

Twister

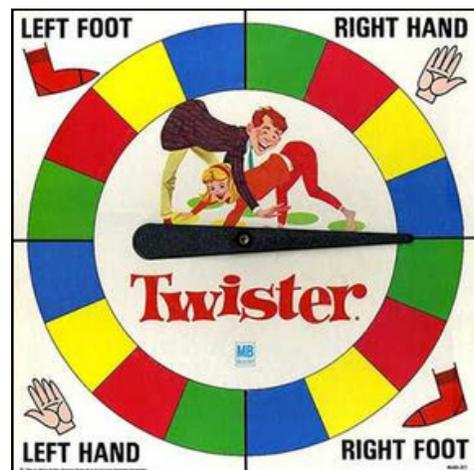
Brevet minimal requis : Aucun

Profil des participants (es) : Débutants (es)

Durée : Au choix

Intention pédagogique

À la fin de l'activité, les élèves se seront amusés avec un jeu d'escalade ludique qui favorise le développement de l'endurance musculaire.



Compétence ciblée *

C1

Agir

C2

Interagir

C3

Mode de vie

Mise en place (préparation et organisation)

Ratio de surveillance : Ratio régulier de surveillance de cours d'éducation physique.

Matériel requis : Mur de traverse, mur de bloc, ou au pied d'un mur de voie. Roulette de Twister.

Préparation avant le cours : Aucune.

Explications et démonstrations : Peut se faire avec un grand groupe.

Phase active : Se fait en petit groupe de 2 à 6 élèves.

Descriptif de l'activité

Élément déclencheur :

- Présenter le mur d'escalade.

Rappel des connaissances antérieures :

- Présenter, ou rappeler les règles de sécurité en escalade de bloc.
Fiche 1, annexe 2

Explication de la tâche :

- Présenter les règles du jeu "Twister".
- Jouer en sous-groupe de 2 à 6 élèves.

Durée estimée pour l'activité: Au choix.

*Compétences

C1 : Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques (le corps)

C2 : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques (les autres)

C3 : Adopter un mode de vie sain et actif (la pensée)

Notes :

Réinvestissement

Annexe 1 : Twister

Résumé : Comme le jeu de Twister conventionnel, mais sur le mur plutôt qu'au sol. On peut utiliser la roulette du jeu de Twister, ou en fabriquer une. Si vous avez des couleurs de prises qui ne se trouvent pas sur la roulette, vous pouvez les associer au préalable avec une autre couleur (exemple : Rose = Rouge, Violet = Bleu, etc).

Nombre de joueurs : Petit groupe de 3 à 6

Règles et fonctionnement :

1. Placer les participants au sol devant le mur à une distance sécuritaire les uns des autres.
2. La personne attitrée à la roulette tourne la flèche.
3. Les participants placent alors le membre sur la bonne couleur selon le résultat de la roulette (exemple : pied gauche - bleu), jusqu'à ce que les 4 membres du corps soient au mur.
4. On continue jusqu'à ce que les participants tombent à tour de rôle.
5. La dernière personne sur le mur gagne.

Si vous avez des prises de couleurs qui ne correspondent pas aux couleurs de la roulette, les élèves peuvent attitrer certaines couleurs à une autre (exemple : rose = rouge, violet = bleu, etc.).