

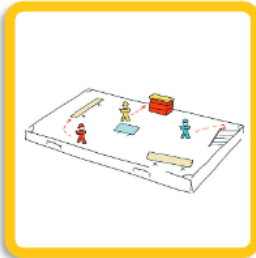
Histoire à vivre
« Le château de Radégou »

Thèmes et intentions: CM 13

Acquérir des habiletés motrices : Sauter – Lancer - Grimper Franchir

Objectifs

À partir de la lecture d'une histoire mettre en place un parcours en salle EPH.
Poursuivre en classe avec la production de dessins.



Matière

Poursuite DUO des souris

Le poursuivant court en solo et tente de toucher tous ses camarades qui eux courent en duos.
Les duos se tiennent par la main. Si un duo est touché, il reste sur place et forme un tunnel. Le «duo-tunnel» est libéré si un autre duo réussit à passer sous le tunnel (sans se lâcher la main).

Constuction du parcours

Déplacez-vous dans la salle de gym comme les figurines sur le «tapis-plan» !
Les élèves se repèrent-ils par rapport aux engins (perches, tapis, bancs) ?
Peuvent-ils se déplacer selon les indications du plan ?

L'attaque du Château

Un groupe de souris se trouve à l'extérieur d'un grand cercle.
Le château (3-4 quilles + corde) placé au centre du cercle est protégé par 2 Gardiens « Radégou ».
Par des tirs précis, les joueurs doivent faire tomber toutes les quilles.
Règle:
Les joueurs doivent être à l'extérieur du cercle pour tirer.
Les gardiens ne peuvent pas franchir le mur du château.



RAC : La «souris» se déplace-t-elle sans bruit (même sur les journaux) ? Le «chat» (yeux clos) peut-il indiquer où se trouve la «souris»

Organisation / contrôle



Ne pas sortir du périmètre de
Ne pas se lâcher la main pour échapper au poursuivant.

Variante: Avec « du matériel de fortune »



Réaliser le parcours à deux (enfants reliés par une corde à sauter à la main – par un sautoir au pied)

