

APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- Comprendre que l'on fait partie d'un groupe.
- Respecter les règles de déplacement en groupe sur la route, en tant que piéton
- Marcher 5 à 6km en fin d'année.
- Prendre des **repères** dans l'espace, le temps et l'environnement.
- Mieux **connaître ses possibilités**

DISPOSITIF ET TACHE :
MATÉRIEL

Les élèves sont dans un espace vaste (terrain de foot-ball, parc municipal, cour d'école...)

Ils sont répartis par équipes de 2 (ou 3). Chaque équipe dispose d'un panier dans lequel sont les vêtements d'une poupée:

pantalon, pull, veste, chapeau, chaussettes, chaussures, gant, bonnet...le nombre de pièces de vêtements est fonction de la taille du terrain dont on dispose. Moins il est vaste plus il faut de pièces.

La poupée de chaque équipe, visible du point de départ (le panier de vêtements), est placée à une distance d'une centaine de mètres.

RÈGLE DU JEU

Au signal les équipes partent habiller leur poupée. Elles en placent une à chaque voyage. Autant de voyage, autant de pièce de vêtement. Le mode de déplacement, qui se fait par équipe (en se tenant ou non la main) est libre. La durée de jeu s'accroît de séance en séance jusqu'à ce que toutes (la majorité) les équipes aient habillé leur poupée.

Un voyage = un vêtement.

On habille les poupées en commençant par les pieds : ça sera plus facile à comparer sans avoir recours aux nombre des habits transportés.

Sur une distance de 100 m, Cinq vêtements placés correspondent à 5 voyages aller et retour soit 1 kilomètre parcouru.

CONSIGNES

(organisation, tâche, sécurité)

On se déplace toujours par 2.

On ne prend qu'un seul vêtement par voyage.

On commence au signal et on s'arrête au signal (écart au début 15 min. Pour aller jusqu'à 1h.)

On essaie de ne pas s'arrêter. Si on est fatigué on revient vers la maîtresse, mais on ne pourra plus repartir.

Au signal de fin, chaque équipe coloriera sur sa feuille les vêtements transportés et mis

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Chaque séance fait l'objet d'une évaluation par l'équipe qui consiste à colorier sa poupée.

A Chaque séance on augmente d'une durée équivalente à 2 AR de la meilleure équipe.

Pas d'arrêt de déplacement (fatigue ou jeu sans rapport avec la tâche demandée)

Déplacement régulier et optimal (pas de zig-zag ni de promenade aléatoire)

Déplacement par équipe. Un vêtement par voyage.

Capacité à colorier sur la feuille les vêtements placés sur la poupée.

Augmentation régulière au fur et à mesure des séances de la distance parcourue.

PLUS FACILE

- Chaque membre de l'équipe emporte un vêtement.
- Nombre de vêtements dans le panier (seulement 3 ou 4 ou 5)
- VARIER au cours des séances l'environnement. pour rendre la tâche attrayante.
- Adapter la distance aux niveaux de réalisation.

PLUS DIFFICILE

- Quand les meilleures équipes ont complètement habillé leur poupée, on l'installe plus loin.
- (augmentation de la distance à parcourir)
- Intégrer une montée dans le parcours.
- Disposer les poupées dans des endroits différents.

OBSERVATIONS

Faire régulièrement (toutes les 3 séances) une promenade pour se rendre dans un lieu motivant (visite). La distance correspond à la distance réalisée par les équipes moyennes. La promenade permet de finaliser avec les enfants le sens de la tâche et leur permet de prendre conscience de ce qu'ils sont capables de faire.

Ex : Aujourd'hui nous sommes allés donner à manger aux canards de la mare. A la fin du mois nous irons à la bibliothèque du village écouter un conteur, et c'est beaucoup plus loin...