La roue tourne – deux façons de jouer

Activité

Ressource: Le jeu pour tous

Cycle(s): Primaire Moyen

Lieux : gymnase, grand espace d'activité, terrain asphalté, terrain extérieur

Survol de l'activité

Ce jeu peut être mis en place rapidement et requiert peu de matériel. Il peut se jouer à divers endroits et il est conçu pour maximiser la participation et l'inclusion de tous. Dans le cadre de ce jeu coopératif, les groupes placent en équilibre et attrapent des nouilles de piscine tout en faisant des rotations complètes d'un cercle.

Éléments à prendre en compte

- Choisissez la version de l'activité qui correspond le mieux aux champs d'intérêt des participants qui prennent part à l'activité intra-muros et qui répond le mieux à leurs besoins.
- Intégrez certaines (ou l'ensemble) des variantes énumérées dans la section « Variantes » lors de la planification de l'activité. Ainsi, il sera possible de mieux satisfaire aux besoins et aux champs d'intérêt des participants lors du jeu tout en maximisant le plaisir, l'inclusion et la participation de tous.
- Accordez une plus grande place aux perspectives et aux choix des participants et interrompez l'activité périodiquement pour leur présenter les variantes. Demandez-leur de choisir de quelle façon il serait préférable de modifier l'activité afin de maximiser le plaisir, l'inclusion et la participation de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Sécurité

- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures.
- Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Demandez aux participants d'avoir conscience de leur entourage lors du jeu, y compris de l'endroit où se trouvent les autres personnes.

1re version : La roue tourne (jeu coopératif en grand groupe)

Matériel

1 nouille de piscine par participant

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en trois (3) groupes égaux. Chaque participant reçoit une nouille de piscine.
- Chaque groupe forme un cercle (roue), chaque participant regardant vers l'intérieur. Les trois groupes sont situés à proximité les uns des autres, mais ne se touchent pas (comme les roues d'un tricycle).
- Demandez à un participant de chaque groupe de jouer le rôle d'un mécanicien stationnaire pour la roue. Encouragez les participants à se porter volontaires pour être le mécanicien à intervalles réguliers pendant le jeu pour offrir des occasions à tous les participants de jouer divers rôles.
- Chaque membre du groupe met sa nouille (rayon) debout, en équilibre sur le sol.
- Après avoir mis leurs nouilles en équilibre, les membres du groupe se déplacent d'une place vers la droite dans un cercle, laissant leur nouille au participant suivant pour qu'il l'attrape. Tous les participants doivent essayer de maintenir les rayons debout tout en se déplaçant autour du cercle.
- Chaque participant du groupe tente de faire une rotation complète de la roue.
- Le mécanicien compte le nombre de rotations de la roue et dit, « La roue tourne! » lorsque le groupe a fait une rotation complète de la roue.

- Le groupe peut décider de faire tourner la roue plus rapidement; les membres sautent un rayon et passent au suivant avant qu'il tombe.
- Si un rayon tombe, tous les membres du groupe doivent faire une activité stationnaire de leur choix avant de pouvoir recommencer. Utilisez les **50 GIF d'activités physiques d'Ophea** pour des idées d'activités.
- La roue recommence à tourner, et les membres du groupe placent en équilibre leurs nouilles et se déplacent vers la prochaine place.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Modifier la dimension de la roue du tricycle.
- Changer la direction dans laquelle la roue tourne.
- Augmenter le nombre de rotations de la roue.
- Changer la manière par laquelle les participants se déplacent d'un rayon à l'autre (p. ex., en glissant, sautant, sautillant).

2e version : La roue tourne (jeu coopératif en petit groupe)

Matériel

- 1 nouille de piscine par participant
- 2 cônes par groupe

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes égaux de 6 à 12 personnes. Chaque participant reçoit une nouille de piscine.
- Chaque groupe forme un cercle (roue), chaque participant regardant vers l'intérieur.

- Chaque groupe établit un point de départ (maison) et un point d'arrivée (école) et définit ces points avec des cônes.
- Demandez à un participant de chaque groupe de jouer le rôle d'un mécanicien stationnaire pour la roue. Encouragez les participants à se porter volontaires pour être le mécanicien à intervalles réguliers pendant le jeu pour offrir des occasions à tous les participants de jouer divers rôles.
- Chaque membre du groupe met sa nouille (rayon) debout, en équilibre sur le sol.
- Après avoir mis leurs nouilles en équilibre, les membres du groupe se déplacent d'une place vers la droite dans un cercle, laissant leur nouille au participant suivant pour qu'il l'attrape. Tous les participants doivent essayer de maintenir les rayons debout tout en se déplaçant autour du cercle.
- Chaque participant du groupe tente de faire une rotation complète de la roue. Après avoir fait une rotation complète, le groupe peut déplacer sa roue d'un grand pas vers leur point d'arrivée, l'école.
- Le mécanicien compte le nombre de rotations et crie « La roue tourne! » lorsque le groupe est prêt à se rapprocher de son point d'arrivée (école).
- Le groupe peut décider de faire tourner la roue plus rapidement; les membres sautent un rayon et passent au suivant avant qu'il tombe.
- Si un rayon tombe, tous les membres du groupe doivent faire une activité stationnaire de leur choix avant de pouvoir recommencer. Utilisez les **50 GIF d'activités physiques d'Ophea** pour des idées d'activités.
- La roue recommence à tourner, les membres du groupe placent en équilibre leurs nouilles et se déplacent vers la prochaine place.
- Le vélo arrive à l'école en toute sécurité lorsque tous les groupes ont franchi leur point d'arrivée (école).
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Modifier la dimension de la roue.
- Changer la direction dans laquelle la roue tourne.
- Modifier la distance entre la maison et l’école
- Augmenter le nombre de rotations de la roue.
- Changer la manière par laquelle les participants se déplacent d’un rayon à l’autre (p. ex., en glissant, sautant, sautillant).