

# Château-Sport

Le montage et le démontage des engins associé à des jeux de Château.

## 14. J'ai pratiqué les jeux suivants...

Noms des jeux:

- Renard et poulailler
- Or en Chine
- Salade de fruits

Ou

## 13. J'ai lancé avec précision.



## 1. J'ai déplacé correctement avec mes camarades...



- un tapis de sol
- un banc
- un caisson

## 1. Je me suis orienté-e autour de mon école à l'aide...



- E R**
- d'une photo
  - d'un dessin
  - d'un plan

## CM24/5.20

Connaître les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.



Réussi  
Entraîné

Utiliser les plans du dossier pour l'installation des engins.

CM.../...

*Évaluation à créer*

Exemple

## CM21 - Porter des charges

Connaître et appliquer les principes d'une bonne tenue (charge près du corps, dos droit, fléchir jambes pour soulever)

L'élève transporte les charges en ménageant son dos.  
L'élève collabore pour construire une installation.  
L'élève explique le fonctionnement de son installation à toute la classe.

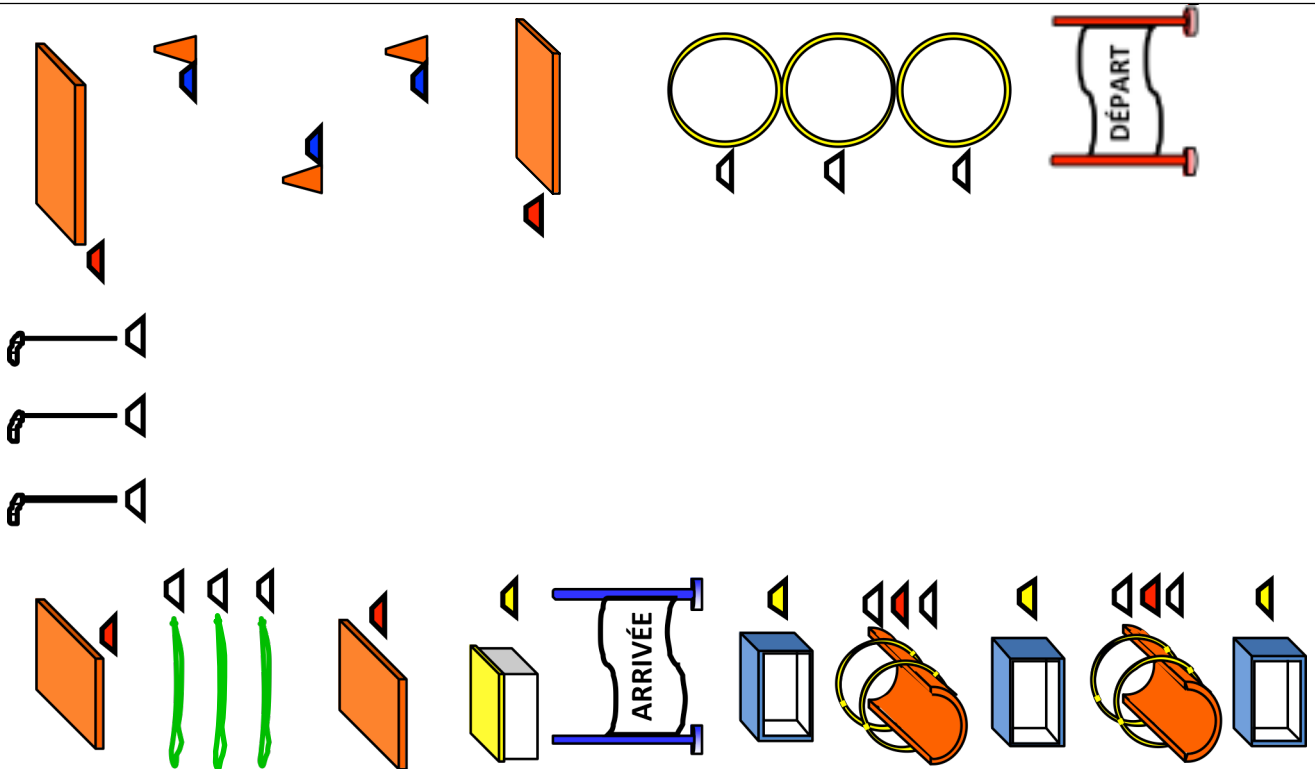
E: 0 à 2 point  
R: 3 à 3 points

BR: 4 à 4 points  
TBR: 5 à 5 points

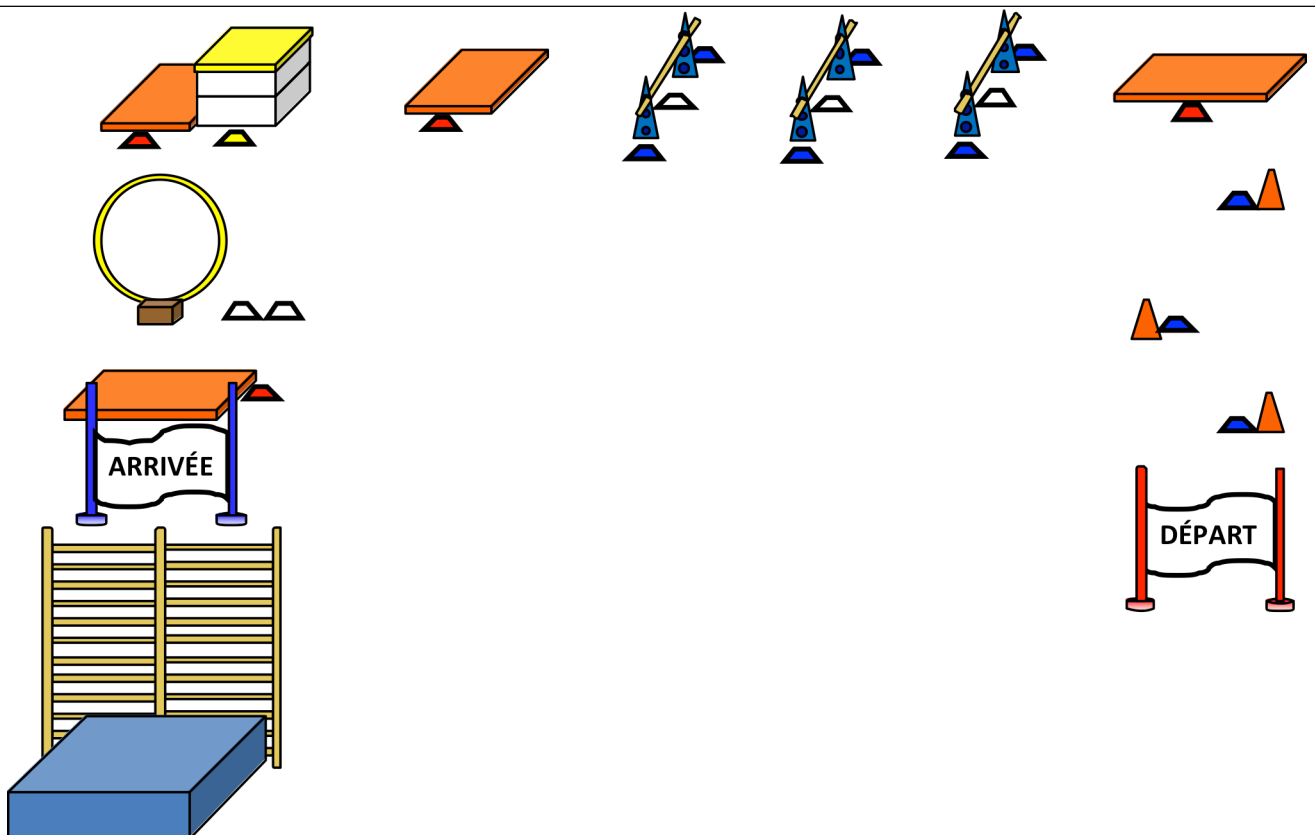
Choix de l'établissement ou de l'enseignant-e.

