SOCIÉTÉ DE SAUVETAGE

ACTIVITÉ 3.4 – BATEAU-PIRATE

Jeu actif qui permet de manipuler un vêtement de flottaison individuel (VFI)

DURÉE : 20 minutes et plus

MATÉRIEL: 5 tapis (ou cônes), 5 dossards (3 d'une couleur et 2 d'une autre couleur), minimum de 2 VFI pour les élèves.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES VISÉES :

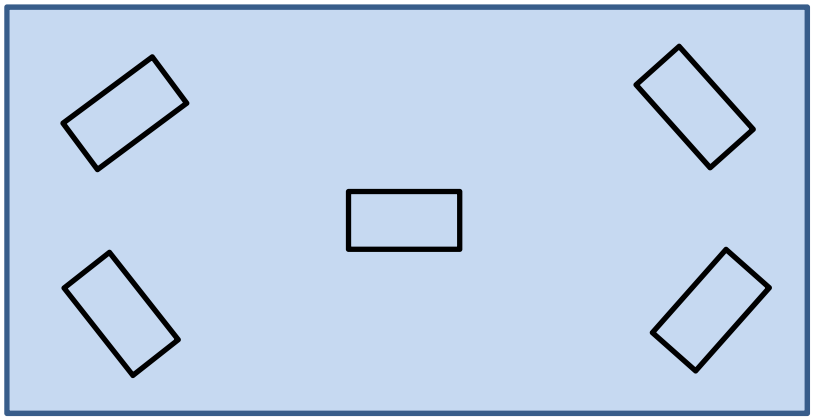
Éducation physique et à la santé;

- Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.
- Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.

RÈGLES DE SÉCURITÉ:

- Avoir des espadrilles.
- Rester dans les limites déterminées par l'enseignant.

BUT DU JEU : Rester le plus longtemps possible en tant que marin sur le jeu.



Tapis en périphérie = bateaux des marins

Tapis au centre = bateau-prison

Gymnase = mer

RÈGLES DU JEU :

- Délimiter les limites du jeu (loin des obstacles et des murs).
- **Choisir 3 requins**; les requins qui auront un dossard doivent toucher à n'importe quel marin qui se promène dans la mer (tout le gymnase excepté sur les tapis). Lorsqu'un marin est touché, il doit aller dans la prison (tapis au centre du jeu).
- **Choisir 2 pirates**; les pirates devront se déplacer en sautillant sur une jambe. La mission des pirates est de couler les 4 bateaux (tapis) situés dans les coins afin d'aider les requins à emprisonner le plus de marins possible. Dès que le pirate met un pied dans un bateau, ce dernier est coulé pendant environ 10 secondes. Tous les marins qui restent sur le bateau coulé vont en prison.
- **Tous les autres élèves sont des marins**; les marins ont à leur disposition au moins 2 VFI. Les marins ont le droit de l'enfiler afin d'être invincible auprès des requins. Chaque fois que l'enseignant siffle, le marin qui a un VFI doit l'enlever et le donner à un autre marin.
- **Comment libérer les prisonniers** : Lorsqu'un marin est en prison, un de ses coéquipiers en liberté peut le libérer. Le marin en liberté doit aller prendre la main du marin prisonnier et le ramener jusque dans leur bateau. Lorsque 2 marins se tiennent la main (lors de la libération) aucun requin ne peut les toucher. Une fois les deux dans leur bateau, les 2 marins sont libres et se séparent.

MODIFICATIONS POSSIBLES :

- Mettre les marins en équipes; 1 équipe par bateau
- Ajouter un trésor à aller chercher

RETOUR À EFFECTUER :

- Quand faut-il porter un VFI?
    - En bateau ou lors d'une activité nautique.
    - Sur la glace lorsqu'elle n'a pas été vérifiée par une autorité compétente.
    - Aux alentours de l'eau ou sur un quai lorsqu'on sait plus ou moins bien nager ou que l'eau est froide.
    - Lors d'activités aquatiques.
- Démontrer comment bien attacher un VFI; il faut attacher toutes les ganses.
- Démontrer le test à faire pour savoir si le VFI est de la bonne taille (lever le VFI vers le haut, il ne doit pas monter plus haut que les oreilles de la personne qui le porte).
- Rappeler aux élèves qu'ils doivent porter le VFI avant qu'il arrive quelque chose. Il est difficile de mettre rapidement un VFI. Il est encore plus difficile de le mettre une fois dans l'eau.