

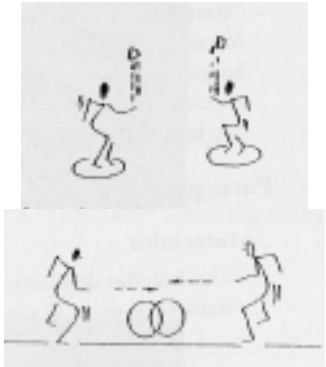
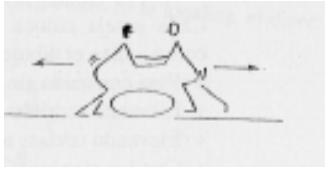
TRABAJO PRÁCTICO GRUPAL

ASIGNATURA:	EDUCACIÓN FÍSICA Y SU DIDÁCTICA
CURSO ACADÉMICO:	2007 / 2008
NOMBRE DE LOS ALUMNOS:	JOAQUINA SOLANA CREVILLÉN GINESA SÁNCHEZ HERNÁNDEZ LUCÍA MARTINEZ URREA
ESPECIALIDAD:	FRANCÉS

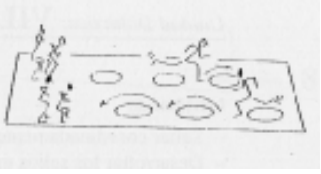
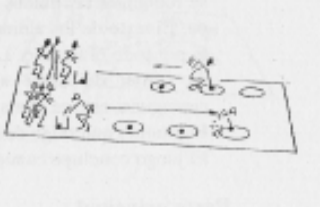
BLOQUE DE CONTENIDO/S:	HABILIDADES Y DESTREZAS MOTRICES
CURSO AL QUE VÁ DIRIGIDA:	5º CURSO DE PRIMARIA
FECHA:	26 / 05 / 2008
NÚMERO DE ALUMNOS:	25

ACTIVIDADES

NÚCLEO CENTRAL / PARTE PRINCIPAL

DESCRIPCIÓN	OBJETIVO/S ESPECÍFICO/S	ORGANIZACIÓN Y TIEMPO	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	MATERIAL
<p>1ª ACTIVIDAD : ¿Eres capaz de? Cada niño con un aro. Pasar rodando el aro a un compañero que está enfrente y que hace lo mismo con el suyo. Aumentando progresivamente la distancia.</p> <p>-Lanzar rodando un aro para que golpee contra el del compañero. -Lanzar el aro sentados. -Lanzar el aro de rodillas</p> <p>-Cada niño, con una indiacas (dentro de su aro). Lo lanzo con una mano y lo recibo con la misma. Derecha e izquierda. -Lanzar la indiacas al compañero que está enfrente y que hace lo mismo con la suya. Ambos deberán recoger la contraria.</p>	<p align="center">-Desarrollar la coordinación dinámica general a través de habilidades básicas.</p>	<p align="center">-Por parejas -5' -6'</p>		<p align="center">- Aros - Indiacas</p>
<p>2ª ACTIVIDAD : "Aros envenenados". Cada pareja unidos de las dos manos se enfrentan uno a cada lado del aro, tirando de las manos del contrario intentando hacerle pisar dentro del aro para evitarlo pueden saltar adelante y atrás por encima del aro, pero sin soltarse.</p>	<p>-Tomar conciencia del cuerpo a través del control de la fuerza y del movimiento.</p>	<p align="center">- Por parejas - 5' - 6'</p>		<p align="center">- Aros</p>

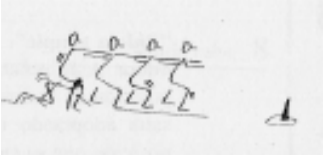

ACTIVIDADES				
NÚCLEO CENTRAL / PARTE PRINCIPAL				
DESCRIPCIÓN	OBJETIVO/S ESPECÍFICO/S	ORGANIZACIÓN Y TIEMPO	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	MATERIAL