# Construction de châteaux

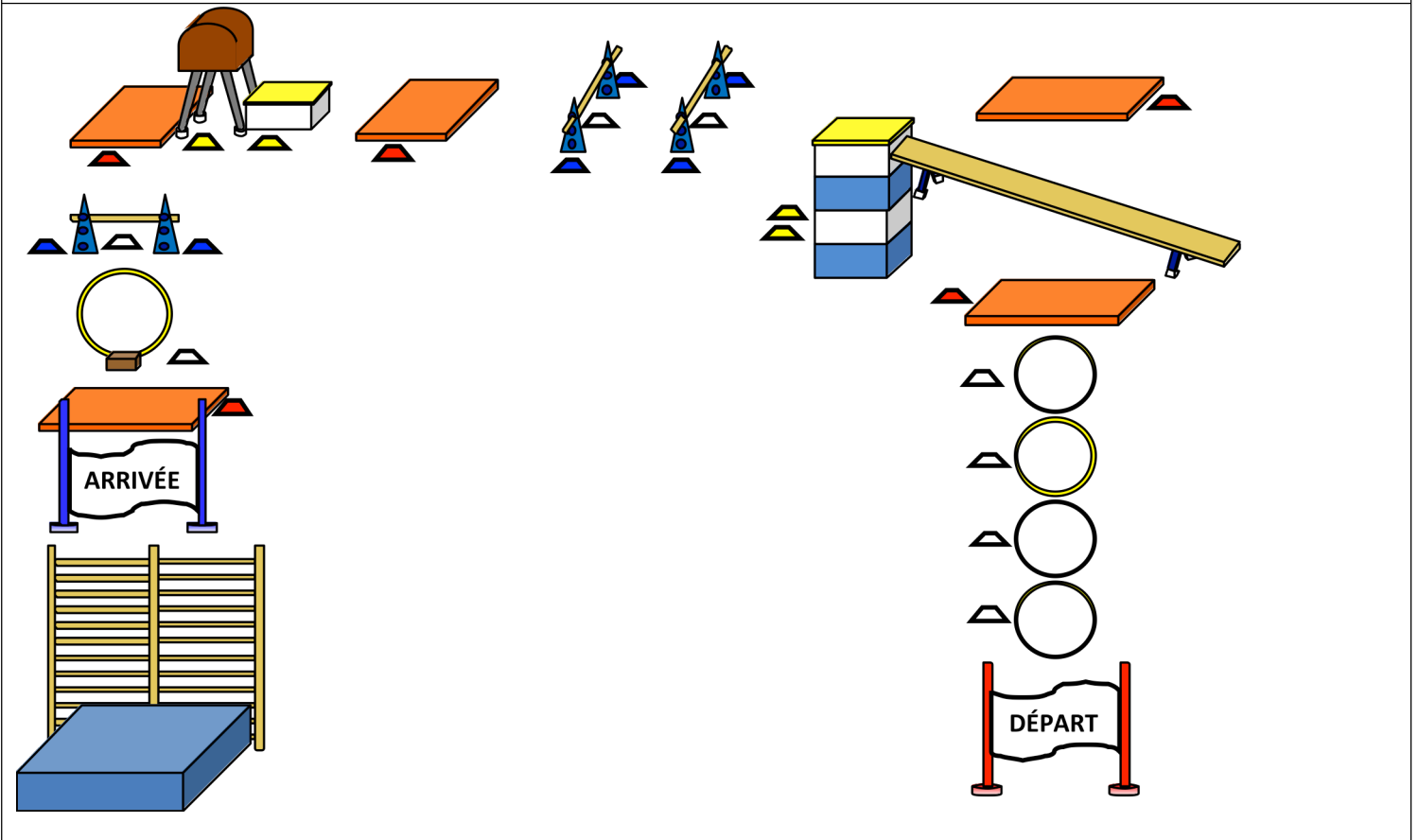
## PARCOURS 1-2P



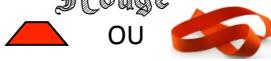
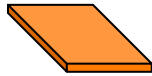
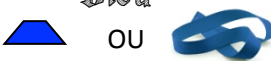
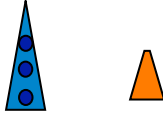
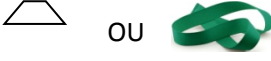



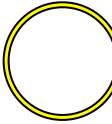
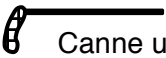
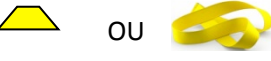



## PARCOURS 3-4P



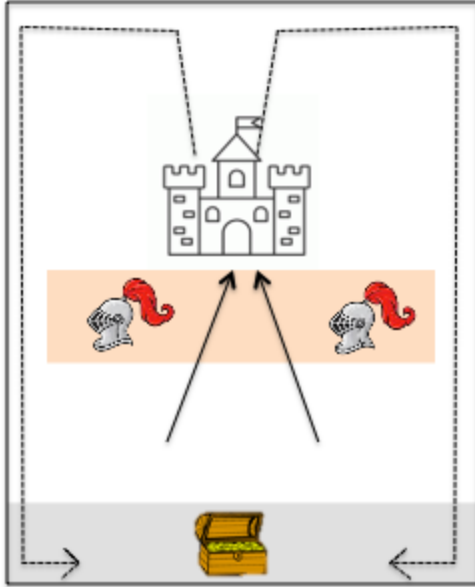
# PARCOURS 5-6P



## LEGENDE

<p>Rouge OU</p> 	<p>Tapis</p>	
<p>Bleu OU</p> 	<p>Cônes</p>	
<p>Blanc OU Vert</p> 	<p>Petits engins</p>	<p>Batôn </p> <p>Corde </p> <p>Cube en bois </p> <p>Cerceau </p> <p>Canne unihokey </p>
<p>Jaune OU</p> 	<p>Grands engins</p>	<p>Caisson </p> <p>Banc </p> <p>Mouton </p>

# S'emparer du trésor



On désigne 3 gardiens chevaliers, tous les autres élèves sont les voleurs du trésor et se rassemblent d'un côté de la salle.

Au 2/3 de la salle se trouve le chateau, à l'intérieur duquel, se trouve le trésor ( sautoirs jaunes )

Les gardiens se placent au milieu de la salle ( entre deux lignes ou dans le cercle central). Ils ne peuvent se déplacer que dans leur zone.

Les voleurs essaient maintenant de traverser la zone des gardiens pour atteindre le château et s'emparer d'une pièce d'or. **(un seul sautoir par trajet)**

- Si un gardien les touche quand ils traversent la zone des gardiens, ils doivent faire demi-tour.
- S'ils ont réussi à passer sans se faire toucher ils prennent une pièce du trésor et reviennent par l'extérieur ( le long des murs) pour la mettre dans leur coffre

## Règles :

Première partie : vérifier que les enfants respectent le sens du parcours.

Deuxième partie : expliquer aux enfants qu'ils peuvent choisir le bon moment pour traverser en fonction de la position des gardiens.

**Variante** : Celui qui se fait toucher doit s'asseoir par terre. Il est libéré lorsque les autres voleurs parviennent à le tirer par les jambes et à le sortir de la zone des chevaliers sans se faire attraper

**Sécurité** : Prévoir une large entrée et deux sorties distinctes.



→ Entrée du château  
→ Sorties du château

## Matériel :

2 petits caissons – 1 banc  
– 10 piquets – 2 tapis – 4 cerceaux – sautoirs jaunes

# Biathlon des chevaliers

4 équipes de chevaliers

Chaque équipe tente d'effectuer le plus de tours possible en 4 minutes.  
Entre chaque boucle de course, il est possible d'obtenir des points supplémentaires à un stand de tir.

Les enfants commencent le biathlon par un tour de course.

A **1-2 mètres** de distance, est disposé un banc suédois sur deux caissons ( ou une barre parallèle), dessus sont disposés les 6 objets à viser.

A chaque tour, les enfants prennent une balle dans le cerceau de leur stand de tir. et essayent de toucher les cônes posés dessus avec une balle de tennis ou un sac de graine.

