

Habilité motrice principale :

Relations

Activité :

Le piège à serpents

Autres habiletés :

Orientation spatiale

Type d'activité :

échauffement

entraînement

jeu

atelier

activité rythmique

Année d'études :

M à 4

N° du RAS :

H.1.M-2.B.3d, C.1.M.B.3a, C.1.1.B.3d

Matériel :

4 à 5 tapis dispersés dans le gymnase, dossards

Description :

Les élèves commencent par se mettre debout sur les îles-refuges (tapis). Un élève, le chasseur de serpents, porte un dossard et se place à l'extérieur des îles-refuges. Quand l'enseignant annonce, « serpents, faufilez-vous », les serpents (élèves) vont rapidement sur une autre île. Si un serpent se fait attraper par le chasseur, il doit mettre un dossard, faire le chasseur et aider à capturer les autres serpents. Commencez un nouveau jeu quand il ne reste plus que quelques élèves.

Groupement/Illustration :



Conseils pédagogiques/Variantes: