

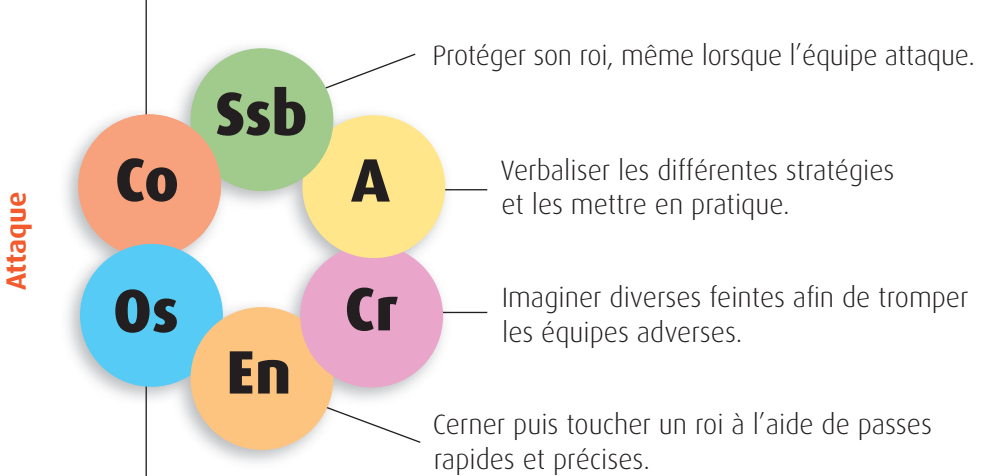
Jeu sur le terrain

Collaborer et assumer une fonction au sein d'un groupe

10-12 ans

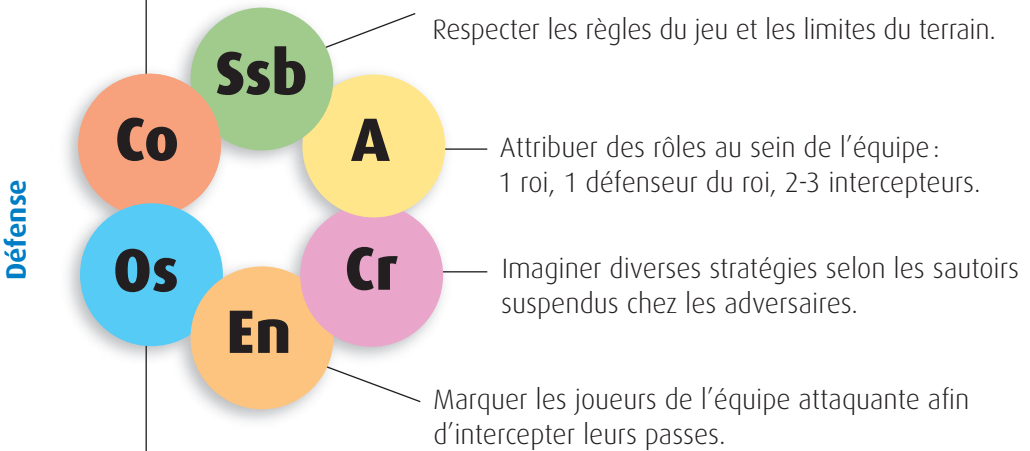
CM 24

Selon les sautoirs suspendus, déterminer ensemble le roi à toucher.



Affaiblir une équipe afin de l'empêcher de gagner.

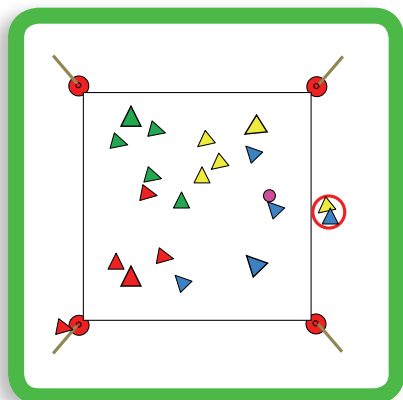
Envisager des alliances avec d'autres équipes pour gêner l'équipe la plus avancée.



S'emparer des balles après les tirs.

Jeu sur le terrain

PLEIN AIR (p. 2-4, bro 5, p. 12)



Règle:

Ne pas marcher avec le ballon.

Ne pas toucher 2 fois de suite le même roi.

Lorsque je suis touché (roi ou chasseur), je vais en prison (cerceau).

Lorsque 3 personnes sont en prison, le premier arrivé recommence à jouer.

