

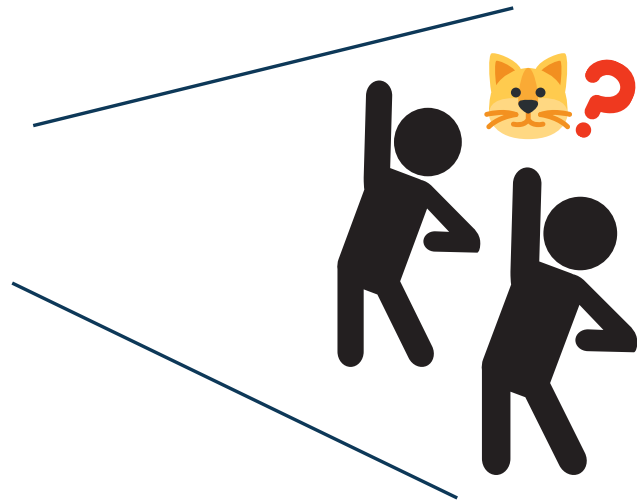
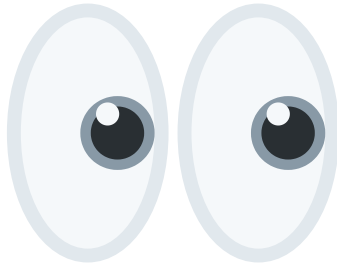


Qui imite-t-on?

INTER-ACTIVITÉ EN UN CLIN D'ŒIL

Observateur

Leader & Imitateur



Formez une triade : un élève mène le jeu, un deuxième élève imite le leader et le troisième élève les observe.

Dans quelle mesure pouvez-vous reproduire avec succès les actions de votre partenaire ?





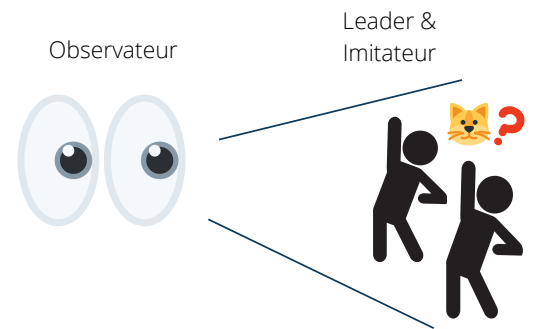
Qui imite-t-on?

INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES



Compétence motrice

Apprenez à effectuer une variété de mouvements locomoteurs, dans diverses directions, avec différentes parties du corps ou à envoyer et à recevoir des objets tout en maintenant une connexion synchrone.



ASE

Développer la conscience de soi et le goût de participer à diverses expériences de mouvement tout en notant ses forces et ses faiblesses.



Relations

Construire des relations saines en apprenant à copier les mouvements d'un partenaire en suivant les signes/les indications de son corps. Passer de l'écho au mouvement à l'unisson.



Distanciation physique

On peut faire cette inter-activité à 2 mètres d'un partenaire.



À proximité

On peut pratiquer cette inter-activité en contact étroit avec une personne de sa bulle sociale.



En ligne

On peut pratiquer cette inter-activité en ligne à l'aide de la technologie éducative visuelle.

Survol de l'activité

Il ne suffit pas de s'occuper d'une autre personne ; dans ce jeu, il faut marcher, parler et être comme l'autre personne. Pouvez-vous deviner qui est l'imitateur ?



Qui imite-t-on?

INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

Consignes:

- Avec les membres de la famille ou les camarades de classe, formez un tryade. Une personne devient le détective et s'éloigne des autres membres de son groupe pendant 5 minutes pour travailler sur une compétence qu'elle souhaite développer. Les deux autres décident secrètement entre eux qui dirige l'activité et qui l'imite. Le leader choisira une compétence en matière de mouvement à enseigner ou à pratiquer avec le participant qui l'imitera.
- Les deux ont 5 minutes pour travailler ensemble sur une compétence dans le but de l'exécuter à l'unisson.
- Lorsque le minuteur de 5 minutes se déclenche, le détective arrive pour «Deviner l'imitatrice ou l'imitateur».
- Chaque devinette correcte = 1 point.
- Jouez à nouveau et changez la personne qui est le détective.

