Atome géant

Activité

Ressource: Idées pour passer à l'action

Année(s): 1e 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e 10e 11e 12e

Qu'est-ce que c'est ?

En impliquant toute l'école ou toute la classe, les élèves se déplacent dans l'aire d'activité et forment des groupes selon les consignes de l'élève qui anime.

Pourquoi le faire ?

Renforcer la communauté en impliquant toute l'école et en s'amusant à former des groupes et à bouger ensemble.

Comment s'y prendre ?

Durant l'heure du midi, la récréation ou la pause, encourager toute l'école à bouger en demandant aux élèves de se déplacer dans l'aire d'activité en réalisant différents mouvements locomoteurs ou fondamentaux.

L'élève qui anime dira un nombre toutes les 45 à 60 secondes. Les élèves forment alors des groupes comptant ce nombre de personnes.

Les groupes d'élèves réalisent une activité physique (p. ex. courir sur place, sauts verticaux) ou une habileté motrice fondamentale (p. ex. sautiller, bondir, ramper, pas croisés). S'il y a des élèves de surplus une fois les groupes formés, ces derniers peuvent faire l'activité en se disposant autour des élèves de surplus ou en les encerclant.

L’élève qui anime dit un autre nombre pour poursuivre le jeu.

De quoi avez-vous besoin ?

Rien d’autre selon nous ! N’hésitez pas à utiliser votre imagination.

Comment faire preuve de créativité ?

Augmenter ou diminuer l’intensité des mouvements réalisés par les élèves (p. ex. bondir, sautiller ou marcher comme un crabe plus vite ou plus lentement).

Prendre des photos de toute l’école en action et les partager de façon appropriée sur les réseaux sociaux.

Inviter les médias locaux, les vedettes du quartier ou des équipes sportives locales à participer.

Dire les nombres en différentes langues afin d’amener les élèves à collaborer pour traduire au besoin.