



# Toucher le cône en miroir

InterActive4Life

INTER-ACTIVITÉ EN UN CLIN D'ŒIL



Les partenaires ont 30 secondes afin de toucher autant de cônes que possible selon une configuration en miroir et de manière synchrone.



# Toucher le cône en miroir

## INTER-ACTIVITÉS COMPÉTITIVES

### Attentes d'apprentissage



#### Compétence motrice

Développer la stabilité et les capacités locomotrices et appliquer des techniques de résolution de problèmes pour identifier des solutions tactiques par des formes synchrones de connexion dans l'espace.

ASE



Apprendre à identifier et à gérer ses propres émotions et celles des autres par le jeu coopératif et à y répondre en ajustant le rythme et l'effort en fonction du déroulement du jeu.



#### Relations

Appliquer les compétences interpersonnelles/ relationnelles en apprenant à communiquer efficacement par le biais de diverses formes et à interpréter les informations avec précision afin qu'elles puissent circuler à l'unisson.

#### Distanciation physique

On peut pratiquer ce jeu à une distance de 2 mètres en installant chaque boîte à 2 mètres de distance.

#### À proximité

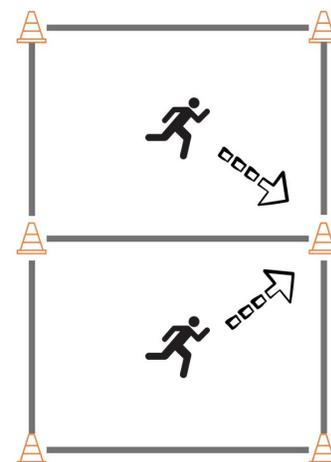
On peut pratiquer ce jeu en contact étroit avec une personne se trouvant dans la bulle sociale du participant en plaçant les boîtes de manière à ce qu'elles soient reliées au milieu.

#### En ligne

On peut réaliser ce jeu en ligne à l'aide d'une technologie éducative visuelle en demandant à chaque participant d'installer sa propre boîte face à la caméra.



Cliquez ici afin de visionner cette Inter-Activité!



### Survol de l'activité

Dans ce jeu coopératif basé sur l'agilité, les élèves explorent des mouvements synchrones à travers la lentille du jeu tactique dans des jeux de territoire.



## INTER-ACTIVITÉS COMPÉTITIVES

### Mise en contexte:

- Avec un partenaire, un frère, une sœur, un parent ou un tuteur, trouvez un espace ouvert et sûr en tenant compte des mesures d'éloignement physique ou rencontrez-vous en ligne grâce à la technologie visuelle (par exemple, Google Classroom ou Zoom).
- Chaque partenaire créera sa propre boîte d'environ 8' x 8' sur le sol, loin de toute obstruction.
- Les partenaires commencent au centre de leur boîte, face à face.
- Un partenaire sera le leader et l'autre le suiveur.
- Lorsque les participants disent collectivement «Allez», le leader et le suiveur auront 30 secondes pour toucher autant de cônes que possible de manière synchrone et réfléchi.
- Chaque partenaire aura la possibilité d'être à la fois le leader et le suiveur.

### Modifications au jeu :

- **Mouvement locomoteur** : Modifier la locomotricité pour fournir un stimulus de mouvement différent, pour augmenter la difficulté ou pour faire régresser le jeu (par exemple, marcher en avant, de côté ou en arrière, sauter à la corde, se déplacer à l'aide de poumons, marcher en crabe ou utiliser un scooter).
- **Utilisez un manipulateur** : Ajoutez un manipulateur en vous déplaçant vers chaque cône, par exemple en dribblant un ballon de football ou de basket.
- **Taille de l'aire de jeu** : Modifiez la taille des cases des participants, en indiquant trois options pour que les élèves puissent choisir un jeu facile, modéré ou avancé.
- **Temps** : Augmentez ou diminuez le temps dont disposent les participants pour toucher le plus grand nombre de cônes possible.

### Adaptations aux règles :

- **Inter-activité compétitive** : Le leader marque un point en perdant le suiveur et en touchant plus de cônes. Le suiveur marque un point en suivant le leader et en touchant la même quantité de cônes.
- Voir également la section «Interrupteur du cône en miroir».



# Toucher le cône en miroir

InterActive4Life

## INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

Évaluation Inter-active Function2Flow:

<b>Fonction</b>  (Conscience cinétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le suiveur est-il prêt à aligner sa posture pour qu'elle corresponde à la direction dans laquelle le leader se dirige ?</li></ul>
<b>Forme</b>  (Conscience esthétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Quels sont les premiers indices ou signes qu'un dirigeant s'oriente dans une certaine direction ?</li><li>• Le suiveur est-il capable d'ajuster sa position, c'est-à-dire de se pencher, de tourner, de se contorsionner ou de plier son corps (épaules, taille, hanches, genoux, bras) par rapport à la direction que prend son partenaire ?</li></ul>
<b>Sensation</b>  (Conscience kinesthésique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le leader/suiveur est-il capable de sentir le moment exact et la force nécessaires pour se déplacer de manière synchrone avec son partenaire d'un cône à l'autre ?</li><li>• Quelles stratégies aident à développer une agilité réactive ?</li></ul>
<b>Flow</b>  (Conscience énergétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le leader est-il capable de se déplacer vers chaque cône de manière à ce que son partenaire puisse le suivre facilement ?</li></ul>