



Les espèces invasives (balles aux prisonniers)

Tu es un poisson venu d'une autre mer avec 3 de tes copains poissons. Vous êtes donc des espèces invasives. Vous avez voyagé dans un ballast de bateau. Ce sont de gros réservoir d'eau qui permettent aux cargos de naviguer. Arrivée sur la côte française, vous rencontrez d'autres poissons (tout le reste du groupe) qui eux sont des poissons locaux.

S'en suit un duel au sommet, en balle au prisonnier, pour savoir quel poisson deviendra le poisson dominant de la côte française.



L'Océan source d'oxygène

Le plateau de jeu représente l'océan. Avec les autres membres du groupe, placez-vous autour du plateau de jeu. Vous êtes des molécules de dioxyde de carbone (CO2). Vous devez sauter à pieds joints, en avant et en arrière (une fois sur le plateau, un fois en dehors). Lorsque l'animateur cri « captage », vous devez vous arrêter. Si vous êtes en dehors du plateau, vous restez une molécule de CO2. Si vous vous trouvez à l'intérieur du plateau, vous vous êtes fait capter par l'océan est devenez une molécule d'oxygène (O2). Vous devrez sauter sur vous-même jusqu'à la fin de la partie.

La partie s'arrête lorsque toutes les molécules sont devenues de l'O2.



a. La migration du plancton

Au top départ, vous devez imiter la migration du plancton sur 10 mètres, en faisant des flexions puis saut de grenouille pour vous déplacer

Leur expliquer qu'en fait, la caractéristique première du zooplancton est que c'est un animal qui se déplace grâce aux courants marins.



Le mouvement des marées

En pompe, planche ou squat, simuler et représenter les marées. Lorsque l'animateur dit « marée basse » vous êtes en position base de la pompe, la planche ou du squat. Et inversement quand il dit « marée haute »



Les courants marins

Les courants marins impactent le climat océanique mais aussi terrestre. Avec ton équipe, vous allez tourner autour du plateau et représenter les courants marins :

- Courant chaud à cloche pied
 - Courant froid en faisant la marche des canards
- L'animateur décide quand c'est le courant chaud et quand c'est le courant froid.



Attention à la marée noire

Vous êtes des navires pétroliers. Vous allez devoir amener le pétrole d'un point A à un point B (comme des serveurs de restaurant). Pour cela, vous allez devoir réaliser un parcours en portant un plateau avec une seule main, comme des serveurs de restaurant (le plateau est rempli de petits objets non fragiles). Attention !!! Si le plateau tombe c'est une partie de la biodiversité que tu détruis en créant une marée noire !

! Variante : 2 équipes. Même principe mais sans plateau, les enfants doivent transporter à 2, une bouteille d'eau vide en utilisant qu'un doigt chacun. Si la bouteille tombe, les enfants doivent recommencer le parcours
!! Variante en été : 1 seule équipe ou plus. Même principe mais les enfants doivent faire le parcours avec un bouchon de bouteille ou un verre en plastique rempli d'eau, sur la tête ou en ayant la main à plat.



La dragueuse

Vous êtes les nouveaux capitaines qui draguent les fonds marins de la côte atlantique. Pour rappel, le dragage c'est l'extraction du sable des fonds marins. Le plus rapidement possible, ramenez un objet commençant par la lettre S
Ex : sable, sucre, sel, sifflet, seau, sac, etc.



La surpêche

5 d'entre vous sont les pêcheurs, désigné par l'animateur. En cercle les bras levés, vous compterez à haute voix.

Les autres personnes du groupe sont les poissons. Ils doivent passer au milieu du cercle.

A l'annonce d'un numéro (prédéfinis par les pêcheurs en amont du comptage), les pêcheurs baissent les bras. Tous les poissons se trouvant au milieu du cercle ont été pris dans les filets de pêcheurs et deviennent eux aussi des pêcheurs. Le jeu se répète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de poisson.

A la fin du jeu, l'animateur demande aux pêcheurs quels poissons ils vont manger maintenant ? La réponse est aucun car il n'y a plus de poisson, il y a eu de la surpêche.



