








Cycle 1  
1-2P

Objectifs d'apprentissages	Thème
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CM 14 Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires.</li> <li>• Expérimenter différentes manipulations et utilisations du matériel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer avec un partenaire</li> <li>• Jouer avec différents objets</li> </ul>
<b>Fiche EPS N° 28, 29, 45, 60 (4-6 ans) Manuel 2 broch 2 (pp 8) broch 3 (pp 22) Broch 5 (pp 11, 12, 13)</b>	

Situation	Objectif	Consigne	Organisation	Matériel	Variables
<b>Echauffement</b> Gargamel et les Schtroumpfs 	Réveil CV Articulation Sécurité  Collaborer avec des camarades.	<u>Schtroumpf</u> : Ne pas se faire toucher par Gargamel et sa bande. <u>Chats</u> : toucher tous les schtroumpfs pour les mettre en prison	Gargamel (rouge) et ses 3 chats (jaune) doivent capturer les schtroumpfs. Lorsqu'un schtroumpf est touché, il doit aller dans le château (prison tapis de 16) Pour être délivré un schtroumpf non touché peut le libérer en le prenant par la main et en l'amenant dans une des 4 maisons (tapis fins). <b>Durant le trajet si l'un des 2 est touché, les 2 deviennent prisonniers !</b> Les chats ne peuvent pas capturer dans les maisons mais <b>Gargamel peut toucher n'importe où.</b>	Tapis de 16 Tapis fins Piquets Bancs Voir fiche illustration	Nombre de chats, maisons 
<b>Apparaissez-Disparaissez</b>	Déplacer correctement le matériel  Réagir vite au signal	<u>Gargamel</u> : Trouver tous les schtroumpfs  <u>Schtroumpfs</u> : Etre rapide pour ne pas être vu par Gargamel. 	Construire les maisons avec le matériel à disposition. Au départ tous les schtroumpfs sont au centre du village et Gargamel doit compter jusqu'à 12 en fermant les yeux pendant que les Schtroumpfs partent se cache. A la fin du décompte, il doit ouvrir les yeux et essayer de trouver les schtroumpfs, lorsqu'il en voit un, il l'appelle et lui donne un sautoir. Lorsque G. recompte jusqu'à 12, tous les schtroumpfs doivent revenir au centre du village celui qui n'arrive pas à temps reçoit aussi un sautoir. Puis on compte jusqu'à 10, 9, 8...	Tapis de 16 Tapis fins Piquets Bancs 	Les Shtroumpfs doivent changer de maison lorsque l'on compte à nouveau.  G. doit citer le prénom et le numéro de la cachette.  2 Gargamels / Changer de Gargamel si erreur
<b>Les sons</b> 	Retour au calme	Reconnaître les différents sons produits par l'enseignant	Les élèves sont au centre de la salle, sur le ventre, la tête dans les bras, ils doivent rester silencieux pour deviner les 3 sons produits.	Sifflet, banc, bâton, ballon, tapis...	Un élève peut produire les sons. Deviner aussi l'ordre d'apparition des sons. Nombre de sons (3, 4...)