

Dilemme n°3

Un groupe de copains se trouve pendant la récréation dans un couloir où est accroché un extincteur*. L'un d'entre eux, le meilleur copain de Frédéric, propose de vider l'extincteur. **Que doit faire Frédéric ? Vider l'extincteur avec les autres... ou non ?**

Comme la semaine dernière, il est très important d'argumenter ce que vous voulez répondre.

.....

.....

.....

EPS



ACTIVITE PHYSIQUE 17 LA CHAISE



MATERIEL

Une chaise et 1 chronomètre.

DISPOSITIF

Idées de positions :



BUT DE L'ACTIVITE

1/ Échauffement : choisir une position et la tenir 3 secondes
2/ Choisir 3 positions à enchaîner en les tenant 3 secondes à chaque fois.

FORME(S) DE JEU

On peut jouer :

- En tenant la position plus que 3 secondes
- En enchaînant plus de 3 positions
- En demandant à quelqu'un d'autre de choisir les positions pour nous
- A 2 : le premier joueur réalise une position et demande au second de le reproduire et d'en ajouter une. Puis le premier joueur refait les 2 positions et en ajoute encore une, etc...
- En famille: chaque membre de ta famille choisit une position. On les fait tous ensemble, puis en les enchaînant.
- Inventer de nouvelles positions

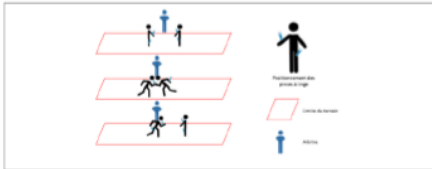
ACTIVITE PHYSIQUE 23 ESCRIME PINCES A LINGE



MATERIEL

- 4 pinces à linge
- Une craie ou du ruban ou des écharpes ... Pour matérialiser les limites du terrain = environ 4m de long sur 1 m de large

DISPOSITIF



Les 2 joueurs se font face. Chaque joueur a une pince à linge sur un avant-bras et une autre sur la cuisse opposée.

USEP62 - 16 rue Aristide BRIAND 63000 ARAAS
delegue.usep62@gmail.com
 06 50 93 53 39

BUT DE L'ACTIVITE

Au signal de l'arbitre, j'essaie de prendre une pince à linge à mon adversaire qui fait la même chose.
 Quand un joueur réussit, le jeu s'arrête et le joueur marque 1 point. La pince est remise en place, chacun se replace et le jeu reprend au signal de l'arbitre.

Au bout de 2 minutes, le joueur qui a marqué le plus de points gagne la manche.

Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie.

REGLEMENT

Un joueur marque un point s'il récupère une pince à linge de l'adversaire ou si l'adversaire sort du terrain.

Les joueurs ne peuvent pas s'attraper. Si un joueur attrape l'adversaire, il reçoit un avertissement. Au bout de 2 avertissements, l'adversaire marque un point de pénalité. Aucun coup volontaire n'est autorisé.

Seul l'arbitre valide les points et lance l'assaut.

FORME(S) DE JEU

Penser à :

- Organiser un tournoi (si on est nombreux dans la famille !)
- Décider de faire plus ou moins de manches gagnantes pour remporter la partie
- Jouer au temps au lieu de jouer en manches