

Les mamounes

Résultats d'apprentissage généraux:

S'ajuster aux actions des coéquipiers et des adversaires.

Émettre des messages permettant la réalisation d'actions offensives et défensives.

Résultats d'apprentissage spécifiques:

Se démarquer de tout adversaire dans le but de faire progresser l'objet.

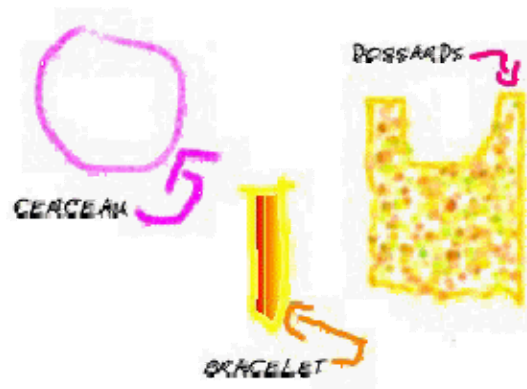
Marquer un adversaire dans le but de contrer la progression de l'objet.

Explication du jeu

Les mamounes sont des extra-terrestres venus d'une autre galaxie qui nous rendent visite. La seule chose, qu'elles ont besoin pour survivre, c'est un bracelet magique à un poignet. Rendues sur terre, il y a des voleurs, au nombre de deux qui veulent s'emparer de leurs bracelets pour les revendre. Le voleur ainsi que son complice peuvent toucher les mamounes et enlever leurs bracelets. Les mamounes essaient, à leur tour, d'aller chercher les bracelets qui sont dans le coffre-fort pour redonner la vie à une mamoune éliminée. Ce jeu se déroule avec un laps de temps chronométré.

Matériel nécessaire

Il faut du tissu pour bracelet, cerceau pour le coffre-fort et deux dossards pour les voleurs



Règles

Le voleur et son complice sont les seuls qui peuvent toucher et enlever les bracelets aux mamounes .

Le voleur ainsi que son complice ne peuvent avoir plus de trois bracelets en leur possession à la fois.

Le voleur et son complice sont responsables des bracelets sur le plancher.

La mamoune ne peut pas prendre un bracelet qui est sur le plancher pour le remettre au poignet d'une mamoune éliminée.

Personne n'a le droit de pénétrer dans le coffre-fort.

La mamoune touchée doit immédiatement rester immobile et lever le bras dans les airs jusqu'à ce que le voleur lui enlève son bracelet.

La mamoune qui n'a plus de bracelet doit placer ses bras derrière son dos jusqu'à ce qu'une autre mamoune lui attache un nouveau bracelet magique autour du poignet.

La mamoune peut prendre un seul bracelet à la fois.

Si une mamoune, voulant prendre un bracelet, agrippe le coffre-fort et le déplace, le jeu est terminé et l'on recommence avec un autre voleur et complice.



Vol de queues à 4 équipes

Résultats d'apprentissage généraux:

Émettre des messages permettant d'actions offensives et défensives.

S'ajuster aux actions des coéquipiers et des adversaires.



Résultats d'apprentissage spécifiques:

Se démarquer de tout adversaire dans le but de poursuivre l'attaque.

Marquer un adversaire dans le but de contrer son attaque.

Explication du jeu

La classe est divisée en 4 équipes. Chaque équipe est dans un coin du gymnase. Les joueurs de chaque équipe possèdent une ceinture avec deux bandes de velcro ainsi que 2 queues. Il y a des queues différentes pour chacune des équipes. Au signal de l'arbitre, les équipes essaient d'enlever les queues des équipes opposées sans perdre les leurs. Les joueurs qui perdent leurs deux queues sont éliminés du jeu. L'équipe qui reste en dernier se voit accordée un point.

