

# Animation 2005 - Corde à sauter, jeux... CYP 1

1 <sup>ère</sup> leçon	2 <sup>ème</sup> leçon	3 <sup>ème</sup> leçon	4 <sup>ème</sup> leçon
Découverte – petits jeux	Corde à tourner ou corde double	Corde simple	Autres variantes
<p>1. <b>La rivière aux crocodiles</b> Matérialiser un rectangle dans un couloir de 3 m de large (la rivière) dans lequel se trouve le crocodile. Les E essaient de franchir la rivière sans se faire toucher par le crocodile. Au départ, chaque élève porte 3 sautoirs et chaque fois qu'il se fait toucher, il doit donner un sautoir au crocodile. L'enseignant sera le crocodile, puis prendre 2 ou 3 E.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compter le nombre de traversées effectuées par chaque E... comparer. Comparer le nombre de sautoir "ramassés" par les crocodiles.</li> </ul> <p>2. <b>Le paysage fluvial</b> (Voir Man 3, bro 4, p.12). • Poser sur le sol des paires de cordes parallèles distantes d' ~50 cm ; celles-ci représentent des rivières que les E essaient de franchir. • Idem, par 2. A suit B. Inverser. • Idem, A mémorise le parcours de B, puis fait (A contrôle et corrige). • Par 2, A et B inventent différentes façons de sauter par-dessus les rivières. • La moitié de la classe tient par paires des cordes "barrages" à hauteur de genoux. Les autres essaient de franchir.</p> <p>3. <b>Le Far-West</b> • Par 2, l'attelage. Conduire son cheval. • Faire tourner une partie de sa corde au bout de son poignet et imiter un lasso. Toucher une cible.</p> <p>4. <b>Les cow-boys</b> Par 3, 2 E forment l'enclos (en se donnant la main) et le 3<sup>ème</sup>, au centre est le cheval. 2 E sont des cow-boys. Au signal les chevaux doivent changer d'enclos sans se faire toucher par les cow-boys (sinon échange de rôle). Les enclos peuvent se déplacer.</p>	<p>5. <b>Le serpent furieux</b> Former 4 groupes. Chaque groupe possède un serpent (formé par une corde à tourner). La tête du serpent est vigoureusement agitée par un E. Les copains doivent sauter de part et d'autre par-dessus le serpent.</p> <p>6. <b>Sauts avec la corde à tourner</b> 3 ou 4 paires de fées ensorceleuse se déplacent dans le terrain en tenant chacune une corde à tourner. Les autres E doivent la franchir. Lorsqu'une paire réussit à contraindre 5 E à sauter, elle transmet la corde à une autre paire. (Voir Man 3, bro 4, p.16).</p> <p>7. <b>La corde oscillante</b> Idem que précédemment, mais les fées restent sur place et donnent un mouvement oscillant à leur corde. Les E franchissent. Bien observer le mouvement de la corde de manière à partir au bon moment !!</p> <p>8. <b>Ca tourne</b> • Par 3, un E se place entre les 2 fées, la corde étant derrière celui-ci ; les fées imprime une rotation à la corde jusqu'à la faire "tomber" devant l'E au centre qui la franchira. Recommencer. • Idem, mais l'E au centre reste et saute. La corde à tourner doit être suffisamment longue de manière à chaque fois toucher le sol. • L'E commence de l'extérieur ; la corde doit passer devant son nez en montant, puis sauter.</p> <p>9. <b>La toile d'araignée</b> Par 4, 3 E forment un triangle en tenant des cordes à sauter tendues. L'attelage obtenu se déplace dans toute la salle en évitant que le 4<sup>ème</sup> E se trouvant au milieu ne soit touché par une corde. (Voir Man 3, bro 5, p.24)</p>	<p>10. <b>Les lapins dans les terriers</b> Chaque E reçoit une corde à sauter et forme un cercle (le terrier) avec celle-ci. Les lapins (élèves) au signal sortiront de leur terrier et se promèneront librement dans la salle. Au signal, ils devront toucher 2 murs différents avant de retourner dans leur terrier.</p> <p>11. <b>Faire tourner sa corde</b> • Plier sa corde en 2, la prendre dans une main et la faire tourner à côté de soi. • Idem avec l'autre main. • Idem, mais chaque fois que la corde touche le sol, sauter. • Idem avec autre main. • Idem avec 2 cordes.</p> <p>12. <b>Sauter</b> • Balancer sa corde en un grand cercle d'arr. en av. pour frapper le sol, passer par-dessus la corde. • Idem, mais courir par-dessus la corde dès qu'elle touche le sol. • Idem, mais sauter sur place. • Idem, mais engager un second tour, puis trois...</p> <p>13. <b>Lapins et carottes</b> ~8 carottes et ~8 lapins et 3 chasseurs. Les carottes sont couchées dans le cercle central. Les lapins sont à l'extérieur du cercle scolaire (grand cercle) ; les chasseurs sont entre ces 2 cercles. Le lapin essaye de tirer une carotte hors du grand cercle sans se faire toucher ; s'il y parvient la carotte devient lapin ; s'il se fait attraper il devient carotte.</p>	<p>14. <b>Les œufs du serpent</b> Enroulés sur eux-mêmes, les serpents dorment dans toute la salle. 1 groupe d'élève essaye de mettre un œuf dans chaque nid, pendant que les autres essaient de les enlever. Prévoir 3 dépôts de matériel. (Voir Man 3, bro 5, p.25)</p> <p>15. <b>La laisse du chien</b> • La moitié des E traîne une laisse derrière eux. Les autres essaient de "conquérir" une corde en marchant dessus. • Tous les E courent et tirent une laisse. Si A réussit à sauter par-dessus la corde de B, alors B devient le chien de A et tient la laisse de B. B peut être délivré si le "St Bernard" réussit à sauter entre A et B. (Voir Man 3, bro 4, p.12).</p> <p>16. <b>Le dresseur de chien</b> 5-6 dresseurs font tourner leur corde autour d'eux ; les chiens essaient de sauter par-dessus ces cordes.</p> <p>17. <b>Saut</b> Retravailler 12) tout en sachant bien que certains E auront besoin de plus de temps pour comprendre "le truc".</p> <p>18. <b>Le roi et ses fils</b> Les fils du roi décident d'un pays et d'une activité qu'ils devront mimer devant le roi. Il se place devant le roi ; le roi dit "bonjour mes fils, d'où venez-vous ?" Les fils donnent le nom du pays, le roi demande alors "Qu'avez-vous fait ?" les fils miment. Dès que le roi a découvert l'activité, il doit essayer d'attraper ses fils, qui vont se réfugier derrière la ligne du fond.</p>