LA CHASSE AUX SALAMANDRES

Les vraies salamandres

Si tu peux chercher de vraies salamandres, tant mieux.
Cherche-les dans les endrois frais, sombres et humides. Les salamandres n'aiment ni la chaleur, ni trop de lumière. D'ailleurs, en général elles sortent le soir ou la nuit. Tu peux chercher :
- sous les pierres,
- sous les tas de bois,
- à proximité d'un point d'eau.

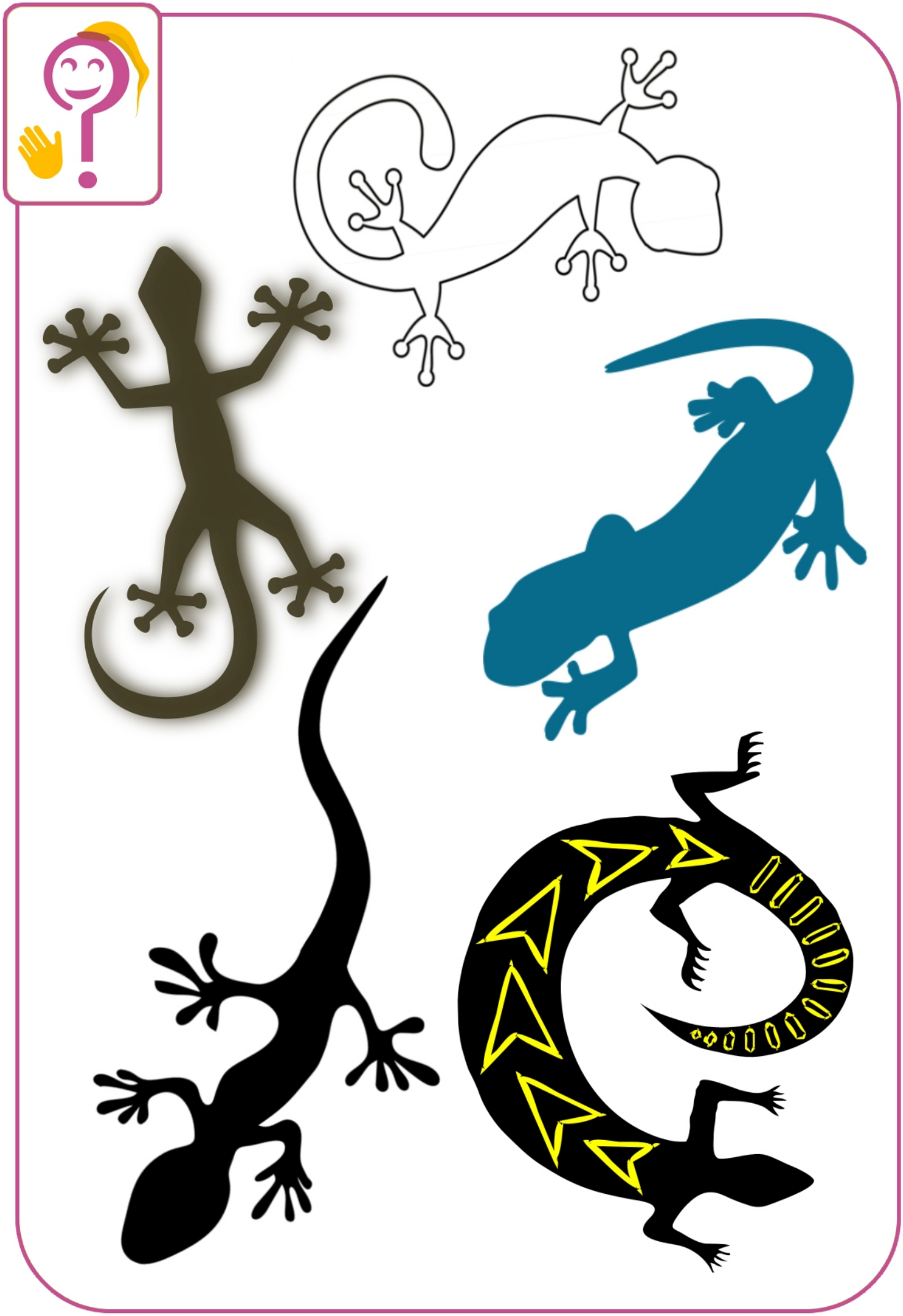
Et si tu as la chance d'en voir une, n'essaie pas de l'attraper.
Respecte-la.

