

## Animation en Education Physique

Date: X.09.14 Cycle: 3-4H  
Maîtresse: Effectif:  
Contenu: Sauter / coordination  
Fiche EPS 47, 48, 49, 51 (6-8 ans)  
Fiche EPS 46, 47, 48, (8-10 ans)

### Thèmes et intentions : CM22

Développer ses capacités de coordination , avec des cordes à sauter et des cerceaux, en améliorant la perception de son corps dans l'espace et dans le temps.

Objectifs	Matière	Organisation / contrôle
<p>J' arrive à sauter et enchaîner plusieurs sauts avec un cerceau sur place ou en me déplaçant dans la salle (N.1). Idem avec la corde à sauter (N.2).</p> <p>Si je suis touché par Gargamel, j'accepte d'effectuer un gage.</p>	<p><b>1. La gymn. des schtroumpfs</b> Les Schtroumpfs se déplacent dans la salle en roulant leur cerceau et en saluant les copains. Ensuite ils posent au sol les cerceaux et sautent de différentes manières par-dessus. Le Grand Schtroumpf propose de sauter en croix à chaque cerceau. Pour se reposer le Sch. à lunettes leur dit de marcher sur le cerceau en équilibre et ensuite de le refaire en fermant les yeux. Pour se faire les biceps le Sch. costaud se met en appui facial et tourne autour du cerceau. Pour se muscler la taille, la Schtroumfette leur propose le hula hop.</p> <p><b>2. Le Sch. farceur</b> leur montre comment sauter à la corde avec un cerceau. Pour les costauds, faire le même exercice avec une corde à sauter et expliquer le réglage de la corde.</p> <p><b>3. Pour récupérer</b>, les E. se regroupent en 4 équipes et écoutent le Sch.bricoleur qui leur explique la construction d'une planète. <b>Concours</b>: quelle équipe arrivera à construire le plus rapidement sa planète en y mettant un schtroumpf à l'intérieur?</p> <p><b>4. Présentation des postes.</b> Par groupe de 3-4 E., les E. tournent à chaque poste quelques minutes.</p> <p><b>5. Jeu de Gargamel</b>: les cartes sont accrochées aux espaliers sur un fil avec des pincettes. Les Schtroumpfs doivent traverser la salle, sans se faire toucher par 2 ou 3 Gargamels, afin d'aller chercher une carte suspendue aux espaliers. Si le Schtroumpf y arrive , il ramène la carte dans la réserve des Schtroumpfs. S'il n'y arrive pas, il a un gage : un parcours avec des cerceaux, des sauts à la corde, ... Le jeu est fini quand toutes les cartes ont été prises. RAC: Chaque E. raccroche une ou plusieurs cartes à l'élastique.</p>	<p>Cerceaux disposés dans la salle</p> <p>Corde à sauter</p> <p>Jeux de cartes, élastique, pincettes, petits tapis</p>

