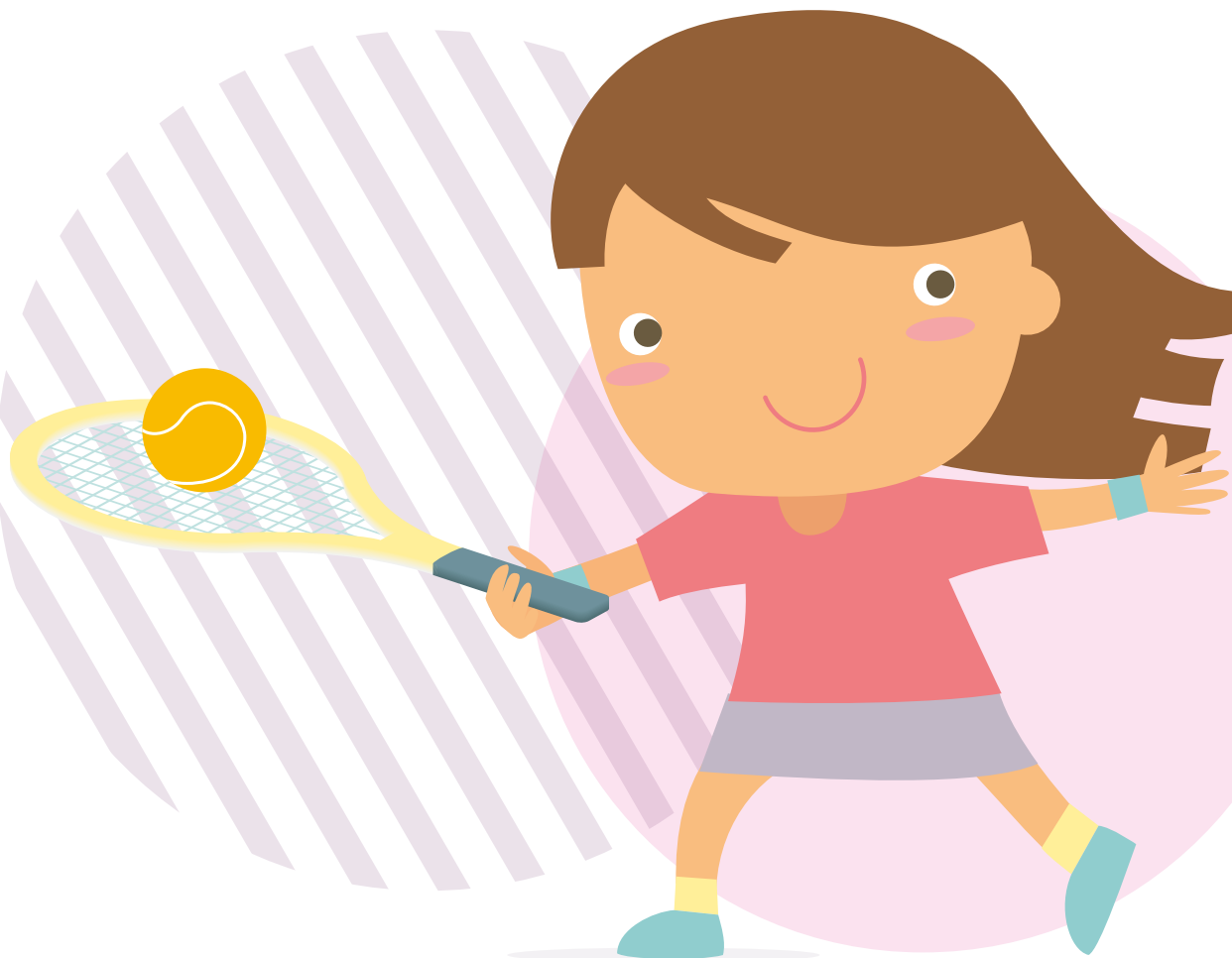
S.O.S



TOUS LES CYCLES

À l'aide du matériel (poches de sable, bâtons de hockey Cosom ou autres, foulards ou balles, etc.), les élèves forment le mot S.O.S. pour que l'avion de secours puisse les repérer.

LA CUEILLETTE DES NOIX DE COCO



1^{er} CYCLE

- À l'aide d'une raquette de tennis ou de badminton, les élèves transportent à tour de rôle une noix de coco (balle) de la ligne A à la ligne B (environ 20 mètres de distance) en marchant à reculons.
- En 5 minutes, les élèves doivent transporter le plus de noix de coco possible.

2^e ET 3^e CYCLES

- À l'aide d'une raquette de tennis ou de badminton, les élèves transportent à tour de rôle une noix de coco (balle) de la ligne A à la ligne B (environ 20 mètres de distance) en traversant les obstacles de la forêt (créés de bancs, de cônes, de paniers ou de caisses de lait, etc.).
- En 5 minutes, les élèves doivent transporter le plus de noix de coco possible.

ON RÉVEILLE LES ANIMAUX



1^{er} CYCLE

- Les élèves doivent réveiller les animaux en lançant les noix de coco (balles) dans la porte de la maison des animaux (cible au mur faite de ruban adhésif).
- Les élèves lancent avec leur main dominante (main avec laquelle ils écrivent) afin de réveiller le plus d'animaux possible.

2^e ET 3^e CYCLES

- Les élèves doivent réveiller les animaux en lançant les noix de coco (balles) dans la porte de la maison des animaux (cible au mur faite de ruban adhésif).
- Les élèves lancent avec leur main non dominante (main avec laquelle ils n'écrivent pas) et tentent de réveiller le plus d'animaux possible.
- La cible peut être plus petite pour les plus grands ou encore la distance, plus grande entre la cible et les élèves.

Les équipes devront compter le nombre d'animaux réveillés (cible atteinte). Ils peuvent lancer chaque noix de coco plus d'une fois.

STATION
DE SURVIE
N°4

LA TRAVERSE DU PONT SUSPENDU



TOUS LES CYCLES

- Une corde est attachée à deux poteaux ou deux arbres ou est tenue par deux élèves à tour de rôle à une hauteur d'environ 1 mètre (4 pieds). Une autre corde est placée par terre juste en dessous de la première.
- À tour de rôle, les élèves traversent le pont suspendu en marchant sur la corde du bas et en se tenant à la corde du haut. Ils transportent une noix de coco à la fois jusque l'autre côté du pont, à l'aide de leur sac de rangement.