Les salamandres en papier

Voici une activité plus simple, et sans déranger les salamandres.
Découpe les salamandres de la page suivante, colorie-les ou peins-les, colle-les sur du carton (pour plus de solidité) et demande à quelqu'un de les cacher pour toi.
Ensuite, c'est parti pour une chasse aux salamandres.

Pour ta chasse aux salamandres en papier, tu peux la faire dans plusieurs endroits en délimitant la zone à explorer :
- dans la maison s'il pleut ou s'il fait froid,
- au parc / jardin de ville / dans ton jardin,
- dans la forêt / les vergers / les prés / au bord de la rivière...

©Anne Estelle Dal Pont PLAISIR D'APPRENDRE – tous droits réservés



LE SACHET DE THÉ QUI S'ENVOLE

Comme les salamandres ont longtemps été associées au feu, je te propose une activité pour "jouer" avec le feu. Attention, jouer ne veut pas dire être imprudent. Cette activité est donc à faire en présence d'un adulte, dans un endroit assez dégagé et sans vent.

Matériel :

- un sachet de thé,
- des ciseaux,
- un briquet ou des allumettes.

Les étapes

1. Prends le sachet de thé, coupe-lui le bout de la tête, enlève la petite cordelette et vide son contenu. Tu as besoin du sachet de thé vide.

2. Déplie le sachet de thé et pose-le à la verticale sur la table. Il doit avoir la forme d'un tube. Parfois, certains sachets de thé sont accrochés différemment et n'ont pas la forme d'un tube. L'expérience ne fonctionnera pas. Il faut absolument que le sachet vide forme un tube debout sur la table.

3. Vérifie que rien ne peut brûler autour de toi. Avec une allumette ou un briquet, brûle la partie haute du sachet de thé et écarte-toi.

4. La flamme va consummer une partie du sachet de thé et d'un coup, le sachet va s'envoler comme une fusée, comme une flamme volante. On peut recommencer autant de fois qu'on a de sachets de thé à utiliser pour cette chouette expérience.

LE PARCOURS DE LA SALAMANDRE

Le matériel

- si on joue en intérieur, on peut utiliser des coussins, des chaises ou d'autres meubles pour former des obstacles,
- si on joue dehors, on choisit un terrain favorable au fait de ramper : de l'herbe ou du sable (pour ne pas se faire mal). On peut aussi rajouter des éléments naturels pour créer le parcours.

La salamandre doit ramper en suivant un chemin tracé au sol.
Attention aux embûches : il faudra contourner, passer par-dessus ou par-dessous des obstacles.

Un joueur est la salamandre, les autres sont les obstacles.

Les étapes

1. Les joueurs qui jouent les embûches adoptent une position qui leur permet de rester immobiles : allongé au sol comme un tronc d'arbre, à 4 pattes comme un pont, les uns sur les autres comme des tas de branches, en boule comme une grosse pierre, etc.

2. La salamandre doit suivre le chemin qui lui a été indiqué, en rampant au sol. Elle n'a pas le droit de se mettre debout, ni même de s'accroupir. Elle doit, à la force de ses bras et un peu de ses jambes trouver la solution pour passer chaque obstacle et terminer le parcours.

3. On peut chronométrer chaque salamandre, intervertir les rôles pour que tous les joueurs soient salamandre au moins une fois, et voir à la fin qui a été le plus rapide.

LA FOURMI & LA SALAMANDRE

Le matériel

- être au moins deux joueurs,
- un gros ballon (ou un gros oreiller si tu joues en intérieur).

Les étapes

1. Délimite la zone de jeu. Ce sera la forêt.

2. Par deux, un joueur est la fourmi, l'autre est la salamandre.
La fourmi se déplace à 4 pattes dans la forêt (il est absolument interdit de se mettre debout pour jouer, sinon c'est trop facile). Elle transporte sa nourriture (le gros ballon ou le gros oreiller). La salamandre essaie de voler la nourriture de la fourmi.

3. Définissez un temps de jeu, et ensuite, inversez les rôles.

4. Si vous jouez à plusieurs, faites deux équipes : les fourmis (plus nombreuses) contre les salamandres. Les fourmis doivent alors se faire passer des ballons (ou des oreillers) sans les faire tomber (et sans se les faire voler par les salamandres), en restant toujours au sol, à 4 pattes.