

Leçon

Jeux de réaction

Il est important pour les enfants d'engranger un grand nombre d'expériences sensorielles afin qu'ils améliorent leurs capacités de perception. Cette leçon fait la part belle aux exercices qui stimulent les sens, en mettant un accent particulier sur la capacité de réaction.

Conditions cadres

Durée de la leçon: 45 minutes

Tranche d'âge: 7-10 ans





Degrés scolaires: 1^{re} à 3^e année primaire


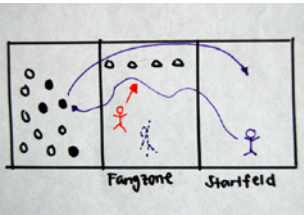

Objectifs d'apprentissage

- Courir, sauter et lancer sous différentes formes.
- Réagir à différents signaux.

Conseil

Pour confectionner des baguettes résistantes, il suffit d'enrouler de manière compacte plusieurs pages de journal et de les entourer de papier collant. Les objets peuvent ainsi servir pour plusieurs leçons.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	5' Poursuite enchantée Désigner deux à trois chasseurs marqués par des sautoirs. Tous les autres enfants ont une baguette magique. Celui qui est pris s'agenouille et tend la baguette parallèlement au sol pour former une haie. Il est libéré si un coéquipier saute trois fois par-dessus la baguette. Pendant qu'un sauveur franchit la haie, il ne peut être touché. Plus difficile: Les trois sauts sont effectués par des joueurs différents.		Journaux enroulés (baguettes), sautoirs
	3' Toasts brûlants Les élèves forment un cercle. Un rond à bière (toast brûlant) est mis en jeu. Les enfants se le passent le plus vite possible afin de ne pas se brûler les doigts. Peu à peu, le meneur introduit d'autres toasts qu'il s'agit de transmettre au voisin dans les meilleures conditions possibles. Combien de toasts un groupe est-il capable de faire circuler sans chute?		Ronds à bière
	2' Satellite Couchés sur le dos, les jambes repliées, les enfants soulèvent les hanches de manière à former un pont. Ils font passer ensuite le rond à bière autour des hanches le plus vite possible, comme un satellite autour d'une planète. Au signal, le satellite change de direction.		Ronds à bière
Partie principale	2' Introduction au thème principal: Expliquer aux enfants ce que représente la capacité de réaction et dans quelles situations elle peut se montrer utile, voire décisive.		
	8' Mémoire chiffré Quatre équipes sont postées chacune dans un angle de la salle. Dans le rond central se trouvent des paires de ronds à bière avec le même numéro et d'autres avec des étoiles. Le premier coureur de chaque équipe s'élance vers le milieu et découvre deux cartes. Si les numéros correspondent, il les ramène vers son équipe, sinon il les retourne face contre le sol. Le coureur suivant s'élance dès que son camarade lui a tapé dans la main. Si le joueur A retourne une carte avec une étoile, il crie «étoile»! A ce moment, tout le groupe rampe le plus vite possible entre les jambes de A et revient au départ. Le suivant peut partir lorsque A lui tape dans la main.		Ronds à bière avec des chiffres et des étoiles

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie principale	<p>8' Enfant de la balle</p> <p>Chaque groupe de quatre enfants (deux tandems) reçoit une page de journal avec un trou au milieu ainsi qu'une boule formée en froissant une autre page du journal. Le tandem A se promène dans le terrain en tenant verticalement la feuille trouée au-dessus de la tête (attention à ne pas la déchirer). Le tandem B essaie de récolter le plus de points possibles en visant le trou à l'aide de la boule de papier. Prévoir un petit terrain de jeu.</p> <p>Plus difficile: Le tandem A, à l'arrêt, tient le journal verticalement au-dessus de la tête. Les lanceurs se font des passes à travers la cible. Qui réussit un nombre donné de passes sans faire tomber la boule de papier?</p>		Ronds à bière
	<p>10' Muraille de Chine</p> <p>Le terrain est divisé en trois zones. Les coureurs se tiennent prêts dans la première zone, tandis qu'un chasseur (l'empereur de Chine) défend la zone de passage (milieu). Les coureurs ont comme objectif de ramener le trésor (ronds à bière) entreposé derrière l'empereur (troisième zone). Pour cela, ils doivent franchir la muraille sans se faire toucher.</p> <p>Au signal, les coureurs s'élancent pour la traversée périlleuse. Ceux qui sont touchés par l'empereur se transforment en bloc de pierre et se placent sur la ligne du milieu, bras écartés. Ils réduisent ainsi les possibilités de passage, même s'ils n'ont pas le droit de bouger.</p> <p>Le coureur qui réussit la traversée sans entrave prend un rond à bière et le ramène au point de départ, en passant par les côtés protégés de la salle. L'empereur parviendra-t-il à attraper tous les coureurs et à sauver ainsi son trésor? Varier le nombre de ronds à bière selon l'évolution du jeu.</p>		Ronds à bière
Retour au calme	<p>5' Toupies</p> <p>Un rond à bière pour deux enfants. Chacun décide d'une tâche motrice, qui peut changer en cours de jeu. L'enseignant peut aussi faire des suggestions selon le thème de la leçon. A tour de rôle, les enfants tournent le rond à bière et effectuent la tâche prévue. Ils peuvent aussi se défier mutuellement et organiser de petites courses. Prévoir des tâches plus calmes en fin d'exercice.</p>		Ronds à bière
	<p>2' Table ronde: Reprendre le thème et demander aux enfants à quels moments ils ont dû se montrer réactifs.</p>		