Jeu des quatre rois

Matériel:

1 ballon (2 lorsque le jeu est en place),
4 X 12 sautoirs de couleurs différentes,
4 poteaux, 1 cerceau.

Descriptif:

4 équipes de 5-6 joueurs (sautoirs). Chaque équipe désigne un roi qui portera 7 sautoirs (croisés en bandoulière). Changer de roi à chaque partie.

Pour toutes les équipes, le but est de réussir à toucher 2 fois chaque roi des 3 équipes adverses.

Dès qu'un roi est touché: il sort du terrain et donne 1 sautoir au joueur qui l'a atteint; ce dernier va accrocher son « trophée » au poteau de son équipe.

Quelle équipe aura, en premier, suspendu ses 6 sautoirs? (jamais 2 couleurs identiques de suite)



Observe les sautoirs suspendus et détermine avec ton équipe la stratégie à adopter!

L'équipe choisit-elle le roi qu'elle va toucher?

Le roi est-il protégé?

Jouer au frisbee

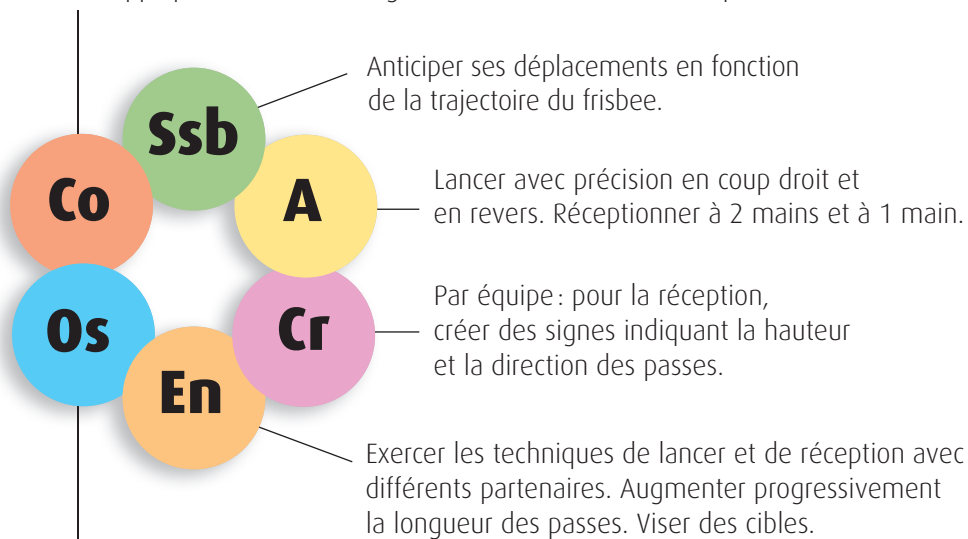
Par des jeux de groupes, développer des gestes techniques spécifiques

10-12 ans

CM 24



Convenir des règles du jeu avec l'adversaire, les appliquer en auto-arbitrage et en discuter à la fin de la partie.

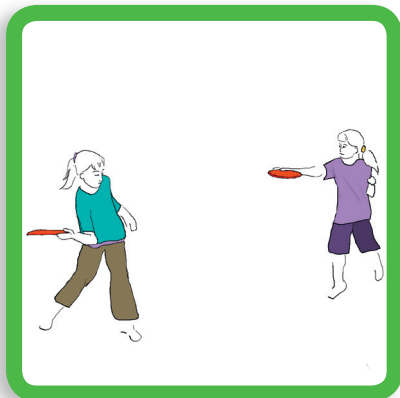


Chercher à intercepter le frisbee.

Tenter une réception dans le dos, sous la jambe, ...

Jouer au frisbee

PLEIN AIR (p. 5-7, bro 5, p. 13)



Expérimente différentes manières* de passer !

**revers et coup droit*

Chacun réussit-il à réceptionner (à 1 ou 2 mains) 5 fois de suite ?

Et si la distance entre les partenaires est de 10 m ?



Anticipe la trajectoire du frisbee afin de l'intercepter !

jeu de la mouche à 2 contre 1

Peuvent-ils s'auto-arbitrer : changement de rôles, pas de contact, ne pas marcher frisbee en main (seul le pivot est autorisé), ... ?



Imaginez des stratégies en jouant à 5 contre 5 au frisbee intercepté !

terrain de 20x20 m, voir règles p. 7

Quelle équipe sera la 1^{re} à réussir 10 passes de suite ?

