

Éducation physique et à la santé

Bonjour chers élèves,
C'est maintenant l'heure des vacances estivales YOUUPPI !
Pour cette dernière capsule, nous aimerions te partager notre jeu d'enfance estival et extérieur.
Je t'invite à questionner tes parents et tes grands-parents pour savoir quels jeux ils aimaient jouer avec leurs amis par une belle journée ou soirée d'été.

Nous te souhaitons de très belles vacances. Profitez-en pour jouer dehors et continuer d'être actifs.
Vos enseignants d'éducation physique, Mme Nathalie, M. Louis-Félix et M. Yves

Jeu de Monsieur Yves KICK LA CACANNE

COMMENT JOUER

Formez une équipe qui se cache et qui se sauve, et un joueur qui doit toucher les membres de l'équipe qui se cache pour les faire prisonniers.

Ceux qui sont faits prisonniers devront rester dans la prison : un endroit décidé au préalable.

Le joueur, celui qui attrape, compte les yeux fermés, comme pour la cachette, pendant que les autres vont se cacher.

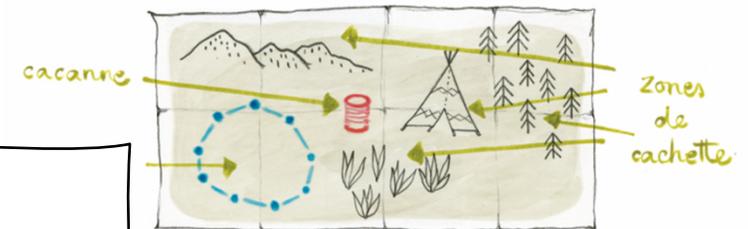
LE BUT

Faire prisonniers tous les joueurs de l'équipe qui se cache.

La partie se termine quand tous les joueurs sont faits prisonniers ou bien que celui qui attrape abandonne pour laisser la victoire à ceux qui se cachent.

MAIS ATTENTION, IL Y A UNE ASTUCE...

Une boîte de conserve vide, **la cacanne**, placée non loin de la prison peut être « kickée » par un joueur qui n'a pas été fait prisonnier pour délivrer tous les prisonniers !



Plus il fait
sombre... plus
c'est amusant !!



Jeu de M. Louis-Félix LE 500

COMMENT JOUER

Un lanceur lance un objet (peu importe l'objet : ballon de football, frisbee, balle de baseball et gant) et plusieurs personnes sont prêtes à attraper.

LE BUT

Réussir à attraper l'objet sans qu'il tombe par terre. Chaque fois que tu attrapes l'objet, tu gagnes 100 points. Le premier qui a 500 points devient le prochain lanceur.



Avec un frisbee
ça va bien
mieux !!!

Jeu de Mme Nathalie L'horloge

COMMENT JOUER

Deux personnes tournent une longue corde à danser. Les autres joueurs se mettent devant la corde. Chaque joueur passe sous la corde et saute une fois, jusqu'à ce que tout le monde ait sauté. Au tour suivant, les joueurs sautent deux fois, jusqu'à avoir fait le tour de l'horloge, c'est-à-dire s'être rendu à douze sauts.

LE BUT

Être capable de faire les douze tours sans s'accrocher ou se tromper. Le joueur qui rate son saut ou qui se trompe va tourner la corde à son tour, ce qui permet à la personne qui tournait la corde de jouer à son tour.

La corde à sauter
ça ne se démode
pas !!!

