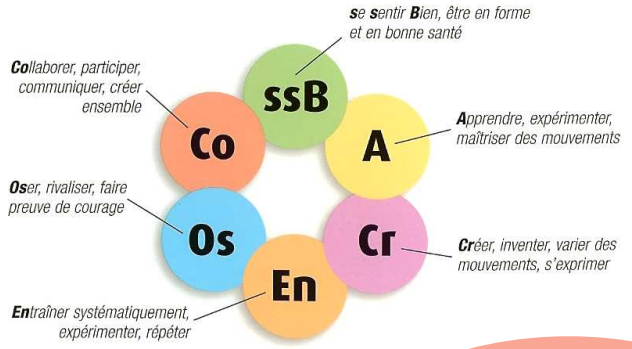

ssB
Co
A
Os
Cr
En
se sentir Bien, être en forme et en bonne santé
Collaborer, participer, communiquer, créer ensemble
Apprendre, expérimenter, maîtriser des mouvements
Oser, rivaliser, faire preuve de courage
Créer, inventer, varier des mouvements, s'exprimer
Entraîner systématiquement, expérimenter, répéter

BARBAPAPA
© 2003 A.T

Collaborer

5

Jouer avec les pieds

VIVRE SON CORPS - S'EXPRIMER - DANSER (p. 7)

Avec tes pieds, ouvre et referme le journal!

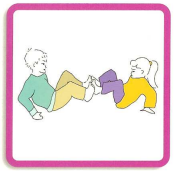
L'élève y arrive-t-il si le journal est plié en 4?

Reussit-il à tourner une page à la fois?

Agrippe le foulard avec tes orteils pour le poser 4-5m plus loin!

Y parvient-il dans diverses positions (à 4 pattes, assis, ...)?

Et en tenant le foulard avec l'autre pied?



Suis le mouvement du (ou des) pied(s) de ton partenaire en gardant le contact!

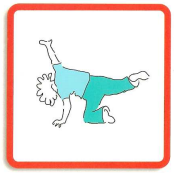
Les élèves gardent-ils le contact (plante-plante, cheville-talon, orteils-voûte, ...) pendant au moins 10 secondes?

Et en fermant les yeux?

17

Se maintenir en équilibre

SE MAINTENIR EN ÉQUILIBRE - GRIMPER - TOURNER (p. 10, 12)



Invente des positions d'équilibre au sol avec 2 ou 3 appuis!

L'élève maîtrise-t-il 3 équilibres différents (= tenir pendant 5 secondes)?

Arrive-t-il à placer ses appuis dans 2-3 sautoirs disposés préalablement?

«Fais l'avion»! (la balance)

Le regard se porte-t-il vers l'avant?

Le pied d'appui est-il fixe même quand les bras ou le corps se balancent?

Reste en équilibre sur un pied, sur un tapis de plus en plus épais!

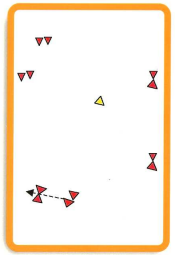
Er équilibre sur le pied droit, l'élève tient-il 3 secondes (tapis épais)?

Et sur le pied gauche?

28

Jeu de poursuite I

COURIR - SAUTER - LANCER (p. 5)



POURSUITE DUO

Descriptif:

Le poursuivant court en solo et tente de toucher tous ses camarades qui eux courent en duos.

Les duos se tiennent par la main.

Si un duo est touché, il reste sur place et forme un tunnel (4 mains jointes).

Le «duo-tunnel» est libéré si un autre duo réussit à passer sous le tunnel (sans se lâcher la main).

Règle:

Ne pas sortir du périmètre de jeu.

Ne pas se lâcher la main pour échapper au poursuivant.

Variante:

Commencer le jeu avec 2 ou 3 poursuivants.

