

### Observation, Originalité, imprOvisation

#### 3 petites expériences...

pour faire prendre conscience aux enfants de l'effet de la soif sur leur corps, d'anticiper la soif de manière originale et de créer un moment ludique autour de cette prise de conscience.

# On comprend mieux — en visualisant! —

**Enjeu 1:** voir pour le croire. Faire découvrir aux enfants ce qui se passe dans leur corps lorsqu'il manque d'eau, en faisant le parallèle avec une plante.

## Défi n°1

Prends une plante et ne l'arrose pas pendant plusieurs jours – deux à trois semaines. Que se passe-t-il ?

Tout au long de l'expérience, classe les signes qui montrent que la plante souffre (car elle manque d'eau) par ordre d'apparition :

Ses feuilles se recroquevillent
Son tronc et ses tiges manquent de tonus
La terre change de couleur
Ses fleurs commencent à se flétrir
La terre se craquèle.



Tu semblais si triste, moins forte Moins belle. Je t'ai arrosée d'eau Pour te nourrir Tu¸as retrouvé le sourire!

A toi d'écrire ton poème!



Surveille bien! Lorsque tous ces signes sont apparus, recommence à arroser la plante.

Que remarques-tu?

Coche les changements que tu peux voir :

good of an angentant que ta pour ton t	
	Ses feuilles retrouvent de la vigueur
	Son tronc et ses tiges se redressent, plein de tonus
	La terre change de couleur
	Des bourgeons de fleurs commencent à s'épanouir

La terre est gorgée d'eau, pour nourrir ta plante en éléments dont elle a besoin pour vivre.









#### Observation, Originalité, imprOvisation

# On retient mieux avec un mot!

Enjeu 2 : faire preuve d'originalité pour ne plus laisser son corps avoir soif.

Trouver un mot «totem», comme un mot magique, qui fait prendre conscience qu'il est temps de prendre un verre d'eau.

L'enfant s'approprie ce mot totem et partage avec son entourage cette façon originale et mnémotechnique de ne pas oublier de boire, avant d'avoir soif. L'enfant devient lui-même prescripteur auprès d'autres enfants ou d'adultes, afin qu'il transmette de manière ludique son propre apprentissage.

On ne doit plus dire « j'ai soif ». On doit prononcer son mot totem avant d'avoir soif. Il aide à anticiper la consommation d'eau.

## Défi n°2

Tu as vu ce que faisait le manque d'eau sur ta plante. Veille bien à ne plus la faire souffrir... Et pour ton corps, c'est pareil! As-tu compris qu'il a le même besoin en eau que la plante? Quand tu as soif, ton corps commence à se déshydrater. Tu peux montrer des signes de fatigue, avoir mal à la tête, les yeux qui piquent...

Pour éviter cela, et pour rester aussi en forme que ta plante arrosée, invente le mot qui doit te faire prendre un verre d'eau avant d'avoir soif. Comme une formule magique, fais preuve d'originalité!



Un mot farfelu comme OLOLO, GARDALALA...

Un joli mot que tu aimes répéter

Un mot imprononçable qui te fait rire Un mot à toi, rien qu'à toi

Un mot secret, un peu magique

que personne ne comprend, sauf ta plante!

Il paraît que les plantes aiment qu'on leur parle.

Tu devrais essayer!









### Observation, Originalité, imprOvisation

## On boit plus d'eau en s'amusant!

**Enjeu 3 :** faire preuve de créativité pour personnaliser le moment où l'on boit un verre d'eau. Trouver un geste, une petite chorégraphie à faire à chaque fois que l'on fait du bien à son corps en l'hydratant.

## Défi n°3

Tu as trouvé ton mot, chut, c'est un secret ...

Trouve maintenant un pas de danse, un geste unique, une attitude que tu feras à chaque fois avant de boire de l'eau. Tu peux par exemple sauter à cloche-pied, tourner trois fois sur toi-même, marcher à reculons, sauter comme un crapaud, passer le verre d'eau entre tes jambes, faire 7 clins d'œil à la suite...

C'est parti, tu vas adorer boire de l'eau avec cette drôle d'idée!

Tout le monde va vouloir deviner pourquoi tu fais cela.



Et si ta famille et tes amis te suivaient dans cette petite folie?



