




# 30 minutes d'activité physique quotidienne

Nourrir les animaux	
Ecole Voisinlieu Classe des MS / GS Beauvais	
Description de l'activité	<p>But du jeu : atteindre chaque animal afin de le nourrir, déposer un bouchon devant chaque animal.</p> <p>Une boucle est matérialisée dans la salle de motricité avec des coupelles, cinq étapes à atteindre figurées par des images d'animaux. Les animaux sont placés à 3,5 et 7 mètres à l'extérieur ou à l'intérieur de la boucle au fur et à mesure que l'on avance sur celle-ci. Chaque coureur doit nourrir les 3 animaux, il doit courir sur la boucle, et prendre le chemin qui mène à l'animal et revenir par le même chemin pour reprendre sa course sur la boucle.</p>
Matériel nécessaire	Des coupelles, des images d'animaux, des bouchons ou sacs de graines ou kapla, etc.
Lieux d'évolution possible	Cour de récréation
Moments de la journée conseillés	A toutes les récréations en autonomie, après l'avoir vécu en séances dirigées en motricité
Origine de l'activité (une URL, une invention, un jeu d'un pays étranger....)	<a href="https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_2344531/dispositif-30-minutes-d-activite-physique-quotidienne-30-apq">https://pia.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_2344531/dispositif-30-minutes-d-activite-physique-quotidienne-30-apq</a>
Témoignages d'élèves	« C'était trop bien », « c'était rigolo ».
<p>Merci de respecter la mise en page de cette fiche (1 seule page...) et de l'envoyer en format numérique au service EPS1 de la DSDEN de l'Oise : <a href="mailto:eps1ia60@ac-amiens.fr">eps1ia60@ac-amiens.fr</a></p>	