




Cycle 3, élèves de CM1, CM2 et 6ème :

Champ d'apprentissage : « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »			
	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos, cliquer sur le logo pour voir la situation en image
<a href="#">Situation :</a> <a href="#">Le lancer biathlon</a>	<ul style="list-style-type: none"><li>- tu as 3 balles (ou 3 objets ronds) que tu envoies dans une cible, les unes après les autres</li><li>- chaque fois que tu as raté la cible, tu fais un tour de pénalité autour d'un ou plusieurs meubles ou pièces de la maison</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- balles ou boules de papiers ou une paire de chaussettes roulée en boule</li><li>- un seau ou un panier ou une corbeille</li><li>- un fauteuil ou une table ou si tu es à l'extérieur des buissons ou un massif de fleurs par exemple</li></ul>	
<u>Variantes :</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- tu peux diminuer ou augmenter la distance entre la cible et toi</li><li>- tu peux diminuer ou augmenter la distance du tour de pénalité</li><li>- tu peux diminuer ou augmenter le nombre de balles</li><li>- tu peux mettre la cible en hauteur</li><li>- tu peux te mettre assis pour lancer</li><li>- tu peux le faire sous forme de défis avec ta famille</li></ul>			

**Champ d'apprentissage : « Adapter ses déplacements à des environnements variés »**

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos, cliquer sur le logo pour voir la situation en image																		
<p><b>Situation :</b> <b><u>Jeu d'orientation</u></b></p>	<p>Situation à 2 personnes ou plus :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tu dessines le plan du lieu dans lequel tu habites</li> <li>- tu fabriques des balises en dessinant un symbole sur une feuille (un carré, un @, un code de chiffres et lettres : SXW5fk9...)</li> <li>- tu places ces balises sur des endroits qu'on ne peut pas déplacer dans la maison (un meuble lourd, une poignée de porte...)</li> <li>- tu traces sur ton plan un petit rond rouge à chaque endroit où tu as posé tes balises</li> <li>- tu donnes ce plan à la personne qui est avec toi et une feuille où tu as tracé un tableau pour qu'elle note le code de chaque balise qu'elle aura retrouvé grâce au plan</li> <li>- tu inverses les rôles avec la personne qui cherche pour que ce soit toi qui cherches à ton tour. La personne change de place les balises et retrace des nouveaux ronds d'une autre couleur sur le plan</li> </ul>	<p>- des feuilles, des crayons, une paire de ciseaux</p> <table border="1" data-bbox="1012 695 1742 890"> <thead> <tr> <th></th> <th>Balise n°1</th> <th>Balise n°2</th> <th>Balise n°3</th> <th>Balise n°4</th> <th>Balise n°5</th> <th>Balise n°6</th> <th>Balise n°7</th> <th>Balise n°8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Relever le code de la balise ➔</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Balise n°1	Balise n°2	Balise n°3	Balise n°4	Balise n°5	Balise n°6	Balise n°7	Balise n°8	Relever le code de la balise ➔									
	Balise n°1	Balise n°2	Balise n°3	Balise n°4	Balise n°5	Balise n°6	Balise n°7	Balise n°8													
Relever le code de la balise ➔																					
<p><b>Variantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tu peux demander à la personne qui joue avec toi de chercher les balises les unes après les autres et de revenir vers toi entre chaque balise que tu lui indiques de trouver</li> <li>- tu peux demander à la personne avec toi de ramener le code de 2 balises que tu lui auras indiquées</li> <li>- tu peux utiliser une tablette numérique ou un téléphone portable pour prendre en photo l'emplacement de la balise : si la personne n'a pas trouvé la balise, tu lui montres la photo que tu as faite</li> <li>- à la fin de la situation, tu peux te déplacer avec la personne qui cherche et réfléchir ensemble pour savoir si le rond sur le plan était bien placé</li> </ul>																					

**Champ d'apprentissage : « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »**

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos, cliquer sur le logo pour voir la situation en image
<p><b>Situation :</b> <u><a href="#">Le corps artistique</a></u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tu choisis 3 mouvements : un lent et fluide + un rapide + un saccadé</li> <li>- tu les enchaines sur une musique que tu choisis</li> <li>- tu ajoutes des déplacements sur le côté, en avant ou vers l'arrière entre tes mouvements</li> <li>- tu crées au fur et à mesure une chorégraphie que tu pourras montrer à ta famille</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- éventuellement des foulards ou des balles ou boules de papier ou paire de chaussettes roulée en boule</li> </ul>	

Variantes :

- tu peux utiliser des objets entre tes mouvements pour jongler avec 1 ou 2 ou 3 objets


Situation à 2 ou 3 personnes :

- tu peux réaliser des figures d'acroSPORT entre tes mouvements : par 2



par 3 :

**Champ d'apprentissage : « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »**

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos, cliquer sur le logo pour voir la situation en image
<p><b>Situation :</b> <u><a href="#">maniabilité</a></u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tu utilises ta « raquette » pour jongler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- une raquette type tennis de table ou un couvercle en carton ou plastique rigide ou une pelle ménagère</li> <li>- une petite balle ou une boule fabriquée avec du papier aluminium</li> </ul>	

Variantes :

- tu essayes de jongler avec ta main préférentielle puis avec l'autre

- tu peux te déplacer en jonglant

- tu peux envoyer ta balle à différentes hauteurs

- tu peux jongler en utilisant l'endroit et l'envers de ta « raquette »