Modifications au jeu :

- **Taille/Utilisation du matériel de manipulation :** L'habileté peut être spécifique à un sport. Chaque joueur peut utiliser un matériel de manipulation individuel ou partagé entre les joueuses et les joueurs pour réaliser une technique individuelle ou une technique d'équipe combinée.
- **Mouvement locomoteur :** Les deux joueurs peuvent choisir d'exécuter une compétence avec un nouveau mouvement locomoteur ou dans un nouveau plan (c'est-à-dire à l'envers).
- **Vitesse de locomotion :** Les joueurs doivent se demander si l'exécution de l'habileté ou de la locomotion rapidement ou lentement est stratégique pour dissimuler l'identité de l'imitateur.
- **Temps :** Limitez le temps pendant lequel le détective peut deviner et observer la compétence.

Adaptations aux règles :

- **Score de compétitivité :** Qui imite le mieux ? Tous les joueurs décident à tour de rôle d'une compétence et jouent le rôle de l'imitateur. On détermine le meilleur imitateur par sa capacité à rencontrer, à apparier, à contraster, à suivre, à mener, à refléter, à filer, à se déplacer à l'unisson, à se rapprocher ou à s'éloigner des autres, à faire de l'écho avec un partenaire ou un groupe tout en faisant preuve d'une compétence de mouvement.



Qui imite-t-on?

INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

Évaluation formative InterActive Function2Flow:

| | |
|--|---|
| Fonction (Conscience cinétique) | <ul style="list-style-type: none">• L'imitateur est-il capable d'aligner sa posture à celle du leader? |
| Forme (Conscience esthétique) | <ul style="list-style-type: none">• L'élève est-il capable d'ajuster sa position par rapport à celle du leader, c'est-à-dire de se pencher, de tourner ou de tordre son corps (épaules, taille, hanches, mains) par rapport au chef ? |
| Sensation (Conscience kinesthésique) | <ul style="list-style-type: none">• L'élève est-il capable d'avoir une idée du temps et de la force nécessaires pour copier le leader? |
| Flow (Conscience énergétique) | <ul style="list-style-type: none">• L'élève est-il capable de maintenir un mouvement synchrone de sorte que le leader et l'imitateur se déplacent à l'unisson ? |



Qui imite-on? Marche inclinée en miroir

INTER-ACTIVITIES COOPÉRATIVES

Évaluation formative InterActive Function2Flow:

| | |
|--|--|
| Fonction (Conscience cinétique) | <ul style="list-style-type: none">• Partenaire A, où répartissez-vous votre poids corporel pour diriger le partenaire B dans la salle ? Partenaire B, où répartissez-vous votre poids corporel pour créer une tension sur le cerceau ? |
| Forme (Conscience esthétique) | <ul style="list-style-type: none">• Quels moyens pouvez-vous modifier votre inclinaison pour maintenir la tension sur le cerceau ? |
| Sensation (Conscience kinesthésique) | <ul style="list-style-type: none">• Quelles variations de temps (c'est-à-dire plus rapide, plus lent, arrêts brusques, pas réguliers) ou de force (c'est-à-dire se pencher beaucoup ou un peu) vous aident à vous déplacer dans l'espace tout en gardant le cerceau en haut ou en le faisant tomber en compétition ? |
| Flow (Conscience énergétique) | <ul style="list-style-type: none">• Que ressentez-vous lorsque vous et votre partenaire vous déplacez à l'unisson tout en gardant une tension sur le cerceau entre vous ? Qu'est-ce qui vous aide à maintenir ce lien ? |