

Animation pédagogique Vécu adultes.

20 adultes pour jouer, 10 à l'observation. (Grille avec les paramètres)

Objectif de formation

Prendre conscience de ce qui est à apprendre sur l'ensemble du cycle.

Liste du matériel

- Grands plots et coupelles.
- 2 tapis
- 60 objets. 15X4 de couleurs différentes.
- Bancs ou séparateurs, coupelles.
- 4 cerceaux (couleurs différentes) et une caisse pour les gêneurs.

Etape 1 Vers les trois ans.

Objectif: s'orienter vers une cible en s'informer sur un adversaire.

Se déplacer dans un espace non orienté. A la fin de la comptine, rejoindre la bergerie. (Tapis qui sont posés à différents endroits de l'espace matérialisé, par l'enseignante.)

Variable : Rejoindre la bergerie au signal du loup.



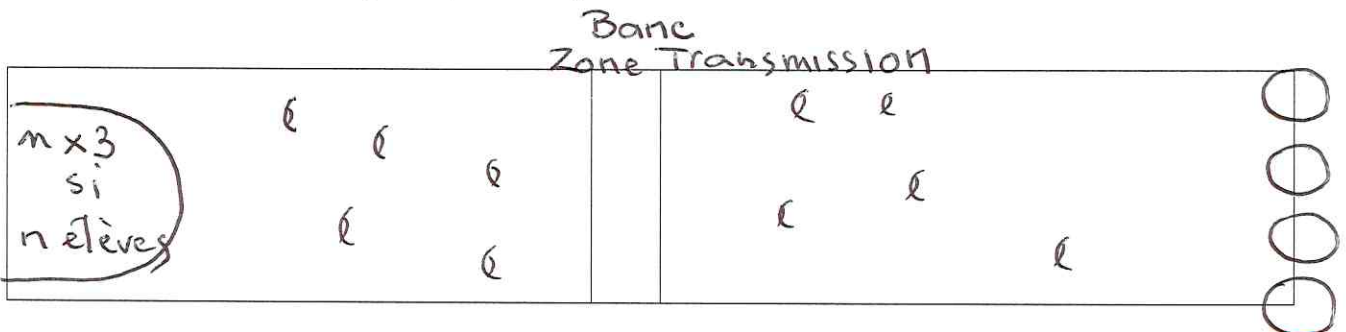
Etape 2 Vers les 4 ans.

Objectif :

Utiliser un espace libre en s'informant sur la position d'un adversaire.

Espace orienté. Statuts fixes. Situation des Timalins avec zone de transmission d'objets entre « attaquants » .

Variable: Introduction d'un gêneur, de deux gêneurs.



Etape 3 Vers les 5 ans.

Objectif

Créer, profiter d'un espace libre en s'informant sur les partenaires et adversaires et alterner des rôles différenciés.

Espace orienté. Statuts fixes. Situation des Timalins avec zone de gêneurs et transmission d'objets.entre « attaquants »

Pour étapes 2 et 3, prévoir pour l'enregistrement des scores,la comparaison des résultats..
Comment savoir qui a gagné ?Comment connaître le résultat de la partie ?