<p>3ª ACTIVIDAD : "Saltar los aros". -Saltar con pies juntos dentro del aro y con piernas abiertas fuera. -Combinar dos saltos dentro y el tercero fuera, etc. -Correr por el interior de los aros con los dos brazos adelante. -Correr sin doblar las rodillas y levantando las piernas. -Correr lateralmente hacia la izquierda juntando los pies en cada aro (hacer lo mismo hacia la derecha).</p>	<p>-Realizar desplazamientos y tomar conciencia del cuerpo a través del control del movimiento. -Desarrollar la coordinación dinámica general a través de habilidades básicas</p>	<p>-Grupos de 6 alumnos. -5' - 6'</p>		<p>- Aros</p>
<p>4ª ACTIVIDAD : "Recogida y plantación de patatas a tientas". Varios equipos, organizados según el dibujo. Cada equipo con tres objetos y tres aros en línea frente a ellos. A la señal el primer niño coge una indiacca del suelo y la "siembra" en el primer aro. Regresa a buscar la segunda indiacca y la "siembra" en el segundo aro e igual con la tercera. Da el relevo al segundo niño el cual(con los ojos vendados) y atendiendo a las indicaciones de sus compañeros de grupo, recogerá uno a uno cada objeto plantado regresará a su sitio guiado por las indicaciones de sus compañeros. El tercer niño repite la plantación de objetos y así sucesivamente. El primer equipo que vuelva a la posición inicial gana.</p>	<p>-Estimular las aptitudes motrices y el trabajo en equipo.</p>	<p>-Grupos de 6 alumnos. -5' - 6'</p>		<p>- Aros - Indiacas</p>

ACTIVIDADES

NÚCLEO CENTRAL / PARTE PRINCIPAL




DESCRIPCIÓN	OBJETIVO/S ESPECÍFICO/S	ORGANIZACIÓN Y TIEMPO	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	MATERIAL
-------------	----------------------------	--------------------------	---------------------------	----------

<p>5ª ACTIVIDAD : "El ratón". Nos organizamos en cuatro equipos, cada uno en fila en la línea de salida. Todos los componentes de cada equipo estarán con las piernas abiertas y con las manos agarradas al hombro del que le precede. A la señal, el último de la fila se suelta y al pasar por debajo de las piernas de sus compañeros hasta llegar al primero y así sucesivamente hasta que todos lleguen a la meta marcada (a unos 10 m). Se tiene que guardar siempre la distancia de los brazos sobre los hombros. No puede salir el siguiente hasta que el anterior no esté colocado debidamente (de pie y agarrado por el posterior).. Todos los componentes tienen que atravesar la línea de meta.</p>	<p>-Correr y desplazarse de forma coordinada.</p>	<p>- Grupos de 5 a 6 alumnos. - 5' - 6'</p>		<p>- Conos</p>
<p>6ª ACTIVIDAD : "Leones y canguros". El profesor explica a los alumnos que un grupo serán los leones debiéndose desplazar en cuadrupedia. Los otros serán canguros que se desplazarán dando saltos con los pies juntos. A la señal del profesor los leones tendrán que pillar a los canguros llevándolos a un lugar indicado previamente. Posteriormente habrá un cambio de rol.</p>	<p>-Utilizar formas de desplazamiento no habituales.</p>	<p>- Clase dividida en 2 Grupos. - 5' -6'.</p>		<p>- Conos</p>

ACTIVIDADES

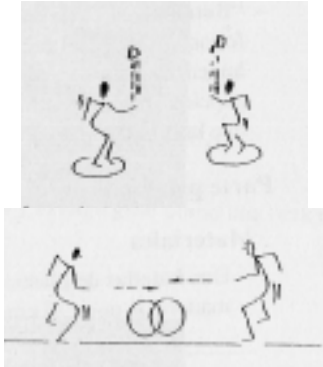

NÚCLEO CENTRAL / PARTE PRINCIPAL

DESCRIPCIÓN	OBJETIVO/S ESPECÍFICO/S	ORGANIZACIÓN Y TIEMPO	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	MATERIAL
-------------	----------------------------	--------------------------	---------------------------	----------