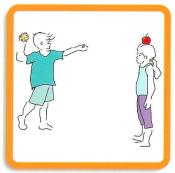
Libérez les «cloués» sans vous lâcher la main!

Les duos libres réussissent-ils à passer sous les «tunnels» sans se faire toucher?

39

Lancer divers objets

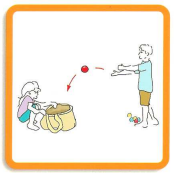
COURIR - SAUTER - LANCER (p. 16, 17)



En lançant un pompon: fais tomber la «pomme»!

L'élève atteint-il sa cible s'il recule encore de 2 pas?

Vise-t-il la «pomme» avec la main libre?



Lance toutes les balles dans le sac!

Le receveur ajuste-t-il la position du sac en fonction des lancers?

Emballe ta balle dans un foulard puis envoie ta comète haut dans le ciel!

Lance-t-il sa comète en passant par-dessus sa tête?

Y arrive-t-il avec l'autre main?

55

Ensemble, c'est mieux!

JOUER (p. 22, 23)

Volez comme des oiseaux et au signal réfugiez-vous!

(3 «cerceaux-nids» pour 20 élèves)

Après 5 secondes, tous les oiseaux ont-ils trouvé un nid?

Restent-ils immobiles dans le nid pendant 10 secondes?

Tiens les chevilles de ton camarade, puis avancez ensemble!

Peuvent-ils se déplacer de côté, en arrière?

L'exercice est-il réalisable en formant un «train» de 3-5 élèves?

Déplacez la «reine» dans sa chaise à porteurs!

La reine a-t-elle effectué tout un parcours sans jamais toucher le cerceau?

62

Les lutins de la forêt

PLEIN AIR (p. 4-6)

Déplace-toi sans perdre ta lanterne!

L'élève transporte-t-il sa pive sur une distance de 5-6m?

Peut-il la poser délicatement et la reprendre sans se faire aider?

Traverse le pont en gardant ta couronne!

Y parvient-il aussi en marchant en arrière ou de côté?

Amenez le roi dans le château des lutins!

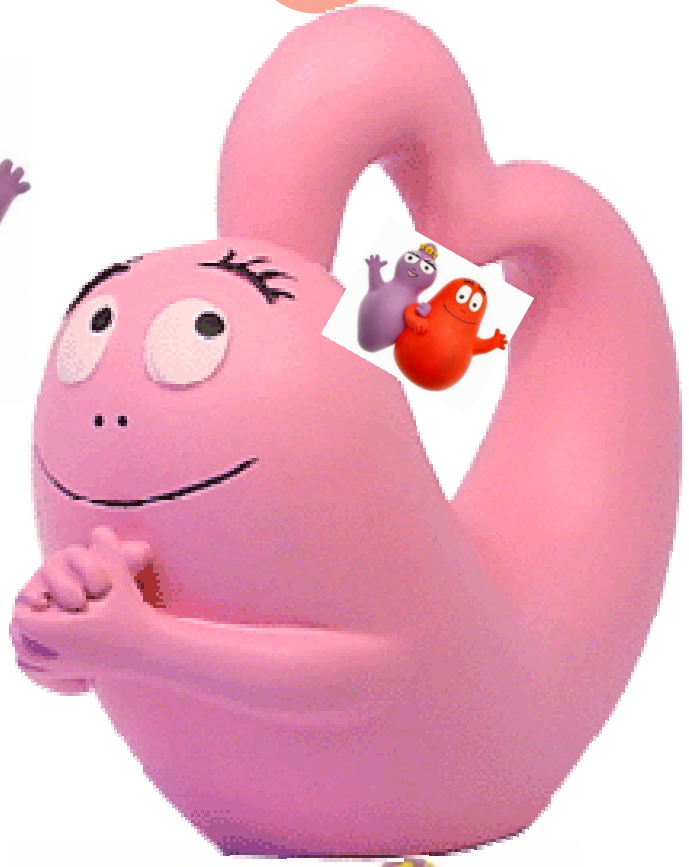
Les porteurs croisent-ils les mains et plient-ils les genoux pour soulever le roi?

