

*Sophie court plus vite
que moi !*

Gaspard, 10 ans

ANIMATION 6

SE DEPENSER ET S'AMUSER

Objectif

L'objectif de cette animation est de conclure l'ensemble des animations par une activité physique mixte et collective. Tout en s'amusant, le but est que les enfants dépassent certains stéréotypes abordés tout au long des animations, qu'ils comprennent qu'ils peuvent s'entraider en fonction de leurs compétences propres et que celles-ci ne sont pas spécialement liées à leur sexe.

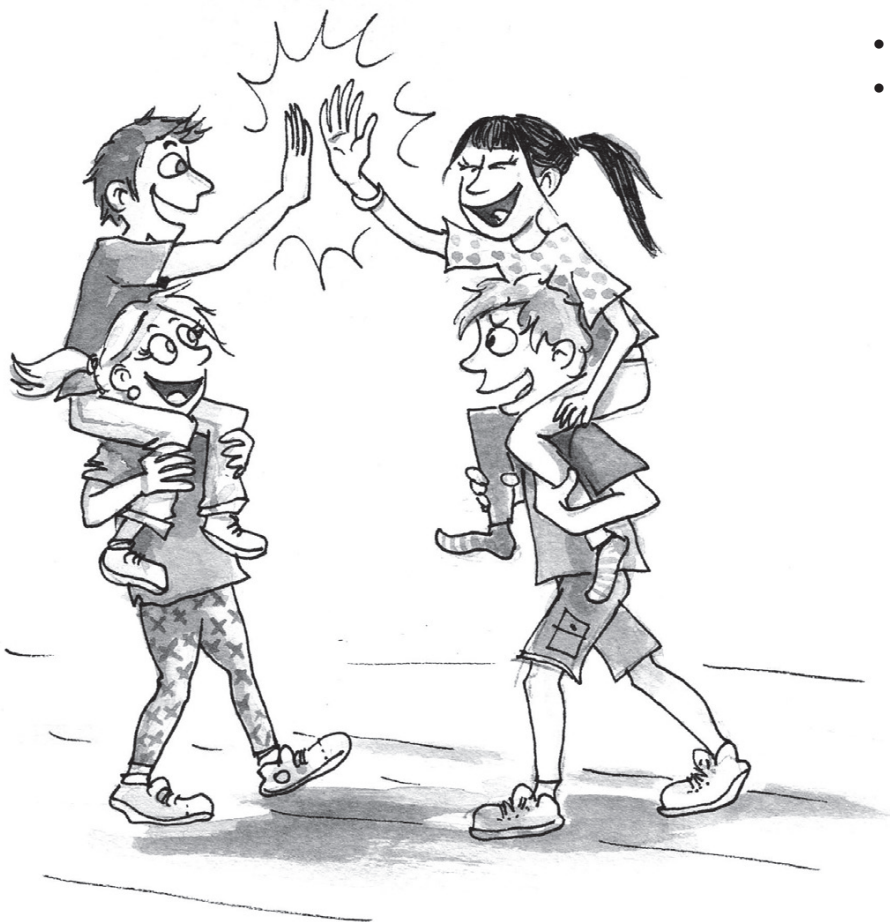
Durée

Une période de cours (50 min)

Matériel

Salle de gym ou cour de récréation

- Un sifflet
- Des bandeaux
- Quelques ballons
- Une corde à sauter
- Un témoin
- Des cônes



1^{er} JEU (25 min) : parcours « à l'aveugle »

- Etape 1** Mettez en place quelques cônes et obstacles en fonction du matériel disponible pour créer un petit parcours.
- Etape 2** Faites vous-même le parcours pour montrer à tous les enfants le chemin à suivre.
- Etape 3** Placez les enfants par groupes mixtes de deux ou trois personnes.
- Etape 4** Un des enfants place un bandeau sur ses yeux pour réaliser le parcours à l'aveugle. Il est aidé par ses camarades qui peuvent lui indiquer le chemin par la parole ou le toucher (tenir la main ou le bras par exemple).
- Chaque enfant fait une fois le parcours les yeux bandés.
- Etape 5** Une fois que tout le groupe est passé, les enfants s'asseyent par terre en silence en attendant le reste des équipes.

2^{ème} jeu (25 min) : Top chrono

Etape 1

Créez plusieurs ateliers en fonction du matériel disponible, par exemple :

- Un atelier avec une corde à sauter (deux enfants tiennent la corde et un enfant saute)
- Un atelier avec un ballon, les enfants doivent se placer en cercle et se faire un maximum de passes sans que la balle ne tombe
- Un atelier avec un panier de basket, les enfants doivent faire un maximum de paniers
- Un atelier où les enfants doivent aller jusqu'à un cône et revenir en portant leur camarade sur leur dos
- Un atelier où les enfants doivent faire une course par deux en tenant un témoin puis en se tenant la main.

Etape 2

Placez un groupe mixte de 4-5 enfants à chaque atelier.

Etape 3

Expliquez et montrez le fonctionnement de chaque atelier.

Etape 4

Pour marquer le commencement et la fin d'un atelier, utilisez un signal sonore.

Pour conclure cette animation

Etape 1

De manière collective, posez des questions aux enfants du type :

- Qu'avez-vous pensé des deux activités que nous venons de faire?
- Est-ce que certaines choses vous ont dérangés, gênés (se toucher, se tenir la main, se porter...)?
- Pourquoi avons-nous fait ces animations?

Etape 2

Demandez aux enfants s'ils pensent avoir compris le but de ces jeux.

Etape 3

Vous pouvez terminer l'animation par cette conclusion :

«Le but de ces jeux était de montrer que nous pouvons tout à fait dépasser certains obstacles et réussir des épreuves en s'entraïdant. Nous avons chacun des compétences différentes qui n'ont pas spécialement de rapport avec le fait d'être une fille ou un garçon. Utilisez des exemples observés pendant l'animation. Une fille peut être plus grande qu'un garçon et donc va savoir plus facilement le porter que l'inverse, un garçon sait parfois mieux sauter à la corde,...»