<p>7ª ACTIVIDAD : "La pesca" La clase se dividirá en dos grupos. Uno de ellos será el grupo de "los pescadores" y otro será el de "los peces". El equipo de los pescadores tiene a todos sus componentes agarrados de la mano (es la red). Los demás jugadores deberán evitar quedar encerrados dentro del círculo de la red.</p>	<p>-Desplazarse por el espacio colectivamente.</p>	<p>-Clase dividida en 2 grupos. - 5'-6'</p>		<p>- Conos</p>
<p>8ª ACTIVIDAD : "Correr, saltar y gatear". El primer jugador del equipo es el corredor. El segundo jugador debe realizar el mismo recorrido dando saltos con los pies juntos. El tercer jugador irá a cuatro patas. Finalmente gana el equipo que termina antes.</p>	<p>-Practicar diferentes formas de desplazamiento.</p>	<p>- Clase dividida en 2 grupos. - 5'-6'</p>		<p>- Conos</p>
<p>9ª ACTIVIDAD : "La cadena" Los miembros de un equipo se toman las manos formando una cadena. El resto de los alumnos corren libremente por todo el terreno. Los alumnos en cadena tratan de tocar alguno libre. Si lo consiguen, éste se une a los encadenados. El alumno que salga de los límites del terreno se elimina. El juego concluye cuando todos los alumnos quedan encadenados.</p>	<p>- Realizar desplazamientos de forma coordinada</p>	<p>-Clase dividida en 2 grupos. -5'-6'</p>		<p>- Conos</p>

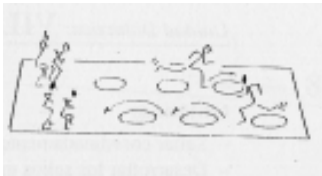
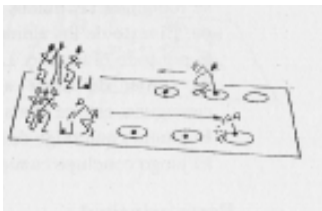
ACTIVITÉS

PARTIE PRINCIPALE

DESCRIPTION	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	ORGANISATION ET TEMPS	REPRÉSENTATION GRAPHIQUE	MATÉRIEL
<p>Activité n° 1 : « es-tu capable de ? ». Chaque enfant à un cerceau. Il faut passer le cerceau au camarade qui est en face et qui fait la même chose avec le sien. Il faut augmenter progressivement la distance.</p> <p>-lancer en roulant un cerceau pour qu'il touche celui du camarade. -lancer le cerceau assis. -lancer le cerceau à genoux.</p> <p>-chaque enfant, à une pétéca (dans son cerceau). -Je la lance avec une main et je la rattrape avec la même main. -lancer la pétéca au camarade qui est en face et qui fait la même chose avec la sienne. Chacun devra attraper celle du camarade.</p>	<p>-Développer la coordination dynamique générale à travers les habiletés de base.</p>	<p>- de 2 par 2. - 5' - 6'</p>		<p>- Cerceaux - Pétécas</p>
<p>Activité n°2 : « Cerceaux empoisonnés ». Chaque élève du couple devra serrer les mains de son camarade. Ils doivent essayer que le contraignant marche sur le cerceau. Il peut l'éviter en sautant en avant ou en arrière par-dessus le cerceau, mais sans se lâcher.</p>	<p>-Commencer à être conscient de leur propre corps à travers le contrôle de la force et du mouvement.</p>	<p>-2 par 2. - 5' - 6'.</p>		<p>- Cerceaux</p>

ACTIVITÉS

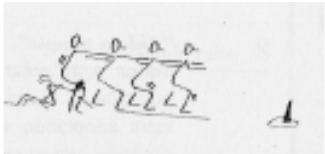

PARTIE PRINCIPALE

DESCRIPTION	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	ORGANISATION ET TEMPS	REPRÉSENTATION GRAPHIQUE	MATÉRIEL
<p>Activité n° 3 : « sauter les cerceaux ».</p> <p>-Sauter avec les pieds joints dans le cerceau et avec les jambes ouvertes en dehors du cerceau.</p> <p>-Sauter deux fois dans le cerceau et une fois en dehors du cerceau.</p> <p>-Courir à l'intérieur des cerceaux avec les bras droits devant.</p> <p>-Courir sans plier les genoux et en levant les jambes.</p> <p>-Courir de côté vers la gauche et mettre les pieds joints dans chaque cerceau (faire la même chose vers la droite).</p>	<p>-Réaliser des déplacements et prendre conscience du corps à travers le contrôle du mouvement.</p> <p>-Développer la coordination dynamique générale à travers les habiletés de base.</p>	<p>-Groupes de 6 élèves.</p> <p>- 5' - 6' .</p>		<p>- Cerceaux</p>
<p>Activité n° 4 : « Planter et ramasser des pommes de terre».</p> <p>Plusieurs équipes seront organisées comme dans le dessin. Chaque équipe aura trois pétécas et trois cerceaux en ligne droite face à eux. Au signal du professeur, le premier joueur, prend l'objet du sol et va le planter dans le premier cerceau. Il retourne pour chercher le deuxième objet et il le plante dans le deuxième cerceau, il retourne et il fait pareil avec le troisième objet.</p> <p>Le deuxième joueur aura un bandeau aux yeux. Il ramassera les</p>	<p>-Stimuler les aptitudes motrices et le travail en équipe.</p>	<p>-Groupes de 6 élèves.</p> <p>-5' - 6'.</p>		<p>- Cerceaux</p> <p>- Pétécas</p>

