

2015 Trainer Event

Événement de Formation Omnikin 2015

Nouilles Mania

Chad Triolet – ctriolet@gmail.com

Écoles publiques de Chesapeake

Prix national du professeur primaire de l'année (NASPE 2011)

Activités à l'aide de nouilles

Jeux avec partenaires

ESCRIME AVEC NOUILLES

Chaque élève se trouvera un partenaire. Ceux-ci se feront face et placeront leurs nouilles bout à bout. Lorsque les deux partenaires comptent jusqu'à 3 et crient "Go" les adversaires tenteront de toucher le soulier de l'un et l'autre pour gagner. Une fois le soulier touché, la ronde est terminée et les élèves reprennent la position initiale et continuent l'activité.

TOUR PENCHÉE DE NOUILLES

Les partenaires travaillent ensemble afin d'attraper les nouilles de chacun avant qu'elles ne tombent au sol. Les partenaires commenceront par placer leurs nouilles bout à bout puis ils les déposeront sur le sol près de leurs pieds. Quand les partenaires compteront jusqu'à 3 et diront "Go", ils tenteront de relâcher leur nouille et d'attraper celle de leur partenaire avant qu'elle ne touche le sol. Les deux partenaires doivent réussir à les attraper avant qu'elles ne tombent pour que la tâche soit complétée. Pour plus de sécurité, les élèves ne doivent pas plonger ou glisser au sol.

NOUILLES LANCE-ROQUETTES

Les partenaires travaillent ensemble pour tenter d'attraper la nouille de l'autre après qu'elle ait été frappée et avant qu'elle n'atteigne le sol. Les partenaires s'installeront nouille à nouille pour la distance de départ. La position indiquée pour un lance-roquettes va comme suit: 1) Tenir la nouille dans la main non active à peu près à deux pouces de l'extrémité du bas 2) la roquette doit être dirigée à 45 degrés vers le partenaire 3) la main active ou dominante doit être à plat et derrière la taille en préparation au lancer. Quand le partenaire sans roquette est prêt (yeux levés, mains levées au niveau du thorax), la roquette peut être lancée en frappant l'extrémité du bas de la nouille avec la paume de la main. Les partenaires alterneront pour lancer la roquette et tenter de l'attraper. Pour plus de défi, chaque élève peut tenir une roquette, les deux la lancent simultanément et tentent de les attraper.



2015 Trainer Event

TAG CACHETTE

Chaque élève se trouvera un partenaire. L'un d'eux se munira d'une demi-nouille et se tiendra d'un côté du gymnase. Le partenaire sans nouille se tiendra à l'opposé du gymnase. L'objectif du jeu est pour celui qui tient une nouille, de tenter de toucher l'autre à l'aide de celle-ci. Quand le partenaire est touché, il obtient la nouille et doit tourner sur lui-même quatre fois avant qu'il ne puisse tenter de toucher l'autre à l'aide de sa nouille. La partie continue, les partenaires changeant de place jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Conseil – Rappelez aux élèves que l'objectif est de toucher seulement son partenaire à l'aide de sa nouille (aucun autre joueur) et qu'ils doivent également faire attention aux autres lorsqu'ils jouent.

Activités pour larges groupes

TAG-NOUILLE - (Croque-cheville)

Chaque joueur joue contre les autres (aucun ami dans ce jeu). Chacun tente d'éliminer d'autres joueurs en les touchant sous le genou. Les joueurs éliminés doivent mériter leur retour au jeu en pratiquant une activité physique (push-up, redressements, etc.).

ATTAQUE OU TEMPÊTE DE MINI-NOUILLES

Les mini-nouilles voleront partout dans cette activité. Dans ce jeu de tag, chaque élève ne peut lancer qu'une seule mini-nouille à la fois vers tout autre joueur. Toute cible visée et atteinte mérite un point. Combien de points peuvent compter chaque joueur? Les joueurs peuvent se défendre en frappant les mini-nouilles avec leurs mains. Pour plus de sécurité, tous les lancers doivent être dirigés vers les jambes ou les pieds (aucun point pour une frappe sur les autres parties du corps).

TAG-FRELON

Le frelon tente de toucher les autres avec son dard (une demi-nouille). Si le frelon touche un joueur, il doit laisser tomber le dard. Quelqu'un d'autre peut alors devenir le frelon. La personne touchée doit quitter l'aire de jeu et pratiquer une activité physique afin de réintégrer le jeu. (Push-up, jumping jacks, redressements, etc.).



OMNIKIN®



2015 Trainer Event

TAG-TACO

Les attaquants dans ce jeu sont munis d'un taco (confectionné à l'aide d'une assiette en carton ou rondelle de plastique souple repliée en deux avec 3 mini-nouilles à l'intérieur)

Si l'attaquant touche un autre élève avec le taco, il devra laisser tomber le taco (qui se brisera) et le joueur touché devra reconstruire le taco et deviendra le nouvel attaquant. Si les autres se tiennent autour, changer la règle pour que le joueur touché fasse un exercice afin de réintégrer le jeu et prenez un autre joueur pour ramasser le taco et devenir l'attaquant. Pour un peu plus de piquant, introduisez les items suivants:

Burrito – Tous les élèves se couchent et roulent d'un côté à l'autre sur le sol

Piments forts – Tous les élèves courent sur place le plus vite qu'ils peuvent

L'heure du taco – Tous les élèves s'assoient au sol et pratiquent des redressements assis en V.

L'ÎLE AU TRÉSOR

Chaque personne aura son île (rondelle de plastique souple) et son trésor (mini-nouille). L'objectif est d'amasser le plus grand trésor. Les élèves ne peuvent prendre qu'une seule partie du trésor à la fois pour ensuite la ramener à leur île. Personne ne peut garder l'île, ou cacher leur trésor durant le jeu.

SOUPE AUX NOUILLES

Partagez la classe en 4 groupes égaux. Les élèves peuvent faire la file derrière les cônes en face de l'aire de jeu. Deux joueurs seront choisis pour être les "chefs fous". Les chefs fous tenteront de protéger leur soupe aux nouilles (mini-nouilles) des élèves affamés en les frappant avec leurs cuillères (nouilles plus longues).

Chaque équipe aura deux joueurs qui tenteront d'amasser la nourriture au milieu (ils ne peuvent que prendre une mini-nouille à la fois). Les joueurs tentant d'amasser la nourriture devront tenir des drapeaux dans leurs mains. Si le chef fou frappe un élève affamé, l'élève devra retourner à son équipe sans nourriture et laisser un autre joueur y aller. Après quelques minutes choisissez deux nouveaux chefs fous et continuer la partie. Voyez combien de nouilles à soupe chaque équipe a récolté.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Le professeur placera 4-8 cerceaux au centre de la surface de jeu. Deux à quatre élèves seront sélectionnés pour être les « Orcs ». Ceux-ci tiendront chacun une nouille et tenteront de protéger les anneaux en touchant les « hobbits » sous les genoux. Les « hobbits » débiteront à l'une des deux extrémités et tenteront de gagner le plus de "points anneaux" en plaçant un pied à l'intérieur d'un cerceau et en revenant en courant au village « hobbit ». Si le joueur se fait toucher en allant ou en revenant, aucun point n'est alloué et le joueur doit retourner à la maison avant de recommencer.

