



# Toucher le cône en miroir en permutation

InterActive4Life

INTER-ACTIVITÉ EN UN CLIN D'ŒIL



30 seconds

Les partenaires ont 30 secondes pour toucher le plus grand nombre possible de cônes dans une configuration miroir mais opposée et synchrone.



# Toucher le cône en miroir en permutation

## INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

### Attentes d'apprentissage



#### Compétence motrice

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

ASE



Appliquer des compétences qui les aident à identifier et à gérer les émotions qu'eux-mêmes et leur partenaire ressentent tout en travaillant en coopération pour toucher le plus grand nombre possible de cônes de manière synchrone et opposée.

Relations



Appliquer les compétences interpersonnelles/relationnelles en apprenant à communiquer efficacement sous diverses formes et à interpréter les informations avec précision afin de pouvoir se déplacer à l'unisson et de manière contrastée.



#### Distanciation physique

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



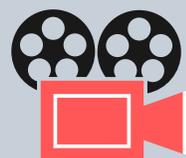
#### À proximité

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.

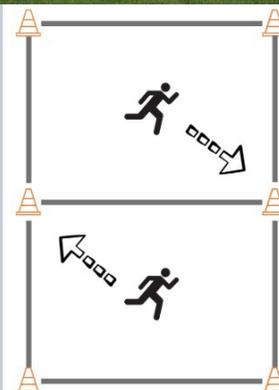
En ligne



On peut pratiquer 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

Ce jeu offre une nouvelle tournure au jeu coopératif basé sur l'agilité « Toucher le cône en miroir ». Dans cette interactivité, les élèves explorent comment se contraster les uns les autres tout en se déplaçant à l'unisson. Ce jeu développe un sentiment de comment se déplacer tactiquement dans l'espace contre un adversaire dans des jeux de territoire.



# Toucher le cône en miroir et en permutation InterActive4Life

## INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

### Consignes:

- 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 leurs boîtes, 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 dans une configuration synchrone et opposée.
- 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 élément de manipulation que les participants peuvent utiliser en se 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 un jeu facile, modéré et avancé.
- **Temps** : Augmentez ou diminuez le temps dont disposent les participants pour toucher le plus grand nombre de cônes possible.

### Adaptations aux règles :

- **Interactivité 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.
- **Double opposition** : au lieu de jouer des oppositions uniquement sur un plan horizontal (c'est-à-dire lorsque le meneur court vers son cône supérieur gauche et le suiveur vers son cône supérieur gauche), ajoutez également des oppositions sur le plan vertical. (c'est-à-dire où le meneur court vers son cône supérieur gauche et le suiveur vers son cône inférieur gauche).



# Toucher le cône en miroir et en permutation

InterActive4Life

## INTER-ACTIVITÉS COOPÉRATIVES

Évaluation formative InterActive Function2Flow:

<b>Fonction</b> (Conscience cinétique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le leader est-il capable d'identifier la disposition de son partenaire à bouger et d'aligner sa posture pour indiquer le cône vers lequel il veut aller ?</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 se tourner, de se contorsionner ou de plier son corps (épaules, taille, hanches, genoux, bras) par rapport à son partenaire et à la direction que ce dernier lui donne ? De manière agile ? De manière synchrone ?</li></ul>
<b>Sensation</b> (Conscience kinesthésique)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le leader/suiveur est-il capable de sentir le temps et la force nécessaires pour se déplacer de manière synchrone avec son partenaire d'un cône à l'autre ?</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>