

# Jouer avec le matériel

## Objectifs généraux:

- ⇒ Se familiariser avec les engins
- ⇒ Sécurité, comprendre comment manipuler sans se faire mal
- ⇒ Se préparer à installer le matériel pour les leçons à venir

## Objectifs d'apprentissages :

- CM 14 Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires.
- CM 14 Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu en acceptant et en respectant les règles du jeu.

## Etiquette d'information N°6 et N°11.

6. J'ai joué avec un camarade dans plusieurs situations.



11. Je ne me laisse pas attraper dans les jeux de poursuite.



1 <sup>er</sup> SEMESTRE		2 <sup>e</sup> SEMESTRE	
INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.	INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.	INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.	INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.
INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.	INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.	INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.	INFORMATION Emplacement pour l'étiquette.
Remarque(s): _____ _____		Remarque(s): _____ _____	
SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/ha représentant-e)		SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/ha représentant-e)	

**La méthode** « à plusieurs on est meilleurs »

Chercher à transporter avec des camarades, plus l'objet est lourd et plus il faudra de bras.



**Technique de prise** attention les doigts

- Je saisis par les anses ou les côtés et surtout j'attends que tout le monde soit prêt pour soulever en même temps.
- Je plie les jambes et pas le dos !
- Je soulève en même temps que les autres en gardant le dos droit (regard devant)
- Je pose l'objet **doucement** toujours en même temps en pliant les jambes (je fais attention à mes pieds)

➤ **Course d'estafette, relais tapis**

Consigne : Aller chercher et amener un objet le plus vite possible d'un endroit à l'autre de la salle.

Sécurité : interdiction de courir lorsque du transport.



Variante bonus objets lourds (+2, 3, 5 points)

➤ **Cache-cache**

Consigne :

1) Créer des cachettes en posant des tapis, piquets, caissons, chariots.

2) Le loup doit trouver tous les joueurs cachés en les appelant par leur prénom.

Variante : pénalité si un ouvrier ne transporte pas correctement (essaye seul ou mauvaise posture) il doit faire le tour de la salle avant de continuer la construction/ attribuer des quartiers ou zones à construire en équipe.



➤ **Pyramide de caisson ou tunnels**

Phase de démontage et de remontage d'un caisson

Construction de tunnels avec les éléments de caisson posés sur le côté.



### ➤ Déménageurs

Les déménageurs cherchent à déplacer ou ranger le maximum de matériel en 6'

Variante : Pénalité si un déménageur ne déplace pas correctement un engin (1 tour de salle ou toucher 5 sautoirs...).

Faire des équipes, chaque équipe est responsable d'un type de matériel (bancs, tapis fins...) établir un record de déplacement.

Chaises musicales avec les objets disposés n'importe comment dans la salle ; au signal sonore, je dois courir pour changer d'objet & inventer un exercice par objet (étirement sur les tapis, 3 tours autour des cônes...).



**Situation de référence** « comme les pompiers » fiche N°15 à vous de jouer en inventant une histoire avec des engins différents!

### A votre imagination !

A vous de jouer et construire vos activités de course poursuite, jeux de balle, parcours en sollicitant les élèves dans la mobilisation du matériel.

