



ANIM'ATHLÉ : UN PARTI PRIS PÉDAGOGIQUE

DES SITUATIONS ENTONNOIRS

Anim'Athlé propose des situations contraignantes au niveau du dispositif matériel et/ou des consignes afin d'induire des réponses motrices orientées.

DES SITUATIONS RICHES, VARIÉES ET ORIGINALES

Les défis contre soi-même et contre les autres que propose Anim'Athlé permettent à l'enfant de vivre une motricité différente de son activité physique usuelle. Ainsi, la classification retenue ne reprend pas le triptyque : courir, sauter, lancer mais envisage ces mêmes verbes d'action au travers d'une intentionnalité de plus en plus athlétique : projeter, se projeter, se déplacer.

PROJETER	GS / CP	CE1 / CE2	CM1 / CM2
	Passer de jeter à lancer puis projeter		
Prendre en compte les trajectoires des projectiles	Passer de lancer des objets à lancer des projectiles, autrement dit s'intéresser aux caractéristiques balistiques de ce qu'on lance		
Varié les lancers	D'une seule manière (à bras cassé) à plusieurs (à une main, à deux mains, à bras allongé, en poussée, en fronde)		
Former un couple lanceur / projectile	Passer de deux actions (s'élancer puis lancer) à une seule		
Apprendre la sécurité	Lancer de plus en plus précis et suivre du regard les projectiles		

SE PROJETER	GS / CP	CE1 / CE2	CM1 / CM2
	Passer de franchir ou se jeter à sauter puis se projeter		
Orienter son corps	Passer de sauts verticaux à des sauts orientés vers l'avant ou vers le haut		
Piloter son corps	Passer d'une impulsion par flexion / extension des jambes à une projection du corps		
S'élancer	Passer de deux actions (s'élancer puis sauter) à une seule		
Apprendre la sécurité	Passer d'atterrir à se réceptionner		

SE DÉPLACER	GS / CP	CE1 / CE2	CM1 / CM2
	Passer de poursuivre / échapper à courir puis se déplacer		
Orienter sa trajectoire de course	Passer de poursuivre / échapper à démarrer, courir et arriver		
Varié les courses	Passer d'une seule manière de courir (vite) à plusieurs (avec des haies, en équipes, longtemps)		
Apprendre la sécurité	Respecter les sens et les directions de circulation		

DES SITUATIONS À ÉVALUATION DIRECTE ET IMMÉDIATE

Toutes les situations précisent le but à atteindre (« *Ce que je dois faire ?* ») et définissent des critères de réalisation et de validation qui renseignent respectivement l'enfant sur les processus mis en jeu pour réussir (« *Est-ce que j'ai fait comme on me le demandait ?* ») et sur le rapport à la règle (« *Est-ce que ma performance me rapporte des points ?* »). Ces indicateurs permettent à l'enfant d'accéder par lui-même et de façon immédiate à la connaissance du résultat de son action.

DES SITUATIONS OÙ L'ON MESURE UNE PERFORMANCE

Pour chacune de ses actions, l'enfant est invité :

- ◆ à identifier le score qu'il a obtenu (rubrique « Performance ») ;
- ◆ à quantifier et à lire son propre score (rubrique « Mesure de la performance ») ;
- ◆ à comprendre comment son score est intégré au résultat collectif (rubrique « Résultat »).

DES SITUATIONS À ADAPTER

Toutes les fiches comportent une case vide pour prévoir, si besoin, des adaptations afin que chaque enfant présent, quelle que soit sa singularité, puisse trouver un enjeu dans l'activité.



ANIM'ATHLÉ

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Chef de projet : J.-P. Thirion (FFA)

Coordination fédérale : P. Leynier (FFA) et A. Prawerman (USEP)

Groupe de travail : M. Bellec (CPD), M. Lacroix (USEP),

D. Laigre (FFA), T. Lichtlé (FFA)

Rédaction : J.-C. Farault (CPD)



PARTENAIRE PRINCIPAL





GS / CP

Projeter

Lancer en déplacement et s'orienter de profil

Plus difficile

Dans la fenêtre



Consigne : je me déplace en pas chassés. La fusée doit passer entre les élastiques.

Critère de réalisation : je pose un seul pied sur le tapis au moment du lancer.

Plus facile

Dans la cible



Critère de réalisation : je pose un seul pied sur le tapis au moment du lancer.

