

Organiser une rencontre sportive	Activité sollicitée : Jeux innovants : Grands Pieds/Pétanque			Nombre de pratiquants : De 10 à 20 environ	Animation : Ecole		
Lieu : Salle de sport, terrain de foot, cour... Matériel : chasubles, grands pieds, pétanque	Tranche d'âge : Cycle 1			Objectif de la séance : Découvrir et initier aux jeux innovants, ici par la coordination avec du matériel différent		Valeurs morales : le respect des consignes/du matériel, des adultes/camarades Durée de la séance : 0H30	
Niveau des pratiquants : débutants				Place de la séance dans le cycle : /			
Nom de la situation	Durée :	Objectif de la situation :	Description de la situation :	Les consignes à donner :	Sécurité :	Variable + ou -	Crit. de réussite et / ou Crit. de réalisation
Echauffement : Jeu des foulards (queue de renard)	10'	Faire monter le cardio de façon ludique		Chaque enfant met une moitié de chasuble derrière soi au niveau du pantalon afin que celle-ci soit maintenue et dépasse suffisamment pour qu'un « loup » essaye d'attraper les queues de renards. Echapper au loup tout en restant dans la zone. Changer le loup de temps à autre. Les éliminés sortent de la zone de jeu avant d'y re-renter au signal. Le dernier « survivant » peut devenir loup.	Ne pas laisser de foulards au sol (glissade).	Mettre plus de loups.	Les enfants transpirent et sont mobiles.
Grands pieds	10'	Se déplacer avec une contrainte		Coordonner ses mouvements pour se déplacer seul dans un endroit donné puis sur un parcours d'obstacles (plots, slalom, mini-haies, cerceaux...) si j'arrive à maîtriser 1 puis 2 grands pieds. Faire changer d'allures les enfants par des gestes et actions à réaliser (sur le côté, en arrière...). Avant l'atelier, ne pas hésiter à leur montrer comment cela fonctionne avec l'utilisation main (corde) / pieds (support) : lever les 2 = avancer, en utiliser qu'un seul = immobile.	Bien mettre les gros pieds pour éviter la chute.	Les mettre en binôme et un 1 ^{er} décide du chemin, l'autre le suit.	Pas de difficulté apparente concernant la motricité.
Pétanque	10'	Savoir viser une zone demandée		En 2 colonnes, derrière une ligne délimitée, les enfants prennent la balle dans une caisse et la lance pour viser une zone au sol. Comprendre la différence entre lancer et faire rouler. Mettre en place 2 cibles différentes, cela peut-être comme une caisse pour lancer VS une cible plate au sol pour faire rouler. Inverser les 2 équipes pour leur faire reconnaître le mouvement adéquat à utiliser pour que la balle atteigne sa cible. Je change de cible donc je change de mouvement.	Attention aux lancers, pas d'enfants passant dans la zone : marque délimitée.	Placer un cochonnet. Mettre un système de points/ couleurs.	Chaque enfant est plus ou moins proche de la cible (moins d'un mètre).