

#01 - NOURRIR LES ANIMAUX

Objectif : apprendre à courir pendant plusieurs minutes sans s'arrêter, mieux connaître ses possibilités.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : nourrir 1 ou 2 animaux, à nourrir plusieurs fois.
- **Cycle 2** : nourrir au moins 3 animaux, à nourrir plusieurs fois.
- **Cycle 3** : nourrir au moins 5 animaux, à nourrir plusieurs fois.

Variantes possibles :

- **Espace** : remplacer la boucle par des couloirs de course, varier les chemins jusqu'aux animaux de la ligne droite à la ligne sinueuse.
- **Temps** : augmenter le temps, le nombre d'animaux à nourrir.
- **Joueurs** : placer les élèves par binômes, en demi-classe.
- **Matériel** : bouchons, cartes, reconstituer un puzzle simple.
- **Règles** : nourrir un seul animal en reconstituant un puzzle de 4 à 5 pièces, introduire un temps de course, se donner un contrat.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : mesures et grandeurs : les distances, le temps.
- **Connaissances du vivant** : la nourriture des animaux, les animaux, les espèces, classification.
- **Sciences** : la respiration.

