

1-2-3 stop

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 la rapidité et les réflexes.



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. Ruban adhésif de couleur, foulard, ou image. Bandeau pour cacher les yeux.

Préparation avant le cours : Aucune.

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

Phase active : Se fait en 2 équipes aux nombres de joueurs égale.

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 "1-2-3 Stop".
- Jouer en 2 équipes au nombre de joueurs égaux.

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 : 1-2-3 stop!

Résumé : Un objectif à atteindre est identifié au milieu d'un mur de traverse. Deux équipes se placent à chaque bout de la traverse. Le but est d'atteindre l'objectif par le plus grand nombre de membres de l'équipe, mais attention de ne pas être vue en mouvement par le meneur de jeu!

Nombre de joueurs : Minimum 5 joueurs.

Règles et fonctionnement :

- Identifier un objectif placé en plein centre du mur de traverse (image collée au mur, prise identifiée par un ruban adhésif de couleur, un foulard, etc.).
- Identifier un meneur de jeu à qui on devra cacher les yeux.
- Créer 2 équipes qui se positionnent chacun à leur bout de la traverse.
- Au signal de départ donné par le meneur de jeu, il donne un compte à voix haute.
 - Un membre de chaque équipe commence à traverser le mur vers l'objectif.
 - À n'importe quel moment entre le compte de 1 à 5, il peut crier "stop" (ex : 1-2-stop! ou 1-2-3-4-stop!)
 - Vous pouvez au préalable identifier une prise à atteindre par le grimpeur pour que le grimpeur suivant entame sa traversée.
- Lorsque le meneur dit « stop », il enlève son bandeau et s'il surprend un joueur en mouvement ou au sol, le joueur doit retourner à la fin de la file de son équipe et n'accumule pas de point.
- Chaque fois qu'un joueur atteint l'objectif, son équipe marque un point.
- Afin que la difficulté soit équitable pour les deux équipes, faites deux manches de durée égale et faites changer les équipes de côté à la deuxième manche. À vous de déterminer la durée des manches.