

Parcours 1

Niveaux de difficultés



Place du jeu

- Mise en train
- Corps de la séance
- Retour au calme

Objectifs

En langues vivantes

En EPS

S'équilibrer et se déplacer de différentes manières.

Principe du jeu

Réaliser le parcours en respectant les consignes données en anglais.

Espaces et matériels

Pierres de rivière ou briques
Cerceaux
Bancs
Chaises
Tables
Tapis
Plots
Cordes

Stones or bricks
Hoops
Benches
Chairs
Tables
Carpet
Plots
Ropes

Interdisciplinarité

Album : Boucles d'or et les trois ours de Rose Celli et Gerda Muller

Schema - Parcours (Niveau 1)

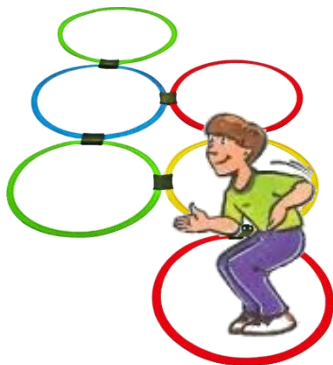
P1



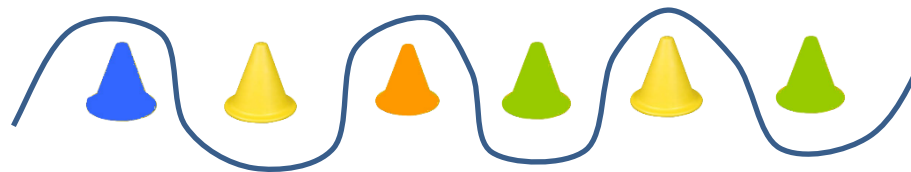
P4



P2



P5



P6



P3



P7



Déroulement en français - Parcours d'activité

Parcours 1

Glisser sur le ventre sur un grand banc.

Parcours 2

Sauter à pieds joints dans des cerceaux qui se touchent.

Niveau 2 = Ecarter les cerceaux.

Parcours 3

Marcher sur les briques un pied après l'autre (briques qui se touchent).

Niveau 2 = Espacer les briques.

Parcours 4

Monter sur la petite chaise puis sur la grande chaise. Descendre sur la petite chaise. Sauter sur le tapis (tenir la main si nécessaire).

Parcours 5

Slalomer entre les plots en suivant la corde.

Niveau 2 = Slalomer entre les plots en suivant un copain.

Parcours 6

Ramper sous le banc (ou dans un tunnel ou plusieurs roues collées les unes aux autres).

Parcours 7

Courir vite jusqu'au plot (entre 2 cordes pour matérialiser le couloir).

Consignes Enseignants en anglais

Parcours 1

Slide on your stomach on the bench.

Parcours 2

Jump with both feet in the hoops.

Parcours 3

Walk step by step on the bricks.

Parcours 4

Climb on the little chair then on the big chair. Get down on the little chair. Jump on the carpet.

Parcours 5

Slalom between the plots following the rope.

Level 2 = Slalom between the plots following a friend.

Parcours 6

Crawl under the bench.

Parcours 7

Run fast to the plot.

Flash card - A photocopier

Sauter
Glisser
Marcher
Grimper / Monter sur
Descendre
Slalomer
Ramper
Courir

Lexique

Sauter	Jump
Glisser	Slide
Marcher	Walk
Grimper / Monter sur	Climb
Descendre	Get down
Slalomer	Slalom
Ramper	Crawl
Courir	Run

Variables sur l'activité et sur la langue

Variables sportives

Ateliers tournants pour acquérir les actions et le lexique.

Variables sur la langue

Marcher comme	Walk like
Un éléphant	An elephant
Un canard	A duck
Une souris	A mouse
Un chat	A cat
Une araignée	A spider
Une grenouille	A frog
Un lapin	A rabbit
Un serpent	A snake
Un pingouin	A penguin

Jump





Slide

Walk

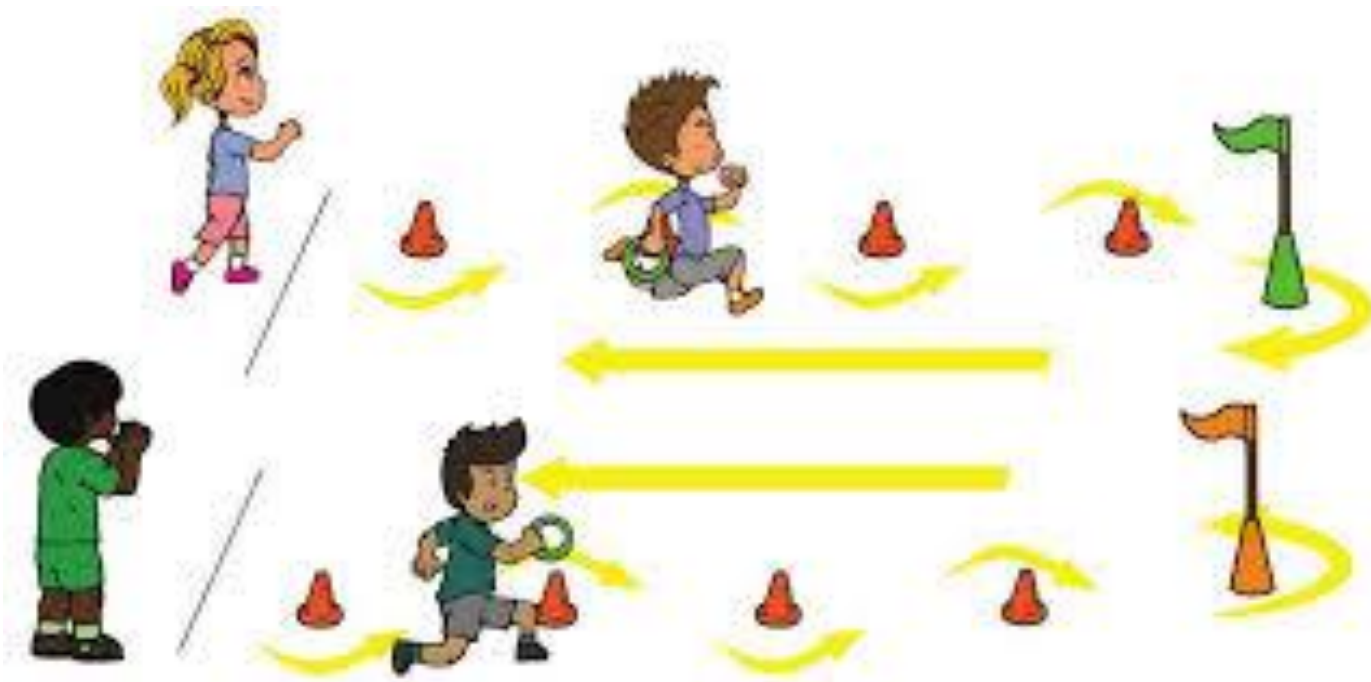




Get down



Slalom







Run