Y a-t-il une bonne collaboration lors du changement de rôles?

Fiches :

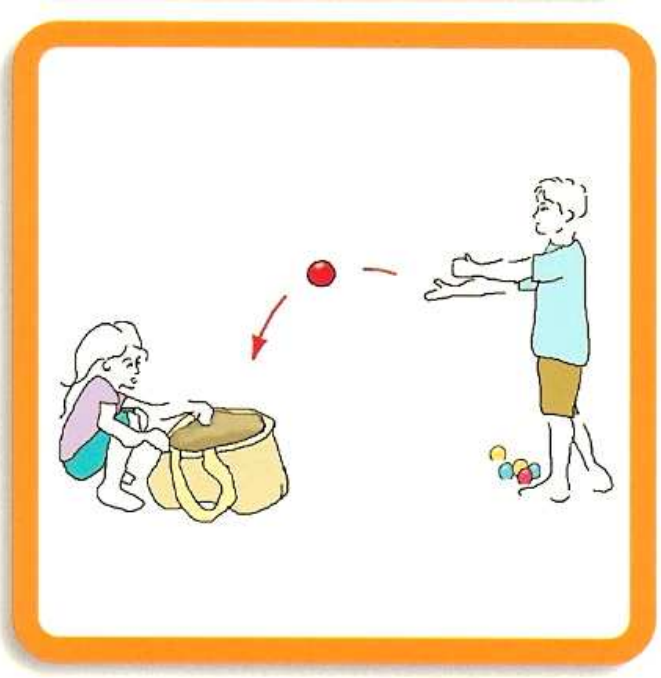
5, 17, 28, 39, 55, 62

Collaborer



Co

S’associer pour réussir

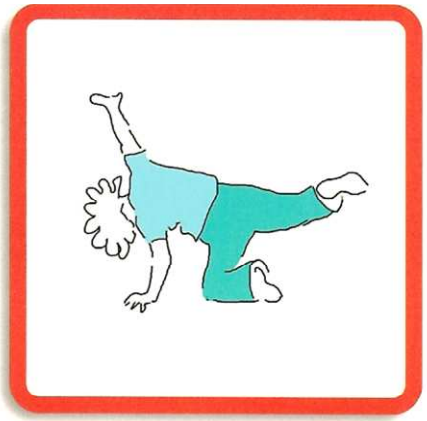


Co

S'organiser avec son partenaire pour réussir à viser dans le sac

Co

Par groupe : s'organiser pour transporter le roi.



Co

En se tenant la main (ou unis par un foulard, un sautoir, …), réaliser des duos (ou trios) en équilibre.

