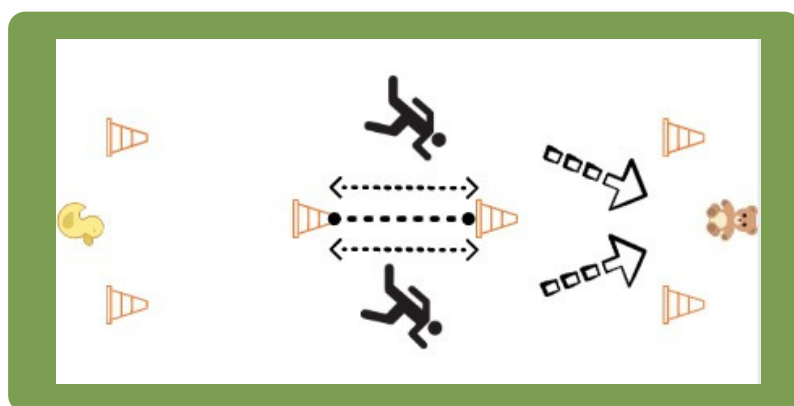


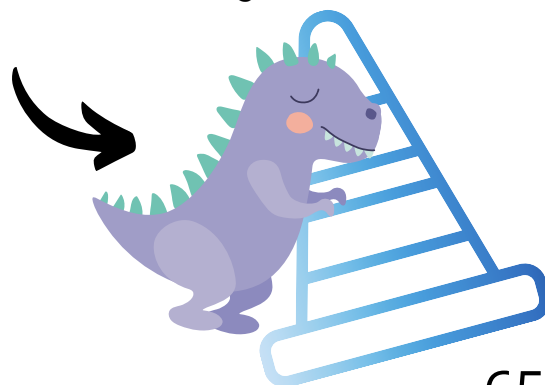


Feintez vos adversaires et courez

INTER-ACTIVITÉ EN UN CLIN D'ŒIL



Le gagnant fait couiner le jouet en traversant la ligne d'arrivée.





INTER-ACTIVITÉS COMPÉTITIVES

Attentes d'apprentissage



Compétence motrice

Effectuer et exécuter les mouvements et les stratégies de façon appropriée pour comprendre comment rester avec un joueur offensif et comment s'éloigner d'un joueur défensif dans les jeux de territoire.
ASE



Mettre en application des compétences qui les aident à établir des relations saines et à communiquer avec les autres en suivant les signaux corporels de leur partenaire qui signalent le

prochain mouvement.
Relations



Apprendre à interagir avec son partenaire de manière relationnelle en se mettant en relation, en se reflétant, en suivant et en s'éloignant des autres. Apprendre à interagir avec le terrain en ressentant sa courbure, sa fermeté et sa traction afin qu'ils puissent produire la force et l'effort appropriés pour se déplacer avec succès.



Distanciation physique

On peut pratiquer ce jeu à une distance de 2 mètres en créant deux portes latérales séparées pour chaque participant et deux portes centrales se faisant face.



À proximité

On peut pratiquer ce jeu en contact étroit avec une personne se trouvant dans la bulle sociale des participants en ne plaçant qu'une porte centrale et une porte de chaque côté.

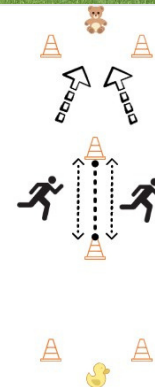


En ligne

On peut pratiquer en ligne à l'aide d'une technologie éducative visuelle en demandant à chaque participant d'installer ses propres portes face à la caméra.



[CLICK HERE to watch this InterActivity in action!](#)



Survol de l'activité

Dans ce jeu compétitif basé sur l'agilité, les élèves explorent des mouvements synchrones et asynchrones en essayant de perdre leur adversaire qui tente de les battre jusqu'à leur destination.



Feintez vos adversaires et courez

INTER-ACTIVITÉS COMPÉTITIVES

Consignes:

- Avec un partenaire virtuel ou un frère ou une sœur, un parent ou un tuteur :
- Créez un espace de jeu composé de 3 portes (voir schéma ci-dessus). Si vous jouez virtuellement, chaque joueur crée la sienne.
- Les partenaires commencent à se faire face de chaque côté de la porte du milieu.
- L'un des partenaires sera le faussaire et l'autre le poursuivant.
- Le faussaire commence par créer une connexion synchrone en miroir (comme dans le cas du toucher en cône miroir) et, lorsqu'il sent que le moment est venu, il tente de «feinter» le poursuivant en effectuant des mouvements rapides à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Une fois que l'imposteur croit avoir perdu le poursuivant, il s'élance à travers l'une des portes de chaque côté de l'aire de jeu.
- Le partenaire qui franchit le portail en premier et qui fait couiner le jouet ou qui fait sonner le bus gagne la manche.
- Une fois que l'imposteur a quitté la porte centrale, il ne peut plus revenir dans la porte, il doit continuer à courir par la porte du côté qu'il a choisi.
- Échangez les rôles.

Modifications au jeu :

- **Mouvement locomoteur** : Les participants peuvent choisir de changer de locomotion pour donner une touche créative et amusante au jeu (par exemple, pédaler à reculons, marcher à grande vitesse, sauter, patiner, faire de la trottinette... etc.)
- **Taille de l'aire de jeu** : La distance des portes extérieures peut être plus ou moins grande par rapport à la porte centrale.
- **Utilisation d'un manipulateur** : Introduisez un manipulateur que les élèves doivent contrôler tout en se déplaçant.

Adaptations aux règles:

- **Changez le sens du jeu** : Une fois que l'imposteur croit qu'il a fait semblant d'être le poursuivant, il se précipite vers l'une des portes de chaque côté. Une fois que le menteur a choisi un côté, le poursuivant essaie de passer la porte du côté opposé avant que le menteur ne passe sa porte.
- **Rallye coopératif** : Les partenaires marquent un point lorsqu'ils franchissent leur porte en même temps. Les partenaires peuvent également participer à un rallye compétitif, mais en équipe plutôt qu'en double. Ainsi, les paires travaillent ensemble pour essayer de feinter la paire adverse et la battre jusqu'à la porte.



Feintez vos adversaires et courez

INTERACTIVITÉS COMPÉTITIVES

Évaluation formative InterActive Function2Flow:

Fonction (Conscience cinéthésique)	• Le leader est-il capable d'aligner sa posture pour indiquer où il veut que son partenaire pense qu'il va bouger afin de faire semblant ?
Forme (Conscience esthétique)	• Le suiveur est-il capable d'ajuster sa position, c'est-à-dire de se pencher, de se tourner, de se tordre ou de plier son corps (épaules, taille, hanches, genoux, bras) par rapport à l'endroit où son partenaire le mène ?
Sensation (Conscience kinesthésique)	• Le leader est-il capable de se faire une idée du moment et de la force nécessaires pour se rendre là où il veut aller ? • Le leader est-il capable de dire quand il est avantageux de se libérer du mouvement synchrone avec son partenaire afin de passer la porte en premier ?
Flow (Conscience énergétique)	• Quels étaient les mouvements de position/torse qui ont facilité une connexion optimale entre le leader et le suiveur lorsqu'ils se trouvaient dans la porte centrale ? • Quelles ont été les actions et les réactions de réaction aux moments imprévisibles de surprise lorsque le leader s'est libéré du mouvement synchrone pour courir à travers la porte ?