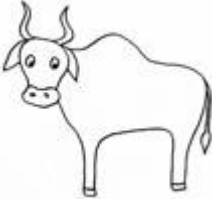
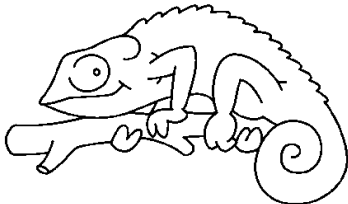



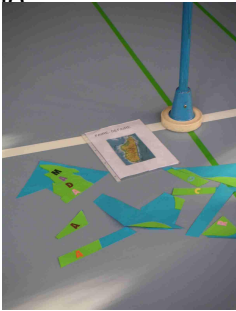



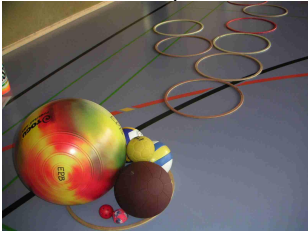


## Ça voyage : MADAGASCAR

(leçon imagée : connaissance de l'île et de ses animaux)

**Objectifs** : reconnaître des contraires à travers des activités de base

présentation	déroulement	Matériel,
<p><b>ECHAUFFEMENT :</b></p> <p><i>1/La danse du vol du Zébu</i></p> <p>La petite histoire : pour devenir un homme le jeune Malgache doit, dans la tradition, voler un zébu. Pour lui donner du courage une fête est organisée et l'on danse autour du feu au son des cordophones, membraphones et autres instruments.</p>	<p>On danse en cercle un meneur de jeux donne des consignes( par ex danser accroupis, en levant les bras, etc..) on est toujours en mouvement.</p> 	<p>Matériel. De la musique malgache de préférence, pour danser</p>
<p><i>2/ la promenade des caméléons</i></p> <p>Chaque enfant reçoit une image d'un caméléon. Les caméléons sont de différentes couleurs. Il y a par ex 4 caméléons rouges, 4 bleus, 4 verts...</p>	<p>En musique se promener sur les lignes de la salle, lorsqu'on rencontre qln, échanger sa carte. A l'arrêt de la musique tout le monde s'arrête et on forme des équipes , regroupement par couleur de caméléon</p> 	<p>CD de « Sautecroche » :le Caméléon</p>

<p><b>PARTIE PRINCIPALE</b></p> <p>promenade sur l'île de Madagascar</p>	<p><b>Ateliers</b> avec changement à un signal ou libre ,avec une « feuille de présence pour chaque activité »</p> <p>Pour monter les ateliers : soit on peut préparer la salle avant le cours, soit chaque groupe monte un atelier à l'aide d'un schéma</p>	
<p><i>1/ Faire –défaire</i></p> <p>course reconstituer le puzzle de Mada</p> 	<p>Courir d'un piquet 1 à un piquet 2 prendre une pièce de puzzle et revenir au no1 quand toutes les pièces sont prises reconstituer le puzzle</p> 	<p>2 piquets des puzzles</p>
<p><i>2/Dedans-dehors</i></p> <p>renforcement</p>  <p>le hibou de la forêt se cache dans son trou</p>	<p>Se cacher dans les caissons sous des tunnels-tapis, passer dedans-dehors</p> 	<p>Caissons, tapis Perches</p>
<p><i>3/ Lourd-léger</i></p> <p>renforcement des os/ sauts</p>  <p>Les lémuriens vont chercher de fruits</p>	<p>Faire un parcours en sautant d'un cerceau à l'autre en transportant à chaque passage une balle de différente masse ( de lourd à léger)</p> 	<p>10à 15 cerceaux 2 medicine-balls 2 balles de basket 2 balles de volley 2 balles d'uni-hockey etc</p>

<p><b>4/monter-descendre</b></p> <p>Courage, agilité</p> <p>Le gecko grimpe pour attraper les insectes</p> 	<p>Monter descendre :-sur un banc accroché à l'espalier, - à l'espalier -sur une barre //</p> 	<p>Les espaliers 1 ou 2 bancs 1 barre // des tapis</p>
<p><b>5/large-étroit</b></p> <p>équilibre</p> <p>Les lémuriens se promènent sur les Tsingys (montagne aux rochers très acérés).</p> 	<p>Marcher en équilibre sur un banc et sur un banc retourné. Possibilité de transporter des objets</p> 	<p>2 bancs petit matériel (barres anneaux...)</p>
<p><b>6/lent-rapide</b></p> <p>renforcement</p>  <p>Le crocodile rampe pour attraper des poissons et revient en courant pour les manger</p>	<p>Ramper sur des tapis prendre un poisson et revenir à côté des tapis en courant</p>	<p>3 tapis poissons ou petits objets</p>

<p>7/haut-bas</p> <p>saut réception, courage</p>  <p>Les hommes montent aux baobabs pour ramasser les fruits</p>	<p>Grimper au cadre suédois pour prendre des sautoirs (adapter la hauteur aux enfants et redescendre ou sauter sur un gros tapis</p>	<p>Cadre suédois Sautoirs Gros tapis</p>
<p><b>JEU</b></p>  <p>Les enfants jouent dans le village à cache-cache ou à chat perché</p>	<p>Jeux de cache-cache ou de chat perché, avec les engins montés</p>	<p>La monitrice peut déjà ranger une partie du matériel</p>
<p><b>RETOUR AU CALME</b></p>  <p>Les tortues se dorent au soleil après une petite promenade</p>	 <p>Se mettre par groupe sous un tapis et se déplacer lentement, s'arrêter, en boule, le signal de départ de la monitrice</p>	<p>Les tapis de la salle Musique douce</p>