

Thématique L'eau

Réflexions : citations, etc.

L'eau est profondément attachée à l'origine de l'existence.

L'eau est source de vie, assure la vie, puis dissout la vie par désagrégation. Paléontologiquement, toute vie sort de l'eau, à sa naissance l'enfant baigne dans le liquide amniotique.

On notera qu'autrefois, l'eau se disait "ève" (de l'hébreu "hâyah", vivre).

L'eau est un élément vital pour l'homme. Il peut toutefois aussi être source d'angoisse (noyade, inondation, etc.).

Tenaillé par la soif, est-ce que j'ai encore la force de penser à l'autre ?

Animations :

1. Jeux

- **La traversée de la rivière**

Matériel: des feuilles de journaux ou des grands morceaux de carton Les joueurs sont sur une ligne de départ avec pour chacun deux feuilles de papier. Ils doivent rejoindre l'autre rive (sur la ligne d'arrivée) sans se mouiller les pieds. Pour cela ils utilisent les feuilles de papier, en guise de pierre, pour traverser la rivière. Ils posent donc une première feuille pour le premier pied, puis une deuxième pour le second pied, puis récupèrent la première pour avancer d'un pas, etc. Lorsqu'on tombe à l'eau on est éliminé du jeu (ou bien on recommence au départ). Le gagnant est le premier qui arrive sur l'autre rive.

- **Les pingouins sur la banquise**

Matériel: les feuilles d'un journal, musique Comme dans le jeu des chaises musicales, les pingouins se promènent lorsque la musique joue, dès que la musique s'arrête ils doivent se rassembler sur la banquise, qui est une grande banquise faite de plusieurs feuilles du journal. Mais à chaque fois que la musique reprend, pendant que les pingouins se promènent, la banquise fond (on retire une feuille de journal). Comme les pingouins s'entendent très bien entre eux ils se serrent sur les feuilles qui restent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une toute petite banquise (une feuille ou même une demi-feuille de journal) et où la place est de plus en plus difficile à trouver. Lorsqu'il devient impossible à tous les pingouins de rester ensemble sur la banquise, le jeu s'arrête. (<http://musee-eau.com/files/img/20943155114e314270ba4a9.pdf>)

- **Abreuvez les chevaux**

Matériel : Un gobelet en carton et plastique par joueur, une carafe d'eau. A jouer de préférence à l'extérieur ou dans une salle avec du carrelage (attention que ça ne glisse pas !) Déroulement : Les joueurs sont divisés en équipes de six et se placent en ligne l'un derrière l'autre. Une ligne est tracée à environ dix mètres des joueurs. Au signal le premier joueur de chaque ligne prend un gobelet, l'emplit à demi d'eau, le tenant d'une seule main il se rend à la ligne, se tourne vers les autres joueurs, se met à genoux, place le gobelet entre ses dents, en boit le contenu et retourne à son équipe où il touche le joueur suivant. La première équipe qui a terminé a gagné.

2. **Bricolages** Fabrication d'un château d'eau : http://www.swde.be/xml/fiche_fr-FLASH-1-NBCOL-3-IDC--IDD-8992-.html. Cette activité peut aussi permettre d'aborder la problématique du manque d'eau, comme c'est le cas dans la plupart

des pays du recueil de contes « Aux quatre coins du monde ».

Autour de la Bible : textes bibliques en lien avec la thématique

L'eau de Massa et Mériba (Exode 17/2-7) ; Le baptême de Jésus (Marc 1/10) ; La tempête apaisée (Luc 8/22-25) (ce sont les mêmes que sur la fiche « conte »). On peut aussi prendre le récit du déluge

(Gen. 6-7) mais là c'est une eau qui, dans un premier temps, détruit. (voir conte « Ces deux bêtes de sommes », les animaux se rassemblent en souvenir du déluge).