



BATEAUX PIRATE



Yann Bernardini

BATEAU PIRATE

Règles Fondamentales :

- On ne peut pas sauter ou plonger, mais il faut impérativement poser les deux pieds au sol ou sur les engins
- On doit toujours avoir 3 appuis (sur quatre possibles => 2 mains et 2 pieds) quand on est sur un élément du parcours (espaliers, barres parallèles, etc.)
- Il y a des passages sans tapis où l'on doit faire attention et se concentrer encore plus que sur les autres parties du parcours
- Il est interdit de dépasser, de pousser ou de tirer ses camarades
- Attention à bien s'asseoir sur la corde (nœud) ou à y mettre les deux pieds
- Si on a peur, on peut demander à l'enseignant de venir nous aider pour franchir un obstacle
- Si l'on touche le sol, on va directement en prison
- Les prisonniers doivent rester en prison jusqu'à ce que l'enseignant vienne les chercher



Déroulement : et accueil...

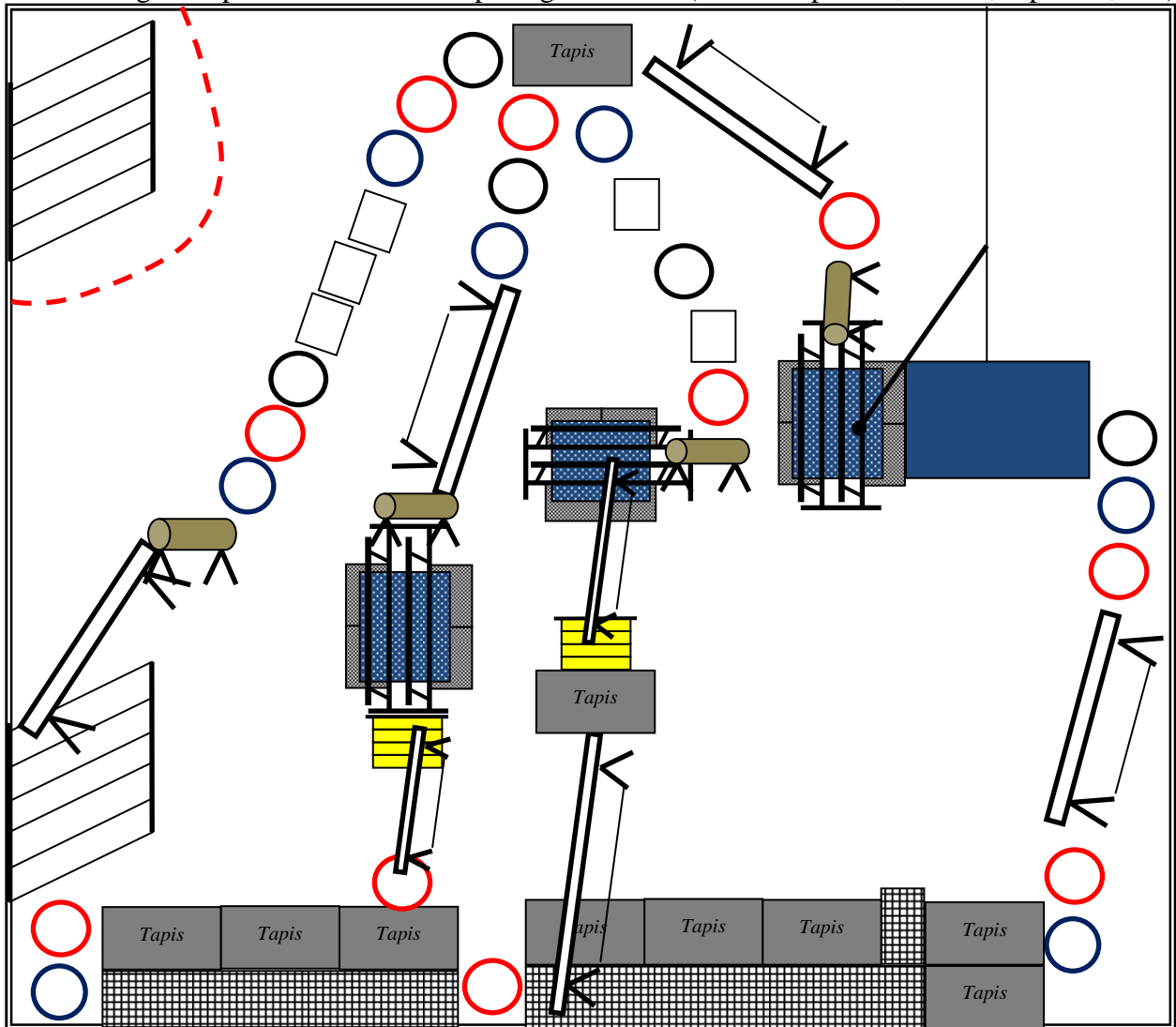
Durée : 10 minutes

- Les enfants attendent dehors jusqu'à ce que le Capitaine leur ouvre la porte du bateau (salle de sport)
- Les élèves s'assoient sur le gros tapis et écoute les consignes
- La musique des « Pirates des Caraïbes » peut être mise afin de rendre le « show » encore plus réaliste

Abordage :

Durée : 8 minutes

- Les élèves testent le parcours en marchant
- Les enseignants présents assurent les passages délicats (bancs suspendus, cordes, espaliers, etc.)



Légendes :

Cerceaux :	Tapis de sol :	Banc suédois :
Barres paral. :	Caisson :	Espaliers :
El. caisson :	Perches :	Mouton :
Prison :	Corde :	Tapis de 40 cm :

Bataille de sabre :

Durée : 10 minutes

- Les élèves sont réunis autour des deux gros tapis et sont assis de chaque côté
- Deux par deux, les élèves s'affrontent. Ils se tapent sur les jambes (uniquement) avec la bouteille de PET. Le premier qui touche deux fois son camarade a gagné
- Les gagnants se mettent à droite des gros tapis, alors que les perdants se mettent à gauche
- Une fois que tous les élèves ont combattu, les gagnants s'affrontent sur un tapis, alors que les vaincus s'affrontent sur l'autre tapis
