

LA RIVIERE AUX CROCODILES

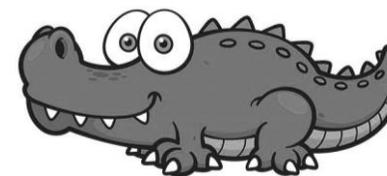
Dispositif

Mur avec la ligne horizontale de délimitation. Une ou plusieurs zones où les appuis sont interdits.

Les élèves attendent le signal de départ derrière le départ matérialisé de la traversée, ils redescendent à l'endroit matérialisé.

Ils démarrent au signal de l'enseignant.

Un ou deux élèves observateurs apprécient le respect de la non prise d'appui dans la zone matérialisée sur le mur (rivière aux crocodiles) ainsi que le respect des règles d'or.



TÂCHE DE L'ÉLÈVE

But	Consignes	Critères de réussite
Réussir la traversée, sans chuter et en évitant la rivière aux crocodiles.	Vous allez chercher à réussir une traversée. Le départ et l'arrivée sont matérialisées de la même couleur. Vous allez devoir traverser sans tomber et en ne posant aucun appui dans la rivière aux crocodiles.	- Atteindre l'arrivée sans chuter.

PROBLEMES POSES	OPERATIONS POUR REUSSIR
<ul style="list-style-type: none">- Gestion de l'effort- Se déplacer latéralement (transfert d'appuis)	<ul style="list-style-type: none">- Ne pas grimper trop vite- Repérer les grosses prises avant de grimper et les utiliser en grimpant- Déplacer d'abord les pieds, puis les mains

LES VARIABLES A UTILISER POUR COMPLEXIFIER OU SIMPLIFIER LES JEUX

<ul style="list-style-type: none">- La couleur des prises (toutes, supprimer une couleur, sélectionner une couleur...)- La longueur des chemins- La présence ou non de zones ou prises interdites	<ul style="list-style-type: none">- La présence ou non de prises à toucher dans l'itinéraire (points de passage obligés)- La position des prises cibles (près de la ligne de limite, près du sol, au milieu)- Des consignes sur la façon de grimper (avec une main, les yeux bandés...)- Le temps (durée de l'exercice)
---	--

S'informer, analyser

Donner 2 couleurs de prises (puis 1 seule) : réaliser le chemin avec seulement deux couleurs.

Dire un, deux voire trois prises que l'on va prendre pendant son parcours.

Réaliser le parcours une 1^{ère} fois, le refaire en utilisant moins de prises (un camarade compte les prises).

Mémoriser

Réaliser l'itinéraire une fois, puis le refaire à l'identique

Un grimpeur effectue l'itinéraire, un 2^e le refait à l'identique

Définir une zone interdite (entre deux cordes, un cerceau,...)

Ajouter un problème par binôme: prises de mains, de pieds, prises d'une couleur donnée...

Comment as-tu fait/vas-tu faire pour atteindre cette prise...?

S'équilibrer et se déplacer

Transporter un objet dans une main.

Avant de traverser la rivière dire au revoir à ses camarades d'un signe de la main.

Pas plus de trois appuis.

Refaire le parcours en utilisant moins de prises de mains, moins de prises de pieds.



La rivière aux crocodiles



S'engager pour faire des choix et décider

Atteindre une prise cible sur le trajet.

S'interdire certaines prises.

Ajouter un problème par binôme: prises de mains, de pieds, prises d'une couleur donnée...

Annoncer le nombre de pauses que l'on va effectuer.

Annoncer son itinéraire (par le haut, par le bas, ...).

Définir une zone interdite (entre deux cordes, un cerceau, ...).

Gérer son énergie

Un point de départ, un point d'arrivée après la rivière :

Réaliser un aller-retour : en se reposant au sol 15 secondes, puis en ne posant qu'un appui au sol avant de repartir, puis sans appui au sol avant le retour.

Réaliser le parcours en interdisant de grosses prises de pieds, de grosses prises de main.

Réaliser le parcours avec une PME avant de traverser (faire coucou aux camarades).

Réaliser un aller-retour avec une PME gardée 15 secondes avant de repartir.