<p>pétécas une à une en se faisant guider par ses camarades d'équipe. Le troisième joueur replante les pétécas. Le premier équipe qui retourne à la position initiale à gagner.</p>				
---	--	--	--	--

ACTIVITÉS


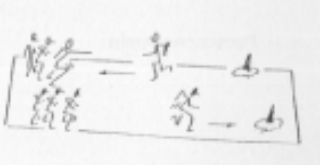
PARTIE PRINCIPALE


DESCRIPTION	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	ORGANISATION ET TEMPS	REPRÉSENTATION GRAPHIQUE	MATÉRIEL
<p>Activité n° 5 : « la souris » . Nous organisons des groupes de six élèves, chacun d'eux, fera un rang et se situera dans la ligne de départ. Tous les joueurs de chaque équipe auront les jambes écartées et mettront les mains sur les épaules de l'élève qui les précède. Au signal du professeur, le dernier du rang se lâche et doit passer sous les jambes de ses camarades. Il se placera le premier. Le reste des camarades feront la même chose qu'a fait le premier élève. Ils devront arriver au point d'arrivée (à peu près 10 m). Il faut toujours conserver la distance des bras sur les épaules des camarades. Tant que celui qui passe sous les jambes des camarades n'a pas fini, le suivant ne pourra pas commencer. Tous les élèves de la même équipe doivent traverser la ligne d'arrivée.</p>	<p>-Coordiner les mouvements en courant et en se déplaçant.</p>	<p>-Groupes de 6 élèves. -5' - 6'.</p>		<p>- Cônes</p>
<p>Activité n° 6 : « les lions et les kangourous » . Le professeur expliquera aux élèves</p>	<p>-utiliser des manières de déplacement pas habituelles.</p>	<p>-Le groupe de la classe sera divisé par 2. -5' -6'.</p>		<p>- Cônes</p>

qu' un groupe fera les lions, qui devront se déplacer à quatre pattes. Les autres seront les kangourous qui se déplaceront en sautant avec les pieds joints. Au signal du professeur les lions devront attraper les kangourous et les laisser dans une limite tracée. Après les groupes changeront les rôles.

ACTIVITÉS

PARTIE PRINCIPALE

DESCRIPTION	OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	ORGANISATION ET TEMPS	REPRÉSENTATION GRAPHIQUE	MATÉRIEL
<p>Activité n° 7 : « la pêche ». Les élèves seront divisés par deux groupes. Un des groupes sera « les pêcheurs » et l'autre groupe ce seront les poissons. L'équipe des pêcheurs doit se prendre par la main (c'est le filet). Le reste des joueurs doit éviter se faire attraper dans le cercle du filet.</p>	<p>-Se déplacer dans l'espace en groupe.</p>	<p>-Le groupe classe se divisera en 2. - 5' - 6'.</p>		<p>- Cônes</p>
<p>Activité n° 8 : « courir, sauter et marcher à quatre pattes ». Le premier joueur de l'équipe est celui qui court. Le deuxième joueur devra faire le même parcours en sautant avec les pieds joints. Le troisième joueur fera le même parcours à quatre pattes et le reste de chaque groupe suivra ce même procédé jusqu'au dernier joueur du groupe. Finalement c'est l'équipe qui finira avant qui gagnera.</p>	<p>-S'exercer à se déplacer de différentes manières.</p>	<p>-Le groupe classe se divisera en 2. - 5' - 6'</p>		<p>- Cônes</p>

<p>Activité n° 9 : « la chaîne ». Tous les joueurs de la même équipe se prennent par la main et forment une chaîne. Les autres élèves peuvent courir librement. Le groupe de la chaîne doit essayer de toucher à un des élèves qui courent. Si le groupe réussit à toucher un élève, celui-ci maintenant fera partie de la chaîne. Le jeu est fini quand tous les élèves sont enchaînés.</p>	<p>-Faire des déplacements coordonnés.</p>	<p>-Le groupe classe se divisera en 2. - 5' - 6'</p>		<p>- Cônes</p>
---	--	--	--	----------------

Discurso del profesor

Actividad 1. " ¿Eres capaz de... ?"

