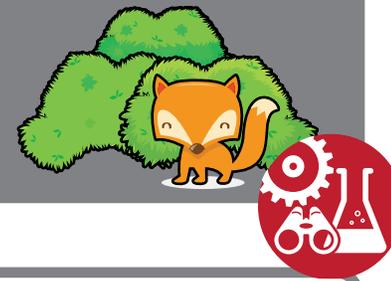


# CAMOUFLAGE!

## LE PRÉ DE PETIT RENARD

Style de vie sain et actif



### L'AVENTURE

Les animaux recourent à toutes sortes de trucs pour se cacher du danger : c'est ce qu'on appelle le **camouflage**. Certains réussissent à se fondre complètement dans leur environnement, alors que d'autres affichent des couleurs voyantes pour attirer leurs partenaires ou effrayer leurs prédateurs. Certains animaux peuvent même changer de taille pour échapper au danger!

Cette activité vous propose un jeu de cache-cache nouveau genre, où vous devrez vous camoufler pour vous fondre dans votre environnement. Tentez de trouver un moyen de vous cacher de vos camarades, tout en les observant.

Le castor choisi pour être le « chercheur » devra se tenir debout au centre de l'aire de jeu, à un endroit désigné. Les autres castors devront se cacher en choisissant des cachettes d'où ils pourront voir le « chercheur ». Tentez de vous rapprocher du « chercheur » en trouvant de nouvelles cachettes.

### PLANIFICATION

- Où allez-vous réaliser cette aventure? Il faut un endroit où il y a beaucoup de cachettes potentielles.
- Quelles seront les limites de votre aire de jeu?
- Quelles techniques les animaux utilisent-ils pour se cacher?
- Que pouvez-vous faire pour vous fondre dans votre environnement?
- Comment allez-vous choisir le « chercheur » et l'endroit où il devra rester?
- Comment allez-vous identifier l'endroit où le « chercheur » devra se tenir?

### ACTION

- À chaque tour, le « chercheur » doit demeurer à l'endroit désigné; il peut se tourner, mais il ne peut pas quitter l'endroit désigné.
- Au début du tour, tous les castors doivent toucher le bras du « chercheur ».
- Lors du premier tour, le « chercheur » ferme ses yeux et compte jusqu'à 20 de façon à ce que tout le monde puisse l'entendre. Pendant ce temps, les autres castors doivent trouver leurs cachettes.
- Après avoir compté jusqu'à 20, le « chercheur » doit ouvrir ses yeux et tenter de trouver les autres joueurs sans quitter l'endroit désigné. Il devrait pouvoir identifier les joueurs par leurs vêtements.
- Lorsque le « chercheur » n'est plus en mesure d'identifier d'autres joueurs, il ferme ses yeux et compte jusqu'à 15. Les joueurs doivent maintenant trouver une nouvelle cachette située plus près du « chercheur ».
- Après avoir compté jusqu'à 15, le « chercheur » ouvre les yeux et recommence à chercher.
- Au troisième tour, le « chercheur » compte jusqu'à 10, pendant que les autres continuent de se cacher en se rapprochant.
- Après le troisième tour, le « chercheur » crie « Tous à l'étang! » et les joueurs toujours en jeu sortent de leurs cachettes pour toucher le « chercheur ». Le premier castor à le toucher sera le « chercheur » pour la ronde suivante.

# CAMOUFLAGE!

## RÉVISION

- Qu'avez-vous appris de nouveau?
- Quelles sont les caractéristiques d'une bonne cachette?
- Comment les animaux s'y prennent-ils pour se cacher dans la nature?
- Comment pourriez-vous mieux vous fondre dans votre environnement?
- À quels éléments du programme STIM cette activité touchait-elle? Les sciences? La technologie? L'ingénierie? Les mathématiques?
- Qu'est-ce que vous avez aimé de cette activité? Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé? Si c'était à refaire, que changeriez-vous?

## RESSOURCES EN LIGNE [EN ANGLAIS]

- Jeu de camouflage : [cveec.wordpress.com/2012/03/15/camouflage/](http://cveec.wordpress.com/2012/03/15/camouflage/)
- Jeu de cache-cache (animaux) :  
[www.youtube.com/watch?v=YOIRci0CKzg](http://www.youtube.com/watch?v=YOIRci0CKzg)
- Les dix meilleurs camouflages du règne animal :  
[www.youtube.com/watch?v=\\_\\_ZvtiRVlpk](http://www.youtube.com/watch?v=__ZvtiRVlpk)

## CONSEILS DE SECURITE

- Faites attention aux irrégularités du sol, à l'herbe à puce et aux épines, et tenez-vous loin des cours d'eau.
- Les plants d'herbe à puce sont généralement reconnaissables à leurs groupes de trois feuilles. Avant d'aller en forêt, assurez-vous de pouvoir reconnaître l'herbe à puce.