# 1,2,3 partez

Théâtre Thomas Classe : Primaire 5-6 Elèves : 15
Pierre Noémie

1. Course relais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objectifs | Enoncé | Consignes et méthodologie  | Organisation spatio-temporelle  |
| Courir le plus vite possible. | Les élèves seront répartis en groupes égaux. Au signal du professeur, le premier de chaque fille devra courir pour réaliser un aller-retour le plus rapidement possible. Pour que son aller-retour soit valide, il faudra qu’il passe derrière le cône qui se trouvera de l’autre bout du terrain.Quand le premier à réaliser son tour, il doit taper dans la main du suivant de sa fille pour que celui-ci puisse partir.La première file qui a fini, gagne.Variante : Rajouts de cône et plus de tours à faire  | P forme des groupes égaux en fonction du nombre d’élèves qu’il répartis derrière chaque cônes.P fait une démonstration complète avec un élève.P explique les consignes d’exécution :- Au signal du professeur, le premier de la file peut partir- Je cours le plus vite possible et passe derrière le cône du fond avant de revenir.- je tape dans la main du suivant de ma fille pour que celui-ci puisse partir à son tour.- Quand toute la fille est passée, je suis assis derrière le cône en attendant les prochaines consignes du P.P rappelle qu’il ne faut pas tricher, se battre et manqué de respect aux autres.P donne le signal de début de jeu.P se déplace durant le jeu pour encourager les élèves.P annonce les gagnants. |   = cône  Matériel : cônesTemps : 5 minutes  |

1. Les 4 familles

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objectifs | Enoncé | Consignes et méthodologie | Organisation spatio-temporelle |
| Courir le plus vite possible tout en gardant une réflexion. | Les élèves seront répartis en groupes égaux qui auront comme nom, une famille qui compose un jeu de carte.Au signal du P, le premier de chaque fille devra courir autour d’un carré de cônes. Ensuite il devra réaliser un tour de ce carré pour ensuite aller chercher une carte qui correspondra à sa famille pour la ramenée dans son équipe ou la replacer si celle-ci n’est pas la bonne.La première équipe à avoir rassembler 6 cartes de la même famille, gagne. | P forme des groupes égaux en fonction du nombre d’élèves dans 4 cerceaux qui correspondent à une famille.P fait une démonstration complète avec un élève.P explique les consignes d’exécution :- Au signal du professeur, le premier de la file peut partir.- Je cours le plus vite possible et passe derrière les 4 cônes placés en carré. - Je le tour du carré puis je vais chercher une carte qui est retournée au milieu du cercle qui sera au milieu du carré. - Si la carte retournée est la même que ma famille je peux la prendre avec moi sinon je la repose où elle était et me dirige vers ma file.- Je tape dans la main du prochain de ma file pour que celui-ci puisse partir.- Le premier arrivé à 6 cartes de la bonne famille gagne.- Il est conseillé de s’aider et se donner des conseils entre les membres de la file.P rappelle qu’il ne faut pas tricher, se battre et manqué de respect aux autres.P donne le signal de début de jeu.P se déplace durant le jeu pour encourager les élèves.P annonce les gagnants. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  = cercle de l’équipe  = cône qui délimite le terrain = les cartes  = sens de l’aller  = sens du retour a la zoneMatériel : cerceaux, cônes, jeu de cartes |