Discurso del profesor.

- Ahora escuchad bien! Vamos a realizar un juego que se llama "eres capaz de"

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Tenéis que ponerlos por parejas. De esta forma (les mostraremos cómo se hace . Para ello cogemos a dos alumnos que lo harán delante de los demás compañeros).

-Cada uno de vosotros, tiene que coger un aro.

-Tenéis que pasarlo rodando a vuestro compañero que está enfrente y que hace lo mismo con el suyo. Tenéis que alargar cada vez más la distancia al lanzar el aro. ¿Lo habéis entendido?

-ahora tenéis que lanzar rodando el aro para que golpee contra el de vuestro compañero. (Les mostraremos cómo se hace. Para ello, cogemos a dos alumnos que lo ejemplificarán delante de sus compañeros.)

-Ahora tenéis que lanzar rodando el aro para que lo coja vuestro compañero pero... tenéis que ponerlos de rodillas.

-Ahora tenéis que lanzar rodando el aro para que lo coja vuestro compañero pero... tenéis que hacerlo sentados.

-Ahora coged una indiacá cada uno.

-Tenéis que lanzar la indiacá con la mano derecha y recibirla con la misma mano.

-Ahora tenéis que lanzar la indiacá con la mano izquierda y recibirla con la misma mano.

-Tenéis que lanzar la indiacá a vuestro compañero que está frente a vosotros y al mismo tiempo vuestro compañero os lanza la suya. (Les mostraremos cómo se hace. Para ello, cogeremos a dos alumnos que lo ejemplificarán delante de sus compañeros.)

-Para empezar a jugar tenéis que esperar a que pite con el silbato.

Actividad 2. " ¿Aros envenenados ?"

Discurso del profesor.

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama "aros envenenados".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Os tenéis que poner en parejas . De esta forma (les mostraremos cómo se hace . Para ello cogeremos a dos alumnos que lo harán delante de los demás compañeros).

-Tenéis que coger las manos de vuestro compañero e intentar que vuestro compañero pise el aro. ¡Pero hay una condición! No podéis en ningún momento soltaros las manos.¿ Lo habéis entendido?

-Para empezar a jugar tenéis que esperar a que pite con el silbato.

Actividad 3. " ¿Saltar los aros ?"

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama "Salta aros".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Hay que hacer grupos de 6 jugadores. De esta forma. (les mostraremos cómo se hace . Para ello cogeremos a dos alumnos que lo harán delante de los demás compañeros).

-Saltad juntando los pies dentro del aro y con las piernas abiertas fuera del aro.¿Lo habéis entendido?

-Atención... (pitaré con el silbato para empezar a jugar).

-Ahora saltad dos veces seguidas dentro del aro y una vez fuera del aro. ¿Vale ?.

-Ahora, tenéis que correr pasando por los aros con los brazos hacia adelante.¿ Lo habéis entendido?.

-Ahora, tenéis que correr sin doblar las rodillas y levantando las piernas.

-Ahora, tenéis que correr de forma lateral hacia la izquierda y tenéis que juntar los pies en cada aro.

-Ahora haced lo mismo pero... hacia la derecha. ¿Vale ?.

-Para empezar a jugar tenéis que esperar a que pite con el silbato.

Actividad 4. " ¿Plantar y recoger patatas ?".

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama "plantar y recoger patatas".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Hay que hacer grupos de 6 jugadores. De esta forma (les mostraremos cómo se hace . Para ello cogemos a 3 alumnos que lo harán delante de los demás compañeros).

-Cada equipo, tiene que hacer una fila frente a los aros.

-El primer jugador del grupo tiene que plantar una patata (indiaca) y volver a buscar una segunda que plantará también .

- por último cogerá la tercera patata que también plantará.

-El segundo jugador, llevará los ojos vendados, y serán sus compañeros los que le guíen durante el trayecto.

-El tercer jugador hará lo mismo que el primero es decir, plantará las tres patatas. El juego continúa hasta que participe el sexto y último compañero del grupo.

-Gana el equipo que termine antes.

-Para empezar a jugar tenéis que esperar a que pite con el silbato.

Actividad 5. " ¿El ratón ?".

