



## Animation en EPH

<b>Date :</b>	<b>X.X.2014</b>	<b>Cycle :</b>	<b>3-4P</b>	<b>Thèmes et intentions :</b>
<b>Maîtresse :</b>		<b>Effectif :</b>		
<b>Ressources</b>				<b>CM 14 – Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu.....en exerçant les gestes techniques élémentaires (passer, recevoir, ...) et les notions tactiques élémentaires (observer, se déplacer, ...)</b>
Fiche EPS N° 69 (8-10 ans) Manuel 3 ; brochure 5 (p21, 22)				

Objectifs	Matière <b>le conte des pirates</b>	Organisation / Contrôle
<p><b>1<sup>ère</sup> partie</b></p> <p><b>Echauffement :</b></p> <p>J'apprends à circuler sans perdre l'anneau, avec la tête levée, sans le regarder en suivant les ordres du capitaine</p>	<p><b>A L'ABORDAGE:</b> Les élèves courent jusqu'à l'autre bout de la salle avec leurs bâtons et anneaux et reviennent de la même façon au point de départ.</p> <p><b>BÂBORD–</b> Le côté gauche de la surface de jeu</p> <p><b>TRIBORD –</b> Le côté droit de la surface de jeu</p> <p><b>REPOS –</b> Les élèves s'allongent sur le sol et se remettent debout.</p> <p><b>NETTOYAGE DU PONT –</b> Les élèves bougent l'anneau avec leur bâton, en faisant un mouvement circulaire ressemblant à celui du nettoyage d'un pont.</p> <p><b>MUTINERIE –</b> Les élèves poursuivent l'enseignant</p> <p><b>HOMME À LA MER _</b> Les élèves se passent leurs anneaux</p> <p><b>LARGUER L'ENCLUME _</b> Les élèves lancent leur anneau contre mur et le récupèrent ensuite</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• un bâton par élève;</li> <li>• un anneau par élève.</li> </ul> 
<p><b>2<sup>ème</sup> partie JEU</b></p> <p><b>Pirates et marins</b></p> <p>Marins Elèves chassés : canne + anneau</p> <p>Pirates Elèves chasseurs : canne sans anneau.</p>	<p>Les enfants se dispersent sur la surface de jeu.</p> <p>3 sont pirates. Les pirates essaient de toucher avec la canne l'anneau d'un marin. S'ils réussissent, l'élève est prisonnier sur bateau (perd son anneau).</p> <p>Pour libérer les marins, les autres marins peuvent passer un anneau au bateau. Les îles sont des aires de repos.</p> <p>Le jeu continue jusqu'à ce que tous les marins soient prisonniers.</p> <p> <b>Attention ! On ne peut pas y rester plus de 5 secondes sur tapis.</b> <b>(maximum 2 élèves) + Bruit de canne = Faute = Rendre l'anneau</b></p>	<p>4 tapis au sol (îles)</p> <p>1 tapis de chute pour le bateau des pirates</p> 