En cas d'erreur (frisbee lâché, intercepté ou hors limites), chacun transmet-il spontanément le frisbee à l'équipe adverse ?

Jeu en forêt

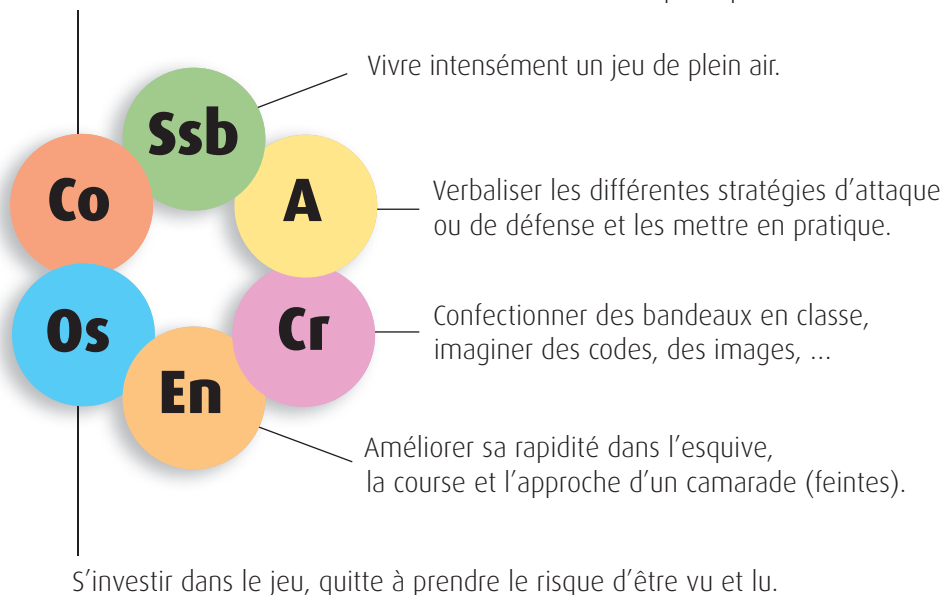
Exercer des activités en plein air lors de journées sportives

10-12 ans

CM 21



Créer des alliances à 2 ou à 3 afin de cerner un autre participant.



Jeu en forêt

PLEIN AIR (p. 8)

Jeu des casquettes

Matériel:

Par participant: 1 casquette (ou bandeau) avec un code secret (ou bandeau) avec un code secret écrit sur un papier cartonné, 1 crayon et 1 feuille de papier permettant de recueillir les codes.

Règle:

Ne pas cacher son code avec les mains.

Ne pas retenir un camarade.

Descriptif:

Le jeu se déroule sur un terrain riche en cachettes (arbres, buissons, ...). Au signal, chacun met sa casquette ou son bandeau (code lisible) et doit, en un temps donné, noter les codes des autres participants sur sa feuille-réponse.

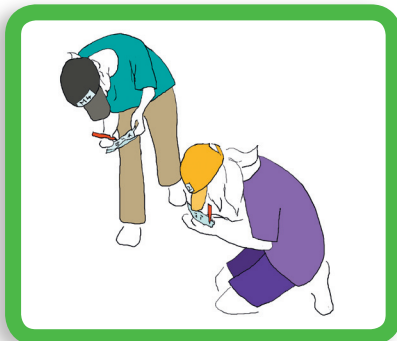
Qui réussira à récolter le plus grand nombre de codes tout en évitant le plus possible de figurer sur les feuilles-réponses des autres participants ?



En fonction du terrain, cache-toi et déplace-toi en toute discrétion !

Le participant sait-il se placer pour voir sans être vu ?

Se déplace-t-il rapidement en surveillant la position des autres joueurs ?



Imagine une tactique afin de noter le plus grand nombre de codes !

Réussit-il à feinter ses adversaires ?

Profite-t-il du moment où un camarade écrit pour lire son code ?

