

Titre: Anneau magique

Compétence: Echanger et collaborer

Objectif d'apprentissage/ de développement: S'engager dans le processus de groupe par un effort individuel

Matériel: Balles en mousse, ballons de basketball, cerceaux en caoutchouc mou/anneaux de plongée, cônes, dés en mousse, cerceaux

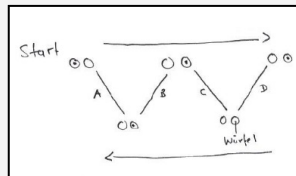
Activité

Six cordes sont attachées à un anneau en mousse et tenues par six enfants qui forment une équipe. Une balle est posée sur l'anneau au sol. Au signal, les enfants tendent la corde pour soulever l'anneau et la balle. Ils effectuent un parcours en zigzag de 20m en gardant la balle en équilibre sur l'anneau. A la fin de chaque tronçon, ils déposent la balle dans un cerceau vide et en reprennent une dans le réservoir (cerceau). Sur le tronçon D, les élèves transportent en alternance un dé et une balle. Après avoir déposé le dé, ils le lancent en l'air en tendant les cordes. Le chiffre obtenu correspond à des points de bonus. Combien de points (= tronçons + bonus) chaque groupe récolte-t-il pendant 10 minutes?



www.sportup.ch

Règles: si la balle tombe sur le sol, le groupe s'arrête. Un enfant récupère la balle, la dépose sur l'anneau et reprend la corde. La course se poursuit.



Evaluation: chaque tronçon rapporte 1 point. Le total correspond au nombre de tronçons + les points de bonus. Le premier tronçon est aussi comptabilisé.

→ plus difficile:

- Interdiction de parler ensemble
- La moitié de l'équipe se masque les yeux
- Des obstacles jonchent le trajet – éléments de caisson, petits tapis, etc. L'enfant avec déambulateur / fauteuil roulant contourne les obstacles.

→ plus facile:

- Ne pas changer de balle – transporter les dés.
- Transporter des ballons plus grands dans des anneaux plus grands, utiliser un ballon de rugby.
- Trajet en ligne droite. Echanger le ballon à la fin de chaque trajet.

Variante – modifier les données situationnelles, sociales, personnelles, matérielles

Cycle (PER)

- 1 (1H-4H)
 2 (5H -8H)
 3 (9H-11H)

Perspectives pédagogiques (Kurz, 2004)

- Performance
 Ensemble
 Expression
 Impression
 Prise de risque
 Santé

Domaines de compétence (Lehrplan 21)

- Courir, sauter, lancer
 Se déplacer aux agrès
 Interpréter et danser
 Jouer
 Glisser, rouler
 Se déplacer dans l'eau
 Compétences transversales
 personnelles sociales
 méthodologiques

Modalités de mouvement (Weichert, 2008)

- Bouger avec soutien
 Bouger côte à côte
 Bouger ensemble
 coactif coopératif

Stratégies de résolution (Weichert, 2008)

- Homogénéisation
 Répartition des rôles
 Compensation
 Valorisation des différences
 Hasard + chance

Adaptations

(Tiemann, 2013; complété par Häusermann)

- Définition de la tâche
 Communication
 Cadre d'apprentissage
 Règles
 Forme sociale + forme d'organisation
 Matériel
 Engins spéciaux + moyens auxiliaires

Prédispositions individuelles

(Häusermann et al, 2014)

- Motricité
 Perception + comportement
 Jugement + apprentissage
 Audition
 Vision
 Communication

Observations / Notes → Au verso

Tâche motrice:

Classe / Groupe:

Elève: Till s'intègre bien au groupe, amène ses propositions pour améliorer les stratégies de résolution, a parfois de la peine à accepter les propositions des camarades, s'obstine et se crispe, aussi physiquement (infirmité motrice cérébrale – spasticité augmentée).

→ Pause / Relaxation / Changer les rôles – Lancer le dé.