




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
<p>Situation : Le lancer biathlon</p>	<ul style="list-style-type: none"> - tu as 3 balles (ou 3 objets ronds) que tu envoies dans une cible, les unes après les autres - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - balles ou boules de papiers ou une paire de chaussettes roulée en boule - un seau ou un panier ou une corbeille - un fauteuil ou une table ou si tu es à l'extérieur des buissons ou un massif de fleurs par exemple 	
<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tu peux diminuer ou augmenter la distance entre la cible et toi - tu peux diminuer ou augmenter la distance du tour de pénalité - tu peux diminuer ou augmenter le nombre de balles - tu peux mettre la cible en hauteur - tu peux te mettre assis pour lancer - tu peux le faire sous forme de défis avec ta famille 			

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>Situation : <u>Jeu d'orientation</u></p>	<p>Situation à 2 personnes ou plus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tu dessines le plan du lieu dans lequel tu habites - tu fabriques des balises en dessinant un symbole sur une feuille (un carré, un @, un code de chiffres et lettres : SXW5fk9...) - tu places ces balises sur des endroits qu'on ne peut pas déplacer dans la maison (un meuble lourd, une poignée de porte...) - tu traces sur ton plan un petit rond rouge à chaque endroit où tu as posé tes balises - 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 - 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 	<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>Variantes :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - tu peux demander à la personne avec toi de ramener le code de 2 balises que tu lui auras indiquées - 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 - 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 																				

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

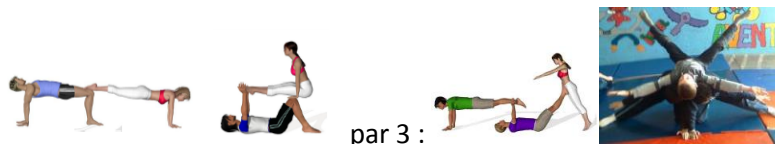
	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos, cliquer sur le logo pour voir la situation en image
<p>Situation : <u>Le corps artistique</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - tu choisis 3 mouvements : un lent et fluide + un rapide + un saccadé - tu les enchaines sur une musique que tu choisis - tu ajoutes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

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>Situation : <u>maniabilité</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - tu utilises ta « raquette » pour jongler 	<ul style="list-style-type: none"> - une raquette type tennis de table ou un couvercle en carton ou plastique rigide ou une pelle ménagère - une petite balle ou une boule fabriquée avec du papier aluminium 	

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 »