Les chasseurs de baleine

Nous sommes dans les années 1900 et dans le groupe il y a 3 chasseurs de baleine que l'animateur désignera. Ces pêcheurs veulent tuer les baleines pour fabriquer de la cire de bougies, de la peinture, du vernis, etc. Des objets qui sont produit à base d'huile de baleine.

Le défi pour ces baleiniers, attraper toutes les baleines en moins de 3 minutes. C'est parti !

En fin de partie, expliquer que la chasse à la baleine est désormais interdite en Europe car les baleines sont des espèces en danger et super importante pour la biodiversité marine.

LE JEU DU GRAND CYCLE DE L'EAU



La fuite aux pollutions de la maison

A travers nos cosmétiques, nous polluons l'eau de la maison qui se retrouve dans nos rivières et notre océan. Pour aider l'eau de la maison à fuir ces pollutions vous allez faire un relais brouette sur 10 mètres. Par 2, vous allez faire 10 mètres en brouette. Sur le trajet retour vous échangez les rôles. Plus vous allez vite, plus d'eau sera sauvé.



Trouve mon sport

Chaque personne du groupe va venir mimer un sport que l'on peut pratiquer à la plage.

Ex : surf, skimboard, la plongée, kayak de mer, naviguer à la voile, la plongée au tuba, etc.

LE JEU DU GRAND CYCLE DE L'EAU



L'aqueduc humain

Les aqueducs sont des systèmes qui permettaient aux romains d'obtenir de l'eau courante en grande quantité.

En groupe, créer le plus long aqueduc humain possible. Pour cela, vous devez vous mettre en planche en attrapant les pieds d'une autre personne du groupe. L'aqueduc doit rester stable et en place le plus longtemps possible.



Cherche ton sport

Chaque élève va devoir citer un sport qui se pratique à la plage et qui ne demande pas de pétrole pour fonctionner. Attention, tu ne peux pas redire le même sport qui a déjà été cité et tu as 10 secondes maximum pour trouver.

Ex : surf, skimboard, la plongée, kayak de mer, naviguer à la voile, la plongée au tuba, etc.

LE JEU DU GRAND CYCLE DE L'EAU



Le brochet caché (inverse du chat perché)

Le brochet est un poisson d'eau douce qui aime se cacher dans les herbes aquatiques. Dans le groupe, vous êtes tous des brochets sauf 1 pêcheur (désigné par l'animateur).

Les brochets doivent rester en vie pendant 3min, mais le pêcheur va essayer de les attraper. Attention le pêcheur ne peut pas les attraper s'ils sont cachés sous des objets (un banc, une table, un petit arbre, etc.). Les brochets ne peuvent rester cachés que maximum 10 secondes sous cet objet.



La danse de la vague

Fais la vague sur 10 mètres allongés (si tu y arrives), ou en dansant.

LE JEU DU GRAND CYCLE DE L'EAU



La chaîne alimentaire

Comme sur Terre ou dans la mer, il existe des chaînes alimentaires dans les cours d'eau. Par exemple les truites qui mangent des ombles, qui elles-mêmes mangent les chironomes.

Fais donc 3 équipes : Equipe truites, équipe ombles et équipe chironomes. Les truites doivent attraper les ombles, qui doivent attraper les chironomes. Les chironomes eux doivent survivre le plus longtemps possible ! C'est partie !

Au final personne ne gagne car si une équipe vient à manquer, les autres ne peuvent plus se nourrir et la chaîne alimentaire est déséquilibrée.



PLAINE



INDUSTRIE

Les industriels

Les industries de la région rejettent des pollutions dans les cours d'eau. Deux enfants du groupe sont désignés comme nettoyeurs des cours d'eau. Les autres sont des pollutions chimiques. Le but des nettoyeurs. Attraper toutes pollutions le plus rapidement possible. Les pollutions, il faut essayer de ne pas se faire attraper !



PLAINE



AGRICULTURE

Les pollutions des cours d'eau

Les agriculteurs de ferme intensive de la région ont déversé beaucoup de produits chimiques dans leur sol. Cette pollution se retrouve rapidement dans les cours d'eau. Pour dépolluer l'eau, toi et ton équipe devait réaliser 30 burpees. Vous pouvez vous les répartir comme vous voulez.