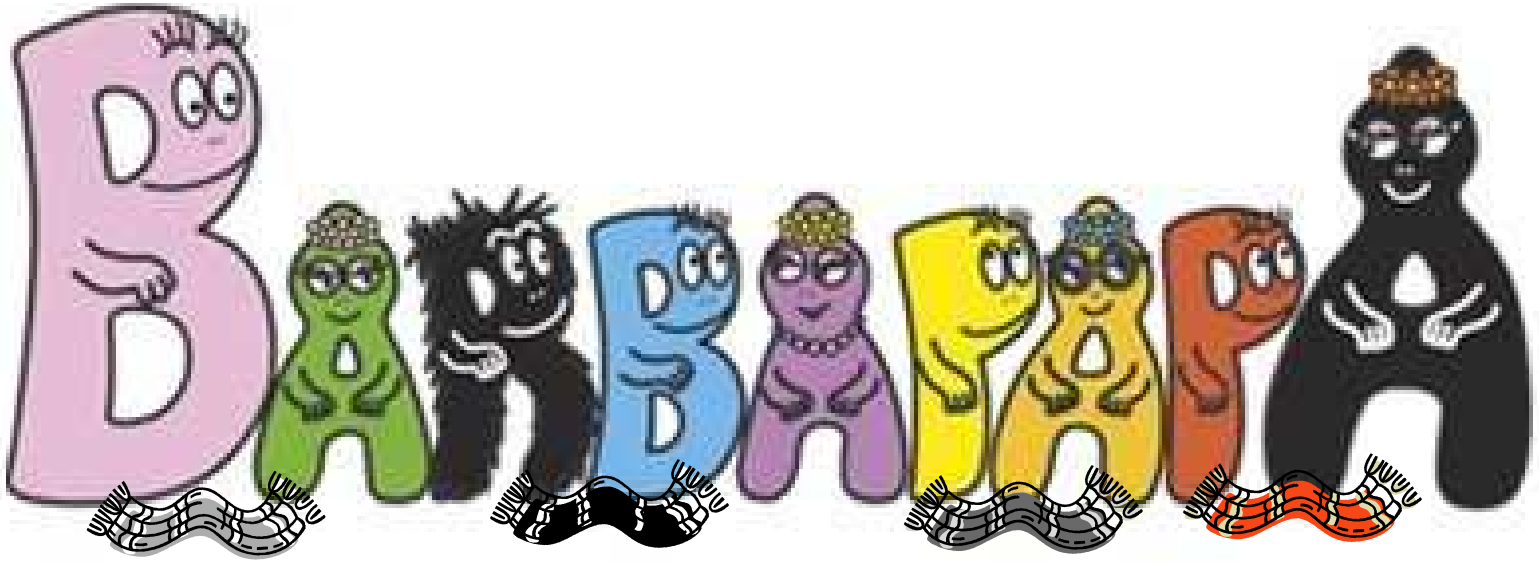
Collaborer

Co

Jouer en groupe en respectant le rythme de chacun

Co

Par groupe de 3-4 : se transmettre un objet (foulard, papier, balle, anneau, …) uniquement avec les pieds.



