

Evaluations travaillées dans cette séquence.

3P	<p>5. J'ai roulé en avant...</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R en posant correctement les mains <input type="checkbox"/> R en rentrant la tête <input type="checkbox"/> R en me relevant sans l'aide des mains 	4P	<p>8. J'ai tourné en arrière...</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R entre les anneaux <input type="checkbox"/> R entre les perches obliques <input type="checkbox"/> R dans 3 situations différentes
3P	<p>14. Je me suis déplacé-e avec un camarade...</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R en tenant un objet en commun <input type="checkbox"/> R en restant à la même distance <input type="checkbox"/> R en exerçant des passes 	4P	<p>14. J'ai réagi rapidement...</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R à différents signaux <input type="checkbox"/> R pour rattraper un ballon roulé entre mes jambes <input type="checkbox"/> R pour rattraper après un seul rebond le ballon lancé par un camarade

Mise en train 3P /

Découvrir le terrain délimité en courant de différentes manières.
Travailler le déplacement avec un camarade.



41

Jeu de poursuite
COURIR - SAUTER - LANCER (p 5, 6)

BOUÉE DE SAUVETAGE
Matériel: Cerceaux, sautoirs (poursuivants).
Descriptif: Tous les «joueurs-nageurs» et 1-3 poursuivants se déplacent dans un bassin (terrain délimité). Dès qu'un nageur est touché (noyé) par un poursuivant il s'immobilise et lève les bras. Pour sauver un noyé il faut aller chercher une bouée (cerceau) au poste de sauvetage et la glisser autour du corps du noyé. Ce dernier devra encore ramener la bouée à sa place avant de réintégrer le jeu.
Règle: Ne pas sortir du périmètre de jeu. On peut aussi se faire toucher quand on tient la bouée.

Variante:
Être 2 sauveteurs pour tenir une bouée.

Sauvez les noyés sans vous faire toucher!
Le sauveteur (ou duo de sauveteurs) réussit-il à aller chercher la bouée et à la glisser autour du ventre du noyé? Le rescapé ramène-t-il la bouée sans se faire toucher?

Reprendre ce jeu plusieurs fois, afin de travailler la collaboration et les déplacements par deux.

Mise en Train 4P

Loup Tapis : Dans une demi salle, deux élèves prennent un tapis par les poignées.

But pour les autres élèves > ne pas se faire toucher par le tapis.

Un élève touché se place en attente vers le chariot de tapis, dès qu'un camarade se fait toucher, ils partent avec un nouveau tapis aider les loups.

Course estafette tapis par équipe : Former deux équipes. Les élèves deux par deux prennent un tapis et traversent la salle pour le poser à l'endroit défini. Puis ils retournent chercher les suivants. Durant ce temps les autres camarades d'équipes font de même.

Une fois qu'il n'y a plus de tapis, la première équipe assise sur la pile marque 1pt.

1 pt. sera donné également à l'équipe qui aura formé le plus bel arrangement de tapis.

Idéal comme mise en train lorsqu'il y a des postes/chantiers qui nécessitent plusieurs tapis.

Mise en place du matériel :

- Possibilité de placer des assiettes en fonction du nombre d'élèves nécessaires pour construire le poste.
- Possibilité d'utiliser des photos pour aider les E à la mise en place.
- Une fois le poste placé comme sur la photo, retourner au centre, soit pour attendre le départ des activités, soit sur demande du maître, pour aider un autre groupe ou construire un autre poste.

Partie agrès :

Leçon 1:

J'ai travaillé avec une organisation « parcours ».

Afin d'assurer la sécurité, j'ouvre un poste après l'autre (je le contrôle/ corrige / relève les difficultés) puis les élèves terminent le parcours avec des choses sans danger à effectuer.

Exemple pour les 3 P en lien avec les évaluations ci-dessus.

Course par deux dans un parcours simple en tenant différents objets (canne suédoise, corde etc..).

Exemple pour les 4P : Avec les anneaux, franchir deux petits tapis en gardant une position bras fléchis et jambes pliées contre le torse (le plus en boule possible). Ceci sera une aide à la rotation par la suite.

Plus travailler « réagir rapidement » avec les différents exercices possibles :