

EPI C DEMIE



Jeu



20 min



Objectif(s)

Expliquer la notion de virus et mettre en pratique les gestes barrières qui limitent sa propagation



Lien avec les socles de compétence

Coopérer, assumer des responsabilités individuelles et collectives



Déroulement de l'activité



Préparer le local et cacher le trésor dans l'école. Le trésor est un coffre comprenant du savon liquide, des serviettes en papier (ou du gel hydroalcoolique) et des fiches synthèse

Diviser le groupe en 5 équipes (idéalement)



Se référer à la fiche « Consignes de jeu » pour l'introduction du jeu et l'organisation des ateliers. Chaque groupe doit réaliser l'ensemble des ateliers pour parvenir tous ensemble à reconstruire la carte menant au trésor

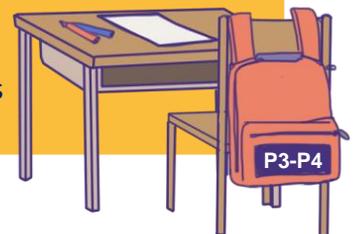
Distribuer les boucliers de protections et les morceaux de carte en fonction du degré réussite de chaque atelier par le groupe

Régulièrement, faire retentir une sirène qui annonce un pic de propagation d'un virus.

Les groupes ne disposant pas de boucliers pour se protéger de celui-ci écotent d'un handicap durant 5 minutes (//maladie)

Matériel(s)

- Plan de l'école avec indication sur le lieu du trésor
- Coffre au trésor + outils de chaque atelier (voir fiches annexées)



Pour continuer, « Histoires de malades »

CROIX-ROUGE
JEUNESSE de Belgique



EPI C DEMIE

Consignes du jeu

« Les habitants du village de «Merlois» - un village paisible du bord de mer - ont été attaqué par un ennemi que personne n'avait plus vu depuis des décennies. Cet ennemi du nom de « *NOM DU VIRUS** » est un virus qui rend les gens du village très malades.

Ils sont, les uns après les autres, cloués au lit et ne peuvent plus rien faire. Tout le monde s'enferme chez soi pour se mettre en sécurité. Une personne apprend par la doyenne du village, l'existence d'un remède qui pourra sauver tout le village.

Cette personne engage *XX* (*nbr d'élèves*) matelots pour mener une expédition vers une île mystérieuse où serait caché le remède qui permettra de sauver le village.

Arrivés sur l'île, plusieurs épreuves les attendent afin de retrouver les différentes parties de la carte conduisant au trésor. »

Les « handicaps »

- Avoir un bandeau sur les yeux
- Dire «Ouftikejaimal» avant de commencer chaque phrase
- Garder une main en l'air
- Se tapoter la tête

EPI C DEMIE

Atelier 1

Où se cachent les virus ?



EPI C DEMIE

Atelier 1

Où se cachent les virus ?



