

Séance 8 – Jeu du déménageur et parcours

Jeu du déménageur

But : Deux équipes s'affrontent dans le but de ramener le plus vite possible le maximum de petits cylindres en mousse depuis leur échelle jusqu'au cerceau de leur équipe (un cerceau par équipe)

Matériel : 2 cerceaux / 2 plots / 2 caisses contenant des cylindres en mousse / frites

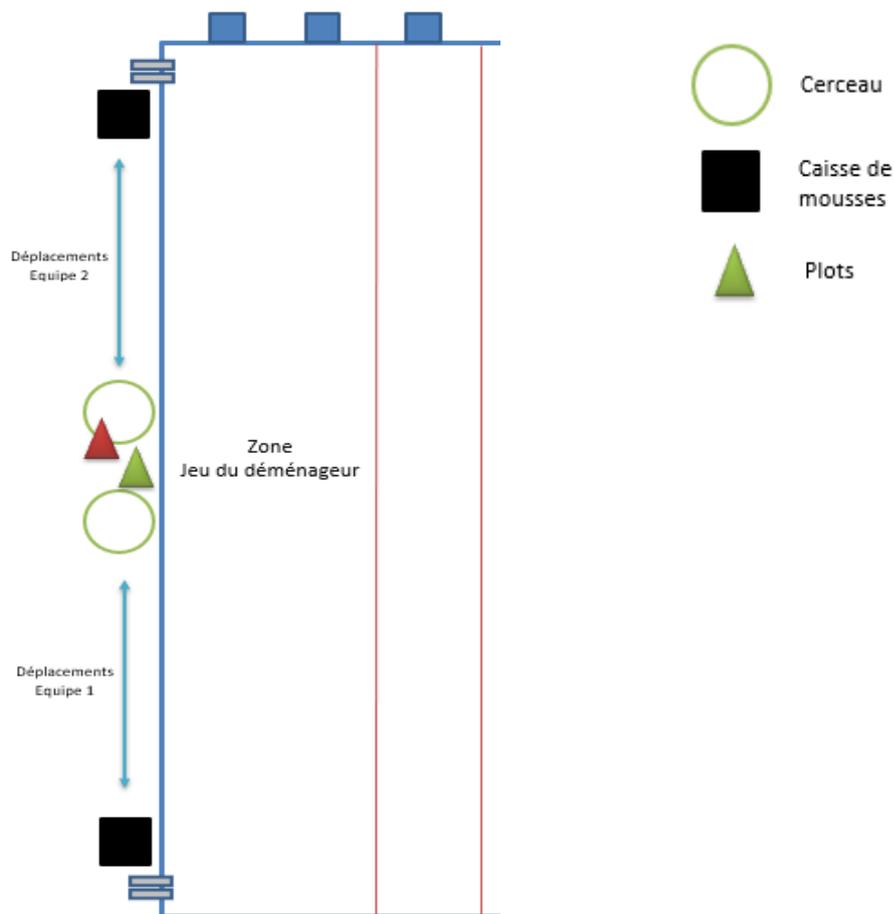
Consignes : En partant de l'échelle, prendre une petite mousse cylindrique dans la caisse et nager jusqu'au cerceau de son équipe pour l'y déposer. Ne prendre qu'un cylindre à la fois. A la fin l'équipe qui a le plus de cylindres a gagné.

Critères de réussite : Déposer un à un les cylindres dans le cerceau de son équipe. Ne pas prendre plusieurs cylindres à la fois, et les mettre correctement dans le cerceau et non en dehors.

Comportements attendus : Les élèves doivent se déplacer par leurs propres moyens sur le ventre ou sur le dos, en aller-retour. En cas de difficulté, les élèves peuvent se déplacer avec une frite.

Variantes : Vous pouvez également rapprocher les cerceaux, de chaque côté, des caisses contenant les cylindres afin de réduire la distance à parcourir.

En fin de jeu, chaque équipe peut tenter de réaliser un château avec ses cylindres, le plus haut possible. Le plus grand château remporte un point bonus. Si le château s'écroule, c'est perdu !



Parcours

Le parcours permet de réinvestir ou de continuer à travailler les compétences ciblées au cours des séances d'apprentissage.

Sens d'évolution : Les élèves entrent en grande profondeur par l'échelle ou le toboggan, parcourent 25 m en réalisant les différentes actions proposées et sortent par l'échelle en petite profondeur.