Matériel nécessaire

Ceintures et queues de quatre couleurs différentes

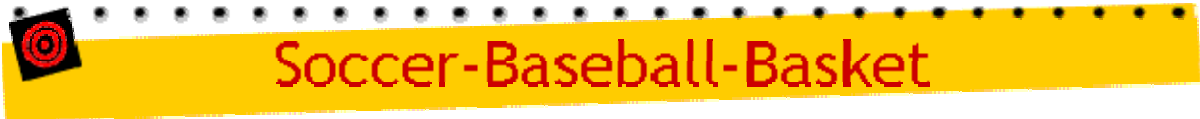


Règles

Les joueurs ne peuvent pas: courir, tenir l'adversaire, se tenir contre le mur, tenir ses queues, englober le joueur et pousser l'adversaire.

Le joueur qui tombe par terre a 2 secondes à se relever sinon il est éliminé.

Le joueur dont sa ceinture se détache involontairement et tombe par terre est éliminé.



Résultats d'apprentissage généraux:

S'ajuster aux actions des coéquipiers et des adversaire.

Émettre des messages permettant la réalisation d'actions offensives et défensives.

Résultats d'apprentissage spécifiques:

Passer à un coéquipier en position de faire progresser l'objet.

Signaler au porteur le moment opportun de recevoir la passe.

Se démarquer de tout adversaire dans le but de faire progresser l'objet.

Marquer un adversaire dans le but de contrer la progression de l'objet.

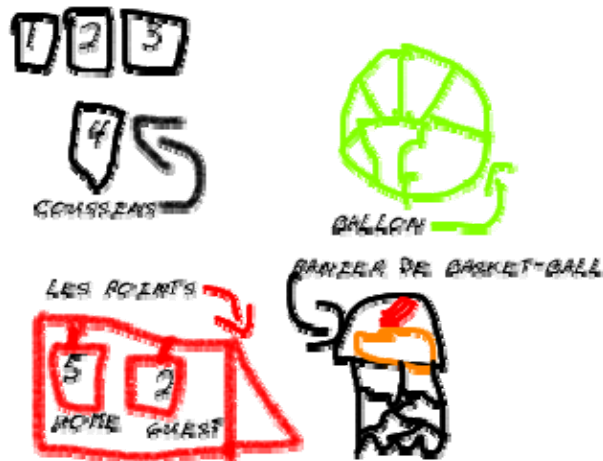
Explications

Cette activité est un mélange de trois sports. Elle se joue avec un système de manches complétées. Il y a deux équipes: une équipe qui botte le ballon et l'autre qui reçoit le ballon du botteur. Chaque membre de l'équipe au marbre est jumelé à une personne au champ. Il y a tirage au sort pour connaître la première équipe qui va botter le ballon. Le lanceur de l'équipe au champ roule le ballon sur le marbre et le joueur doit botter le ballon. Il doit courir en contournant les coussins et finalement toucher le marbre. Pendant ce temps, le joueur qui est jumelé à lui, se rend au

panier de Basket-ball désigné et tente de lancer le ballon dans le panier. Si le botteur arrive avant que le ballon pénètre dans le panier, il y a point. Si le botteur arrive après que le ballon rentre dans le panier, il est retiré. Cette activité se joue avec 3 retraits.

Matériel nécessaire

Coussins de Base-ball, un ballon de soccer intérieur, système de pointage et un panier de Basket-ball.



Règles

Il y a retrait:

Si le ballon passe sur le marbre et que le botteur ne le botte pas.

Si le ballon est attrapé au champ (chandelle).

Si le joueur botteur touche le premier, le deuxième ou le troisième coussin.

Si le joueur passe à l'intérieur au lieu de l'extérieur des coussins.

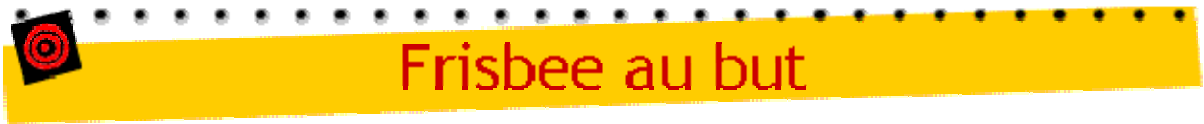
Si le joueur arrive après que le ballon pénètre dans le panier.