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama "el ratón".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Hay que hacer grupos de 6 jugadores. De esta forma .
(Les mostraremos cómo se hace . Para ello cogeremos a 6 alumnos que lo harán delante de los demás compañeros. Los colocaremos frente a los demás grupos transversalmente para que todos puedan verlos perfectamente.)

-Tenéis que abrir las piernas y poner vuestras manos sobre los hombros del compañero que os precede.

- El último de cada equipo tiene que pasar por debajo de las piernas de sus compañeros y ponerse el primero de la fila.

-Después, el último del grupo hará lo mismo. Después es otra vez el último que tiene que pasar debajo de las piernas de sus compañeros, etc.

-El grupo ganador es el que llega antes a la meta. (La meta estará señalizada por dos conos.

-Para empezar a jugar tenéis que esperar a que pite con el silbato.

Actividad 6. " Leones y Canguros ".

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama " Leones y Canguros ".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Tenéis que hacer dos grupos. Para hacer los 2 grupos, hay que contar cuántos sois. Veamos... uno, dos tres... (el maestro contará los alumnos para dividir la clase en dos grupos).

(les mostraremos cómo se hace. Para ello cogeremos 6 alumnos que lo harán delante de sus compañeros).

-Este grupo, ¡seréis los leones! Tenéis que ir gateando.

-Y vosotros, ¡seréis los canguros! Tenéis que ir saltando con los pies juntos.

-A mi señal los leones tienen que pillar a los canguros y dejarlos detrás de esa línea blanca.

-¡Para empezar el juego hay que esperar a que yo pite con el silbato! ¿De acuerdo?

Actividad 7. " La pesca".

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama " la pesca".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Tenéis que hacer dos grupos. Para hacer los 2 grupos, hay que contar cuántos sois. Veamos... uno, dos tres... (el maestro contará los alumnos para dividir la clase en dos grupos).

-Ahora (les mostraremos cómo se hace. Para ello cogeremos 6 alumnos que lo harán delante de sus compañeros).

-Este grupo, ¡seréis los pescadores! ¡Tenéis que daros las manos y no podéis soltaros!, ya que sois la red. Tenéis que rodear los pescados para conseguir pescarlos. Después tenéis que dejarlos fuera de la línea blanca.

-Y vosotros, ¡seréis los pescados! Tenéis que intentar la red formada por el grupo de los pescadores no consiga atraparos . ¿De acuerdo?

-¡Para empezar el juego hay que esperar a que yo pite con el silbato! ¿De acuerdo?

Actividad 8. " Correr, saltar y gatear".

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama " la pesca".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Tenéis que hacer dos grupos. Para hacer los 2 grupos, hay que contar cuántos sois. Veamos... uno, dos tres... (el maestro contará los alumnos para dividir la clase en dos grupos).

-Ahora (les mostraremos cómo se hace. Para ello cogeremos 6 alumnos que lo harán delante de sus compañeros).

-El primer compañero del grupo tiene que correr y llegar hasta la meta que está señalizada con un cono.

-El segundo compañero, tiene que saltar juntando los pies hasta la meta.

-El tercer compañero, tiene que gatear hasta la meta.

-Gana el grupo que consigue terminar antes.¿Lo habéis entendido ?

-Cuando pite, podéis comenzar.

Actividad 9. " La cadena".

Discurso del profesor

-¡Escuchad bien! Vamos a hacer un juego que se llama " la cadena".

-Os voy a explicar cómo se juega.

-Tenéis que hacer 2 grupos. (les mostraremos cómo se hace. Para ello cogeremos 6 alumnos que lo harán delante de sus compañeros. 4 alumnos, serán la cadena y tendrán pillar a los otros 2 alumnos).

¿Lo habéis entendido?

-Ahora, hay que contar 8 jugadores. (el maestro contará los alumnos) Veamos... uno, dos tres...

-vosotros, seréis la cadena. ¡Y está prohibido soltarse!

El resto de jugadores, tenéis que evitar que vuestros compañeros os pillen.

-Si vuestros compañeros os pillan, pasaréis a formar parte del grupo de la cadena. Y no olvidar, que no se puede correr fuera de la línea blanca.¿Habéis comprendido?

-Cuando pite, podéis comenzar.

Discours du professeur

Activité 1. «Es-tu capable de ... ? »

Discours du professeur

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « es-tu capable de »

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-Mettez-vous de par deux. Comme ça (on leur montrera comment il faut faire . Pour ceci on prendra deux élèves qui le feront devant le reste des camarades).