- Le gagnant des gagnants affronte en FINALE le gagnant des « vaincus » pour désigner le grand gagnant qui pourra affronter le Capitaine et peut être, prendre sa place !

Abordage :

Durée : 30 minutes

- Deux élèves (trois élèves) sont désignés comme Pirates, alors que les autres sont de simples moussaillons
- Les moussaillons se répartissent dans le bateau et ne doivent pas être attrapé par les Pirates
- Dès qu'un moussaillon est attrapé, celui-ci file en prison jusqu'à ce que le dernier moussaillon soit attrapé
- Echanger ensuite les rôles ou choisir les Pirates en fonction des derniers moussaillons « capturés »
- S'assurer que les moussaillons ont bien tous été Pirates

Bataille de sabre :

Durée : 10 minutes

- Les élèves sont réunis autour des deux gros tapis et sont assis de chaque côté de ceux-ci
- Deux par deux, les élèves s'affrontent en devant se taper sur les jambes (uniquement) avec la bouteille de PET. Le premier qui a touché deux fois son camarade a gagné
- Les gagnants se mettent à droite des gros tapis, alors que les vaincus se mettent à gauche
- Une fois que tous les élèves ont combattu, les gagnants s'affrontent sur un tapis, alors que les vaincus s'affrontent sur l'autre tapis
- Le gagnant des gagnants affronte en FINALE le gagnant des « vaincus » pour désigner le grand gagnant qui pourra affronter le Capitaine et peut être, prendre sa place !

Retour au calme :

Durée : 12 minutes

- Les élèves sont couchés sur le dos, les yeux fermés, les mains sur le ventre et les bras le long du corps
- Les élèves respirent lentement et profondément pour gonfler leur ventre comme un ballon
- Ils expirent calmement afin de vider le « ballon » le plus lentement possible
- Réaliser l'exercice 10x le plus lentement possible. Puis, les élèves s'asseyent en tailleur en attendant que tout le monde ait terminé

Durée totale : 80 minutes

La durée de la leçon et l'ordre des exercices peut varier en fonction du degré et du nombre de période à disposition (45 minutes ou 90 minutes).