

Continent – Amérique du Nord
Nom du pays – Bermudes



Fait intéressant

Le triangle des Bermudes, une région près de l'archipel d'îles appelé les Bermudes, est reconnue selon une croyance répandue, un endroit où est arrivé plusieurs naufrages. Certains scientifiques attribuent ces tragédies à des phénomènes naturels.

Source : 13 choses que vous ne saviez (probablement) pas à propos des Bermudes

Dernière date de consultation :
7 mai 2023

Naufrage

CYCLE INTERMÉDIAIRE

Type de jeu

Activité physique
Jeu coopératif



Mise en situation

Avant les études approfondies du triangle des Bermudes par les scientifiques, beaucoup de légendes mystérieuses au sujet de ce triangle « du diable » existaient pour expliquer la disparition de plusieurs navires et même des avions à cet endroit de l'océan Atlantique.

Ce jeu consiste à obéir aux commandes de la ou du capitaine de bateau qui navigue sur une mer dangereuse. Les membres de l'équipage doivent alors suivre les ordres à la lettre, sous peine de se faire jeter par-dessus bord!

Drapeau



Déroulement

- Révisez les normes de sécurité (voir le lien en annexe).
- Établissez le terrain de jeu, le bateau d'une grosseur quelconque avec la proue, le devant du bateau et la poupe, l'arrière.
- Demandez aux élèves de choisir la ou le capitaine du bateau. Tous les autres élèves sont les marins.
- Expliquez le jeu qui consiste à obéir immédiatement aux commandes exactes du capitaine. La désobéissance ou l'obéissance trop lente exige le départ du jeu. N. B. Il est recommandé d'afficher les commandes et leurs fins de références pour les élèves.

Commande

- **Appel :** Les personnes doivent s'aligner au milieu du terrain, pieds joints, orteils sur la ligne, saluer et dire : « Aye-Aye Capitaine ! ». Elles ou ils ne peuvent pas baisser leur salut avant que la ou le capitaine les salue et dise « Repos ».
- **Nid de pie :** Les personnes font semblant de grimper une échelle pour atteindre le nid de pie, le sommet du mât principal, le plus haut point du navire pour surveiller l'horizon.
- **Nettoyez le plancher :** Les personnes font comme s'ils nettoyaient le plancher.
- **Attaque de requin :** La ou le capitaine devient un requin et tente de toucher les marins. Ceux qui sont touchés se mettent à danser.
- **Marin à la mer :** Une personne se trouve une ou un partenaire. Une personne se place à quatre pattes et l'autre lui pose un pied sur le dos en faisant semblant d'utiliser une longue-vue pour trouver un marin qui est tombé à l'eau.

Terrain de jeu

Dans la cour d'école ou dans le gymnase

Matériel

Aucun

- **Jetez l'ancre :** Une personne active la manivelle retenant l'ancre.
- **Soulevez l'ancre :** Une personne s'aligne un derrière l'autre et tirent pour soulever l'ancre très pesante de l'eau.
- **Pirates :** Les personnes deviennent des pirates, ferment un œil, lèvent un doigt crochu, se déplacent ayant une jambe de bois et s'exclament en disant « Aaargh ! ».
- **Ramez jusqu'au rivage :** Les personnes se placent en ligne quatre par quatre, les lignes les unes derrière les autres en ramant et en chantant « Rame, rame ton bateau ».

Source : Rame Rame Ton Bateau

Dernière date de consultation :
7 mai 2023

Annexe

Source : Normes de sécurité - Jeux coopératifs

<https://bit.ly/3Uu9ld3>

Dernière date de consultation : 7 mai 2023