Activités en forêt

Exercer diverses activités dans un milieu naturel

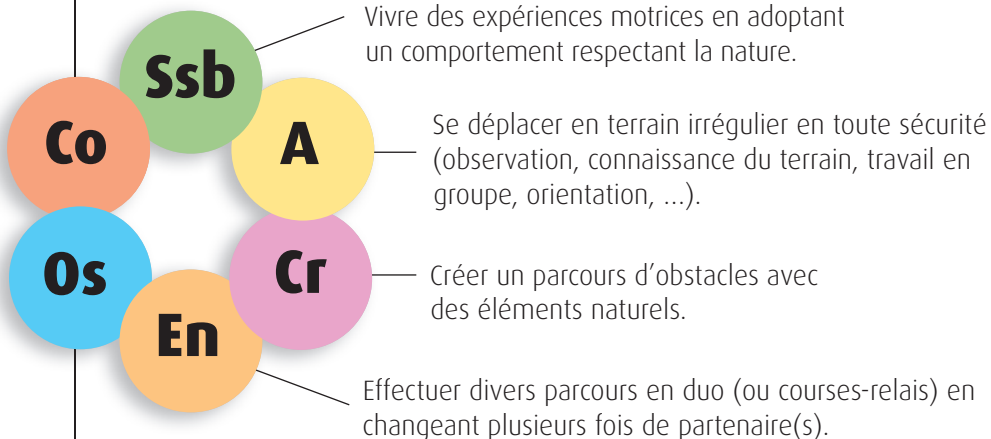
10-12 ans

CM 21



Organiser le nettoyage d'un coin de forêt ou d'un bord de rivière.

FG 26: environnement



Franchir un fossé, un ruisseau.

Activités en forêt

PLEIN AIR (p. 8, 9)



Observe ton partenaire, mémorise puis imite son parcours !

Chaque membre du duo peut-il reproduire le parcours en y ajoutant (chaque fois) une activité supplémentaire et originale ?



Dans un périmètre donné, recherchez l'objet* coché par l'enseignant sur votre liste !

*pive, bâton de 30 cm, caillou blanc, feuille de chêne, fleur jaune, ...

L'équipe revient-elle en moins d'une minute au poste de contrôle ?

En ramenant 1 objet par trajet, réunit-elle un « butin » lui permettant de réaliser une sculpture ?



Approchez-vous sans bruit du guetteur* !

*joueur « aveugle » placé au centre d'un carré de 6x6 m

Le guetteur peut-il signaler avec précision d'où vient le bruit (avec le bras ou verbalement : nord, est, sud-ouest, ...) ?

L'élève détecté recule-t-il de 3 grands pas ?

Course d'orientation

Se situer dans l'espace en pratiquant une activité en plein air

10-12 ans

CM 21 CM 23



Par 3, gérer à tour de rôle : la carte-plan, la feuille de contrôle ou la boussole.

Découvrir la pratique d'un effort en milieu naturel.
Se comporter en respectant la nature et les règles de sécurité (rester groupés, consignes de délimitations et de temps).

Co

Ssb

A

S'orienter dans un nouvel environnement.
Lire une carte d'orientation (ou à l'échelle 1:25'000).

Os

Cr

Par équipe, créer des postes selon différents thèmes (noms d'arbres, dictons, ...).

En

Mettre en place des postes, découvrir l'emplacement des autres postes, aller les récupérer en fin d'activité.

Pratiquer la course d'orientation par tous les temps.
Assumer ses choix et guider un groupe.

Course d'orientation

PLEIN AIR (p. 10, 11)

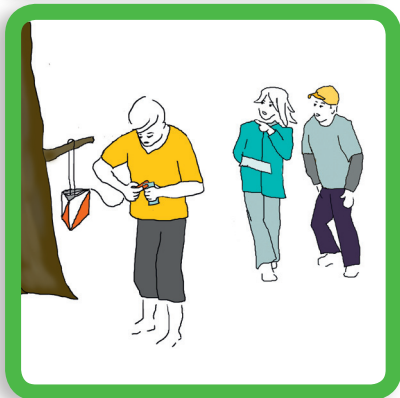


Repérez précisément sur la carte le lieu où vous devrez placer votre poste* !

**fanion, chemise plastifiée, ...*

Les élèves se concertent-ils avant de partir ?

Font-ils le point avant d'installer leur poste ?



Marque ou poinçonne* ta feuille de contrôle !

**avec une pince, tampon, feutre de couleur, formule secrète à relever, ...*

Le 1^{er} arrivé attend-il ses coéquipiers avant de repartir pour le poste central (course en étoile) ou pour le poste suivant ?



Observez votre carte-plan et la boussole pour vous orienter !

Le duo place-t-il le nord mentionné sur la carte en alignement exact avec le nord indiqué par la boussole ?

Peut-il ensuite se diriger avec précision dans le terrain (plusieurs vérifications en cours de route) ?

