

FICHE PÉDAGOGIQUE DE JEU EXTÉRIEUR

Section : grande **Effectif total :** 35 **G : . F : ...AH : 00 G : 00 F : 00**

Date :

Champ disciplinaire : EPS / ART / CULTURE ET PRODUCTION

Activité : jeu extérieur

Titre : le poser-ramasser (individuel)

Lieu : aire de jeu

Durée : 30 min

Disposition : conforme aux différentes étapes

Matériels/supports : plots, ballon de rugby ou ballon de football, sifflet, cendre

Documents/bibliographie : document terres en mêlée

Objectif spécifique : Participer aux jeux

Objectifs d'apprentissage :

- prendre la balle
- courir aller poser la balle sur le plot suivant
- retourner et venir taper dans la main du prochain



ÉTAPES	ACTIVITÉS ENSEIGNANT·E	ACTIVITÉS APPRENANT·E·S	OBSERVATION
PHASE DE PRÉSENTATION			
RAPPEL DE LA LEÇON PRÉCÉDENTE / VÉRIFICATION DES PRÉREQUIS (2 MIN)	<ul style="list-style-type: none"> - Fait une petite animation : chant. - rappel sur les actions et points clés de la séance précédente : quel jeu avons-nous fait la fois passée ? <p>Apprécie et félicite les apprenants</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chantent avec l'éducateur - répondent : « le renard passe » <p>Applaudissent</p>	
MOTIVATION (5 MIN)	<p>-Raconte une histoire :</p> <p>En passant près d'une école la fois passée, j'ai vu des enfants qui faisaient un jeu avec un ballon. C'était tellement intéressant et comme vous êtes sage, j'ai décidé de vous l'apprendre.</p> <p>Voulez-vous faire ce jeu ?</p> <p>Restez sage, nous allons faire ce jeu ensemble.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -écoutent attentivement <p>-réagissent et Interagissent</p>	

	-Communique les objectifs	-Énoncent les objectifs en leurs propres termes	
PHASE DE DÉVELOPPEMENT			
PRÉSENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE (3 MIN)	-présente le matériel -explique les étapes de l'activité	-nomment le matériel -écoutent attentivement	
ANALYSE ÉCHANGES PRODUCTION (15 MIN)	-Prise en main : Fait un contrôle vestimentaire et aide les enfants à se débarrasser des objets gênants et dangereux. -Annonce brièvement l'activité -Mise en train : -Invite à faire deux tours de l'aire de jeu à petites foulées en chantant -Invite à faire les mouvements respiratoires Explique de la technique du jeu	_Contrôlent leurs tenues et se débarrassent des objets gênants et dangereux ; -écoutent et répètent le titre du jeu _Courent à petites foulées sur l'aire de jeu en chantant collectivement _Font des mouvements respiratoires	

	<p>Vous allez constituer deux équipes et vous mettre en rang. Je vais disposer des plots devant chaque rang à votre nombre. À mon coup de sifflet, le premier enfant de chaque équipe prend la balle et court la placer sur le premier plot et revient taper dans la main du suivant. Celui-ci à son tour court pour aller prendre la balle et la placer sur le prochain plot. Ainsi de suite.</p> <p>Déroulement du jeu Invite à constituer deux (02) groupes A et B et s'arrêter en rangers.</p> <p>-Disposer les plots devant les deux rangeras de sorte à ce qu'ils soient au nombre des enfants par groupe</p> <p>-donne le coup de sifflet</p>	<p>-Écoutent attentivement</p> <p>-Agissent et interagissent</p> <p>-constituent deux groupes A et B et se mettent en rangers.</p> <p>-observent</p> <p>-les premiers apprenants de chaque équipe prennent les</p>	
--	---	--	--

	<p>Observe, apprécie et corrige s'il y a lieu</p> <p>Félicite et encourage</p>	<p>balles et courent les placer sur les premiers plots sans que les balles ne tombent (en verticale ou horizontale. À gauche du plot ou à droite du plot), puis reviennent taper dans les mains des suivants. Ainsi de suite. La première équipe à finir tout en respectant les règles du jeu est déclarée victorieuse et ovationnée. L'équipe perdante est encouragée.</p> <p>-se félicitent et s'encouragent</p>	
PHASE D'ÉVALUATION			
<p>CONTRÔLE DES ACQUISITIONS</p> <p>(5 MIN)</p>	<p>Le jeu tient lieu d'évaluation</p>	<p>Font le jeu</p>	<p>Critère :</p> <p>Les apprenants saisissent la balle et courent la placer sur le plot devant</p>

			eux sans la balle ne tombe.
--	--	--	-----------------------------

RANGEMENT : l'éducateur invite les apprenants à ranger le matériel

