

Cycle 2
5-6P

Objectifs d'apprentissages	Thème
CM 24 Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu : <ul style="list-style-type: none"> • En renforçant ses aptitudes techniques • En collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec un partenaire/équipe • Respecter les règles du jeu
Fiche EPS N°52-55, 59, 60, 64, 72-77 (8-10 ans) Manuel 3 broch 4 pp22-24/broch 5 pp 13-14/26-29 Fiche EPS N°59, 70-74,78-80 (8-10 ans) Manuel 3 broch 5 pp15-17/25-30	

Situation	Objectif	Consigne	Organisation	Matériel	Variables
Echauffement Postes sautoirs 	Réveil CV Articulation Sécurité Réactivité et renforcement	Un sautoir = un exercice Au coup de sifflet, je dois aller chercher un	Des sautoirs (jaune, bleu, rouge, vert) répartis au sol sur l'ensemble de la salle. Bleu = étirement Jaune = Gainage Vert = saut alterné pied droit/gauche 4x Rouge= traction au sol x2	Sautoirs	Nature des exercices selon l'objectif (coordination fine, équilibre, exercices avec ballons...)
Homme panier	Collaborer pour gagner. Accepter les changements de règles.	Un homme panier par équipe debout sur un banc de chaque côté du terrain. Marquer un point en lui donnant la balle.	Longueur de salle, possibilité de faire deux mini terrains. Interdiction d'avancer avec la balle en main, on ne peut avancer que par des passes. Si la balle tombe par terre (passe ratée ou intervention d'un défenseur), la balle est rendue à l'autre équipe au point de chute. 	Balles de différentes tailles (jonglage, mousse, rose, hand)	* Roi du cône, forme de jeu identique mais le point est marqué si l'homme panier attrape la balle dans un cône à l'envers. * Passe au pied (football)
Les sons	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.	Matériel à disposition : Sifflet, banc, bâton, ballon, cône, bouteille d'eau...	Un élève peut produire les sons. Deviner aussi l'ordre d'apparition des sons. Nombre de sons (3, 4...)