-Vous devez prendre un cerceau chacun.

-Faites rouler le cerceau pour que votre camarade l'attrape. Le cerceau doit aller de plus en plus loin. Tout le monde a compris ?

-Maintenant, roulez le cerceau de façon à ce qu'il tape le cerceau de votre camarade. (On leur montrera comment il faut faire. Pour ceci , on prendra deux élèves qui le feront devant leurs camarades.)

-Maintenant, roulez le cerceau pour que votre camarade l'attrape, mais mettez-vous à genoux.

-Maintenant, roulez le cerceau pour que votre camarade l'attrape, mais asseyez-vous.

-Maintenant, vous prenez chacun une pétéca.

-vous savez qu'est-ce que c'est une pétéca ? (on leur dira qu'en espagnol on dit indiacá).

-Vous lancez la pétéca en l'air avec la main droite et vous la rattrapez avec la même main.

-Maintenant, vous lancez la pétéca en l'air avec la main gauche et vous la rattrapez avec la même main. (On leur montrera comment il faut faire). Tout le monde a compris ?

-Vous lancez la pétéca à votre camarade qui est en face de vous et en même temps votre camarade vous lance la sienne. (On leur montrera comment il faut faire. Pour ceci on prendra deux élèves qui le feront devant le reste des camarades)

Activité 2. « Cerceaux empoisonnés ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « cerceaux empoisonnés »

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-mettez-vous de par deux. Comme ça (on leur montrera comment il faut faire . Pour ceci on prendra deux élèves qui le feront devant le reste des camarades).

-vous devez prendre les mains de votre camarade et vous devez essayer que votre camarade marche dans le cerceau. Il y a une condition ! Vous ne pouvez pas vous lâcher les mains. Vous avez compris ?

-Pour commencer il faut attendre le coup de sifflet !

Activité 3. « Sauter les cerceaux ! ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « sauter les cerceaux ! »
- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.
- Il faut faire des groupes de 6 joueurs. (on leur montrera comment il faut faire . Pour ceci on prendra deux élèves qui le feront devant le reste des camarades).
- Sautez avec les pieds joints dans le cerceau et avec les jambes écartées hors du cerceau. Vous avez compris ?
- Attention... (coup de sifflet pour commencer)
- Maintenant, sautez 2 fois suivies dans le cerceau et une fois hors du cerceau. D'accord ?
- Maintenant, vous devez courir en passant par les cerceaux avec les deux bras en avant. Tout le monde a compris ?
- Maintenant, vous devez courir sans plier les genoux et en levant les jambes.
- Maintenant vous devez courir de côté vers la gauche et vous devez joindre les pieds dans chaque cerceau.
- Maintenant vous faites la même chose mais... vers la droite. D'accord ?

Activité 4. « Planter et ramasser des pommes de terre ! ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « sauter les cerceaux ! »
- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.
- Faites des groupes de 6 personnes. (on leur montrera comment il faut faire). Pour ceci le professeur expliquera comment doit se dérouler le jeu et en même temps il le fera lui-même devant les élèves.
- Chaque équipe, doit se placer en file indienne devant les cerceaux.
- Le premier joueur du groupe doit planter une pomme de terre et revenir pour chercher une deuxième pomme de terre, il doit la planter et revenir une troisième fois chercher la dernière pomme de terre et la planter aussi. Après il touche l'épaule de son deuxième camarade .
- Le deuxième camarade à un bandeau sur les yeux pour ne pas y voir. Il doit ramasser les trois pommes de terre. D'abord la première, il doit aller la laisser à la ligne de départ après il ramassera la deuxième pomme de terre et finalement la troisième pomme de terre.

Comme il a un bandeau , ce sont les camarades qui doivent le guider pendant le chemin.

-Le troisième camarade fait la même chose que le premier du groupe. Il doit planter les trois pommes de terre. Et le jeu continu jusqu'au sixième camarade du groupe.

-C'est l'équipe qui finira avant ,qui gagnera.

- Attention... attendez le coup de sifflet pour commencer !

Activité 5. « La souris ! ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « la souris ! »

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-Faites des groupes de 6 personnes. (on leur montrera comment il faut faire . Pour ceci on prendra 6 élèves qui le feront devant les autres camarades).nous les disposeront transversalement pour que tout le monde les voient parfaitement.

