



## Éducation physique



### Objectif(s)

Réaliser les différentes phases du Lumeçon pour s'en approprier le jeu.

### Compétences

Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement.  
Coordonner ses mouvements.  
Se repérer dans l'espace.  
Adapter ses mouvements à une action.  
Exprimer des émotions à l'aide de son corps.  
Agir collectivement dans une réalisation commune.

#### CECP

S6  
S1  
S5

#### PE02

28  
53  
64  
211

#### PIASC

DM.1.5.  
DM.3.  
DM.6.

### Déroulement de l'activité

- Lors d'un visionnage de l'extrait vidéo du Lumeçon, observer que les personnages ne font pas n'importe quoi et que chaque phase a été préparée.

Idéalement, ces exercices se feront soit dans la salle de gymnastique soit en extérieur.

- La corde: différents petits jeux en groupes classe.
- Le tir à la corde: deux équipes s'opposent, la première qui passe la ligne centrale a perdu.
  - Former un cercle à hauteur des hanches à l'aide de piquets lestés: une moitié des enfants y évoluent les yeux bandés, l'autre se place à l'extérieur. Se déplacer rapidement sans se rencontrer et sans toucher la corde (prévoir éventuellement un signal sonore). Inverser les rôles.
  - Le fil d'Ariane: la corde effectue un parcours à obstacles plus ou moins difficiles selon l'âge des enfants. Leur bander les yeux et les placer chacun à leur tour une main sur la corde pour qu'ils effectuent le parcours sans jamais lâcher celle-ci.
- Porter: petits jeux de coopération en groupes de maximum 6 enfants.
- Présenter différents matériaux, demander d'évaluer à combien il faudra être pour porter chacun d'entre eux (un tapis de gym, un banc, une caisse, un mousse...) et tester.

### Matériel



- corde,
- bandeaux,
- petit matériel psychomoteur et de gymnastique,
- grand tube ou morceau de bois symbolisant la queue du dragon,
- ballon de baudruche attaché par une ficelle à un bois,
- massues (ou objets les représentant) de différentes tailles.



- Essayer de porter différents objets pour trouver le meilleur positionnement (tapis de gym, banc, caisse, gros sac, un dragon si vous en avez un!) et évaluer.
- Effectuer des déplacements simples puis avec parcours en portant un objet d'un certain poids (adapté aux enfants et en fonction des observations faites aux deux exercices précédents).

→ Les différentes phases: petits jeux et exercices à réaliser en ateliers individuellement.

- Couper le gâteau: pour les deux sens de rotation des personnages dans le rond, un enfant sera saint Georges (ou un de ses alliés) et l'autre le Dragon (ou un de ses alliés).
- Culbutes: exercices divers de culbutes comme le Diable à son arrivée dans le rond et durant tout le Combat.
- Réaliser la figure du pommeau à l'aide d'un grand tube ou grand bois...
- Deux enfants tirent un troisième au sol comme le font les Chins-Chins avec les Diables.
- Plusieurs enfants alignés s'abaissent au passage d'un long objet comme lors du renversement des Chins-Chins.
- Exercices de moulinets avec les vessies (ballons de baudruche attachés par une ficelle à un bois) et la lance.
- Exercices de force en rencontrant deux groupes d'enfants opposés (inverse du tir à la corde).
- Une partie des enfants représente le public participant, une autre maintient la queue (symbolisée par un grand tube ou bois) à l'aide de massues de différentes tailles de façon à ce qu'elle ne soit pas attrapée par le public participant.

→ Synthèse

Réaliser un mini Lumeçon (sans costume ni trop d'accessoires) en effectuant correctement les différentes phases.

→ Prolongement

Un vrai mini Lumeçon!