Un pas en arrière



Consigne : dès que mon pied se pose en arrière je lance en transférant le poids de mon corps vers l'avant.

Critère de réalisation : lors du lancer, je conserve les 2 pieds de chaque côté de la latte.

#1 L'ÎLE AUX OBJETS



Le culbuto



Consigne : de profil pieds écartés, je soulève la jambe arrière, la repose puis soulève la jambe avant, et je lance dès que je repose mon pied au sol.

Critère de réalisation : lors du lancer, je conserve les 2 pieds de chaque côté de la latte.

Le plus loin



Consigne : je vais chercher les projectiles pour les lancer le plus loin possible par-dessus l'élastique.

Critère de réalisation : je pose un seul pied sur le tapis au moment du lancer.



GS / CP

Projeter

Produire une trajectoire tendue avec un projectile long, fixer le bas du corps

Plus difficile

Debout à 2 mains



Consigne : je cache mes pieds avec mes genoux (bassin rétro versé).

Critère de réalisation : mes talons restent sur la latte (conservation de l'équilibre).

Plus facile

A genoux à 2 mains



Consigne : mon corps est un bloc. Tout le bloc recule et avance en même temps.

Critère de réalisation : mes fesses ne doivent pas toucher le ballon.

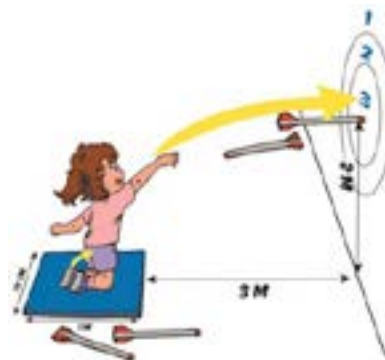
Debout à une main



Consigne : je cache mes pieds avec mes genoux (bassin rétro versé).

Critère de réalisation : mes talons restent sur la latte (conservation de l'équilibre).

#2 LE CERCLE DU SOLEIL



La cible est à la hauteur de la fusée

Assis à 1 main



Consigne : en appui contre le dossier, je laisse partir mon bras en arrière et au retour je lance.

Critère de réalisation : je reste assis, dos collé au dossier.

A genoux à 1 main



Consigne : mon corps est un bloc. Tout le bloc recule et avance en même temps.

Critère de réalisation : mes fesses ne doivent pas toucher le ballon.



GS / CP

Projeter

S'orienter de profil pour
lancer loin

Plus difficile

Le pharaon en mouvement



Consigne : je pose mon pied en arrière puis je lance en transférant le poids de mon corps sur la jambe avant.

Critère de réalisation : je conserve les 2 pieds au sol lors du lancer.

Plus facile

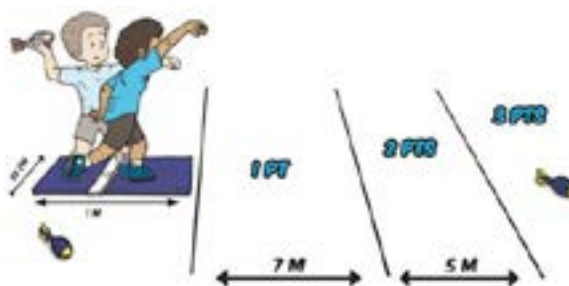
La porte des étoiles



Consigne : je lance le vortex dans le cerceau.

Critère de réalisation : mes pieds restent de chaque côté de la latte.

#3 LE PHARAON



Par-dessus l'élastique



Consigne : je lance le vortex le plus loin possible et par-dessus l'élastique.

Critère de réalisation : mes pieds restent de chaque côté de la latte.

Entre les lattes



Consigne : position de départ à l'amble (pied droit / main droite ou l'inverse), je passe mon pied arrière devant la 1^{ère} latte et je lance dès que mon autre pied touche le sol devant la 2^{ème} latte.

Critère de réalisation : mes pieds restent de chaque côté de la latte.

Vers les étoiles



Consigne : je lance pour toucher le panneau (cible très haute).

Critère de réalisation : mes pieds restent de chaque côté de la latte.



GS / CP

Se projeter

Franchir des obstacles en courant

Plus difficile

Intervalles surprises



Consigne : les intervalles étant aléatoires, j'adapte ma course aux distances inter obstacles.

Critère de réalisation : je franchis tous les obstacles sans les renverser et sans poser le pied dans les zones obstacles.