PLAINE



LOISIRS

L'eau a coulé sous les ponts

(Deux équipes)

Une personne de chaque équipe est une goutte d'eau qui ne peut se déplacer que sous des ponts. Les autres membres de l'équipe doivent l'amener d'un point A à un point B en créant ces ponts (mains et pieds au sol, les fesses vers le haut). La goutte passe en dessous des personnes de son équipe qui font le pont. L'équipe qui aura été la plus rapide gagne.



PLAINE



LOISIRS

Mime les sports

L'animateur désigne un enfant qui va commencer à mimer un sport qui peut se pratiquer dans l'eau en plaine. L'enfant qui trouvera le sport mimer, mimera à son tour. Si l'enfant n'a pas d'idée de sport, l'animateur peut lui en souffler un (Rafting, canoë-kayak, canyoning, hydrospeed, pêche, ricocher, natation, etc.)



PLAINE



FAV À LA MAISON

Diminution des espaces habitables

Toi et 5 de tes copains, vous êtes des insectes de plaine. A cause de la baisse des espaces habitables pour vous les insectes, à cause de l'augmentation des espaces habitables pour les humains, votre milieu de vie est plus petit. Vous devez donc tenir 20 secondes sur la case plaine.



PLAINE



FAV À LA MAISON

Le puis

Aujourd'hui vous devez aller puiser 10 litres d'eau au puis. Mais il faut faire 5 pompes pour récupérer 1 litre. Répartissez-vous le nombre de pompe pour avoir assez d'eau pour la journée.



VALLÉE



TRANSPORT

La course de péniche

Une course de péniche se prépare. Le groupe est divisé en 2 équipes. Les joueurs de chaque équipe prennent un patenaire sur le dos et doivent faire la course. L'équipe qui gagne est celle qui aura réalisé le parcours le plus vite.



VALLÉE



NATURE

Les formes de l'eau

Imite, en individuel ou en groupe, les 3 formes existantes de l'eau (solide, liquide, gazeuse). Les autres membres du groupe doivent trouver qu'elle forme tu es en train d'imiter.



Le paquito arborecent

On sait aujourd'hui que les arbres permettent de retenir l'eau de la pluie. Plus il y a d'arbre, plus l'eau est maintenue dans le sol.

Avec ton équipe, asseyez-vous les uns derrière les autres avec les jambes ouvertes en forme de V. Vous représentez les arbres. Le premier de la file se lève. Il représente la pluie. Il va se jeter sur les autres membres de son groupe qui vont devoir le transporter jusqu'au dernière arbre. L'animateur peut aider.

Vous constaterez que plus il y a d'arbre, plus la pluie est facile à retenir.



L'énergie hydroélectrique (Deux équipes)

Vous êtes des gouttes d'eau qui sont bloquées par un barrage et tombent petit à petit pour créer de l'énergie hydroélectrique. Pour créer cette énergie, vous devez taper dans la main dans la turbine (l'animateur) ce qui la fera tourner. Vous êtes bloquées par le barrage à environ 15m de la turbine, et ne pouvez-vous élaner que l'un après l'autre.

Le jeu s'arrête lorsqu'une des 2 équipes a fait faire un tour complet à la turbine.



L'insecticide pchit pchit

L'animateur désigne un enfant qui devient un agriculteur non biologique. Sur son champ d'exploitation, l'agriculteur a des insectes (les autres enfants). Malgré que les insectes soient bons pour la nature et l'agriculture, cet agriculteur va essayer d'éliminer les insectes de son champ en les aspergeant d'insecticide. Il a maximum 2 minutes pour détruire tous les insectes.



Mime les sports

L'animateur désigne un enfant qui va commencer à mimer un sport qui peut se pratiquer dans l'eau en vallée. L'enfant qui trouvera le sport mimer, mimera à son tour.

Si l'enfant n'a pas d'idée de sport, l'animateur peut lui en souffler un (Stand-up paddle, rafting, canoë-kayak, hydrospeed, pêche, ricocher, etc.)