Barbapapa

Barbamama

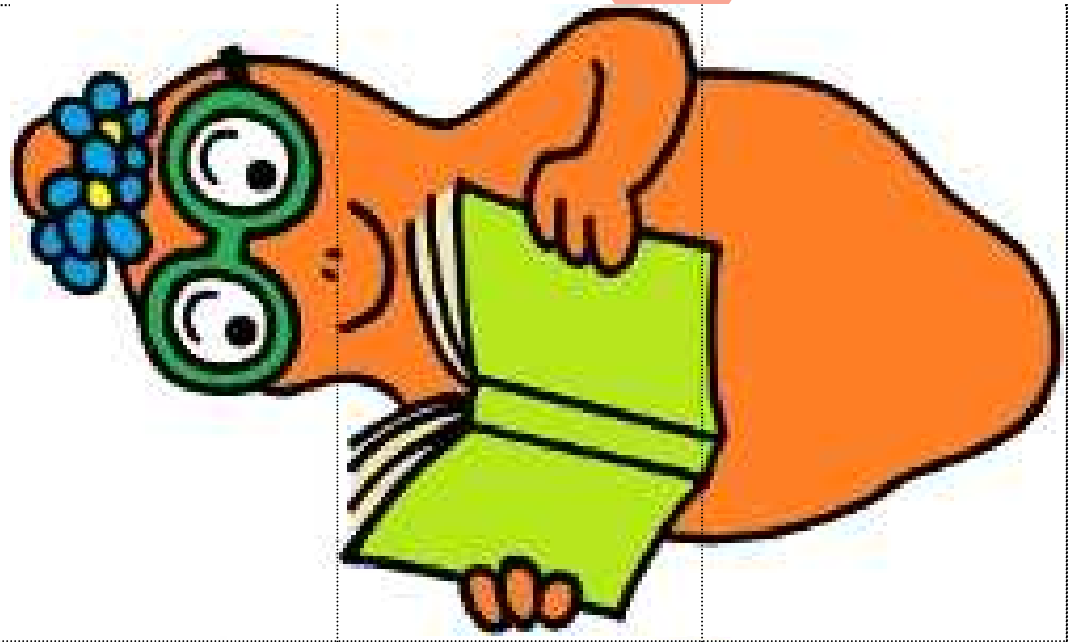
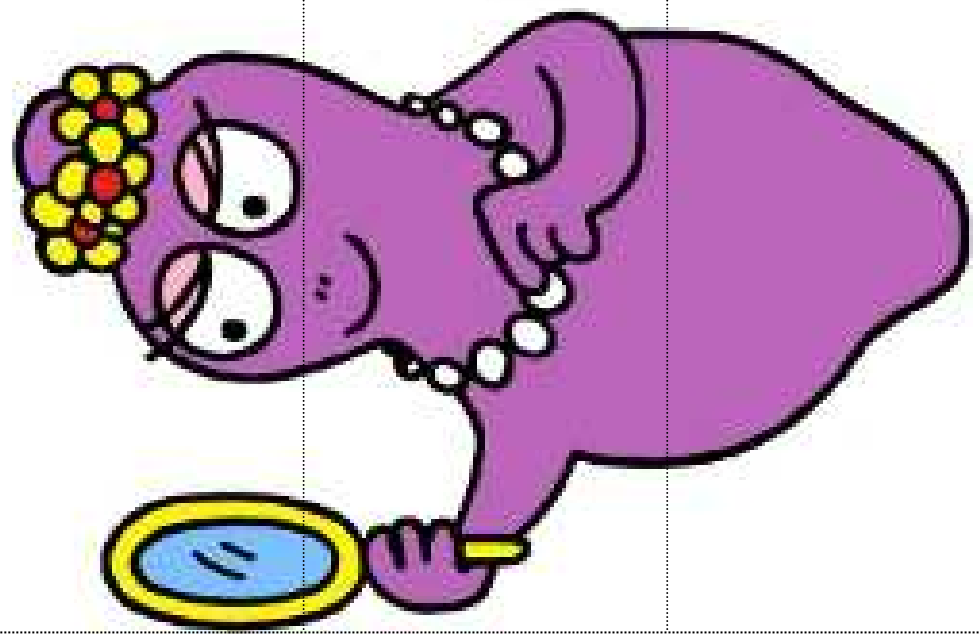
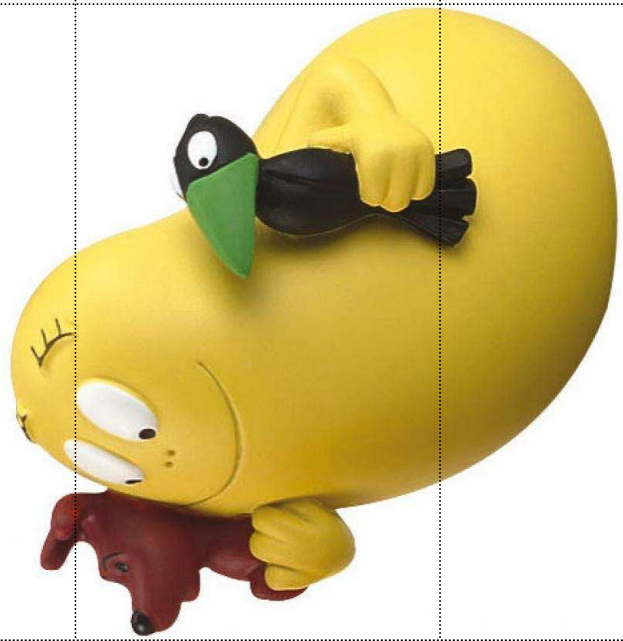
