

Une course folle



Âge visé

9-10-11 ans

Conception

Vaillancourt, Richard

Disciplines scolaires

Coopération / Leadership, Éducation personnelle et sociale, Éducation physique

Thème(s)

Sports et loisirs

Principes directeurs

Miser sur la créativité et l'innovation

Mot(s)-clé(s)

apprentissage, jeux, courses, esprit d'équipe

Introduction

Cette activité invite les élèves à utiliser leur imagination pour concevoir des activités sportives et rédiger des questions sur la francophonie qui seront intégrées à un défi sous forme de course-aventure (style Fort Boyard) conciliant activité physique et connaissance de la francophonie.

Démarche

En groupe-classe

Expliquez l'activité aux élèves et discutez avec eux du nombre de stations-défis à intégrer dans la course-aventure (suggestion : cinq stations-défis comportant chacune un défi sportif et une question/réponse).

Faites un remue-méninges de défis sportifs et préparez une liste de questions en lien avec la francophonie. Discutez également avec les élèves de la façon dont vous voudrez garder une trace des progrès de chaque équipe participante (par exemple en fonction du temps, des défis complétés, du niveau de participation, etc.).

Déterminez la durée de votre course-aventure ainsi que la fréquence des défis (par exemple : une station-défi par jour ou par semaine). Formez ensuite des équipes en fonction du nombre de stations-défis que comportera la course-aventure.

En équipe

Invitez chacune des équipes à se choisir un nom en français pour la course-aventure.

Demandez à chacune des équipes de trouver cinq questions/réponses en lien avec la francophonie locale, régionale, provinciale, canadienne et internationale qu'ils voudraient poser aux autres équipes. Pour trouver les réponses aux questions, les élèves sont invités à utiliser tous les moyens à leur disposition incluant la technologie.

Chaque équipe doit aussi concevoir une activité physique pour une station-défi.

En groupe-classe

Réalisez votre course-aventure et indiquez les progrès de chaque équipe à votre façon, sur un grand tableau dans la classe, par exemple.

Conservez l'intérêt de toutes les équipes dans la course en vous permettant, comme enseignant, d'ajouter des « obstacles » pour ralentir ou accélérer des équipes. Vous voulez que l'expérience soit agréable pour tous!

POUR ALLER PLUS LOIN

Pensez à inviter des parents ou des partenaires communautaires qui pourraient vous aider dans la

réalisation de cette course-aventure.