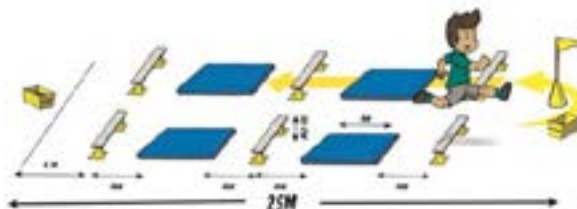
Plus facile

Mêmes intervalles



Critère de réalisation : je franchis tous les obstacles sans les renverser ni poser le pied dans les zones obstacles.

#4 LES BOTTES DE 7 LIEUES



Obstacles hauts et bas



Critère de réalisation : je franchis tous les obstacles sans les renverser.

Obstacles longs et courts



Critère de réalisation : je franchis tous les obstacles sans poser le pied dans les zones obstacles.

« Long ! » « Haut ! »



Consigne : je dis « long » sur les tapis et « haut » sur les haies.
Critère de réalisation : je superpose rythmes chantés et courus.



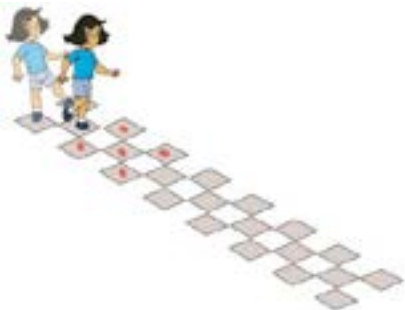
GS / CP

Se projeter

Rebondir et rythmer

Plus difficile

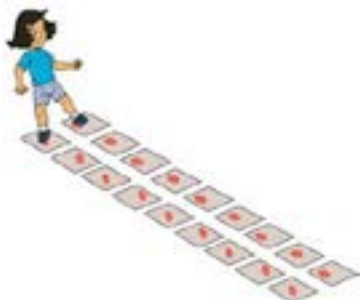
La marelle 1 pied / 2 pieds



Critère de réalisation : je respecte l'enchaînement 1 pied / 2 pieds.

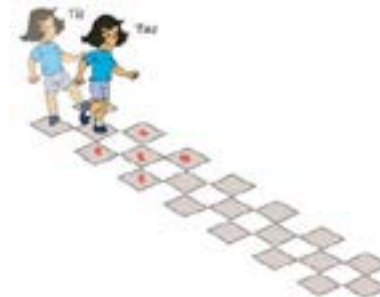
Plus facile

La marelle 2 pieds



Critère de réalisation : je respecte l'enchaînement 2 pieds écartés.

La marelle rythmée



Critère de réalisation : je respecte l'enchaînement 1 pied / 2 pieds en énonçant « tic » (2 pieds) « tac » (1 pied) ou l'inverse.

#5 LA MARELLE



La marelle cloche pied doublé



Critère de réalisation : je respecte l'enchaînement 2 pieds écartés, G/G, 2 pieds écartés, D/D...

La marelle cloche pied



Critère de réalisation : je respecte l'enchaînement cloche pied G/G/G/G, D/D/D/D, G/G/G/G...



GS / CP

Se projeter

S'équilibrer durant le vol

Plus difficile

Elan-plouf-saute



Consigne : à la suite des 2 pas d'élan sur le banc, je rebondis dans le trampoline pour sauter le plus loin possible.

Critère de réalisation : je me réceptionne debout sur les 2 pieds.

Plus facile

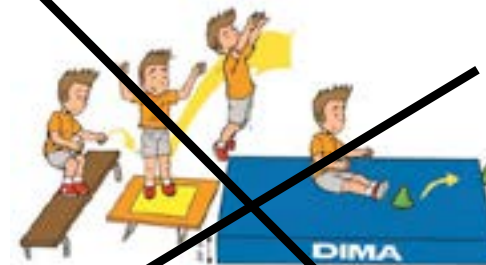
Plouf-plouf-saute



Consigne : debout sur le trampoline, je fais 2 rebonds et je saute le plus loin possible.

Critère de réalisation : je me réceptionne debout sur les 2 pieds.

Chasse-plot



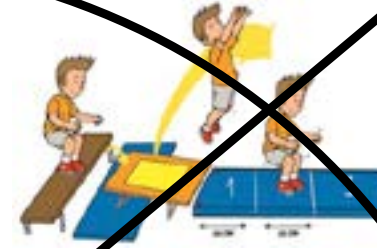
Consigne : debout sur le banc, je rebondis dans le trampoline pour chasser le plot.