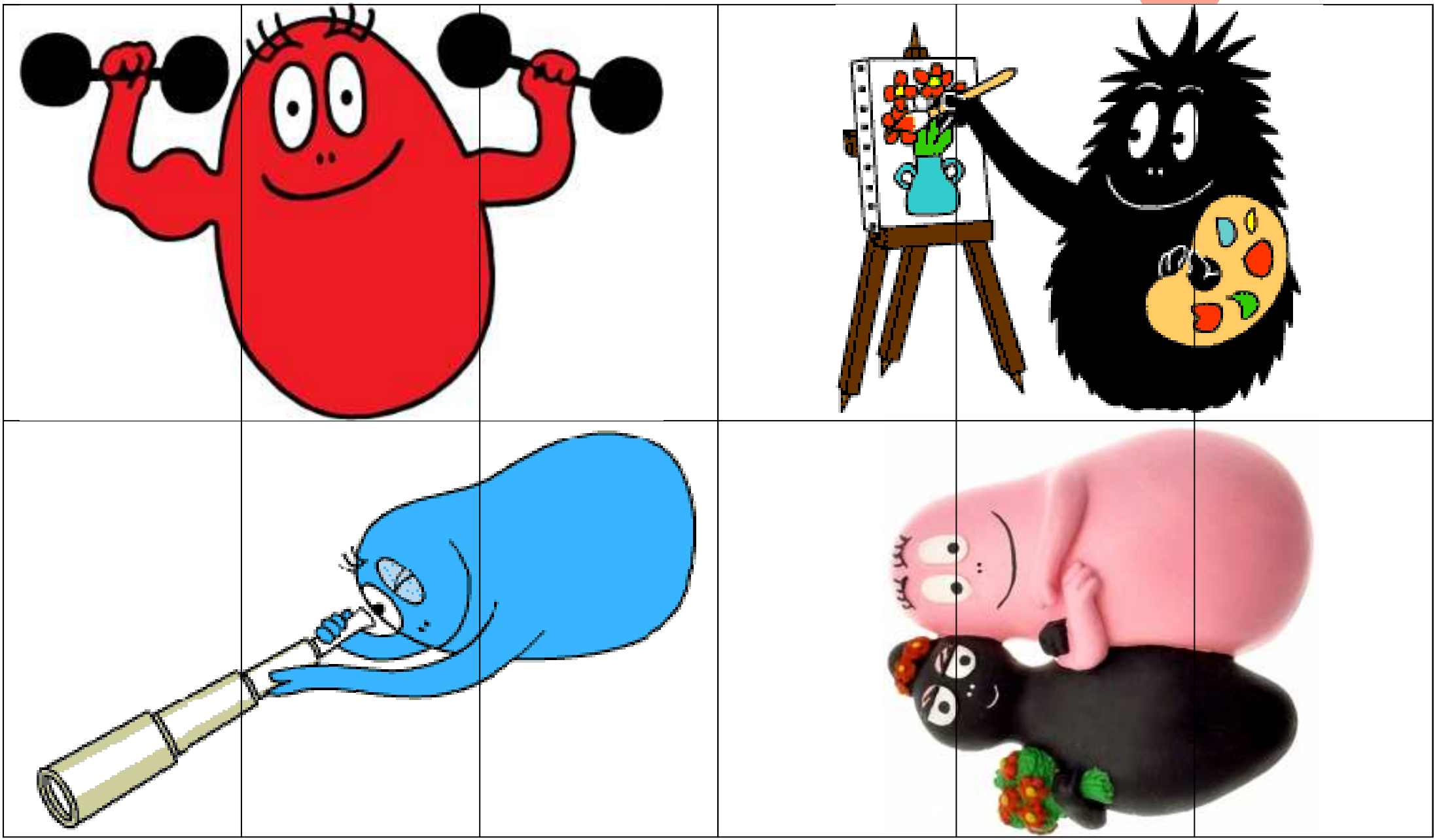
Barbidul

Barbalala

Barbabelle

Barbotine

Barbouille

Barbidur

Barbidou