

Queues d'écureuil

Activité

Ressource:

Au-delà des murs : activités pour l'extérieur

Année(s): 1e 2e 3e

Cycle(s): Primaire

Contexte : Programme intra-muros

Saison : Automne

Aperçu de l'activité

Les participants prennent part à une activité amusante dans un environnement automnal afin d'établir des relations saines et des liens sociaux, tout en découvrant d'autres occasions d'être actifs au cours de la journée d'école.

Consultez la page de [Considérations en matière de sécurité](#) de la ressource Au-delà des murs : activités pour l'extérieur pour de plus amples renseignements sur les normes de sécurité, des considérations de sécurité en automne et des consignes relatives aux aires et aux surfaces de jeu extérieures visant à assurer la sécurité des participants.

Matériel

- Cônes pour délimiter l'aire de jeu (facultatif)
- Queue (p. ex., foulard, dossard) pour chaque participant

Consignes pour le jeu

- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à l'aide de cônes et expliquez-les aux participants.
- Les participants placent le bout de leur queue dans leur ceinture ou dans la ceinture de leur vêtement. Les queues ne doivent pas être enroulées autour d'une ceinture.
- Expliquez aux participants que l'objectif du jeu est de recueillir le plus de queues possible des autres participants sans perdre la leur. Rappelez aux élèves de garder la tête levée et de regarder tout autour afin d'éviter de heurter d'autres participants.
- Au signal prédéterminé, les participants se déplacent dans l'aire d'activité et tentent de voler la queue des autres participants. Les participants ne peuvent pas protéger leur queue avec leurs mains ou en la cachant. Lorsqu'une queue est volée, un participant ne peut pas retenir l'autre participant.
- Lorsqu'un participant vole une queue, il peut la garder dans sa main ou dans sa ceinture si la sienne a été volée. Les participants doivent s'agenouiller en replaçant leur queue pour montrer leur non-participation momentanée.

Adaptations

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser le degré de difficulté et le plaisir pour les participants.

- Chaque participant peut commencer l'activité avec deux queues.
- Demandez aux participants de se jumeler. Les participants peuvent seulement enlever la queue de leur partenaire. Lorsqu'une queue est volée, elle est remise et le jeu recommence. Les participants doivent compter le nombre de fois qu'il leur a été possible d'enlever la queue de leur partenaire.
- Demandez aux participants de jouer en équipes, et de tenter de voler toutes les queues de leurs adversaires. Une équipe marque un point chaque fois qu'elle vole une queue. Pour assurer la participation active de l'ensemble des joueurs, le participant doit remettre la queue à l'adversaire qui peut continuer de jouer.

Modifications

Voici quelques conseils qui pourraient optimiser l'inclusion et le plaisir de l'ensemble des participants.

- Pour les participants à mobilité réduite : apportez des modifications aux règles du jeu et demandez à l'ensemble du groupe de penser à des moyens de rendre le jeu plus statique pour que tous les participants jouent sur un pied d'égalité.
- Pour les participants qui ont une déficience cognitive : invitez tous les participants à modifier le jeu ou les règles pour rendre l'activité plus inclusive, peu importe les habiletés des participants.