EPI C DEMIE

Atelier 1

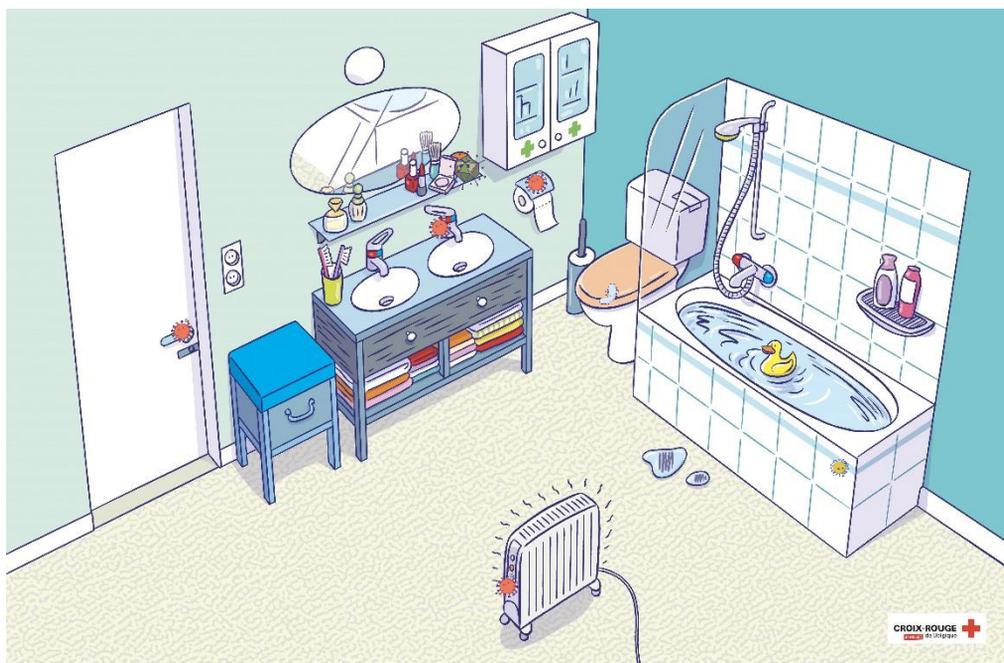
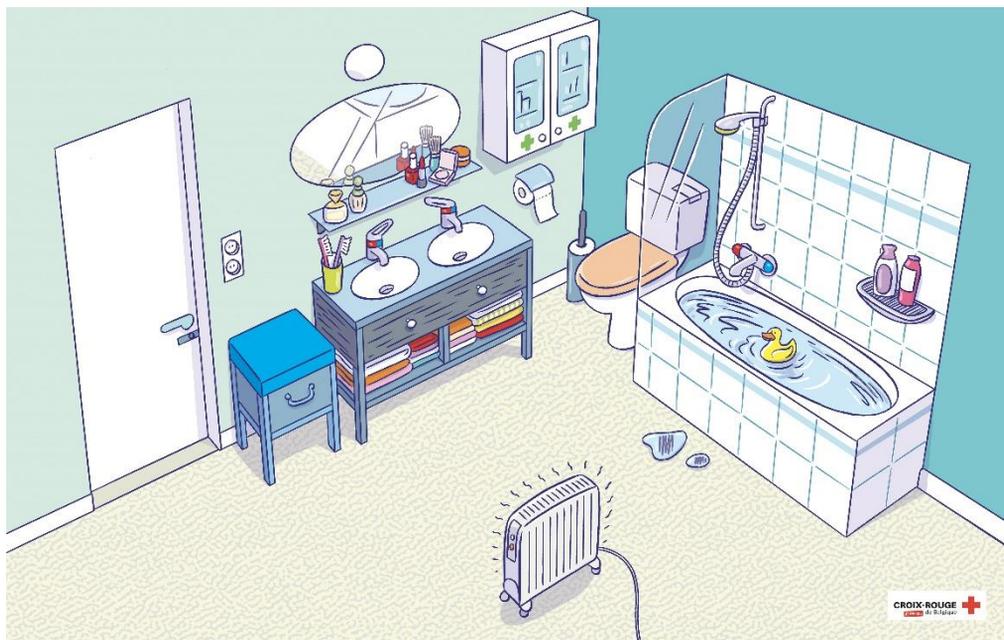
Où se cachent les virus ?



EPI C DEMIE

Atelier 1

Où se cachent les virus ?



EPI C DEMIE

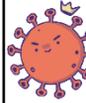
Atelier 1

Où se cachent les virus ?



