

La course au feu

L'objectif de ce jeu est de créer un feu à l'aide d'équipement très minimal et de le maintenir en vie, assez pour faire fondre une corde qui est tendue au-dessus.



CATÉGORIE

Plein air
Leadership
Créativité
Survie

PUBLIC

Ados, adultes

NB. PARTICIPANTS

Petites équipes

LIEU

Forêt à
proximité

DURÉE

2 h

SAISON

Toute
l'année

MATÉRIEL

- Paquets d'allumettes (un paquet contenant 3 allumettes / équipe).
- Une forêt où des branches de bois sont disponibles.
- De la ficelle (exemple : une bobine de laine).
- Des briquets.
- Plusieurs bouteilles et / ou récipients d'eau.
- Des tôles à biscuits ou à pizza.

PLANIFICATION

- Déterminer un endroit sécuritaire où il est permis de faire un feu et assez grand pour que les équipes puissent faire des feux.
- Préparer une boîte de 3 allumettes pour chaque équipe.
- Préparer un long morceau de ficelle par équipe.
- Remplir les bouteilles et récipients d'eau.



La course au feu

DÉROULEMENT

- Créer des équipes de 3-4 élèves.
- Chaque équipe a un ensemble de 3 allumettes dans un carton d'allumage, une plaque pour protéger le sol, de l'eau et une ficelle. Celle-ci doit être attachée à deux arbres au-dessus du site de feu à une hauteur que la personne responsable juge raisonnable (autour de 30-40 centimètres).
- Chaque équipe choisit son endroit pour faire son feu dans le périmètre identifié par la personne responsable et installe la ficelle à la bonne hauteur.
- Lorsque toutes les ficelles sont installées, le signal est donné et les participants vont récolter le matériel (bois, écorce, brindilles, etc.) dans l'environnement.
- Le feu est bâti sur la plaque pour protéger le sol.
- Si une équipe a épuisé toutes ses allumettes et n'a toujours pas de feu actif, la personne responsable peut donner une tentative d'allumage avec briquet en échange d'un défi ou d'une bonne réponse à une question.
- L'activité se termine lorsqu'une équipe a réussi à faire fondre la ficelle.
- À la fin de l'activité, les équipes sont responsables d'éteindre leur feu. Ils déversent l'eau des bouteilles. On souhaite que ce soit assez refroidi pour pouvoir y mettre sa main.
- Un retour est fait avec le groupe. La théorie sur le feu est expliquée.
- Re-vérifier les feux, arroser à nouveau au besoin. Lorsque tout est froid, on disperse les cendres et le bois pour laisser le moins de traces possible de notre activité. Les tôles protectrices sont récupérées.

VÉRIFICATION DE LA COMPRÉHENSION

- Faire répéter quelques consignes par les élèves.

PROLONGEMENTS

- Si on a plus de temps, les équipes peuvent faire une course à obstacles pour récupérer leur matériel ex: branches de bois.



La course au feu

EXEMPLES DE VARIANTES

MATÉRIELLES

Fournir de l'écorce, du papier journal, ou un briquet au besoin.

CORPORELLES

Prévoir des chaises pour s'asseoir au besoin.

RELATIONNELLES

Répartir les tâches dans le groupe en fonction des forces.

COMMUNICATIONS

Fournir les consignes à l'écrit ou avec un schéma.

RÈGLES

Présenter l'activité en différentes étapes.

TEMPORELLES

Avoir un repère visuel du temps qu'il reste.

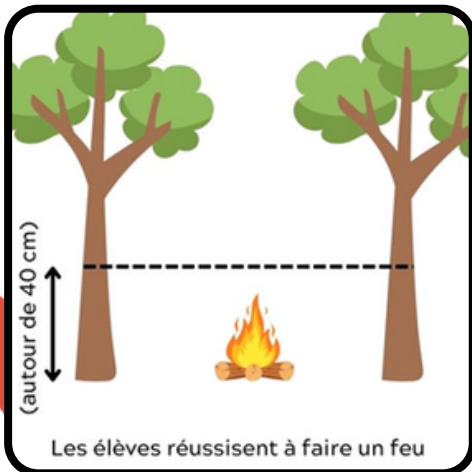
SPATIALES

Délimiter l'espace de chacun visuellement.

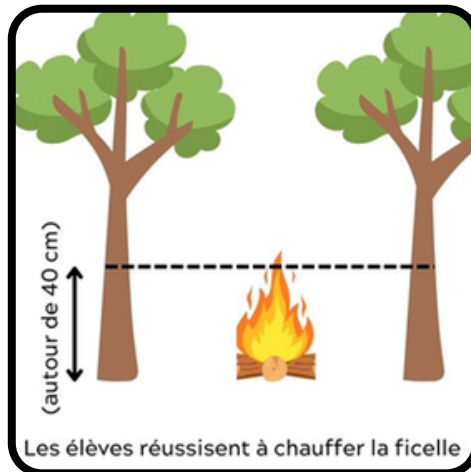
PRÉCAUTIONS

- Bâtir les feux sur les plaques pour protéger le sol.
- Récolter seulement ce qui est au sol, et mort (on n'arrache rien sur les arbres).
- Les feux doivent toujours être supervisés par au moins un participants.
- À la fin de l'activité, bien refroidir avec l'eau avant de toucher.
- Retirer les morceaux de ficelles restantes attachés aux arbres
- Vérifier s'il est autorisé de faire un feu avec la Sopfeu

1.



2.



3.

