



Parcours motricité : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés Cycle 1

Objectif : Organiser une rencontre pour la classe

But du jeu : Réaliser par équipe un parcours sur le temps d'une comptine

Organisation : Trois parcours sont proposés aux élèves sur une même thématique (S'équilibrer, franchir, tourner...)

Règles du jeu :

- Tester les 3 parcours, les expliquer, repérer les difficultés et les possibles solutions
- Choisir les niveaux de difficulté que l'on pourra réaliser sans erreur sur le temps de la comptine : Parcours 1 à 3.
- Par équipe de 3 élèves constituée par le professeur (homogène entre elles et hétérogène en leur sein)
Chaque élève rapporte 3 points s'il termine le parcours au même moment que la fin de la musique (Ni avant, ni après) et sans erreur.
- Prévoir une comptine, musique de 30 secondes

Dispositif :

- Cf- Schéma des 3 parcours

