



Association des  
camps du Québec

# Partez en classe nature!

JUSQU'À

**500 \$ À GAGNER**  
**POUR VOTRE SORTIE**

## Vous planifiez une sortie avec votre classe? Comptez sur l'ACQ pour vous simplifier la vie!



Des **bourses** à gagner  
pour aider à financer  
votre sortie en classe nature



Des **outils gratuits** pour faciliter  
le travail des enseignants occupés



Des **camps certifiés** pour vous  
offrir une expérience en plein air  
de qualité



Une **activité éducative** à faire  
avec votre classe en attendant  
votre sortie au camp



### Un aperçu des outils

L'Association des camps du Québec a préparé  
une trousse pour simplifier l'organisation de sortie  
en classe nature, avec:

- **La liste des camps** offrant des classes nature certifiées par l'ACQ
- **Huit capsules vidéo** pour répondre à vos questions, celles de vos élèves et de leurs parents
- **Des outils pour préparer son budget et son financement** (+ l'info sur ce qui est permis de facturer aux parents!)
- **Un « PowerPoint »** pour la soirée d'information aux parents
- **Des modèles de lettres** à la direction et aux parents
- **Une trousse d'activités** à faire avant, pendant et après votre sortie
- **et plus encore!**
- **Un aide-mémoire** pour ne rien oublier

**CAMPS.QC.CA/ECOLES**

# CONCOURS

Courez la chance de  
**GAGNER L'UNE DES  
3 BOURSES DE 500 \$**  
offertes par l'Association  
des camps du Québec!

Pour participer au tirage, faites l'activité suivante avec votre classe. Rendez-vous ensuite sur notre site **avant le 15 février 2020 pour nous envoyer une photo, un dessin ou un texte** racontant votre expérience.

**CAMPS.QC.CA/ECOLES**

## FAITES BOUGER VOTRE CLASSE TOUT EN APPRENANT À CONNAÎTRE LA FAUNE D'ICI!

Pour un avant-goût de la classe nature,  
une activité à faire dès maintenant avec vos élèves

### ÉTAPE 1

#### En classe

- 1 Diviser le groupe en deux équipes égales.
- 2 Chaque équipe choisit **3 animaux** de la faune québécoise et rédige **7 caractéristiques** permettant d'identifier chacun d'entre eux (utiliser des livres ou internet au besoin).

#### Exemples d'indices pour le castor

J'habite dans les cours d'eau  
Je mange surtout de l'écorce et des plantes aquatiques  
Je suis un mammifère  
Je construis ma maison en bois  
Je suis connu pour mes longues dents  
Ma fourrure servait autrefois à faire des chapeaux  
Mon image est sur les pièces de 5 ¢

### ÉTAPE 2

#### Dans la cour d'école ou dans un gymnase

- 3 Tracer deux lignes parallèles, séparées de 4 mètres, et y placer les équipes pour qu'elles soient face à face. À environ 10 mètres derrière chaque équipe, tracer une autre ligne pour délimiter les « buts ».
- 4 **L'équipe A** révèle un indice et **l'équipe B** doit tenter de deviner de quel animal il s'agit. (1 chance par tour)
- 5 Si **l'équipe B** nomme le mauvais animal, rien ne se passe. C'est alors à leur tour de donner un indice et on continue ainsi en alternant.
- 6 Si **l'équipe B** identifie correctement l'animal choisi par **l'équipe A**, les membres de **l'équipe A** doivent courir se réfugier derrière leur ligne de but avant de se faire toucher par **l'équipe B**.
- 7 Tous les joueurs de **l'équipe A** touchés intégreront l'équipe adverse.
- 8 Le jeu se poursuit avec un nouvel animal pour chaque équipe.
- 9 Le jeu se termine quand tous les animaux ont été devinés... ou que tous les élèves sont dans la même équipe!