## Règles

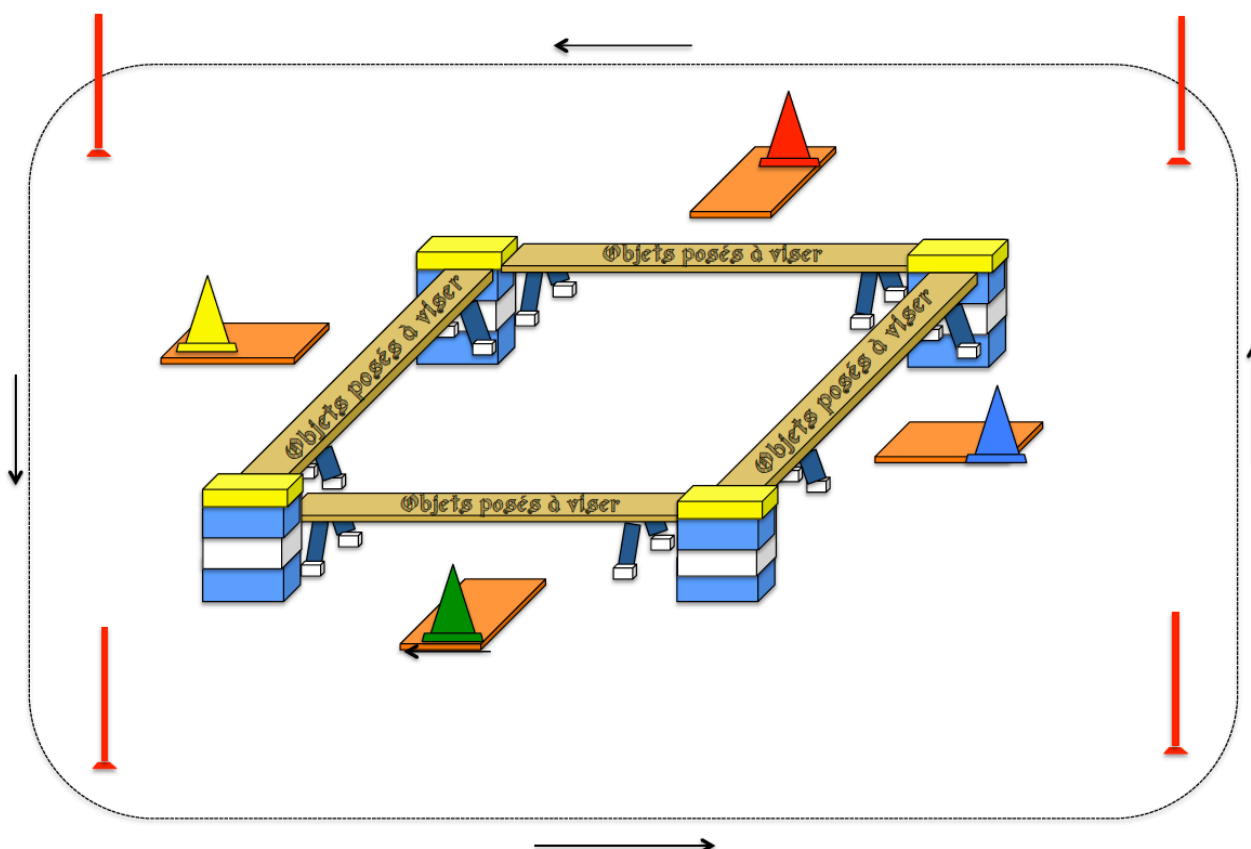
Si les 6 objets sont tombés, l'équipe peut continuer de courir sans tirer.

- 1 point par tour de course
- 1 point supplémentaire par objet qui tombe du banc.

## Sécurité :

Il y a 4 stands de tir.

Les objets touchés restent par terre et ne sont pas remplacés sur le banc.



# Défendre les châteaux

Rouge	Vert	Bleu	Jaune
			
<p><b>Matériel :</b>            2 Caissons            1 Tapis            1 Cône rouge            Sautoirs rouges (trésors)</p>	<p><b>Matériel :</b>            Chariot avec tapis            1 Cône vert            Sautoirs verts (trésors)</p>	<p><b>Matériel :</b>            Espaliers mobiles            2 Tapis            1 Piquet            1 Cône bleu</p>	<p><b>Matériel :</b>            Perches écartées            3 Tapis            1 Cône jaune            Sautoirs jaunes (trésors)</p>

**Conseil :** Bien espacer les châteaux entre eux et laisser, si possible, deux accès. Compter 5-6 enfants par château (choisir le nombre de châteaux en fonction de l'effectif de la classe).

## Jeux

- Chaque équipe vole les trésors des autres châteaux (sautoirs) et les amène dans son propre château. Il est possible de prendre qu'un seul trésor à la fois depuis n'importe quel château. Quelle équipe récolte le plus de trésors ?
- Introduire deux gardes pour chaque château qui protègent le trésor depuis à l'extérieur du château. Les enfants qui sont touchés doivent revenir dans leur château avant de retenter le coup.  
Astuce : pour se faire reconnaître, les gardes portent deux sautoirs en forme de croix.
- Changer de château. Quel château est plus difficile à pénétrer ?

**Variante :** Chevaliers (rouges) – Dragons (verts) – Magiciens (bleus)

Les **chevaliers** peuvent attaquer uniquement le trésor des **dragons**, les **dragons** celui des **magiciens** et les **magiciens** celui des **chevaliers**.

