

LE COMPTE A REBOURS

Dispositif

Mur avec la ligne horizontale de délimitation.

Les élèves attendent le signal de départ derrière les tapis, alignés face au mur.

Ils démarrent au signal de l'enseignant, qui décompte de 10 à 0.

Un ou deux élèves observateurs apprécient l'immobilité sur le mur ainsi que le respect des règles d'or.



TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Trouver une position stable et immobile sur le mur, avant la fin du décompte de l'enseignant.</p>	<p>Vous démarrez derrière les tapis, vous marchez jusqu'au mur et vous grimpez pour rechercher une position immobile sur le mur avant la fin du décompte de l'enseignant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'absence d'appui au sol - L'immobilité à la fin du décompte - Redescendre en désescaladant
PROBLEMES POSES		OPERATIONS POUR REUSSIR
<ul style="list-style-type: none"> - Recherche de position d'équilibre, ou position de moindre effort (PME) 		<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les grosses prises - Repérer les zones les plus riches en prises

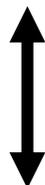
LES VARIABLES A UTILISER POUR COMPLEXIFIER OU SIMPLIFIER LES JEUX

- La couleur des prises (toutes, supprimer une couleur, sélectionner une couleur...)
- La longueur des chemins
- La présence ou non de zones ou prises interdites

- 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 mémoriser

S'équilibrer et se déplacer



Compte à rebours



S'engager pour faire des choix et décider

Gérer son énergie

