


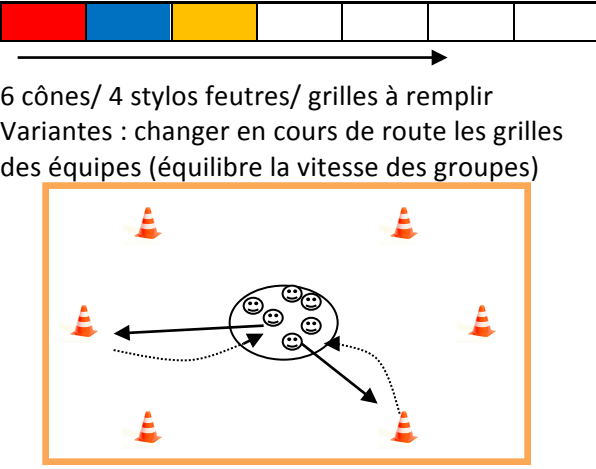


Animation en EPH

Date : Maîtresse :	X.X.2014	Cycle : Effectif :	3-4P	Thèmes et intentions : CM 12 — Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps Découverte de l'espace (<i>repères dans la salle,...</i>) et du temps (<i>variations temporelles,...</i>) Expérimentation de l'orientation dans l'espace CM 11 Condition physique et santé Améliorer son endurance en connaissant les réactions de son corps durant l'effort.
Ressources Fiche EPS N° 45, 46, 76 (6-8 ans) Manuel 3 ; brochure 4 (p13, 14, 26) brochure 6 (p 3 et 4)				

Objectifs	Matière	Organisation / Contrôle
<p>1^{ère} partie Echauffement : Parcours à suivre Réveil Cardio-vasculaire. Sécurité, se préparer à l'activité par une approche d'orientation dans l'espace.</p> 	<p>6 piquets ou 6 cônes posés dans la salle.</p> <p>Les élèves sont par équipes de deux. Ils reçoivent une carte-parcours qui leur indique un trajet. Pour l'aller A est guide, B suit et donne son avis. Pour le trajet retour, inverser les rôles. On change de carte-parcours après avoir fait 1 trajet aller et retour.</p> <p>Variantes : A crée un parcours, B le dessine sur carte vierge. Essayer ce nouveau parcours puis échanger sa carte parcours avec un autre groupe.</p>	<p>6 piquets/cônes Carte parcours voir documents annexes</p> 
<p>2^{ème} partie Memory couleur Développer son endurance. Gérer son effort. Etre lucide. Collaborer avec un partenaire Mémoriser différents emplacements.</p> 	<p>Les élèves sont par équipe de deux dans le rond central de la salle. 6 cônes sont disposés dans la salle et 4 stylos feutres sont dissimulés sous les cônes (il n'y a rien sous deux cônes).</p> <p>Chaque équipe reçoit une grille avec 3 couleurs. Le but est de continuer la suite des couleurs en respectant le modèle reçu. Au départ un premier joueur A va devoir courir vers un cône pour le soulever et trouver la bonne couleur de stylo. Si il l'a trouve il remplit la case correspondante et va transmettre le billet à son camarade qui part à la chasse de la prochaine couleur. Si A n'a pas trouvé ce qu'il lui faut, il rapporte également son billet et c'est B qui cherche cette couleur. Si il n'y a rien, il est tombé sur un "piège". Il s'agit de mémoriser ce qui a été trouvé, afin d'avancer de plus en plus vite. Quelle est l'équipe qui est allée le plus loin ET sans faute?</p> <p>Variantes : En fonction de l'avancement du remplissage, le maître peut stopper le jeu et choisir d'échanger les billets entre les groupes.</p> <p>Attention il est interdit de quitter le rond central sans que son partenaire nous donne la grille.</p>	 <p>6 cônes/ 4 stylos feutres/ grilles à remplir Variantes : changer en cours de route les grilles des équipes (équilibre la vitesse des groupes)</p>