

La jungle des agrès

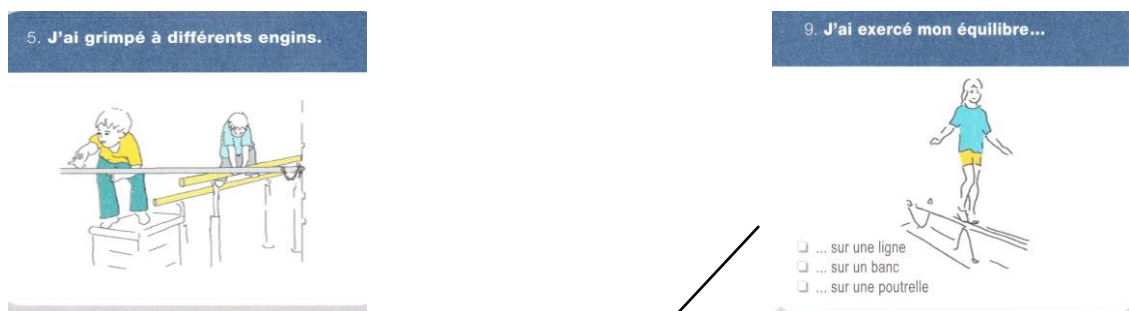
Objectifs généraux:

- ⇒ Manipuler pour se familiariser avec les engins.
- ⇒ Assurer sa sécurité et celles des autres.

Objectifs d'apprentissages :

- CM 13 Acquérir des habiletés motrices en découvrant des mouvements fondamentaux (Grimper, franchir...)
- CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps en développant son équilibre.

Etiquette d'information N°5 et N°9



1 ^{er} SEMESTRE		2 ^e 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/la représentant-e)		SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/la représentant-e)	

Banc suédois

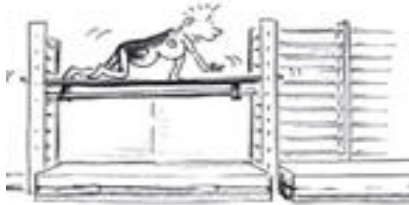


- Traversée en marchant (variantes : à reculons, avec objet en équilibre...)

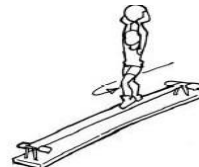


- Passerelle

Le caisson est fixé en hauteur sur des espaliers, traverser à 4 pattes puis debout avec aide.

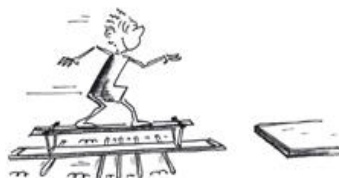


- Funambule (duel d'équilibre et traversée avec sac sable/ballon tenu par-dessus la tête)



- le banc instable

- Avis de tempête (Placer des cannes suédoises sous un banc retourné et installer des tapis pour délimiter la zone de turbulences. Se balancer d'avant en arrière, sans toucher pied à terre)



- Pas de Géant (Accrocher le banc aux anneaux, la partie étroite vers le haut. Monter et descendre tout en gardant l'équilibre).



- A plusieurs

Se passer la balle/volant de badminton/anneaux sur le banc ou chercher à se croiser sans tomber.

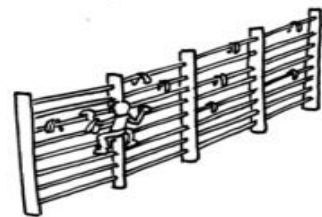
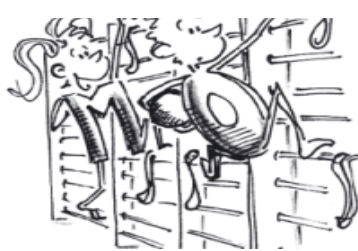


Espaliers



- Escalade

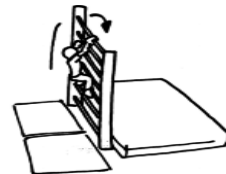
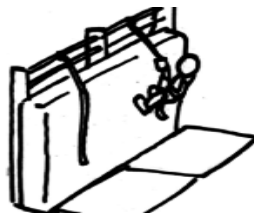
Grimper aux espaliers et toucher X sautoirs de couleur ou traverser horizontalement tous les espaliers sans tomber.



- Montagne

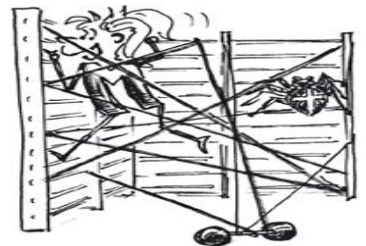
Escalader et traverser la montagne par le sommet.

Variante franchir la montagne en s'appuyant sur les cordes.



- Toile d'araignée

Se déplacer dans la toile d'araignée sans toucher les fils (codes à sauter)



- Toboggan

Descendre du toboggan après être monté par les espaliers, il est possible de se ralentir en mettant les mains/pieds sur le banc.



- A plusieurs

Former une chaîne de 2 grimpeurs pour « s'encorder » (Chacun tient le bout de la corde sans attacher) et franchir des obstacles ensemble.

Caisson



- **Parkour**

Se déplacer sur différents caissons en marchant ou sautant avec appui des mains

Enchaîner un saut au bout d'un caisson, la réception se fait sur un tapis.

Variantes : l'escalier de caisson, construire différentes marches avec des éléments caisson pour finir par un saut.



- **Tunnels**

Créer des tunnels avec les éléments de caisson, les élèves peuvent sauter par-dessus ou passer à l'intérieur.



- **Rivière aux crocodiles**

Construire à l'aide des caissons et des tapis des rochers sur lesquels les élèves peuvent se réfugier. Le sol est une rivière infestée de crocodiles, le défi est de traverser sans tomber dans l'eau



Aller plus loin...

- Statique

Rester en équilibre sur un tapis de plus en plus épais

Variantes : sur une jambe, les yeux fermés

- Funambule

Marcher sur une corde ou barre fixe sans tomber



- Echelle

Banc suédois ou échelle fixé aux anneaux.

Grimper, se maintenir en équilibre et sauter en contrebas.

