

## Leçon de gym POISSON D'AVRIL



**1/ Composer des équipes.** Pour cela, j'ai imprimé et découpé des petits poissons que je vais faire tirer au sort aux élèves. Les poissons bleus ensemble, les poissons à fleurs ensemble,...

J'ai utilisé ceci : <http://papier-ciseaux-cailloux.blogspot.ch/2010/03/qui-veut-de-beaux-poissons.html>

## 2/ Echauffement

Chaque équipe se met derrière un piquet dans un coin de la salle. Au centre de la salle, j'éparpille les images de ce flip book : <http://papier-ciseaux-cailloux.blogspot.fr/2010/03/poisson-davril.html>

(Nombre de lots d'image correspondant au nombre d'équipes).

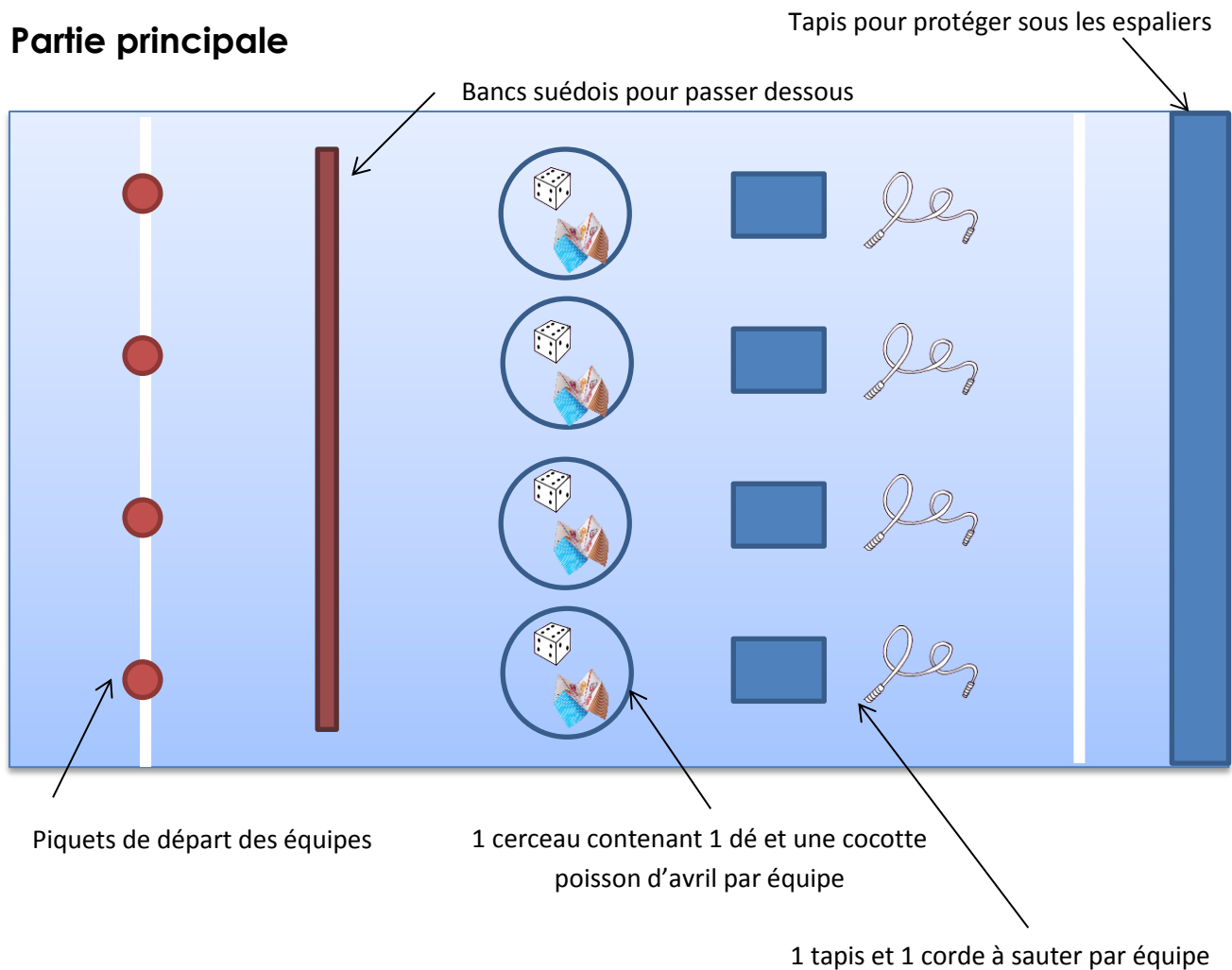
Au top départ, le premier élève court chercher une image puis la ramène à son équipe. Il tape dans la main du suivant qui court chercher une autre image. Il crie le numéro à son équipe qui lui dit si oui ou non ils l'ont déjà. Si oui, il la remet à sa place, si non il la prend.

La partie se termine quand chaque équipe a ramené les 12 images du flip book. La maîtresse les agrafe et chacun peut regarder le petit « film ».

L'équipe arrivée première gagne 4 poissons, la deuxième gagne 3 poissons,...



### 3/ Partie principale



Chaque équipe part depuis derrière son piquet. Au signal du départ, le premier élève court, passe sous le banc puis lance le dé. Il fait aller la cocotte selon le nombre obtenu et choisit un poisson. Il doit alors réaliser ce qui est écrit sous le poisson. Rendre les élèves fair-play et respectueux : si on choisit un poisson, on fait ce qu'il y a écrit dessous et on ne regarde pas sous les autres ce qu'il y a.

#### Idées pour les activités de la cocotte :

- sauter 10 fois pieds joints
- faire une roulade
- monter aux espaliers toucher le sautoir accroché
- retourner vers son équipe en marche arrière
- s'asseoir et se relever 5 fois
- faire un tour de salle
- sauter 4 fois à la corde
- relancer le dé

J'ai pris la cocotte que j'ai modifiée sur ce site :

<http://papier-ciseaux-cailloux.blogspot.fr/2011/03/des-petits-poissons-partout.html>

La première équipe qui a fait passer tous ses membres gagne 4 poissons, la seconde 3 poissons,...

Suivant le temps à disposition, on peut réaliser 2 ou 3 manches.

#### **4/ Partie finale**

Balle piquée poisson d'avril : les élèves s'alignent et tournent le dos à l'enseignant(e) qui leur colle un poisson dans le dos (utiliser les poissons du jeu n° 1).

Ils choisissent ensuite chacun un poisson qu'ils se collent sur le ventre.

On joue alors à la balle piquée comme d'habitude. Mais quand on a touché un camarade, on va voir dans son dos. Si le poisson qu'il a dans le dos correspond au poisson que l'on a sur le ventre, on s'élimine nous-même. Si le poisson est différent, on a éliminé le copain.