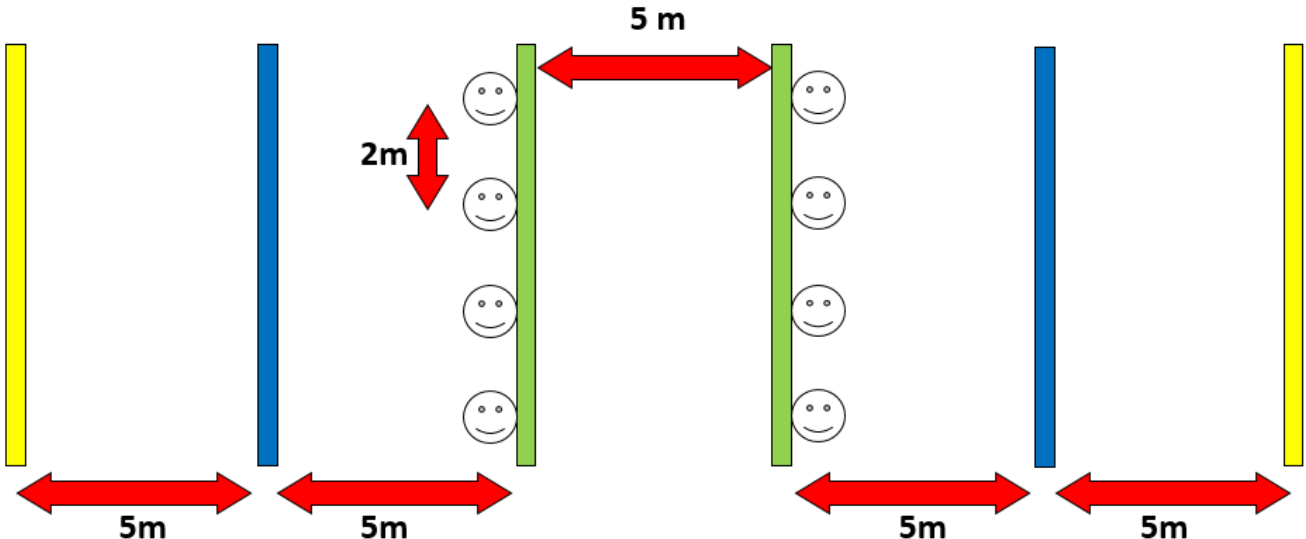


Équipe EPS 63	Une EPS, autrement La course chifoumi	GS Cycle 2-3
<p style="text-align: center;">RAPPEL DES FONDAMENTAUX</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Maintenir de la distanciation physique (1m - 5m marche rapide - 10m course) ❖ Appliquer les gestes barrière ❖ Limiter le brassage des élèves ❖ Assurer le nettoyage et la désinfection des locaux et matériels ❖ Former, informer et communiquer 		
<p style="text-align: center;">Cette proposition réalisable dans la cour est inspirée d'une situation qu'il est possible de voir ici https://youtu.be/zxK0ZjmWwfM</p>		
<p>Il est possible d'adapter cette activité en respectant la distanciation physique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire 2 groupes d'élèves. • Les groupes d'élèves se mettent face à face séparés de 5 mètres. • Pour chaque groupe les élèves seront séparés d'au moins 2 mètres. • Il faudra installer des démarcations des emplacements (cônes, plots, cerceaux, croix en craie...). 		
		
<ul style="list-style-type: none"> • Au top de l'enseignant.e, les joueurs opposés (2 à 2) jouent à chifoumi (pierre-feuille-ciseaux, la pierre gagne les ciseaux, les ciseaux gagnent la feuille et la feuille gagne la pierre). • Pour gagner, le perdant du chifoumi doit fuir et franchir la ligne jaune avant que son adversaire direct (le gagnant du chifoumi) ne franchisse la bleue (dans le même sens). • Les enfants doivent franchir leur ligne, mais en aucun cas ils n'essayeront d'attraper son adversaire. 		
<p>Les distances sont à adapter à l'âge des élèves (allongement des 5m).</p> <p>Tout en faisant en sorte que les coureurs fassent la même distance avec un peu plus pour celui qui devra franchir la ligne bleue, car le fuyard doit se retourner et cela rend son départ moins performant.</p>		