Sur des roues et des roulettes

Améliorer son sens de l'équilibre dans de multiples situations

10-12 ans

CM 22



Par 2 : effectuer un parcours en se tenant par la main. Jouer en s'auto-arbitrant.

Rouler en toute sécurité : vitesse adaptée, respect des autres, matériel en bon état, port de protections, ... **CM 21**

Ssb

Co

A

Maîtriser le freinage. Déplacer son centre de gravité en fonction des virages et de la configuration du terrain.

Os

Cr

Créer puis tester un parcours-relais incluant : slalom, obstacles, portiques, transport d'objets, ...

En

Effectuer de nombreux passages en augmentant peu à peu la longueur et la difficulté du parcours.

Défier un camarade sur un parcours chronométré.
S'impliquer dans un jeu de hockey sur roulettes.

Sur des roues et des roulettes

PLEIN AIR (p.13-16, bro 3, p. 21)



Exerce ton agilité dans un slalom !

L'élève peut-il effectuer tous les virages sans perdre son équilibre ?

Et avec d'autres engins roulants (trottinette, roller, monocycle, ...)?



Maîtrise tes trajectoires jusqu'à la fin du parcours !

En fonction de ses capacités, sait-il adapter sa vitesse à la pente et aux caractéristiques du terrain (bosses, humidité, pierres, ...)?



Organisez un match de hockey* sur roulettes !

**avec balle d'uni-hockey ou en mousse*

S'accordent-ils pour mettre en place les équipes et les règles du jeu ?

Respectent-ils les consignes de sécurité : cannes tenues en dessous de la taille, pas de contact, port de protections (casque, genouillères, gants, ...)?

Acrobaties à vélo

Améliorer son sens de l'équilibre dans des situations nouvelles

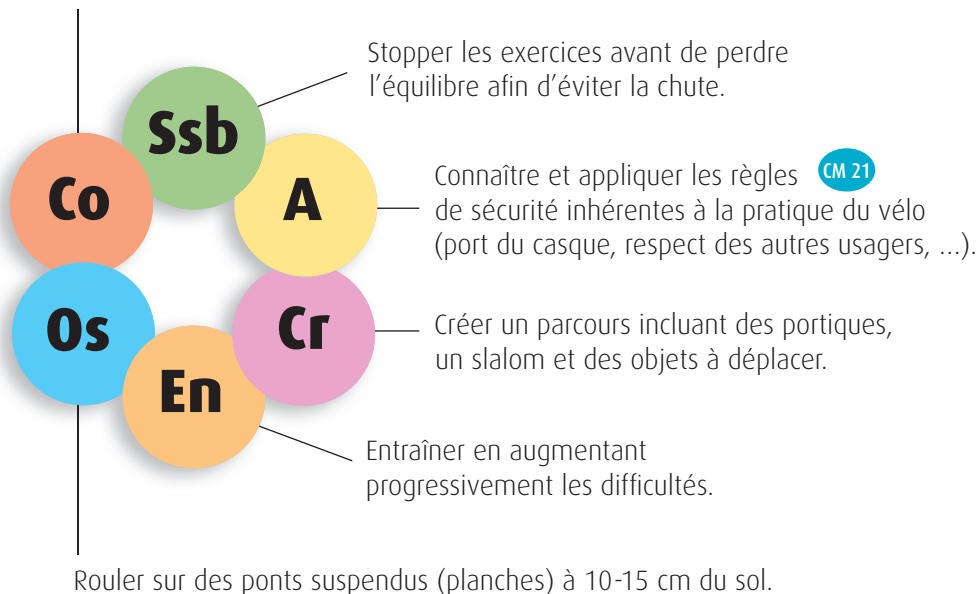
10-12 ans

CM 22



Assurer un camarade sur la planche basculante.

Par 2, rouler de front et se transmettre un objet (anneau, sautoir, gourde, ...).



Acrobaties à vélo

PLEIN AIR (p. 14, 15)



Coordonne le passage du portique et la circulation sur « voie étroite »!

L'élève peut-il se baisser puis diriger son vélo entre les bandes sans mettre pied à terre ?



Réduis ton nombre d'appuis en roulant: essaie de lâcher une main, un pied, ...!

Peut-il lâcher la main droite comme la gauche ?

Réussit-il à pédaler avec un seul pied ?

Peut-il lever les 2 pieds pendant 3 secondes puis recommencer à pédaler ?



Reste en équilibre en traversant le « pont basculant »!

Garde-t-il son équilibre et sa trajectoire pendant et après le passage du pont ?

Et s'il traverse très lentement ?