

Ramasseur de chiens	Durée 20 minutes	Installations ☐ Salle de classe ☒ Gymnase ☒ Salle polyvalente ☒ Espaces extérieurs
Matériel Ensemble de dossards (4 couleurs) ou identificateurs (p. ex., papier de couleur), cônes	Intensité ☐ Modérée ☒ Vigoureuse	
Sécurité ● Rappelez aux élèves d'être prudents en se déplaçant et de respecter l'espace personnel d'autrui. ● Veillez à ce que les « fourrières » soient à une distance sûre des murs, des estrades ou des clôtures et ne comportent pas de dangers.		
Échauffement : Mouvements d'animaux ● Demandez à l'élève meneur de nommer un animal à haute voix et de montrer comment cet animal se déplace. ● Demandez au reste de la classe d'imiter les déplacements de l'animal (p. ex., un cheval au galop, un serpent qui rampe, un lapin qui saute). ● Changez souvent de meneur et mettez l'accent sur le choix d'animaux qui se déplacent vigoureusement. ● Dirigez une série d'étirements ou désignez un ou une élève pour le faire (voir l'annexe C pour des exemples d'étirements).		
Activité : Ramasseur de chiens (Adapté de : OPHEA, <i>H&PE Curriculum Support Document, Grade 2, 2000</i>) ● Demandez aux élèves de se mettre en file pour former 4 groupes égaux et attribuez à chacun une couleur (p. ex., rouge, bleu, jaune ou vert). ● Désignez pour chaque groupe une aire qui sera sa « fourrière ». ● Remettez à chaque élève un identificateur (p. ex., un dossard ou un morceau de papier de couleur) qui identifie son groupe (chiens rouges, chiens bleus, etc.). ● Quand vous donnez le signal, les élèves se mettent à bouger à l'intérieur de l'aire de jeu en imitant des chiens (p. ex., en jappant). ● Annoncez l'une des couleurs (p. ex., « Chiens jaunes! »); les élèves de ce groupe deviennent les « ramasseurs de chiens » et tentent d'attraper le plus de chiens possible. ● Une fois les chiens attrapés, ceux-ci rentrent à la « fourrière » des ramasseurs, où ils exécutent une activité physique établie à l'avance (p. ex., sauter avec écart, courir sur place en levant les genoux) jusqu'à ce que vous nommiez une nouvelle couleur. Chaque fois qu'une nouvelle couleur est mentionnée, tous les chiens sont libérés de la « fourrière ».		
Retour au calme : Récupération des animaux ● Demandez aux élèves de choisir un animal et d'imiter ses mouvements au ralenti tout en se déplaçant autour de l'aire de jeu. ● Nommez à haute voix un animal (p. ex., serpent, gorille) et demandez aux élèves de s'étirer de manière à prendre cette forme (voir l'annexe C pour des exemples d'étirements).		
Variations ● Variez les animaux et les ramasseurs (p. ex., singes et gardiens de zoo). ● Demandez aux élèves de choisir des catégories précises de créatures vivantes (p. ex., insectes, reptiles, mammifères).		
Notes à l'intention du personnel enseignant ● Augmentez ou diminuez l'intensité de l'activité en modifiant la façon dont les élèves se déplacent à l'intérieur de l'aire de jeu et l'exercice à effectuer une fois « tagués ». ● Discutez avec les élèves des modes de locomotion de divers animaux (p. ex., sauter comme un. . . , courir comme un. . . , sautiller comme un. . . , voler comme un. . .). ● Examinez la possibilité de faire des liens avec le domaine « arts plastiques » du programme-cadre d'éducation artistique.	Notes de planification et réflexion	