

JEU DE BALLON – LE JACK POT

<http://www.santecom.qc.ca/BibliothequeVirtuelle/Lanau-diere/2894750994.pdf>

NIVEAU :

Primaire – Moyen

AIRE DE L'ACTIVITÉ :

EXTÉRIEUR

MATÉRIEL :

1 ballon **mousse**

Des étiquettes chiffrées en double : 50, 100, 500, 1,000 points.

Ou des étiquettes de couleurs différentes sans chiffres.



SÉCURITÉ :

B3. Sécurité – Curriculum – Éducation physique – 2019

Contenu d'apprentissage :
B3.1 – 6^e année p. 243

Mettre en pratique des procédures qui favorisent sa sécurité et celles des autres et qui réduisent le risque de blessures, y compris le risque de commotions cérébrales, pendant l'activité physique (*p. ex. éviter de prendre des risques inutiles en jouant; utiliser en tout temps de l'équipement en bon état; dégager la surface de jeu de tout obstacle*). A1.4 Relations, 1.5 Identité

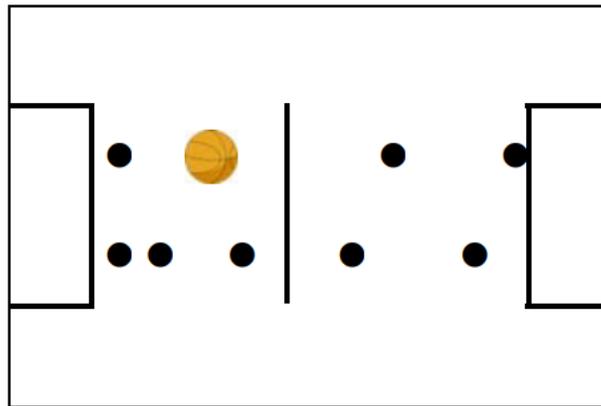
BUT DE L'ACTIVITÉ :

Accumuler le plus de points possibles en jouant de stratégie.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

- Le groupe se divise en équipes égales. Distribuer à chacun des joueurs des étiquettes de points à mettre dans leur dos.

- Dans chacune des équipes, un élève désigné comme vache va se placer derrière l'équipe adverse.
- Les joueurs doivent lancer le ballon sur leurs adversaires afin de faire le plus de points possibles.
- Si un joueur n'attrape pas le ballon, il doit se rendre à la vache derrière l'équipe adverse,
- Si un élève atteint un joueur, il revient au jeu et le joueur touché s'en va à la vache.
- À la fin de la partie, on additionne les points des joueurs à la vache. L'équipe qui a envoyé à la vache le plus grand nombre de points gagne la partie.



VARIANTES :

- **Notes personnelles :**
- Distribuer des étiquettes de couleurs différentes sans chiffres.
- À la fin du jeu chaque couleur correspondra à un chiffre que les élèves découvriront seulement à la fin du jeu.
- Par la suite, les élèves additionneront les chiffres et l'équipe qui aura le moins de nombre de points gagnera la partie.
- On peut aussi considérer une nouvelle partie et à la fin du jeu on additionnera les points des élèves qui resteront dans le jeu au lieu des élèves à la vache.

DOMAINE C – COMPÉTENCE MOTRICE

C1. Habiletés motrices et concepts du mouvement – Curriculum – Éducation physique et santé – 2019

Contenu d'apprentissage :

- C1.3 – 6^e année p. 245
Envoyer et attraper des objets variés (*p. ex. anneau, sac de fèves, balle mousse, balle en éponge, balle de tennis*) en ajustant sa vitesse, son trajet et sa distance par rapport à la cible et en respectant les principes fondamentaux du mouvement (*p. ex. varier sa force pour lancer un ballon, étendre les bras et lever la tête pour attraper un objet, faire le suivi de son mouvement dans la direction d'une cible afin d'améliorer son lancer et sa précision*). A1.1 Émotions, 1.4 Relations, 1.5 Identité

C2. Habiletés tactiques – Curriculum – Éducation physique et santé – 2019

Contenu d'apprentissage :

- C2.2 – 6^e année p. 246
Décrire des similarités entre différentes catégories d'activités physiques ainsi que des tactiques qui permettront d'accroître ses possibilités de réussite lors de sa participation à diverses activités physiques (*p. ex. jeu individuel, jeu de cible, jeu filet/mur, jeu frapper/saisir, jeu de territoire*). A1.6 Pensée

RÉFÉRENCES :

Le curriculum de l'Ontario de la 1^{re} à la 8^e année – Éducation physique et santé 2019.

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/elementary/health.html>

