

Habilité motrice principale :

Relations

Activité :

La forêt hantée

Autres habiletés :

Courir

Type d'activité :

échauffement

entraînement

jeu

atelier

activité rythmique

Année d'études :

1 à 4

N° du RAS :

H.1.1-4.B.3d, C.1.1-4.B.3d, C.1.2.C.3, C.1.1-2.C.4

Matériel :

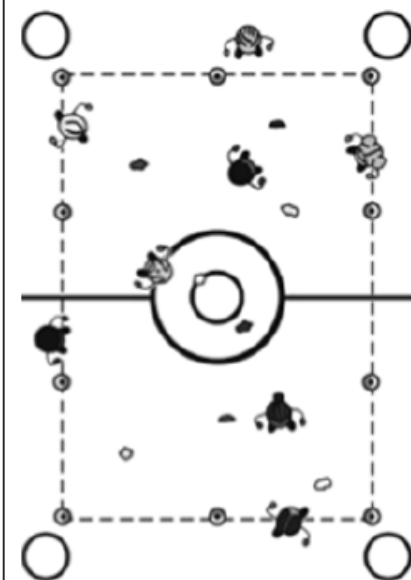
4 cerceaux, cônes (petits et grands), 20 sacs de fèves, 4 dossards

Description :

Disposez les cônes de façon à former un très grand rectangle au milieu du gymnase (forêt hantée). Dispersez les sacs de fèves (citrouilles) dans la forêt hantée. Placez des sacs à friandises (cerceaux) à l'extérieur de la forêt, aux quatre coins. Expliquez aux élèves qu'ils vont devoir se déplacer rapidement et dans différentes directions pour ne pas se faire attraper.

Les 4 chasseurs (fantômes) ne peuvent se déplacer qu'à l'intérieur de la forêt. Tous les petits monstres se déplacent à l'extérieur pendant que la musique joue et, quand elle s'arrête, ils doivent aller dans la forêt et essayer de prendre une citrouille sans se faire attraper. S'ils réussissent, ils mettent leur citrouille dans un sac à friandises (cerceau). Si un petit monstre se fait attraper, il doit rester dans la forêt hantée et s'immobiliser en méchante sorcière. Pour retourner dans le jeu, un autre petit monstre doit lui toucher la main. Quand la musique reprend, tous les petits monstres libérés sortent de la forêt. Ceux qui sont prisonniers restent à leur place jusqu'à ce que la musique s'arrête, et les petits monstres reviennent de nouveau dans la forêt hantée. Le jeu se termine quand toutes les citrouilles sont dans les sacs à friandises.

Groupement/Illustration :



Conseils pédagogiques/Variantes: