Abeilles en fuite

Activité

Ressource:
Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

Année(s): 1e 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e

Cycle(s): Primaire Moyen Intermédiaire

Contexte : Récréation

Saison : Printemps

Aperçu de l'activité

Les participants prennent part à un jeu de chat d'intensité moyenne à élevée lors de la récréation dans un environnement printanier afin d'améliorer leur condition physique et leur état général de santé et de bien-être.

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.

Consignes pour le jeu

- Les participants choisissent deux endroits éloignés d'eux dans l'aire de jeu qui représentent les ruches (p. ex., arbre, ligne existante, espace dans un coin du terrain).
- Les participants désignent un joueur comme étant le « tue-mouches » et deux joueurs comme « abeilles reines ». Les reines commencent le jeu dans l'une des deux ruches.

- Au signal prédéterminé, les autres participants (abeilles ouvrières) se déplacent dans l'aire de jeu en évitant de se faire toucher par le tue-mouches.
- Les participants peuvent éviter de se faire toucher en se rendant dans une des ruches sans se faire toucher. Une seule abeille ouvrière à la fois peut se trouver dans la ruche. Le tue-mouches ne peut défendre la ruche ou toucher les abeilles reines.
- Lorsqu'une abeille ouvrière se fait toucher, elle s'immobilise jusqu'à ce qu'une abeille reine la touche pour la libérer. L'abeille ouvrière et l'abeille reine doivent courir jusqu'à l'une des ruches et faire cinq sauts étoiles pour reprendre vie et réintégrer le jeu. Le tue-mouches ne peut toucher l'abeille ouvrière ou l'abeille reine alors qu'elles se dirigent vers la ruche pour reprendre vie.
- Rappelez aux participants qu'il faut toucher une personne dans le dos ou sur les épaules ou les bras, et non pas lui donner un coup de poing ou une tape, la pousser, ou l'agripper.
- Les participants changent fréquemment de rôles pour assurer une participation égale.

Adaptations

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

- Les participants peuvent augmenter la superficie de l'aire de jeu pour permettre à plus de participants de prendre part au jeu, ou la réduire pour accroître le degré de difficulté pour les abeilles ouvrières.
- Les participants peuvent ajouter des « tue-mouches ».
- Les participants peuvent changer leur façon de se déplacer (p. ex., se déplacer vers la ruche en faisant des fentes pour simuler être blessés).
- Les participants peuvent changer ce que font les abeilles pour reprendre vie (p. ex., élévations des genoux, sauts sur place).

Modifications

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

- Pour les participants à mobilité réduite : fournissez-leur un instrument à utiliser pour toucher les autres participants.

- Pour les participants qui ont besoin d’une surface de jeu accessible : jouez à l’activité sur une surface lisse, libre d’obstacles.
- Invitez les participants à penser à des façons de se déplacer plus lentement dans l’aire de jeu pour favoriser l’inclusion et la réussite de l’ensemble des participants.