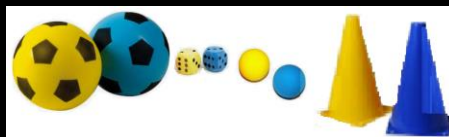
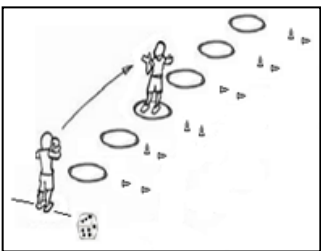


Jeu « CONE COUCHÉ, CÔNE DEBOUT »

Niveaux : M à 5^e



Matériel	Tâches et/ou activité(s) d'apprentissage
<ul style="list-style-type: none"> • 2 balles ou ballons • 12 à 24 cônes (ou bouteilles) • Craie • 2 dés • Paquet de tasses en plastique (ex. paquet de 50) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec autres personnes (ex. maman, papa, frère et/ou sœur). • Ces jeux permettent de pratiquer l'habilité de « lancer / attraper un objet ». • Tracer une ligne de départ sur l'asphalte. Tracer 6 cercles devant la ligne de départ, espacer d'environ 1m un de l'autre. Numéroter les cercles de 1 à 6. <p>Activité 1 : Cône couché cône debout (2 équipes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser 12 cônes, donc 2 à chaque numéro (commencer par 1 debout et 1 couché). • Jouer une équipe contre l'autre : une à l'offensive qui couche les cônes, et l'autre à la défensive qui les relève. • Tout le monde se place derrière la ligne de départ pour commencer. • Chaque équipe a leur propre dé. La personne qui roule doit courir au #, se tourner face à son partenaire et attraper un lancer de celui-ci. S'il réussit, <ul style="list-style-type: none"> ○ il pourra coucher le cône (s'il est sur l'équipe offensive) ou le relever (s'il est sur l'équipe défensive). • Continuer l'activité jusqu'à ce que le temps limite soit écoulé (ex. : 5 minutes). • L'équipe gagnante sera déterminée par le nombre de cônes couchés/debout. <p>Activité 2 : À bas les cônes ! (1 à 2 équipes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser 12 cônes par équipe (chaque équipe en place 2 debout à côté de chaque numéro). • L'objectif est de faire tomber ses 12 cônes le plus vite possible. Comme le précédent, on utilise le dé et il faut réussir un lancer / attraper. • Si le lancer est réussi, on couche 1 cône. Si on l'a échappé, on doit relever 1 cône. • Continuer l'activité jusqu'à ce que tous les cônes soient couchés (n'oubliez pas de chronométrer votre temps). Rejouer avec l'objectif de battre votre temps ou de battre l'autre équipe. <p>Activité 3 : Construire une pyramide ! (1 équipe)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Placer un paquet de tasses à côté de la ligne de départ. • L'objectif est de construire la plus grosse pyramide possible. • Comme le précédent, on utilise le dé et il faut réussir un lancer / attraper. Si le lancer est attrapé, on a le droit d'ajouter une tasse dans la pyramide. • Continuer l'activité jusqu'à ce que la pyramide soit complétée (déterminer à l'avance la grosseur de la pyramide) ou que le temps soit écoulé. Rejouer avec l'objectif de battre leur temps. <p>Variantes possibles pour rendre les jeux plus faciles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifier la distance entre les cônes • Modifier la grosseur de la balle / du ballon. • Donner 2 tentatives pour attraper les lancers. • Permettre la balle / le ballon de bondir par terre avant de l'attraper. <p style="text-align: right;">Activités créées par : Rhéal Hébert</p>
<p style="text-align: center;">Photos</p> <p>Jeu « Cône couché cône debout » et « À bas les cônes »</p>  <p>Jeu « Construire une pyramide »</p> 