

# Camouflage!

*Activité*

**Ressource:**

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

**Année(s):** 7e 8e

**Cycle(s):** Intermédiaire

**Contexte :** APQ

**Saison :** Printemps

## Aperçu de l'activité

Dans ce jeu hybride de chat et de cache-cache, les participants doivent éviter de se faire capturer et utiliser des tactiques pour retourner à leur «base» sans être vus.

Consultez la page de [Considérations en matière de sécurité](#) de la ressource Au-delà des murs : activités pour l'extérieur pour de plus amples renseignements sur les normes de sécurité, des considérations de sécurité au printemps et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

## Matériel

- 6 cônes
- 1 cerceau par prédateur
- 1 grand cône ou des cerceaux de couleur différente

## Avant le jeu

- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Établissez les limites de l'aire de jeu et expliquez-les aux participants.
- Préconisez pour cette activité une aire de jeu avec des éléments naturels ou bâtis servant de camouflage pour les participants.
- Passez en revue avec les participants les moyens par lesquels les animaux évitent de se faire voir dans la nature. Expliquez-leur que dans la nature, il s'agit souvent d'une question de vie ou de mort pour les animaux, particulièrement dans les relations entre prédateurs et proies. Rappelez aux participants que les prédateurs aiment chasser à certaines périodes de la journée (ou de la nuit). Prenez un moment pour passer en revue certains des prédateurs diurnes et nocturnes et des réseaux trophiques qui peuvent être présents dans les environnements naturels environnants.

## Pendant le jeu

- Choisissez un ou deux participants qui seront des «prédateurs» et fournissez-leur chacun un cerceau pour créer leur «tanière» à un endroit de leur choix dans l'aire de jeu. Placez un cerceau d'une autre couleur (ou un très gros cône) à un endroit dans l'aire de jeu pour représenter la source de nourriture ou d'eau, la zone de «sécurité».
- Demandez aux prédateurs de retourner à leur tanière pour dormir. Les prédateurs ferment les yeux et comptent à rebours à partir de 20.
- Demandez aux proies de trouver un endroit pour se camoufler dans l'aire de jeu.
- Lorsque les prédateurs ont fini de compter, ils crient «C'est l'heure de manger», ouvrent les yeux et partent à la recherche d'une proie. Les prédateurs nomment les participants qu'ils voient et ces derniers se dirigent à la tanière du prédateur. Les participants qui ne sont pas nommés demeurent cachés. Les prédateurs crient alors «C'est l'heure de dormir», et ferment les yeux de nouveau.
- Les proies sortent alors de leur cachette pour avoir accès à la source de nourriture et d'eau et trouvent un nouvel endroit pour se camoufler avant que les prédateurs se réveillent et crient «C'est l'heure de manger».

- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les proies aient été trouvées.

## Après le jeu

Utilisez les questions suivantes pour permettre aux participants de réfléchir à des façons d'être actifs au printemps et d'inciter d'autres personnes à participer à des activités afin d'adopter l'habitude de faire de l'activité physique à l'extérieur tout au long de l'année.

Questions :

- Comment ce jeu représente-t-il ce qui se passe vraiment dans les relations entre prédateurs et proies? Comment est-il différent?
- Comment le jeu serait-il différent si chaque fois qu'une proie était capturée, elle devenait un prédateur? Qu'est-ce que cela représenterait pour la dynamique de la population?

## Adaptations

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser le degré de difficulté et le plaisir pour les participants.

- Pour accroître le degré de difficulté, établissez une limite pour le « temps d'alimentation » et le « temps de sommeil ».
- Ajoutez des sacs de fèves en plus de la source de nourriture et d'eau dans un endroit assez ouvert. Les proies doivent courir pour récupérer un sac de fèves et retourner à leur cachette chaque fois.
- Pour que les participants soient plus actifs, demandez-leur de faire un nombre prédéterminé de répétitions d'une activité comme une activité tirée des [50 GIF d'activités physiques d'Ophea](#) afin de réintégrer le jeu après avoir été dévorés (c.-à-d. capturés et amenés à la tanière d'un prédateur).

## Modifications

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser l'inclusion et le plaisir de l'ensemble des participants.

- Pour accommoder les besoins de divers participants : changez la proportion de prédateurs par rapport aux proies. Si vous avez plus de prédateurs, la ronde se déroulera plus rapidement.

- Pour les participants qui ont des déficiences physiques ou intellectuelles : permettez-leur de se faire trouver trois fois ou plus avant d'être « dévorés ».