

## Parcours : « Passe'Sport Défis »

### Domaines de compétences



1 : Des langages pour penser et communiquer (repérer, représenter, échanger) et langage mathématique

3 : Formation de la personne et du citoyen

5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

### Capacités

- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique
- Développer sa motricité et apprendre à utiliser son corps
- Faire preuve d'empathie et de bienveillance
- S'informer sur la pratique du sport dans le monde

### Compétences transversales

- Communiquer, coopérer,
- S'informer, lire
- Pratiquer

Cette animation fait partie de notre offre de médiation autour de l'exposition temporaire HORS-JEU !

### 1. AVANT LE PARCOURS

Pour gagner du temps le jour de la visite, partagez votre classe en cinq équipes avec un.e capitaine par équipe.

### 2. DÉROULÉ

- Pendant une heure, l'exposition temporaire « HORS JEU ! » sera privatisée pour votre classe. Accompagnés d'une médiatrice ou d'un médiateur scientifique, les élèves feront le tour du monde en 10 sports. Chaque élève reçoit un carnet avec 10 défis à faire dans l'exposition et des informations sur la pratique sportive dans les cinq continents. Certains défis demandent un investissement physique, par exemple le tir à la corde.
- Plusieurs questions sont abordées : Est-ce qu'une personne en fauteuil roulant peut faire du sport ? Qu'est-ce qui différencie activité physique et activité sportive ? Etc.

### 3. APRÈS L'ATELIER

Vous pouvez utiliser les textes informatifs pour travailler la compréhension écrite et approfondir les questions de la rubrique *À ton avis ...* du carnet.



### Pour approfondir au Vaisseau

- Dans l'exposition « Être humainS » un parcours handicap propose aux élèves de se déplacer en fauteuil roulant

### Ressources

- L'activité physique pour préserver sa santé - <https://www.ameli.fr/assure/sante/themes/activite-physique-sante/preserver-sante-sentir-mieux>