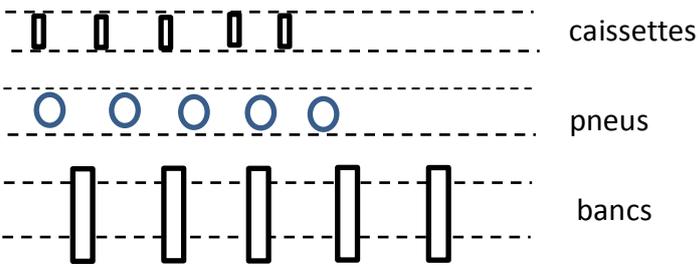
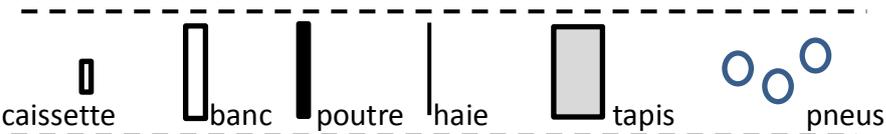
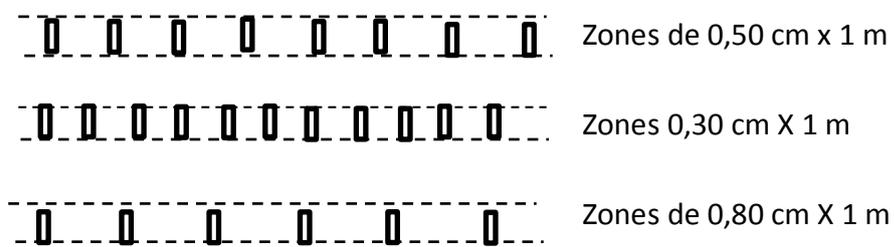


Etape 1	Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :
Verbe d'actions spécifiques	Marcher, Courir SUR / DANS
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener l'élève à réaliser le déplacement proposé en marchant / courant
But pour l'élève:	Réaliser le parcours en marchant / courant sans s'arrêter ni chuter pour récupérer un objet (trésor) et le rapporter en courant dans son camp.
Jeu	Le chemin
Consignes :	« Suivez le chemin pour aller chercher le trésor en marchant / courant (en fonction du chemin choisi). Rapportez-le en courant le long du parcours. »
Critères de réussite	- Marcher / courir sur le chemin sans tomber - Rapporter le trésor en courant
Critères de réalisation	Le chemin est parcouru et l'objet est rapporté.
Dispositif et organisation :	<p>Organisation sous forme d'atelier : plusieurs chemins sont installés. Chaque groupe expérimente chaque chemin par rotation.</p> <p>Marcher sur les caissettes : </p> <p>Marcher dans les pneus : </p> <p>Marcher sur les bancs...</p> <p>Marcher / courir sur les tapis en mousse</p> <p>Marcher / courir sur la ligne</p> <p>Marcher / courir sur le couloir</p>
Matériel	Chemin constitué d'un seul matériel : Banc, caissettes, tapis, pneus, poutres basses, craie, cordes...
Variante	Idem mais le chemin est constitué de matériels différents.

Etape 2	Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :
Verbe d'actions spécifiques	Amener l'élève à réaliser le déplacement proposé en marchant / courant, SUR / DANS
Objectif pour l'enseignant (e)	<i>Amener les élèves à franchir les obstacles sur un parcours donné.</i>
But pour l'élève:	- Marcher ou courir en passant des obstacles pour aller récupérer un objet (le trésor). - Rappporter l'objet dans son camp en courant.
Jeu	Le chemin plein d'embûches
Consignes :	« Franchissez les obstacles pour aller chercher le trésor. Rappportez-le en courant le long du parcours »
Critères de réussite	- Franchir tous les obstacles - Rappporter le trésor en courant en ligne droite
Critères de réalisation	Les obstacles sont franchis et le trésor est rappporté dans son camp
Dispositif et organisation :	<p>Organisation sous forme d'atelier : plusieurs chemins sont installés avec un seul type d'obstacle. Chaque groupe expérimente chaque chemin par rotation.</p>  <p>caissettes pneus bancs</p>
Matériel	Chemin constitué d'un seul matériel : Banc, caissettes, tapis, pneus, poutres basses, craie, cordes...
Variante	<p>Variante 1 : mêmes types de parcours mais avec plusieurs types d'obstacles.</p>  <p>caissette banc poutre haie tapis pneus</p> <p>Variante 2 : rappporter le plus d'objet en un temps limité. Variante 3 : parcours sous forme de relais.</p>

Etape 2	Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :
Verbe d'actions spécifiques	Amener l'élève à réaliser le déplacement proposé en courant, SUR / DANS
Objectif pour l'enseignant (e)	<i>Amener les élèves à rythmer un déplacement couru</i>
But pour l'élève:	Courir vite
Jeu	Tempo
Consignes :	« Posez un pied dans chaque zone »
Critères de réussite	Réaliser le parcours en courant
Critères de réalisation	Marquer le rythme par la pose d'un pied sur chaque tapis
Dispositif et organisation :	<p>Organisation sous forme d'atelier : plusieurs chemins sont installés.. Chaque groupe expérimente chaque chemin par rotation.</p>  <p>  Zones de 0,50 cm x 1 m  Zones 0,30 cm X 1 m  Zones de 0,80 cm X 1 m </p>
Matériel	Lattes, plots
Variante	<p>Variante 1 : Suivre un rythme, l'enseignant frappe sur un tambourin des rythmes différents.</p> <p>Variante 2 : Augmenter la distance</p>