

Adapter ses déplacements
à des environnements variés.

- **Type d'activité** : Déplacement, équilibre
- **Espace** : Cour de récréation
- **Matériel** : Craies pour réaliser des tracés
- **But du jeu** : Réaliser un parcours en respectant les consignes de déplacement.



Organisation / Déroulement :

DANS UN PREMIER TEMPS,

l'enseignant a tracé des lignes et des formes sur la cour de récréation et propose aux élèves de se déplacer librement en utilisant les tracés.

DANS UN DEUXIÈME TEMPS,

des pictogrammes illustrant des modes de déplacements (à cloche-pied, à quatre pattes, en sautant, en marchant en avant en arrière...) sont posés à côté de chaque tracé.

Les élèves se déplacent en respectant le pictogramme.

Pour faire évoluer :

- Se déplacer en binôme : un élève agit et l'autre donne les consignes de déplacement
- Augmenter le nombre de tracés et les consignes de déplacement
- Donner deux consignes de déplacement sur un même tracé
- Diviser la classe en groupes de 4 ou 5 élèves. Chaque groupe est invité à créer le plan d'un parcours de tracés et à définir un déplacement pour chaque tracé. Les tracés sont réalisés à partir du plan. Un autre groupe lit le plan puis réalise le parcours. Les créateurs du parcours vérifient que les consignes de déplacement sont respectées



Pour aider à la mise en œuvre / Pour aller plus loin dans le champ d'apprentissage

Une séquence à partir de tracés sur la cour de récréation :

- Prim'Infos n°159 « Jeux de cour de récréation » à retrouver sur le site de l'Ugse (Ressources 1^{er} et 2nd degrés / Séquences pédagogiques)
- Dossier « Récré-action » à retrouver sur le site de l'Ugse (Ressources 1^{er} et 2nd degrés / publications / 1^{er} degré / dossiers pédagogiques)