

But du jeu

Deux équipes s'affrontent en relais et doivent placer le maximum de cartes au bon endroit. Tout en étant actif et de manière ludique, ce jet permet de manipuler les concepts « actif / inactif », « sédentaire / non sédentaire » afin de les maîtriser.

Préparation du jeu

En amont

<u>Cartes</u>: imprimer les cartes et les découper (idéalement sur papier cartonné ou les plastifier).

Plateau:

Option 1 \rightarrow le projeter sur tableau blanc et prévoir 2x15 aimants de 2 couleurs différentes.

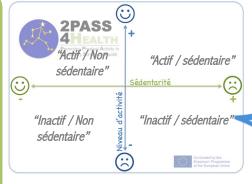
Option 2 \rightarrow imprimer 2 plateaux (idéalement A3).

En classe

Former 2 équipes.

Partager le paquet de cartes en 2 (une moitié pour chaque équipe).

Attribuer une couleur d'aimants / équipe.



1 plateau de jeu





Explications

Sur chaque carte sont représentés 2 comportements :

- En haut \rightarrow Un comportement plus ou moins actif (faire attention à l'intensité et la durée).
- En bas → Un comportement plus ou moins sédentaire.

Il faut donc identifier chaque comportement et placer la carte sur le plateau de jeu dans le carré correspondant.

Jeu

Placer les équipes à distance du tableau (les uns derrières les autres).

Le premier élève de chaque équipe retourne une carte, l'analyse et va la placer au tableau (à l'aide d'un aimant de la couleur de son équipe) le plus rapidement possible et revient passer le relai au suivant qui retourne à son tour une carte.

Le jeu est arrêté lorsqu'une équipe a place toutes ses cartes.

Les réponses sont alors vérifiées (et expliquées). Chaque carte placée au bon endroit vaut 1 point. L'équipe qui marque le plus de points remporte la partie.









Sédentarité



Niveau d'activité