Critère de réalisation : je chasse le plot avec mes pieds.

#6 LE VOL DE PETER PAN



De plus en plus déséquilibré



Consigne : debout sur le banc, je rebondis dans le trampoline pour sauter le plus loin possible.

Critère de réalisation : je me réceptionne debout sur les 2 pieds.

A genoux



Consigne : debout sur le banc, je rebondis dans le trampoline.

Critère de réalisation : je me réceptionne à genoux sans poser les mains.



GS / CP

Se déplacer

Courir et marcher vite dans la durée

Plus difficile

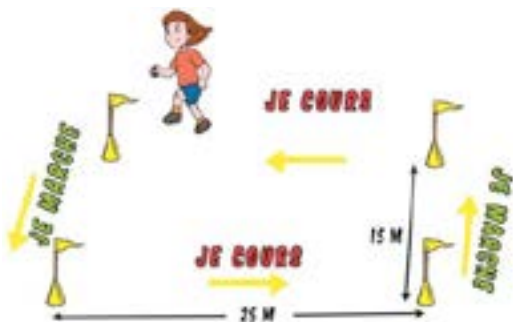
Le rectangle des slaloms



Critère de réalisation : je respecte les allures d'effort et les parcours imposés.

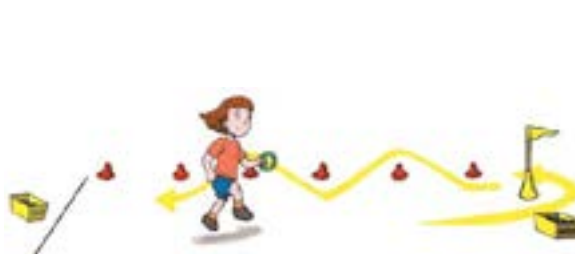
Plus facile

Le rectangle des allures



Critère de réalisation : je respecte les allures d'effort.

#7 LE SERPENT



Temps de course de 3 à 6'.
Tout tour commencé avant la fin du signal est comptabilisé

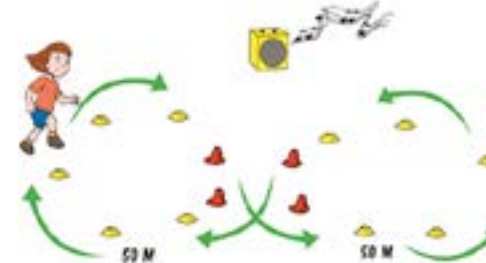
Le triangle du coureur



Consigne : sur la section contrainte, je me déplace selon la consigne donnée par mon camarade : talon/fesse, jambes tendues, pas de géant...

Critère de réalisation : je respecte les allures d'effort et les contraintes données.

Les ailes de papillon



Consigne : je cours lorsqu'il y a de la musique, je marche lorsque la musique stoppe.

Critère de réalisation : je respecte les allures d'effort.

Le triangle du marcheur



Consigne : sur la section contrainte, je marche selon la consigne donnée par mon camarade : marche slalom, pas posés sur la ligne, pas croisés (pied droit à gauche de la ligne et pied gauche à droite de la ligne)...

Critère de réalisation : je respecte les allures d'effort et les contraintes données.



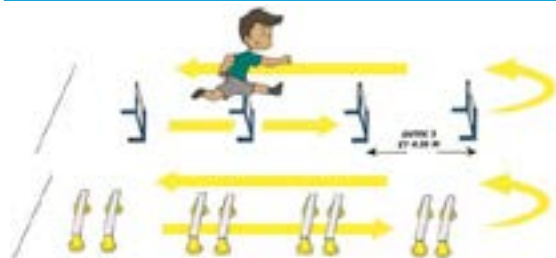
GS / CP

Se déplacer

Courir vite

Plus difficile

Les 2 côtés



Consigne : je réalise les parcours avec une jambe de franchissement différente.

Critère de réalisation : je franchis avec ma jambe droite et ma jambe gauche.

Plus facile

Les parcours



Consigne : j'essaie les différents parcours.

Critère de réalisation : je franchis tous les obstacles en courant le plus vite possible

#8 LA COURSE DE PETER PAN



Les queues du diable



Consigne : si je suis le poursuivant je pose la plante de mon pied sur le tapis, si je suis le poursuivi je pose mon talon. Nous partons au signal sonore.

