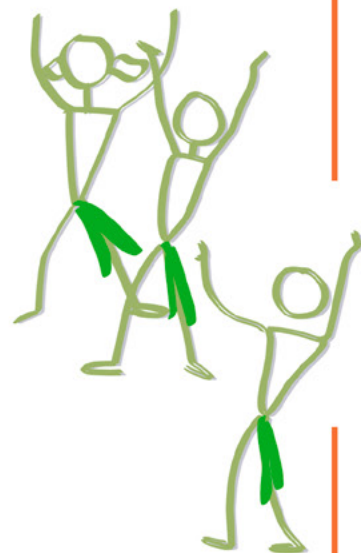


RUBAN - CEINTURE



DÉCOUVRIR LE PLAISIR DE JOUER ENSEMBLE TOUT EN PRENANT SOIN DE SA SANTÉ.



DÉCOUVRIR LE PLAISIR DE JOUER ENSEMBLE TOUT EN PRENANT SOIN DE SA SANTÉ

Entre nous - Cette activité vise à apprendre à entretenir sa santé par la pratique d'une activité physique régulière. Elle a pour objectif de faire retrouver la règle d'un jeu de plein air par l'émission et la vérification d'hypothèses. L'élève aura ensuite plaisir à expérimenter et jouer de manière autonome. Ce jeu d'opposition mobilise de multiples qualités physiques et mentales.



Entrée dans l'activité santé

Occuper l'espace de la salle, se déplacer librement.
Arrêter les déplacements. Rester debout et fermer les yeux. Se masser doucement le crâne avec les mains en faisant des petits cercles avec le bout des doigts. Partir de dessus le crâne puis descendre de chaque côté vers les oreilles. Terminer par l'arrière de la tempe. Respirer calmement.
Ouvrir doucement les yeux et à se déplacer calmement jusqu'au lieu de l'activité suivante.



L'activité de découverte

Projeter l'activité sur un écran ou imprimer la fiche élève.
Laisser quelques minutes aux élèves pour observer et découvrir le document.
Guider l'analyse collective du document à partir des questions suivantes.

Ruban ceinture

- Identifier la nature du document (Un schéma et une photo).
- Décrire la photo. Étudier le schéma.
- Émettre des hypothèses pour en déduire l'activité représentée et la règle du jeu.
- Trouver un nom pour le jeu. (Il est courant d'appeler ce jeu « foulard-ceinture » mais les élèves peuvent avoir d'autres idées.)

Se déplacer dans la cour.

- Mettre en place le jeu avec la classe en formant des équipes.
- Vérifier les hypothèses et la faisabilité du jeu d'après la règle du jeu établie.
- Rapporter le déroulé de l'activité. Évoquer les ressentis.



Une activité complémentaire

L'enseignant organise un challenge « Foulard-ceinture » entre les équipes.



Pour aller plus loin

- Règle du jeu « officielle » : Constituer deux équipes A et B. Chaque élève glisse un foulard d'une couleur pour l'équipe A et d'une autre couleur pour les B, dans son vêtement (ceinture, poche...). Les élèves de chaque équipe sont dotés d'un numéro. A l'appel de leur numéro, les deux joueurs de l'équipe A et B, s'affrontent au centre du terrain pour essayer de se saisir du foulard de l'adversaire et le ramener dans son camp. La partie s'arrête lorsqu'une équipe n'a plus de foulard.
- Proposer d'autres [jeux de plein air](#).



Message pour les élèves

Respecter les règles d'un jeu permet de respecter les autres et d'être soi-même respecté. On peut pratiquer une activité physique en jouant !

Rapport à soi

Rapport aux autres

Rapport à l'environnement



DOMAINES

1 2 3 4 5