

PLAN DE SEANCE

IDENTIFICATION DE VOTRE EQUIPE : LES SIRÈNES

I. Étape de préparation

Durée : 1 min	Accueil	Salut tout le monde, vous pouvez venir vous asseoir devant nous en demi-lune. Bienvenue, chers athlètes aux Jeux olympiques.	
	Schéma de la formation de classe	<pre> o o o o o x x x x x x x x x x x x x x x </pre>	: la moitié du gymnase o : intervenants x : participants
	Objectif et déroulement de la séance	<p>Aujourd'hui, nous allons jouer à la quête des médailles perdues. Suite aux derniers jeux Olympiques, votre pays a perdu toutes ses médailles et vous devez les récupérer. Chaque équipe devra récupérer les médailles de son pays pour qu'il puisse participer aux Jeux Olympiques de Tokyo, au Japon, qui auront lieu l'été prochain. L'objectif de la séance est de découvrir des activités que vous pourrez réaliser à la maison et à l'école.</p> <p>Tout au long de la séance si vous entendez 1 coup de sifflet, vous arrêtez ce que vous faites et vous nous écoutez. Si vous entendez 2 coups de sifflet, vous revenez vous asseoir devant votre cerceau.</p>	

II. Étape de réalisation

Activité 1 : La quête des médailles perdues

Durée : 17 minutes	Objectif : découvrir de nouvelles activités qu'ils pourront refaire à la maison ou à l'école avec les anneaux et travailler l'organisation spatiale.			
	Matériel	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> 1. </div> <div style="text-align: center;"> 2. </div> <div style="text-align: center;"> 3. </div> </div> <div style="margin-left: 200px;"> </div>		
	Consignes d'organisation	Séparer les élèves en 3 équipes (séparer ceux de droite, de gauche et ceux du milieu, en équipe) et distribuer les dossards. Ensuite, on va se placer en rang derrière les cerceaux correspondants à sa couleur.		
	Consignes de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas lancer les anneaux trop forts. • Garder au moins un bras de distance entre vous et la personne à qui vous lancer. • Faire attention à ne pas lancer les anneaux dans le visage. • Ne pas monter le bâton plus haut que la taille afin de ne pas accrocher ou blesser nos coéquipiers. 		

		<ul style="list-style-type: none"> • Attendez d’avoir un contact visuel avec votre coéquipier avant de lui lancer l’anneau.
	Description de la tâche	<p>Le but du jeu est de ramener les médailles perdues aux athlètes du Canada. Vous allez devoir construire une chaîne humaine entre les deux cerceaux de votre équipe et vous lancer les médailles, d’une personne à l’autre. La personne placée au début de la chaîne prend un anneau dans le cerceau et le lance au coéquipier à côté de lui, qui le lance à la personne à côté d’elle et ainsi de suite. Quand tous les anneaux ont traversé à l’autre cerceau, il faut faire le chemin contraire. La première équipe à avoir terminé son aller-retour se mérite un point. Nous allons faire plusieurs parties.</p> <p>Pour la deuxième activité, chacun des membres de l’équipe, à tour de rôle, doit amener une médaille avec une partie de son corps jusqu’à l’autre cerceau. Arrivé au cerceau, on doit lancer l’anneau sur la cible délimitée par le cerceau. S’il atterrit dans le cerceau, vous gagnez un point. S’il atterrit sur le cône, autour du bâton, vous obtenez trois points. Une fois que vous avez lancé, vous revenez à votre cerceau le plus vite possible et votre coéquipier peut partir à son tour. Dès que tous les anneaux ont traversé de l’autre côté tous les membres de l’équipe s’assoient par terre; l’équipe la plus rapide mérite un point.</p> <p>Pour la troisième activité, on refait le même trajet, sauf que cette fois-ci, on se fait des passes avec un bâton.</p>
	Variantes	<ol style="list-style-type: none"> 1- Pour la première activité, ils peuvent lancer avec la main non dominante ou en faisant un tour sur eux-mêmes avant de lancer. On peut aussi augmenter la distance entre chaque coéquipier afin de varier la force avec laquelle on lance. 2- Pour la deuxième activité, ils peuvent faire le même genre de variantes que celles de la première activité. Comme il y a un accessoire supplémentaire, cela ajoute une nouvelle difficulté. 3- Pour la dernière activité, les variantes seront déjà incluses dans le jeu. Par exemple, rapporter un anneau en sautant sur un pied, en marchant à quatre pattes, en mettant l’anneau sur la tête, en faisant des sauts de grenouille, etc.

Consigne de transition vers la prochaine activité	Tout le monde assis devant moi dans 5 4 3...
--	--

III. Étape d’intégration

Durée : 5 minutes	Je les incite à prendre conscience de ce qu’ils ont appris.	<ul style="list-style-type: none"> – Quels sont les nouveaux jeux que vous avez appris? – Avec quels autres objets, que vous avez à la maison, auriez-vous pu faire cette activité?
	Je les amène à faire des transferts avec d’autres activités et d’autres milieux. (En tant que futurs intervenants)	<ul style="list-style-type: none"> – Quels autres petits matériels aurions-nous pu utiliser pour faire le même style d’activité? – Quelles variantes auriez-vous pu ajouter pour adapter cette activité au niveau secondaire, pour la rendre plus difficile? – Où pourriez-vous refaire ces activités? À l’école, à la maison ou dans la cour de récréation?