

Éducation physique – 7^e année

Relations avec les autres

Tâche signifiante

Partie 1 – Ultimate Frisbee

Environnement : un espace de jeu de forme rectangulaire avec deux zones de pointage à chaque extrémité.

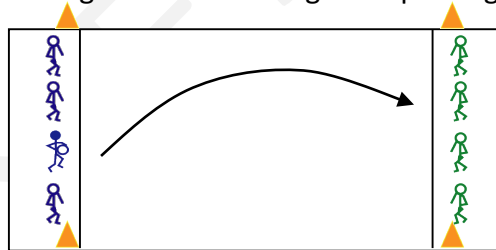
Matériel requis : 5 dossards et 1 disque

Organisation : 5 contre 5

Description : les joueurs de l'équipe offensive tentent de faire progresser l'objet afin de le passer à un de leurs coéquipiers dans une zone de pointage (entre les cônes). Les opposants tentent d'empêcher les adversaires de compléter la passe.

Marquer des points : une équipe marque un point chaque fois qu'un coéquipier reçoit l'objet avec maîtrise dans la zone de pointage. Les équipes changent de côté après chaque point.

Mise au jeu : l'équipe s'aligne sur la ligne de la zone de pointage et lance l'objet à l'équipe adverse qui est alignée sur l'autre ligne de pointage.



Règlements particuliers

- Le porteur (P) ne peut pas se déplacer avec l'objet.
- Le porteur (P) a 5 secondes pour exécuter la passe.
- Seulement un opposant (marqueur) à la fois peut s'approcher du porteur (P).
- Lorsqu'un joueur échappe l'objet, l'objet va automatiquement à l'autre équipe.
- Lorsque l'objet sort des limites du terrain, l'objet est repris par l'équipe adverse à l'endroit où il est sorti.
- Lorsqu'une équipe gagne un point, il y a une mise au jeu.

Cadre de référence : L'idée est tirée de la page 137 du Guide d'accompagnement coopération-opposition.

Note : L'objectif de bouger sur un rythme donné et d'exprimer corporellement des sentiments et des images n'est pas intégré dans le jeu d'*Ultimate Freesbie*, mais il le sera sous peu, dans les cartes d'improvisation qui suivent (voir partie 2), et ce dès que nous obtiendrons une recommandation à cet effet.

Partie 2 – Improvisations (voir cartes en annexe)

Description : On doit former des équipes selon le nombre de groupes voulu. On recommande de deux à quatre équipes. L'arbitre donne *un thème, un style* (« à la manière de.. », libre, à l'envers, etc.), *un temps limite* et signale si l'improvisation sera mixte (toutes les équipes en même temps selon le nombre) ou comparée (une équipe après l'autre). Les équipes ont droit à vingt secondes de *caucus* tout dépendant de la carte, pour élaborer une stratégie. Les joueurs doivent improviser le thème demandé en utilisant les rythmes et les mouvements symboliques appropriés.

Les objectifs du jeu :

- ☞ Être capable de jouer un personnage à partir d'une situation donnée;
- ☞ Pouvoir entrer dans la peau de plusieurs personnages;
- ☞ Apprendre à réagir face à des situations diverses;
- ☞ Apprendre à être à l'aise dans toutes les situations;
- ☞ Prendre confiance en soi et au groupe;
- ☞ Apprendre à être à l'écoute de l'autre;
- ☞ Travailler toute une série de situations de parole et de déplacements.

Annexe

Carte d'improvisation		Carte d'improvisation	
01		02	
Thème	Une journée au musée	Thème	Faites attention à mes enfants!
Durée	1 minute	Durée	1 minute
Style	Narratif	Stlye	Informatif
Type d'impro	Comparer	Type d'impro	Mixte
# joueurs	3	# de joueurs	4

Carte d'improvisation		Carte d'improvisation	
03		04	
Thème	Mon pays d'origine	Thème	Si je gagnais à la loterie, je...
Durée	1 minute	Durée	1 minute
Style	Informatif	Stlye	Narratif
Type d'impro	Comparer	Type d'impro	Mixte
# joueurs	3	# de joueurs	illimités

Carte d'improvisation		Carte d'improvisation	
05		06	
Thème	Voyage entre amis	Thème	Parachutisme ou Escalade ?
Durée	1 minute	Durée	1 minute
Style	Narratif	Stlye	Informatif
Type d'impro	Comparer	Type d'impro	Mixte
# joueurs	Illimités	# de joueurs	2

Carte d'improvisation		Carte d'improvisation	
07		08	
Thème	J'ai peur des hôpitaux!	Thème	Les vêtements à porter durant l'hiver
Durée	1 minute	Durée	1 minute
Style	Expressif	Stlye	Informatif
Type d'impro	Mixte	Type d'impro	Comparer
# joueurs	1 joueur	# de joueurs	Illimités

Carte d'improvisation		Carte d'improvisation	
09		10	
Thème		Thème	
Durée		Durée	
Style		Stlye	
Type d'impro		Type d'impro	
# joueurs		# de joueurs	