

Continent – Amérique du Nord
Nom du pays – Hawaï



Pélé

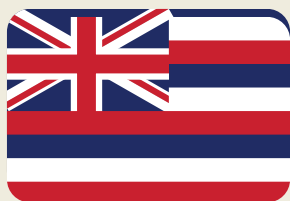
CYCLE PRIMAIRE

Dans la mythologie hawaïenne, **Pélé** est la déesse des volcans, du feu et de la danse.

Source : Pélé

Dernière date de consultation : 5 mai 2023

Drapeau



Mise en situation

Les Kanaka Maoli, les autochtones de Hawaii organisent toujours des cérémonies et présentent des offrandes à *Pélé* afin d'obtenir la protection de la déesse.

Dans ce jeu, deux équipes vont s'affronter pour obtenir la protection de *Pélé*.

Fait intéressant

Le « houla » a été inventé pour communiquer symboliquement, par les pas et mouvements de danse, avec la terre et les dieux avant que l'écriture ne soit inventée. Le « lei » est offert comme bienvenue ou d'adieux pour affirmer l'affection de proches.

Source : L'art de raconter des histoires et de communiquer par la danse

Dernière date de consultation : 5 mai 2023



Déroulement

- Révisez les normes de sécurité (voir le lien en annexe).
- Divisez le groupe-classe en deux équipes égales.
- Demandez à chaque équipe de s'aligner l'une en face de l'autre. Les membres d'une équipe doivent se prendre par la main.
- Placez un objet qui représente Pélé au centre, entre les deux lignes.
- Établissez les règles du jeu.
- En un premier temps, les élèves sont en silence et ont les yeux fermés. En un deuxième temps, les élèves peuvent encourager le membre de leur équipe qui court pour ramasser l'objet qui représente Pélé et revenir à sa place.
- Expliquez le jeu.
 - En un premier temps
 - L'enseignante ou l'enseignant lance la pièce de monnaie, en tirant à pile ou face. Les premiers élèves de la ligne de chaque équipe regardent le résultat.
 - Quand le côté sorti est face, ces deux élèves appliquent une pression dans la main du deuxième élève, ensuite au troisième, ainsi de suite jusqu'à la fin de la ligne.
 - Quand le côté sorti est pile, aucune action n'est déclenchée et le lancer est répété.
 - En un deuxième temps
 - Quand la dernière ou le dernier élève de la ligne ressent la pression, elle ou il court pour saisir Pélé pour son équipe. La réussite lui permet de se placer en premier dans la ligne.
- L'équipe gagne quand l'élève qui était à la fin de la ligne est retourné à sa place originale.

Type de jeu

Activité physique
Jeu d'équipe compétitif

Terrain de jeu

Dans la cour d'école
ou dans le gymnase

Matériel

Une pièce de monnaie
et un objet pour
représenter Pélé
(ballon, cône, etc.)

Annexe

Source : Normes de sécurité -
Jeux de relais et de poursuite

<https://bit.ly/3B39IPQ>

Dernière date de consultation :
5 mai 2023