Si le botteur fait deux balles fausses.

Point:

Si le botteur court en contournant les coussins et touche le marbre avant que le ballon pénètre dans le panier.

Si un joueur au champ commet l'interférence sur le joueur botteur (c'est à dire que le joueur est dans le parcours emprunté pour le botteur et que celui-ci doit zigzaguer pour passer).



Résultats d'apprentissage généraux

S'ajuster aux actions des coéquipiers et des adversaires.

Émettre des messages permettant la réalisation d'actions offensives et défensives.



Résultats d'apprentissage spécifiques

Signaler au porteur le moment opportun de recevoir la passe.

Se démarquer de tout adversaire dans le but de faire progression de l'objet.

Marquer un adversaire dans le but de contrer la progression de l'objet .

Passer à un coéquipier en position de faire progresser l'objet.

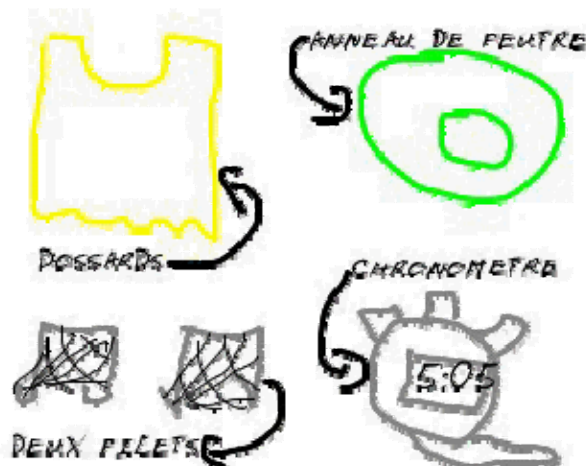


Explication du jeu

Le frisbee au but est un sport d'équipe sans contact physique. Chaque équipe est formée de cinq joueurs et d'un gardien. Au début de la partie ainsi qu'après un but marqué, les joueurs des deux équipes doivent rester sur leur demi terrain jusqu'à ce que l'anneau soit mis en jeu. La partie commence avec un tirage au sort afin de déterminer qu'elle équipe prendra possession de l'anneau. Il faut toujours faire des passes planées afin de déjouer l'équipe adverse ou de lancer au but. Le temps alloué au jeu est déterminé par le meneur de jeu (5 minutes).

Matériel nécessaire

Dossards différents pour chaque équipe, anneau de feutre, deux filets et un chronomètre.



Règles

Le joueur qui a possession de l'anneau ne peut pas marcher avec l'anneau.

Il ne peut pas avoir l'anneau plus que **5** secondes en sa possession.

Le joueur doit faire des passes planées.

Le joueur ne doit pas pénétrer la zone du gardien.

Le joueur n'a pas le droit d'enlever l'anneau à un autre joueur.

Le joueur défensif doit être à une distance d'un mètre du joueur possédant l'anneau.

Le joueur qui a possession de l'anneau ne peut pas marcher avec l'anneau.

Il ne peut pas avoir l'anneau plus que **5** secondes en sa possession.

Le joueur doit faire des passes planées.

Le joueur ne doit pas pénétrer la zone du gardien.

Le joueur n'a pas le droit d'enlever l'anneau à un autre joueur.

Le joueur défensif doit être à une distance d'un mètre du joueur possédant l'anneau.

Si un joueur offensif entre dans la zone du gardien, le but est annulé et l'anneau va au gardien.

Si un joueur défensif entre dans la zone du gardien dans l'intention d'arrêter le tir adverse, un

lancer de pénalité est accordé à l'équipe en attaque.

Après un but compté, l'anneau est remis à l'autre équipe au centre du terrain.

Lorsque l'anneau tombe par terre, celui-ci est remis à l'autre équipe.

L'anneau qui s'arrête dans la zone du gardien appartient à celui-ci et il doit le remettre au jeu

en exécutant une passe planée.

<http://esc.nbed.nb.ca/rescol-isa/index.htm>

Isabelle Martin

5^e année

Élémentaire Sacré-Coeur