

<b>DATE :</b> Semaine 27		<b>SEANCE</b> <b>Le parcours Je bouge-Je ne bouge pas</b>	<b>DUREE :</b> 30 mn
<u>ACTIVITE :</u> Parcours codé		<b>Ce que l'élève apprend :</b>	
<u>COMPETENCE :</u> Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alternner course et immobilité</li> <li>2. Mesurer ses progrès</li> </ol>	
<b>Situation 1</b> <b>3 mn</b>	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les élèves sont assis avec de l'enseignant autour d'un grand cercle matérialisé (craie au sol). Celui-ci propose de réveiller son corps en faisant remuant la partie du corps qu'il désigne.	
	consignes	« Tu vas remuer ta tête.... puis ton bras, ... l'autre bras, ta main et tes doigts... puis l'autre main, les autres doigts... tu te mets debout, et tu remues ta jambe.... puis l'autre jambe...ton pied .... et enfin l'autre pied ».	
	critère de réussite	Participer activement	
<b>Situation 2</b> <b>Uniquement lors de la séance du Lundi</b>	matériel	Une chaise par élève + l'album La chaise bleue+ affiches positions des personnages	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	L'enseignant raconte l'histoire et présente les affiches des positions. Il propose de tester les positions.	
	consigne	« Voici une position, vous devez vous mettre comme le personnage ».	
	critère de réussite	Prendre la même position	
<b>Situation 3</b> <b>22 mn</b>	matériel	Affiche du parcours codé réalisée par un groupe + petite image de la position auprès de chaque chaise+ 4 chaises par parcours+ carton vert par arbitre	

et 5 mn de retour au calme	dispositif	Un groupe d'élève , créateurs du parcours et arbitres des positions + trois autres groupes d'élèves
	déroulement	Pour éviter une trop longue attente, deux parcours avec chacun les 4 chaises sont disposés. Deux groupes d'élèves sont positionnés pour faire chacun leur tour le parcours.
	consigne	« Tu cours jusqu'à la chaise, tu tiens la position 3 secondes, si tu réussis, le copain arbitre lève son carton vert, tu cours ensuite jusqu'à la chaise suivante, pour réussir tu dois avoir les 4 cartons verts».
	critère de réussite	Gagner les 4 cartons verts
TRACE ECRITE		Photos

#### CONSEILS :

- Cette fiche est utilisée toute la semaine.
- Situation 2 : cette situation n'est exploitée que le Lundi
- Situation 3 : Chaque jour, le groupe qui a préparé le parcours la veille le présente aux autres. D'abord avec une affiche puis en plaçant les images des positions sur le dossier de chaque chaise afin que l'élève qui arrive à la chaise la voit bien. Un arbitre du groupe est placé à chaque chaise, il a un carton vert, lorsqu'un enfant se présente et prend la position, c'est lui qui compte jusqu'à 3 afin de valider ou non la position tenue. Si l'enfant sur la chaise réussit, il lève son carton vert et celui-ci part en courant jusqu'à la chaise suivante. Voir schéma