Critère de réalisation : j'attrape le foulard si je suis le poursuivant. Je ne me laisse pas rattraper si je suis le poursuivi.

Les slaloms



Consigne : défi par équipes.

Critère de réalisation : je respecte le parcours et je transmets l'anneau à mon partenaire à la fin de mon parcours.

L'épouvantail en face à face



Consigne : je démarre au signal sonore.

Critère de réalisation : je décroche le foulard en premier.



ANIM'ATHLÉ

DES JEUX AUX ENJEUX D'APPRENTISSAGE

FICHE	NIVEAU	THÈME	TITRE	OBJECTIF
# 1	GS-CP	Projeter	L île aux objets	S'orienter de profil pour lancer loin.
# 2		Projeter	Le cercle du soleil	Produire une trajectoire tendue pour un lancer précis.
# 3		Projeter	Le pharaon	S'orienter de profil pour lancer loin.
# 4		Se projeter	Les bottes de 7 lieues	Déclencher le lancer après avoir étiré son corps.
# 5		Se projeter	La marelle	Produire une trajectoire en cloche pour un lancer précis.
# 6		Se projeter	Le vol de Peter Pan	Déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin.
# 7		Se déplacer	Le serpent	Déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin.
# 8		Se déplacer	La course de Peter Pan	Se servir de la force centrifuge pour lancer loin.
# 9	CE	Projeter	L'élastique	Déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin.
# 10		Projeter	Par-dessus les nuages	Produire une trajectoire permettant un lancer précis.
# 11		Projeter	Haut les mains	Lancer pieds décalés.
# 12		Projeter	Le pousse-pousse debout	Franchir des obstacles en courant.
# 13		Se projeter	Comme une crêpe	Rebondir et rythmer son déplacement.
# 14		Se projeter	La course du crabe	S'équilibrer durant le vol.
# 15		Se projeter	La croix	Projeter son corps le plus loin possible.
# 16		Se projeter	La perche	Franchir latéralement en courant vite.
# 17		Se déplacer	Les lièvres pressés	Rebondir en rythmant son déplacement.
# 18		Se déplacer	Le guépard bondissant	Se suspendre pour aller loin.
# 19	CM	Projeter	Tourne-tourne marteau	Courir et impulser.
# 20		Projeter	Le pousse-pousse grenouille	Se réceptionner le plus loin possible.
# 21		Projeter	L'île perdue	Se suspendre pour sauter de plus en plus loin.
# 22		Projeter	Le tap tap-Vortex	Courir et marcher vite « dans la durée ».
# 23		Se projeter	Les pas de géant	Courir vite.
# 24		Se projeter	Le chasse-plot	Courir le plus vite possible « dans la durée ».
# 25		Se projeter	Le passage du gué	Courir vite avec et sans obstacles.
# 26		Se déplacer	La course du géant	Dérouler le pied pour aller de plus en plus loin.
# 27		Se déplacer	Le grand «8»	Courir en inclinant son corps.
# 28		Se déplacer	La course de haies	Courir vite avec et sans obstacles.
# 29		Se déplacer	Le lièvre et la tortue	Courir le plus vite possible « dans la durée ».



GS / CP

Projeter

#1

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : s'orienter de profil pour lancer loin.

L'ÎLE AUX OBJETS

SITUATION

MATÉRIEL :

projectiles différents qui se lancent à bras cassé ou à bras allongé (vortex, sacs de graines, fusées en mousse, anneaux ...) en quantité suffisante. Éviter les projectiles roulants. 1 tapis (2 m x 1 m), 2 poteaux, 1 élastique avec un manchon blanc, 1 banc, un sablier de 30'', une zone-cible matérialisée, des bouchons.

DESCRIPTIF :

les enfants prennent chacun un projectile, posent un seul pied sur le tapis et lancent le projectile par-dessus l'élastique afin d'atteindre la zone-cible. Puis ils recommencent avec un autre projectile et continuent ainsi durant 30''. Seuls les projectiles qui restent dans la zone-cible sont comptabilisés.

ENFANT

BUT :

je lance le plus loin possible pour atteindre la zone-cible.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

je pose un seul pied sur le tapis au moment du lancer (oblige à une dissociation des jambes).

