



### COMPÉTENCES

Composantes du développement global de l'élève :

- Développer la motricité globale.

Compétences professionnelles mises de l'avant pour cette activité :

- Planification et organisation d'une activité à prédominance psychomotrice.

### INTENTIONS ÉDUCATIVES

- À la fin de cette activité, l'élève aura travaillé son savoir-faire moteur.

### GROUPE D'ÂGE

Multiâge.

### DURÉE

30 minutes.

### LIEU

Gymnase ou cour extérieure.

### MATÉRIEL REQUIS

- Gourdes (au moins six par équipe).
- Ballons (un par équipe).
- Une cuillère et un petit objet à transporter par équipe.

### Préparation

- Identifier la ligne de départ.
- Pour chaque équipe, mettre en place un parcours, en déposant au moins six gourdes d'eau en ligne droite. Chaque gourde doit être placée à au moins un mètre de la précédente.

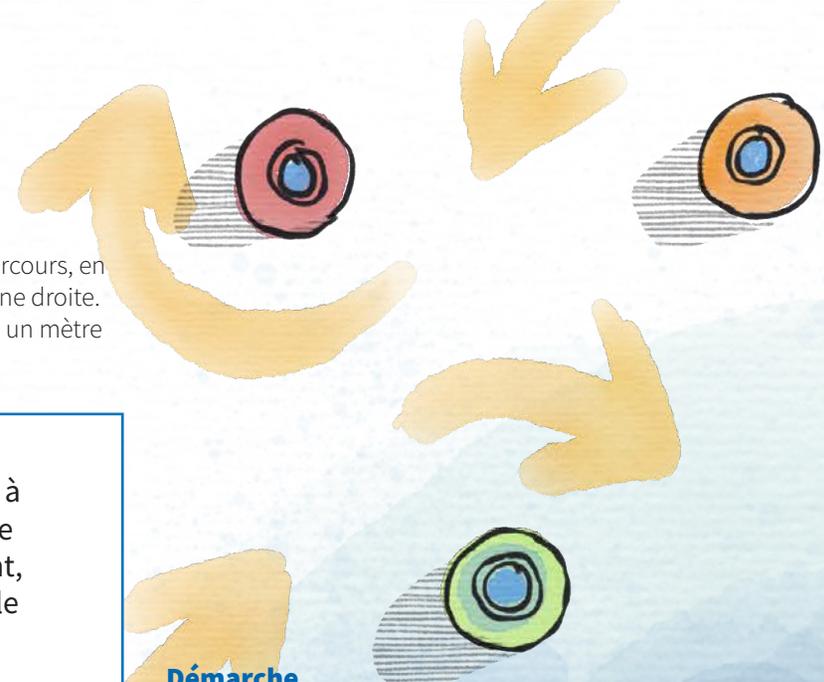
### Mise en situation

L'eau est une ressource essentielle à la vie. Un être humain ne survit que quelques jours sans boire. Pourtant, l'eau est gaspillée et surutilisée. Elle se fait de plus en plus rare dans le monde. Il importe de la préserver, afin que tous les humains de la terre puissent y avoir accès.

### Démarche

- Le jeu consiste à contourner les gourdes d'eau en slalom (S), en réalisant une tâche déterminée, et ce, sans faire tomber les gourdes, afin d'éviter de gaspiller de l'eau.
- À relais, réaliser un parcours le plus rapidement possible pour obtenir le plus haut pointage.
- Un aller-retour donne deux points.
- Si une gourde d'eau tombe, le parcours vaut un seul point. Si deux gourdes ou plus tombent, l'élève complète le parcours, mais aucun point n'est attribué pour ce trajet. L'élève replace les gourdes tombées avant de donner le relais.
- Former deux à quatre équipes, selon le nombre d'élèves.
- Placer les membres de chaque équipe en ligne.

En fonction du temps disponible, fixer un nombre de points à atteindre, pour que le jeu cesse, ou déterminer sa durée (le cas échéant, un chronomètre ou un minuteur est utile, pour offrir un repère aux élèves).





### Déroulement

- Au signal, un élève par équipe prend le départ et contourne les gourdes d'eau en slalom (S), en effectuant les tâches (aller-retour).
  - a. Lors de son 1<sup>er</sup> trajet, l'élève dribble un ballon avec ses mains.
  - b. Lors de son 2<sup>e</sup> trajet, l'élève dirige le ballon avec ses pieds.
  - c. Lors de son 3<sup>e</sup> trajet, l'élève transporte un petit objet dans une cuillère. Si l'objet tombe, il le replace et continue.

- Lorsque l'élève revient au point de départ, il donne le ballon ou la cuillère à son coéquipier, qui peut alors commencer le parcours ; puis, il se remet en file pour les prochains trajets.
- Le jeu s'arrête lorsque le temps est écoulé, lorsque tous les joueurs d'une équipe ont complété leurs 3 parcours, ou lorsqu'un certain nombre de points a été atteint. L'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

### Variante

- Modifier la façon de contourner les gourdes d'eau. Par exemple, l'élève pourrait contourner les gourdes d'eau en sautant à la corde, à reculons, en sautant sur un pied, ou en faisant des pas chassés.

*IMPORTANT : demander aux élèves d'apporter leur gourde d'eau pour s'hydrater pendant le jeu actif.*