EPI C DEMIE

Atelier 2

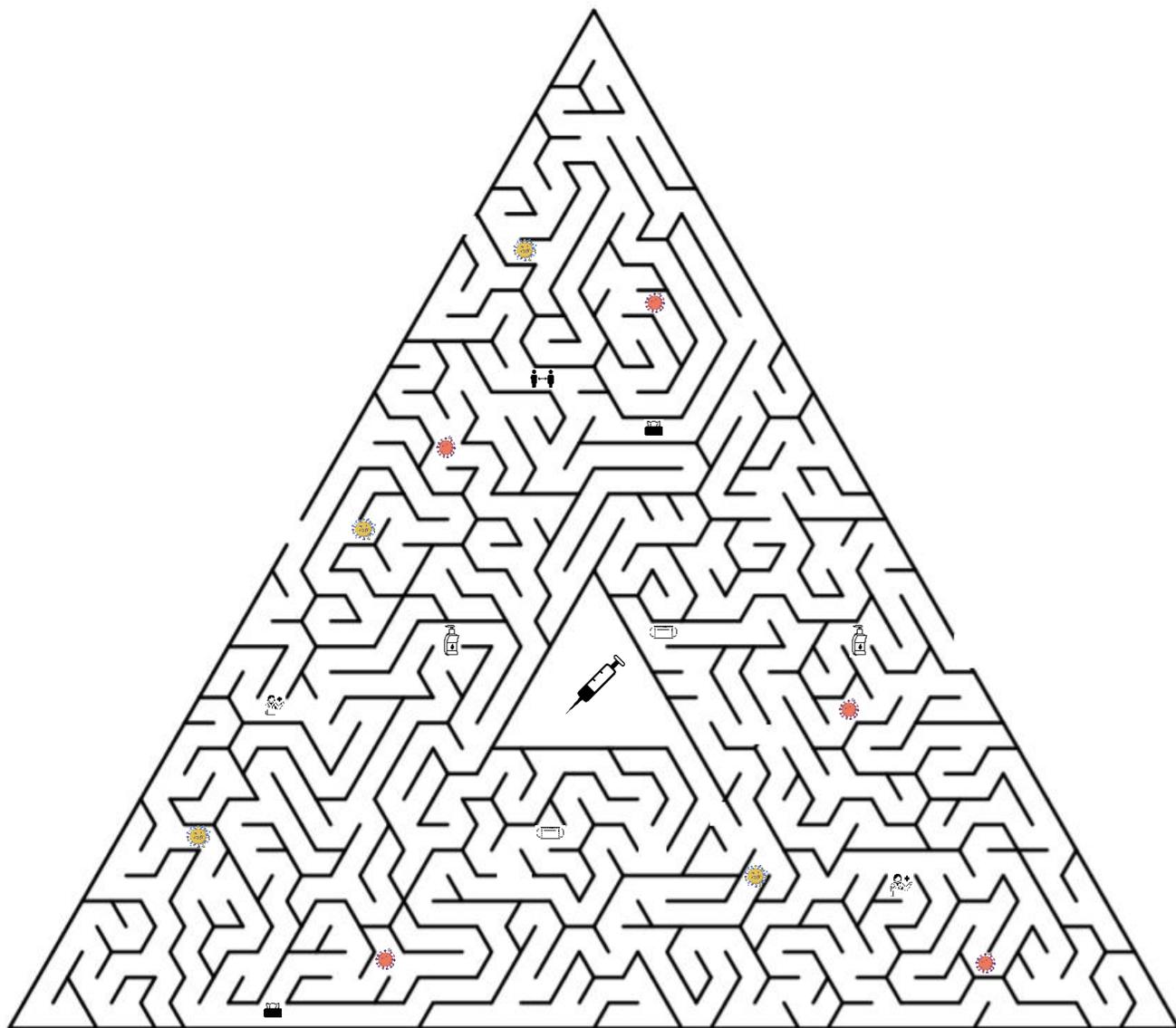
H	U	N	E	D	I	S	B	T	D
Y	A	N	C	E	D	U	A	S	I
G	C	O	V	I	D	N	R	E	S
I	M	E	T	R	E	M	R	C	T
E	A	E	T	R	E	C	I	U	A
N	S	I	N	Q	U	A	E	R	N
E	Q	N	T	G	E	L	R	I	C
E	U	V	I	R	U	S	E	T	E
	E	S	A	V	O	N	S	E	

Conseil Mystère :

EPI C DEMIE

Atelier 3

Trouvez le chemin menant au vaccin tout en évitant les virus et en gagnant un maximum de gestes barrières.



EPI C DEMIE

Atelier 4

Remplacez les images dans l'ordre et découvrez le mot mystère

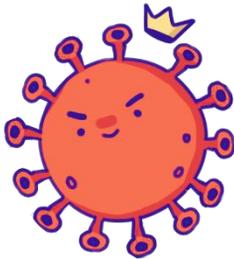
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



EPI C DEMIE

Atelier 5

Pouvez-vous traduire ce message d'un virus allié ?



Zurm w'vergvi wv
kilkztvi ov erifh, qv
glfhhv wzmh fm
nlfxslri qvgzylv lf
wzmh nlm clfwv

A = Z



A = Z



CROIX-ROUGE
JEUNESSE de Belgique