CRITÈRES DE VALIDATION :

- mon projectile passe au-dessus de l'élastique ;
- mon projectile atterrit dans la zone-cible.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

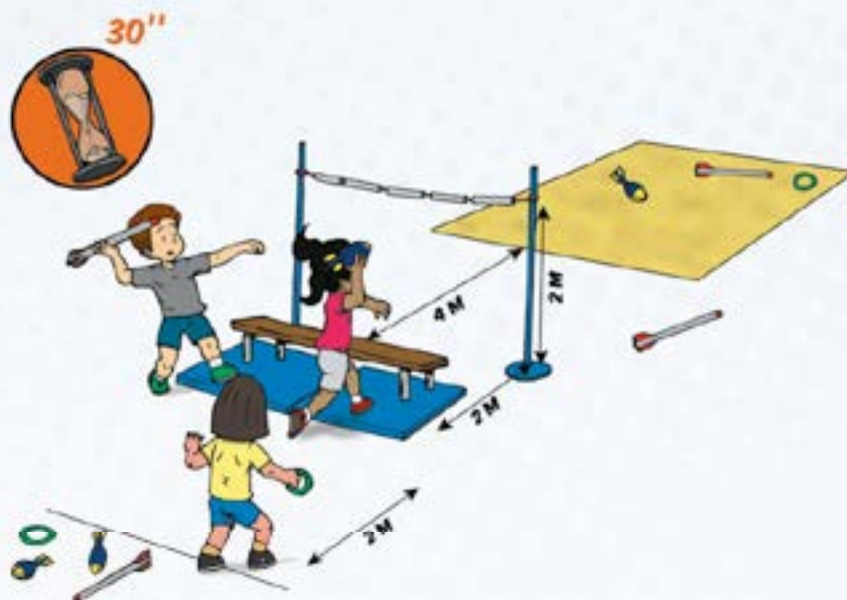
- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de mes projectiles qui restent dans la cible de l'équipe.

MESURE DE LA PERFORMANCE : seuls les projectiles restés dans la zone-cible sont comptabilisés à la fin des 30''. Un projectile dans la zone-cible donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin des 30'', comptabiliser le nombre de projectiles de l'équipe ; réaliser autant de séries de lancers (toujours durant un temps de 30'') que possible ; garder la meilleure performance de l'équipe.



ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : projectiles variés ;
temps limité pour favoriser la vitesse d'exécution.



ÉDUCATEUR

OBJECTIF : produire une trajectoire tendue pour un lancer précis.

SITUATION

MATÉRIEL :

3 fusées en mousse, tapis de dimensions 1 m x 50 cm, une cible matérialisée et le matériel nécessaire pour la tracer (2 cercles de 25 cm et de 50 cm de rayon), des bouchons.

DESCRIPTIF :

l'enfant assis sur les talons, se redresse sur les genoux pour lancer. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.

LE CERCLE DU SOLEIL

ENFANT

BUT :

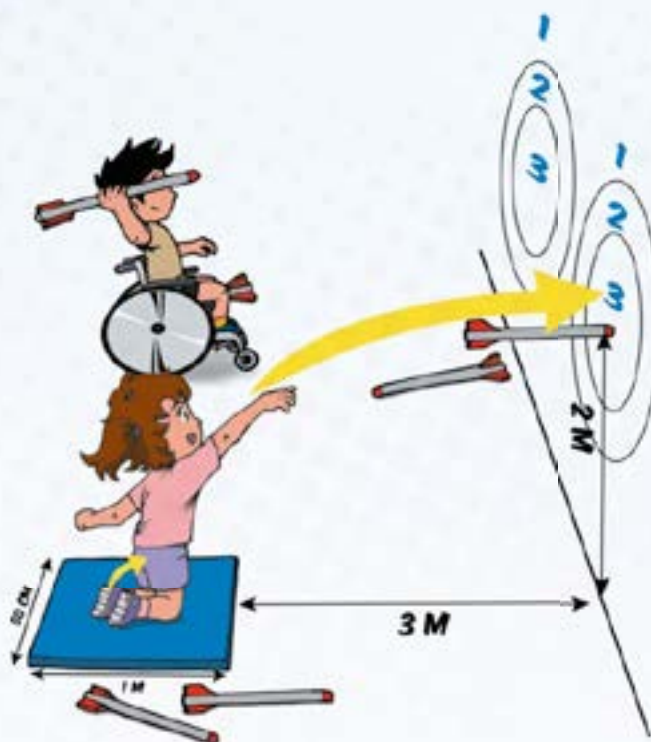
je lance avec précision pour atteindre la zone-cible.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

je décolle les fesses de mes talons avant de lancer (action d'élévation du bassin).

