

Nom de l'intervenant : Mina

Fonction : Animatrice

Thème de la pratique : Pousse-attrape



« Je vous propose, si cela vous convient, de prendre le temps de laisser revenir un moment où vous étiez satisfait de ce que vous aviez réalisé avec vos jeunes. »

CONTEXTE			
Où	Quand	Qui	Quoi
Où l'activité se déroulait-elle? Quelles installations y avait-il? À quel endroit te situais-tu lors de ton intervention? Quelle était la grandeur du local?	À quel moment de la journée? À quel moment de la saison? Quelle était la température? Durant quelle année?	Combien de participants? Quel était l'âge des participants? Comment le groupe était divisé? Quelle était la répartition du sexe des participants?	Quels matériels étaient utilisés? Comment le matériel était dispersé? Est-ce qu'il y avait des spectateurs? Comment le groupe était dispersé?
À l'extérieur des locaux des Loisirs Acti-Famille, sur un terrain enneigé. Le jeu peut aussi être fait à l'intérieur.	Pendant la semaine de relâche en mars 2014.	Vingt enfants, dont deux avec une déficience importante, accompagnés de deux animatrices.	Un ballon.
DÉROULEMENT			
<ul style="list-style-type: none">• Qu'est-ce que tu as dit quand tu l'as dit? (Consignes données, ton utilisé, etc.)• Qu'est-ce que tu as fait quand tu l'as fait? (Démonstration, action, etc.)• Qu'est-ce que tu as entendu quand tu l'as entendu? (Bruit, rétroactions, etc.)• Qu'est-ce que les jeunes ont fait quand ils l'ont fait? (Déplacement, déroulement, etc.)• Qu'est-ce que les jeunes ont dit quand ils l'ont dit? (Rétroaction, etc.)			
<p>Ce jeu fonctionne bien avec les enfants qui ont une déficience, car il est très simple. Les jeunes sont en cercle, et il y a une personne au milieu. Cette personne doit lancer le ballon à un joueur en disant soit « Pousse », soit « Attrape », et le jeune doit faire le contraire. Donc, si elle dit « Pousse », le jeune doit attraper le ballon. Si elle dit « Attrape », le jeune doit pousser le ballon. Si le joueur ne fait pas la bonne chose, il est éliminé et il doit s'asseoir par terre. Le dernier joueur debout est le gagnant. Il peut prendre la place du joueur au centre pour la partie suivante.</p>			