

ACTIVITÉ CHASSEUR EN COULEUR

Dé géant à pochettes



AMORCE		
Niveau	Préscolaire	✓
	1 ^{er} cycle	✓
	2 ^e cycle	✓
	3 ^e cycle	
	Tous	
Matériel	Ballon sauteur	
	Sangle d'équilibre	
	Tapis de yoga	
	Mini-step	
	Corde à sauter	
	Ballon	
	Spikeball	
	Foulard tubulaire	
	Système de son portatif	
	Échelle souple	
	Dé géant à pochettes	✓
	Sans matériel	
Endroit	Intérieur	
	Extérieur	
	Tous	✓
Durée	1 à 3 minutes	
	3 à 6 minutes	
	6 à 10 minutes (et +)	✓
	Tous	
Objectif	Musculaire	
	Flexibilité	
	Coordination	
	Équilibre	
	Cardiovasculaire	✓
	Tous	
Type	Calme	
	Énergique	✓
	Tous	
Pédagogique		
Autre matériel		
DÉROULEMENT		
<p>Objectif : Les chasseurs doivent éliminer le plus grand nombre de proies possible.</p> <p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> insérer six cartons de couleurs différentes dans les pochettes du cube. (rouge, vert, jaune, bleu, blanc, noir) Prévoir des dossards pour chacun des participants. (rouges, verts, jaunes et bleus) <p>Nombre de joueurs : 10 à 30 joueurs</p>		
<p>Formuler quatre équipes et leur attribuer une couleur et les dossards correspondants.</p> <p>L'enseignant lance le dé dans les airs et la couleur qui apparaît désigne les chasseurs.</p> <p>Les chasseurs doivent toucher les élèves des autres équipes et lorsqu'un élève se fait toucher, il doit s'asseoir là où il a été intercepté.</p> <p>Lorsque la couleur blanche apparaît, tous les participants éliminés sont délivrés et peuvent reprendre le jeu.</p> <p>Lorsque la couleur noire apparaît, les chasseurs sont automatiquement éliminés, ils doivent s'asseoir et on relance le dé pour savoir qui seront les prochains chasseurs pour les remplacer.</p> <p>L'enseignant détermine le temps entre chaque lancé de dé. (30 à 60 secondes ou un peu plus).</p>		
NOTES		