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : la zone-cible que j'atteins.

MESURE DE LA PERFORMANCE : 1 point est égal à un bouchon.

RÉSULTAT : chaque enfant retient son meilleur score ; à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : lancer de fusée ; position de départ à genoux ; les 3 lancers sont consécutifs.



ÉDUCATEUR

OBJECTIF : s'orienter de profil pour lancer loin.

LE PHARAON

SITUATION

MATÉRIEL :

3 vortex, 1 latte, un tapis de dimensions 1 m x 50 cm x 4cm, des tracés au sol matérialisant les zones de chute des projectiles, des bouchons.

DESCRIPTIF :

l'enfant se place de profil sur le support, à cheval sur la latte, pied gauche devant pour un droitier puis effectue un lancer à bras cassé. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.

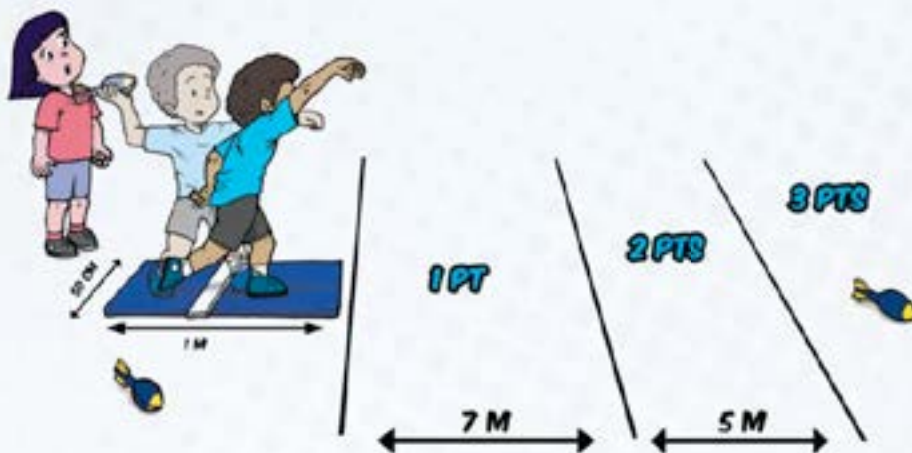
ENFANT

BUT :

je lance le plus loin possible.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

mes 2 pieds restent de chaque côté de la latte tant que mon projectile n'a pas touché le sol.



APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : la zone-cible que j'atteins.

MESURE DE LA PERFORMANCE : 1 point est égal à un bouchon.

RÉSULTAT : chaque enfant retient son meilleur score ; à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : respect de la consigne :

« mes 2 pieds restent de chaque côté de la latte tant que mon projectile n'a pas touché le sol » ; les 3 lancers sont consécutifs.



GS / CP

Se projeter

#4

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : franchir des obstacles en courant.

LES BOTTES DE 7 LIEUES

SITUATION

MATÉRIEL :

des plots, des lattes, un jalon, 4 tapis de dimensions 1 m x 50 cm, un sablier, des bouchons et deux récipients.

DESCRIPTIF :

le premier enfant prend un bouchon dans la réserve. Il franchit les obstacles à l'aller, dépose le bouchon dans le récipient de son équipe, effectue le retour en franchissant les obstacles.

Durée du relais : 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30" = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT

BUT :

je franchis les obstacles en courant le plus vite possible.

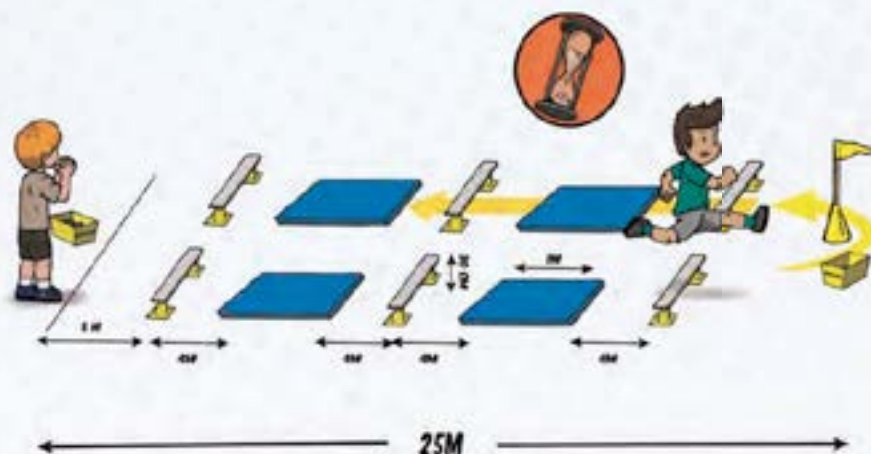
CRITÈRE DE RÉALISATION :

je franchis tous les obstacles en courant sans les renverser ni poser le pied dans les zones obstacles.

