Retour au calme Vrai / Faux

Objectif : Aiguiser son sens de l'observation

L'objet manquant

Les élèves sont assis en demi cercle autour de l'enseignant.

Les élèves observent en silence pendant quelques minutes l'espace autour d'eux.

L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux. Il enlève ou déplace alors un ou deux objets puis questionne les élèves sur ce « qui a changé ! ».

Variante : Une collection de objets connus sont placés au centre d'une ronde.

L'enseignant recouvre les objets sous un foulard. Un élève sort de la ronde. L'enseignant enlève un objet, l'élève revient et doit au toucher, nommer celui qui manque.

Ecouter une histoire pour retrouver le chemin de « Tetanlère »

Ne réveillez pas le chat !

Passez le portillon, n'empruntez pas l'allée centrale, Mistigri y fait souvent sa sieste. Prenez à droite pour contourner la cabane. Longez les choux jusqu'au tuyau d'arrosage. Attention ! Une couleuvre vit dans les pots de fleurs ! Rampez le long du tuyau d'arrosage pour qu'elle ne vous voie pas. Au septième chou, franchissez le tuyau et continuez tout droit entre les rangées de tomates. Puis, tournez à gauche devant la serre. Traversez silencieusement l'allée, Mistigri a le sommeil léger. Montez sur la plus grosse citrouille. De là, vous apercevrez le raisin de la treille. Au pied de cette treille, il y a un trou dans la murette. Sortez. Au loin, vous verrez le Vieux Moulin. »

Gérer l'espace cour de récréation

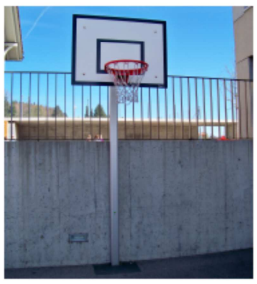
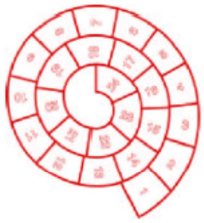
Objectif : mémoriser des objets – mémoriser des sons

L'appareil photo (sans matériel)

Un enfant est le photographe, l'autre l'appareil photo. Le photographe guide à travers la cour son camarade qui maintient les yeux fermés.
Pour prendre une photo d'un élément qui lui plaît, le photographe presse légèrement sur la tête de son camarde qui ouvre 2 secondes les yeux. Après 4 photos, l'appareil peut ouvrir les yeux et doit retrouver les éléments capturés visuellement.

L'appareil photo avec matériel !

Trouver dans la cour d'école les lieux photographiés.
Les enfants partent par deux, trouvent le poste et notent le symbole sur la feuille.
(demande de l'organisation en amont : avoir 10 photos de la cour + placés des symboles aux 10 endroits)

Où te caches tu ?

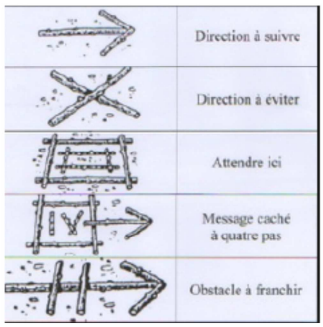
3 équipes + 3 élèves qui se cachent avec tambourin – Maracasse - sifflet
Les joueurs de chaque équipe savent quel son reconnaître pour se diriger vers leur capitaine.
L'enseignant donne le signal de départ. Pendant quelques secondes les joueurs restent autour du maître pour « bien entendre » puis se dirigent vers le son de leur équipe.

Course orientation et aventure !

Objectif : Se glisser dans la peau d'un personnage – vivre une histoire

Jeu de piste

Le maître cache le trésor (sautoir) dans la cour de recreation. Il laisse des indices, trace un parcours fleche : craie. Toute la classe se lance ensuite a la recherche du tresor en suivant les indices ou les fleches.



Labyrinthe

Début du jeu
L'équipe A place son drapeau où elle le souhaite dans le labyrinthe
L'équipe B part à l'attaque.

Pour défendre le drapeau, les joueurs A ont des balles en mousse.
- Pas le droit de marcher avec la balle.
- Si un joueur B est touché par une balle mousse : il retourne à sa maison avant d'attaquer à nouveau.
- Si un joueur B est touché par une balle mousse avec le drapeau en main : il remet en place le drapeau.

Fin du jeu : Au temps OU quand l'équipe B s'est emparée du drapeau.

Animation en éducation physique 2014 - 2015
Magali Bovas

Le thème de 1 à 4 P dans le PER

1-2 P

...en organisant et en utilisant ses repères spatio-temporels

Adapter sa position en fonction de son environnement

- Man. 2: broch. 2, p. 9; broch. 3, pp. 4, 6 et 7; broch. 5, pp. 11 et 12; broch. 6, p. 6
- Fiches 4-6 ans: 8, 14, 47 et 63

3P

...en adaptant son comportement aux règles fondamentales de sécurité

Pratiquer des jeux d'orientation, se situer sur le plan

- Man. 3: broch. 6, pp. 3 et 4
- Fiches 6-8 ans: 76

4P

1. J'ai réussi à m'orienter autour de mon école...

- ❑ (A) à l'aide d'une photo
- ❑ (AA) à l'aide d'un dessin
- ❑ (LA) à l'aide d'un plan