

Les coupelles colorées	<i>Cycles 2 et 3</i>	<i>Matériel : des coupelles ou des petits plots de différentes couleurs, un sifflet</i>
<i>x <u>Compétences travaillées</u> :</i> - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <i>x <u>Champs d'apprentissage abordés</u> :</i> - Adapter ses déplacements à des environnements variés		<i>x <u>Obstacles/difficultés anticipés</u> :</i> rester groupé gérer son allure occuper tout l'espace éviter les autres <i>x <u>Critères de réussite</u> :</i> suivre les autres écouter les consignes
<i>x <u>Evolution envisagée</u> :</i> <i>le temps</i> : faire évoluer le temps (2 à 5 minutes) <i>l'espace</i> : agrandir le terrain, espacer les coupelles <i>le nombre de joueurs</i> : varier le nombre d'éléments des chenilles <i>les règles du jeu</i> : nommer les couleurs en anglais <i>le matériel</i> : jouer avec un nombre de couleurs différents (2 à 5 couleurs possibles) <i>le rôle des élèves</i> : meneur de chenille/suiveur		<i>x <u>Règles du jeu</u> :</i> <i>jeu 1 : Les élèves sont l'un derrière l'autre et trottent jusqu'au coup de sifflet. Chaque équipe a une couleur et doit rapidement rejoindre une coupelle de cette couleur sans que la chenille soit dissociée. A chaque fois, le meneur de la chenille change.</i> <i>Jeu 2 : Chaque chenille ne peut passer que devant des coupelles de la couleur déterminée. On change de meneur de chenille toutes les trois coupelles.</i> <i>Jeu 3 : Un ordre de passage est donné, soit sous forme d'un codage écrit de couleurs, soit à l'oral (BVRJ Bleu vert rouge Jaune). Les chenilles doivent respecter cet ordre, sans se toucher.</i>
<i><u>Interdisciplinarité</u> :</i> <i>anglais, Education civique et morale, questionner le monde (cycle 2)</i>		