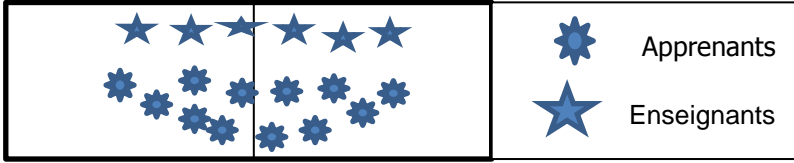


PLAN DE SEANCE

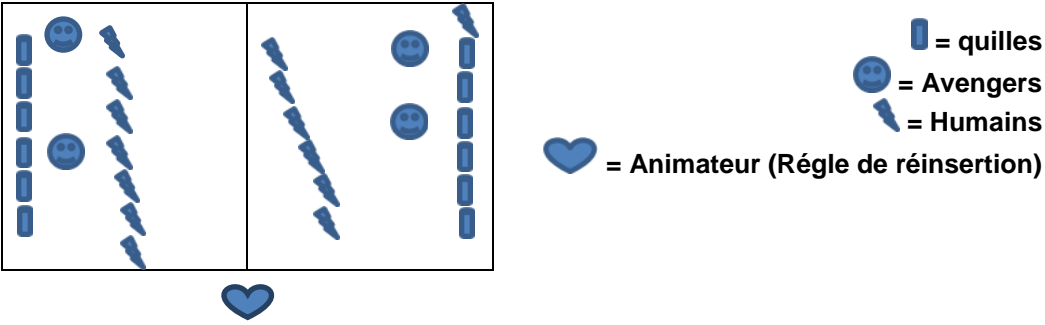
IDENTIFICATION DE VOTRE EQUIPE : LES HUGOS

Étape de préparation

Accueil	Bonjour tout le monde ! êtes-vous en forme ?
Schéma de la formation de classe	
Objectif et déroulement de la séance	L'objectif de la séance est d'utiliser le petit matériel. Nous allons faire une activité de trois façons différentes (avec les mains, avec les pieds et avec un bâton). Dans notre cas, il sera question de jouer avec des anneaux. De plus, nous ajouterons des variantes qui vous permettront de manipuler de plusieurs façons les anneaux.

I. Étape de réalisation

Activité 1: Les Avengers à la défense de l'humanité.

Durée : 15 min	Matériel - 25 anneaux - 10 quilles - 4 dossards - 20 bâtons - 1 chronomètre - 1 sifflet	 <p>* les anneaux seront dispersés sur le terrain</p>
	Consignes d'organisation	<p>Quand vous attendez un coup de sifflet, on arrête tout, on lâche tout. Quand c'est 2 coups de sifflet, on arrête tout et on vient rejoindre l'animateur.</p> <p>Nous allons diviser le groupe en 2 équipes. Il y aura donc 2 équipes de 9 joueurs (avec les Avengers cela fait 7 humains et 2 Avengers par équipe). À notre signal, la première équipe ira sur le terrain à notre gauche et l'autre équipe à notre droite. Une fois rendu aux ateliers, vous devrez déterminer qui seront les 2 Avengers qui protégeront les quilles, les 7 autres joueurs seront des humains. Vous pourrez vous donner un nom d'un Avenger.</p> <p>Ne touchez pas aux anneaux tant et aussi longtemps que nous n'aurons pas donné le signal. Durant le jeu, nous changerons de rôles et de variantes.</p>
	Consignes de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Garder les anneaux au sol • Garder une distance de 2 bras entre les participants avec les bâtons • Ne pas lever les bâtons plus haut que les genoux

Description de la tâche	<p>Chaque équipe a comme objectif de faire tomber toutes les quilles de l'autre équipe. Pour faire tomber les quilles, vous devez lancer l'anneau sur la quille de la façon que nous allons vous donner. Quand 1 quille tombe, cela donne 1 point à l'équipe. Il y a 6 quilles et la première équipe qui fait tomber toutes les quilles l'emporte !</p> <p>Durant le jeu, les humains peuvent envoyer les anneaux sur les humains de l'autre équipe pour les éliminer. Pour être éliminé, il faut que l'humain reçoive un anneau d'un adversaire sur le pied. SEULEMENT SUR LE PIED. Les équipes ne doivent pas dépasser la ligne du centre. Quand le jeune a reçu un anneau sur le pied, il sort du jeu et se dirige vers l'animateur. Il y a une règle de réinsertion : le jeune doit lancer un anneau dans un bâton que tient l'animateur. Une fois que l'anneau est dans le bâton, celui-ci peut revenir aider son équipe.</p> <p>Les 2 Avengers que vous avez déterminés plus tôt auront le rôle de protéger les quilles. Ils devront arrêter les anneaux lancés par les adversaires avec leur pied. SEULEMENT AVEC LES PIEDS. Ceux-ci sont immortels.</p> <p>À toutes les 3 minutes, nous changeons de variantes.</p>								
Variantes	<table border="0"> <tr> <td>1. Main dominante</td> <td>5. Avec un bâton main dominante</td> </tr> <tr> <td>2. Main non-dominante</td> <td>6. Avec bâton main non-dominante</td> </tr> <tr> <td>3. Botter avec le pied dominant</td> <td>7. Rapprocher les quilles du centre</td> </tr> <tr> <td>4. Botter avec le pied non-dominant</td> <td></td> </tr> </table>	1. Main dominante	5. Avec un bâton main dominante	2. Main non-dominante	6. Avec bâton main non-dominante	3. Botter avec le pied dominant	7. Rapprocher les quilles du centre	4. Botter avec le pied non-dominant	
1. Main dominante	5. Avec un bâton main dominante								
2. Main non-dominante	6. Avec bâton main non-dominante								
3. Botter avec le pied dominant	7. Rapprocher les quilles du centre								
4. Botter avec le pied non-dominant									

Consigne de transition vers la prochaine activité	<p>Quand nous sifflons 2 coups de sifflet, les jeunes se regroupent au milieu du terrain avec l'animateur.</p> <p>1 coup de sifflet = on arrête tout immédiatement et on laisse les anneaux au sol.</p>
--	---

II. Étape d'intégration

Durée : 5 min	Je les incite à prendre conscience de ce qu'ils ont appris.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Avez-vous eu du plaisir ? 2) Notre objectif aujourd'hui était de vous faire manipuler divers petits objets pour vous familiariser avec ceux-ci. De quelle façon avez-vous utilisé le petit matériel cet après-midi ? Avec les balles, ballons, anneaux, etc.
	Je les amène à faire des transferts avec d'autres activités et d'autres milieux. (En tant que futurs intervenants)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dans les semaines à venir, qu'est-ce que tu pourrais faire comme activité avec le petit matériel ? Durant les récréations ? Dans les périodes, «je bouge !» ? À la maison ? J'aimerais que vous me disiez tout ce qui vous vient à l'esprit.