-Vous devez écartez les jambes . Et vous devez aussi mettre vos mains sur les épaules du camarade qui vous précède.

- Le dernier du groupe doit passer sous les jambes de ses camarades et se placer le premier de son rang.

-Ensuite, le dernier du groupe fait la même chose. Après c'est encore le dernier du groupe qui passe sous les jambes de ses camarades etc...

-Le groupe qui gagne est celui qui arrive avant au cône d'arrivée. Tout le monde a compris ?

- Attention... attendez le coup de sifflet pour commencer !

Activité 6. « Les Lions et les Kangourous ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « les lions et les kangourous »

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-Faites 2 groupes. D'abord, pour faire les deux groupes, il faut compter combien vous êtes. Alors,un , deux, trois... (Le professeur comptera les élèves pour diviser la classe en deux groupes).

-Ensuite (on leur montrera comment il faut faire . Pour ceci on prendra 6 élèves qui le feront devant les autres camarades).3 élèves feront les lions et 3 feront les kangourous.

-Ce groupe, vous serez les lions ! Vous devez vous déplacer à quatre pattes.

-Et vous, vous serez les kangourous ! Vous devez vous déplacer en sautant avec les pieds joints.

-À mon signal , les lions doivent attraper les kangourous et les laisser derrière la ligne blanche.

-À mon signal on le changera les rôles et les kangourous doivent attraper les lions.

- Pour commencer il faut attendre le coup de sifflet ! Tout le monde est d'accord ?

Activité 7. «La pêche! ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle «La pêche! ».

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-Faites 2 groupes. D'abord, pour faire les deux groupes, il faut compter combien vous êtes. Alors,un , deux, trois... (Le professeur comptera les élèves pour diviser la classe en deux groupes).

-Ensuite (on leur montrera comment il faut faire pour jouer. Pour ceci on prendra 6 élèves qui le feront devant les autres camarades). 3 élèves feront les pêcheurs et 3 feront les poissons.

-Ce groupe d'ici, vous serez les pêcheurs ! Vous devez vous donner les mains et ne pas vous lâcher ! Car vous êtes le filet.Et vous devez entourer les poissons pour les pêcher. - Après vous les laissez en dehors la ligne blanche.

-Et vous, vous serez les poissons ! Vous devez essayer de ne pas vous faire attraper par le filet qui esaquí tengo t formé par le groupe des pêcheurs. Tout le monde a compris ?

- Pour commencer il faut attendre le coup de sifflet !

Activité 8. «courir, sauter et marcher à quatre pattes ! ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « courir, sauter et marcher à quatre pattes ! ».

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-Faites 2 groupes. D'abord, pour faire les deux groupes, il faut compter combien vous êtes. Voyons...,un ..., deux..., trois... (Le professeur comptera les élèves pour diviser la classe en deux groupes).

-Ensuite (on leur montrera comment il faut faire pour jouer. Pour ceci on prendra 3 élèves qui le feront devant les autres camarades).

-Le premier camarade du groupe, doit courir jusqu'au cône d'arrivée.

-Le deuxième camarade du groupe, doit sauter avec les pieds joints, jusqu'au cône d'arrivée.

-Le troisième camarade du groupe, doit marcher à quatre pattes jusqu'au cône d'arrivée.

-Le groupe qui réussit finir avant, à gagner.

- Pour commencer il faut attendre le coup de sifflet !

Activité 9. « La chaîne ! ».

Discours du professeur.

- Maintenant, écoutez bien ! On va faire un jeu ,qui s'appelle « la chaîne ! ».

- Je vais vous expliquer comment il faut faire pour jouer.

-Il faut faire 2 groupes. (on leur montrera comment il faut faire pour jouer . Pour ceci on prendra 6 élèves qui le feront devant les autres camarades. 4 élèves, font la chaîne et ils doivent attraper les 2 élèves),

-Vous avez compris ?

-Maintenant il faut compter 8 joueurs. (Le professeur comptera les élèves) Voyons...un... deux... trois...

-Vous, vous serez la chaîne.et il est défendu de se lâcher les mains!

-Ensuite, le reste des joueurs, vous devez éviter que vos camarades vous touchent.

-Si vos camarades vous touchent , vous devez faire partie du groupe de la chaîne. Et n'oubliez pas, qu'il ne faut pas courir en dehors de la ligne blanche. Tout le monde a compris ?

- Pour commencer il faut attendre le coup de sifflet !