

Situation d'apprentissage

Les aventuriers des masques perdus...
1^{ère} partie

Échauffement : les étirements des aventuriers. Chaque partie du corps est étirée et relâchée, avec une bonne respiration. Inspire = étire,
expire = relâche

Mise en situation : les masques neutres de la classe sont disparus, je vous ai choisi pour les retrouver, un seul indice écrit sur la porte, **le vieux port de Montréal.**

Action 1 : discussion sur le vieux port ce qu'on y retrouve et ce qu'on peut y faire (très court 2min)

Action 2 : Nous devons nous y rendre, pour retrouver les masques, discussion sur les moyens de transports terrestre.

Action 3 : On construit, avec notre partenaire différents moyens de transports, nous devons être mobile.

Action 4 : On construit avec notre partenaire différents obstacles que nous pouvons croiser sur la rue (pont, traverse de piétons, passage à niveau, etc...).

Action 5 : diviser le groupe en deux, la moitié fait les obstacles et l'autre moitié avec leur véhicule traverse les obstacles pour se rendre au vieux port.

On inverse les rôles. Nous sommes tous rendus au vieux port.

À SUIVRE LA SEMAINE PROCHAINE...

Situation d'apprentissage

Les aventuriers des masques perdus...
2^e partie

Échauffement : debout sur place on expérimente les différentes nages que nous connaissons (crawl, dos, petit chien, brasse et la nage papillon). On termine en inventant une nage en déplacement dans le local.

Mise en situation : le deuxième indice est sur la porte, dessin en annexe, une île et un message : *Essayez de nous retrouver, nous avons les masques.*

Action 1 : En équipe de deux à l'aide d'une corde on trace au sol un bateau.

Un à l'extérieur, l'autre à l'intérieur, on s'assure que tout est prêt pour le départ, on fait le tour. On inverse les rôles, il est toujours mieux de vérifier deux fois.

Action 2 : En coordination avec votre partenaire, vous faites les actions suivantes : attacher votre gilet de sauvetage, larguer les amarres et lever l'ancre.

Action 3 : C'est le grand départ, nous avançons tranquillement, le bateau tangue à droite et puis à gauche, en avant et en arrière. La tempête se lève, il est de plus en plus difficile de rester à l'intérieur du bateau.

L'enseignante enlève les cordes à chaque équipe et les enfants doivent faire leurs nages, jusqu'au signal de statue.

Mise en situation : Nous avons coulé au fond de l'eau, nous devons atteindre le rivage.

Action 4 : **Le jeu du poisson guide.** Vous ne voyez plus rien, un gentil poisson, va vous guider jusqu'au rivage. Il vous guide avec des sons, il n'a pas le droit de vous toucher. Avec votre partenaire vous décidez de 4 sons différents, un pour avancer, un pour reculer, un pour la gauche et un pour la droite. On traverse la classe.

L'enseignante peut disposer des obstacles pour ajouter de la difficulté.

Action 5 : Le jeu du capitaine sourd. Le même principe que le jeu du poisson guide, mais cette fois si on guide avec le touché. 4 gestes différents.

(ex : on tape la main pour avancer, on flatte la dos pour reculer, on serre la mains pour la droite, on pince le coude pour la gauche et quand il n'y a plus de touché on arrête.)

Action 6 : Nous sommes rendu à la forêt, les masques ne sont plus très loin.

Retour en cercle discussion sur la confiance et le travaille d'équipe.

À SUIVRE LA SEMAINE PROCHAINE...

Situation d'apprentissage

Les aventuriers des masques perdus...
3^e partie

Échauffement : Couché au sol on se détend et on fait de grande respiration, pour gonfler nos poumons comme des ballons. On relâche une à une les différentes parties du corps.

Mise en situation : On a un masque en notre possession, on doit récupérer l'autre qui se retrouve au centre de l'île.

Action 1 : défi numéro un des pirates. Les élèves doivent suivre un trajet tracé au sol avec une longue corde. Le groupe est divisé en deux et une moitié fait le trajet à obstacle et la deuxième moitié tient des cordes à différents niveaux de hauteur au dessus du trajet. En équipe de deux un est l'initiateur du parcours et le deuxième doit le suivre en le copiant. On inverse les rôles.

Action 2 : défi numéro deux des pirates. En équipe de 4 ou 5, les élèves, avec 2 ou 3 cordes, doivent construire un labyrinthe qui contient les trois niveaux explorés précédemment (bas, moyen, haut). Le labyrinthe doit être assez grands, pour que des élèves puissent se promener à l'intérieur.

Action 3 : Les différentes équipes visitent les différents labyrinthes en alternance.

Action 4 : On présente le deuxième masque et on remet aux élèves un masque vide, ou les enfants doivent faire un retour sur l'aventure, en dessinant et en écrivant. On donne des pistes aux élèves en rappelant les différentes activités vécues, ainsi que les notions explorées.

Fin de l'aventure!!!!