Bataille d'eau

(Balle américaine (1 ou 2 ballons))

Les enfants doivent se tier dessus. Une fois toucher, l'enfant sort de la zone de jeu. Si la personne qui l'a éliminé est touché à son tour, il peut à nouveau rentrer en jeu. Pour gagner, il faut donc éliminer tout le monde soit même.

Diminution des espaces

habitables

Toi et 3 de tes copains, vous êtes des poissons de la vallée. A cause de la bétonification des cours d'eau, votre espace de vie se change. Vous devez donc tenir 20 secondes sur la case vallée.

L'alimentation

L'animateur va lister différents aliments. Si vous avez mangé l'aliment cité, faite une pompe. Si ce produit n'était pas bon pour votre santé (sodas, sucreries, fast food, etc.) vous faites 3 pompes.

Le cycle de l'eau

Le cycle de l'eau est le transport de l'eau à travers différents environnements et état, du flocon à la vague. Imite les 3 états de l'eau (liquide, solide et gazeux) en utilisant tout ton corps.



L'été revient

Avec les personnes de ton groupe, imitez la neige qui fond. Que se passe-t-il sur les cours d'eau ?



Les poissons anadromes

Faites comme les poissons anadromes, qui sont des poissons migrateurs, faites le tour de la cour de récréation en vous déplaçant comme un poisson, aller sur le point le plus haut de la cour (ce qui représente la remonter des poissons vers les montagnes), et revenez vers l'animateur en faisant le tour de la cour dans le sens inverse.

Attention le dernier arrivé devra se déplacer comme un poisson jusqu'à la fin du jeu !



Les précipitations

Imitez le phénomène de précipitation. Si vous êtes vraiment fort, vous devriez réussir à limiter sous ses 3 formes (pluie, neige, grêle).



Bataille de canon à neige

(balle aux prisonniers sur tout terrain : besoin 2 ballons en mousse)

Comme vous le savez, pour produire de la neige artificielle, les canons à neige ont besoin d'énergie.

Le groupe est divisé en 2 stations de ski qui s'affrontent pour avoir le plus de neige possible. Le but est d'éliminer un maximum de joueur de l'autre station en leur tirant dessus avec la balle. ATTENTION, une fois touché, vous êtes éliminé jusqu'à la fin de la partie. La station gagnante est celle qui aura le dernier survivant

A la fin de la partie, l'animateur doit préciser que cette année, les 2 stations ont consommé 4 000 m³ d'eau pour enneiger 1 hectare. Mais l'année prochaine, à cause du changement climatique dont les canons à neige contribuent, les 2 stations devront enneiger 2 hectares. L'utilisation des canons à neige n'est pas une bonne solution contre le changement climatique !



Soleil-gouttes d'eau - nuage

Des joueurs représentent le soleil, ils attrapent les gouttes d'eau de l'océan et les gouttes d'eau attrapent les nuages. Les nuages à leurs tours attrapent les joueurs qui représente le soleil.

La partie se fini quand une équipe a attrapé entièrement l'autre équipe.



Mime les sports

L'animateur désigne un enfant qui va commencer à mimer un sport qui peut se pratiquer sur l'eau des montagnes. L'enfant qui trouvera le sport mimer, mimerà à son tour.

Si l'enfant n'a pas d'idée de sport, l'animateur peut lui en souffler un (ski, snowboard, luge, alpinisme, Bobsleigh, Patinage, Biathlon, Randonnée raquette, etc.).



L'épervier du cycle de l'eau

Vous êtes des petites gouttes d'eau qui reproduisait le cycle de l'eau. Deux d'entre vous sont les pollueurs (désigné par l'animateur). En partant du camp montagne, vous allez devoir rejoindre le camp océan, sans vous faire toucher par les deux pollueurs.



Bixente Lizarazu

Après son match de foot, Bixente Lizarazu se demande à quoi sert la transpiration ? Avant de le savoir, vous avez 5 minutes pour faire un match de foot et transpirer un maximum. Cela vous aidera à avoir la bonne réponse



Nikola Karabatich

Nikola Karabatich se demande combien de gourde d'eau il a besoin après avoir fait un match de hand. Et toi combien en a tu besoins ? Fais un match de hand et donne-toi à fond pendant 5 minutes et vois combien de bouteille d'eau tu bois à la fin du match