

Éducation physique

Relation avec les autres - 1^{re} année

Tâche

La ferme

Activité de préparation à l'évaluation

Matériel : dossards de 4 différentes couleurs. 4 tapis de chute, 4 cônes, 4 cerceaux.

Préparation : Former 4 équipes de couleurs différentes. Chaque équipe est positionnée entre un cône (point de départ) et un cerceau (derrière l'équipe hors de leur portée).

Mise en situation

La parade de la bassecour. L'enseignant(e) nomme 4 à 5 animaux qui vivent sur la ferme. Les élèves devront se déplacer en mimant l'animal nommé (environ 30 secondes chaque animal).

À partir des animaux mimés, chaque équipe devra s'entendre pour choisir un nom d'animal qui représentera leur équipe. On doit avoir 4 différents noms d'équipe.

L'enseignant(e) désigne un fermier ou une fermière (tagueur) par équipe ; changer le fermier à chaque ronde. Une ronde signifie que tous les animaux ont eu deux chances de traverser le champ de blé avec les mêmes fermiers (4 chasses).

Déroulement du jeu (se référer au tableau ci-dessous)

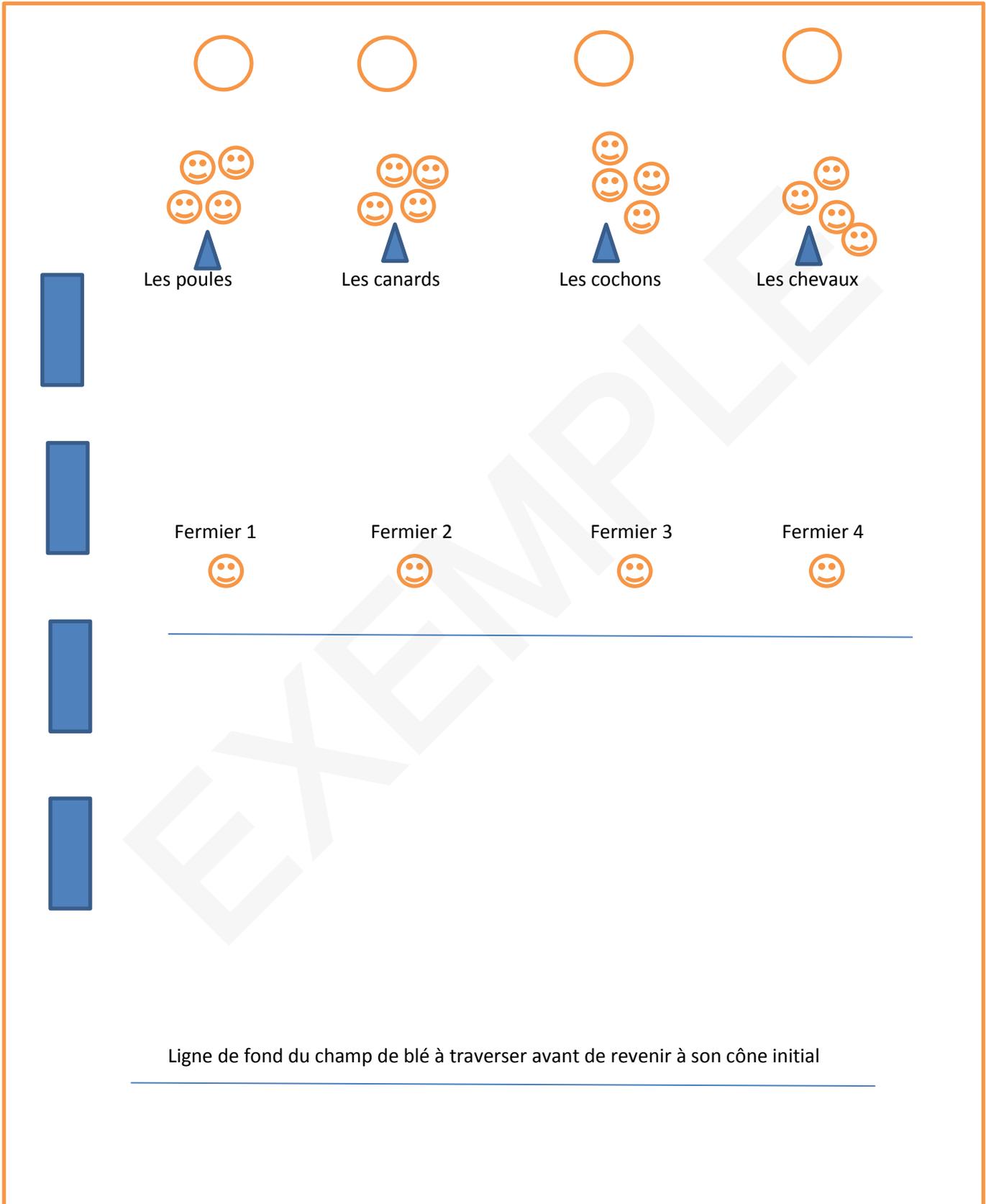
Avant le début de chaque chasse, les fermiers de chaque équipe se rassemblent pour faire le cri du fermier (mains au centre et lèvent les mains vers le haut et crient HI-HA!) Ensuite, l'enseignant(e) détermine deux familles d'animaux qui devront traverser le champ de blé aller-retour.

Les fermiers tentent d'empêcher les animaux de traverser le champ. Lorsqu'un animal se fait toucher par un fermier, il devient prisonnier dans un parc désigné à son équipe (tapis de chute). Une fois que toutes les équipes ont fait une première chasse, les animaux survivants doivent s'agripper à un lasso (cerceau) et aller sauver les animaux qui sont dans leur parc. Ceux-ci doivent rester agrippés avec l'équipe jusqu'au cône de l'équipe. Le déplacement se fait en marchant et à un rythme qui respecte la vitesse de chaque élève. Si tous les animaux ont été touchés, c'est le fermier qui doit délivrer les animaux de son équipe.

Déroulement d'une ronde	
Chasse 1	Vaches et chevaux
Chasse 2	Cochons et canards
Animaux prisonniers se font délivrer	
Chasse 3	Vaches et chevaux
Chasse 4	Cochons et canards
Animaux prisonniers se font délivrer	
Changer les fermiers	

EXEMPLE

PLAN DU GYMNASE



Tâche évaluative : Faire l'activité de la ferme en utilisant seulement un groupe d'animaux (environ 4 élèves et un fermier).

Matériel : 1 cône, 1 cerceau et un tapis de chute

Étape 1 :

La parade de la bassecour. L'enseignant(e) nomme 4 à 5 animaux qui vivent sur la ferme. Dans un espace prédéterminé, les élèves devront se déplacer en mimant l'animal nommé (environ 15 secondes chaque animal). Suggestion d'animaux à imiter : canard, cheval, cochon, vache. Ensuite, les élèves se rassemblent pour choisir un animal commun.

Étape 2 :

L'enseignant(e), désigne un élève qui sera le fermier. Au signal de l'enseignant(e), le fermier fait HI-HA! Les élèves doivent essayer de traverser aller-retour sans se faire toucher par le fermier. Si un élève se fait toucher, il va sur le tapis de chute (parc). S'il réussit à traverser, il va délivrer ses amis à l'aide du cerceau. Observer le fermier pour deux chasses avant de changer de fermier.

Comportements observables :

- L'élève qui mime les animaux.
- L'élève en tant que poursuivant et poursuivis.
- L'élève qui coopère pendant le choix de l'animal et pendant la période de sauvetage.