APPRENTISSAGE

DE LA SÉCURITÉ :

je respecte le sens de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un parcours (obstacles + retour) donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais ; garder la meilleure performance.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : dimensions des obstacles verticaux et horizontaux afin de faire impulser l'enfant vers l'avant et le haut.



GS / CP

Se projeter

#5

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : rebondir et rythmer son déplacement.

SITUATION

MATÉRIEL :

21 dalles de 30 x 30 cm ou des carrés tracés à la craie, un sablier, des bouchons et deux récipients.

DESCRIPTIF :

le premier enfant effectue le parcours aller. Sur la première dalle, les deux pieds sont serrés, puis il rebondit en alternant pieds écartés (un pied sur chaque dalle) / pieds serrés (les deux pieds sur la même dalle). Il termine le parcours aller pieds écartés, dépose un bouchon dans le récipient et fait demi-tour en sautant. Le retour s'effectue en respectant les mêmes consignes.

Durée du relais : 30'' par enfant (Ex. pour 6 enfants : $6 \times 30'' = 3$ minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

LA MARELLE

ENFANT

BUT :

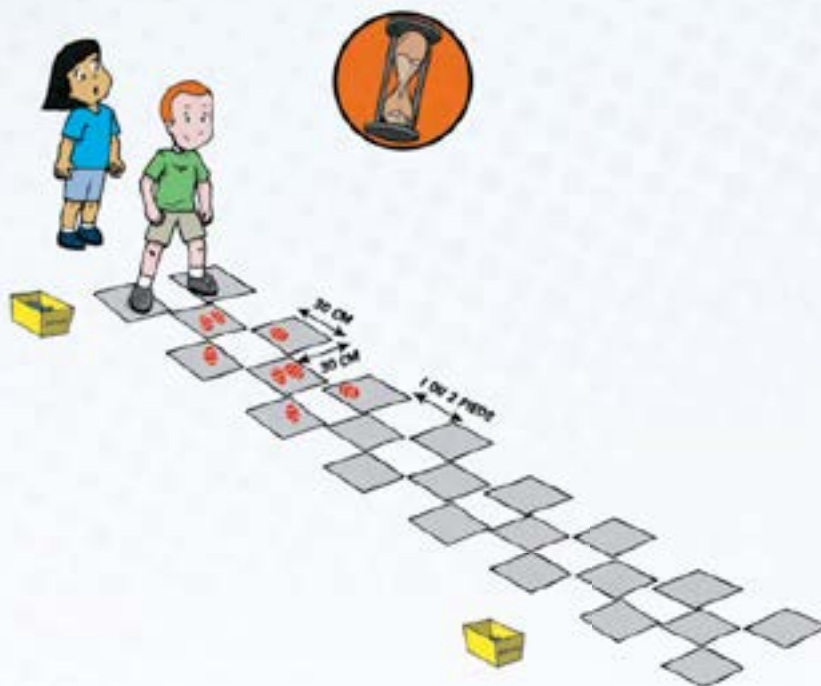
je réalise le parcours en rebondissant.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

je respecte l'enchaînement pieds serrés / pieds écartés.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

je respecte le sens de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un parcours aller et retour donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais. Garder la meilleure performance.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés :

dimensions et écartements des dalles.



GS / CP

Se projeter

#6

ÉDUCATEUR

OBJECTIF : s'équilibrer durant le vol.

LE VOL DE PETER PAN

SITUATION

MATÉRIEL :

un mini trampoline, un contre haut dont la hauteur ne dépasse pas de 5 cm celle du mini trampoline, un tapis de réception (épaisseur 4 cm), des bouchons et un récipient.

DESCRIPTIF :

l'enfant part debout sur le contre haut, puis rebondit à 2 pieds sur le trampoline, tend son corps vers le haut en cherchant à sauter le plus loin possible.

ENFANT

BUT :

je rebondis pour sauter le plus loin possible.

CRITÈRE DE RÉALISATION :

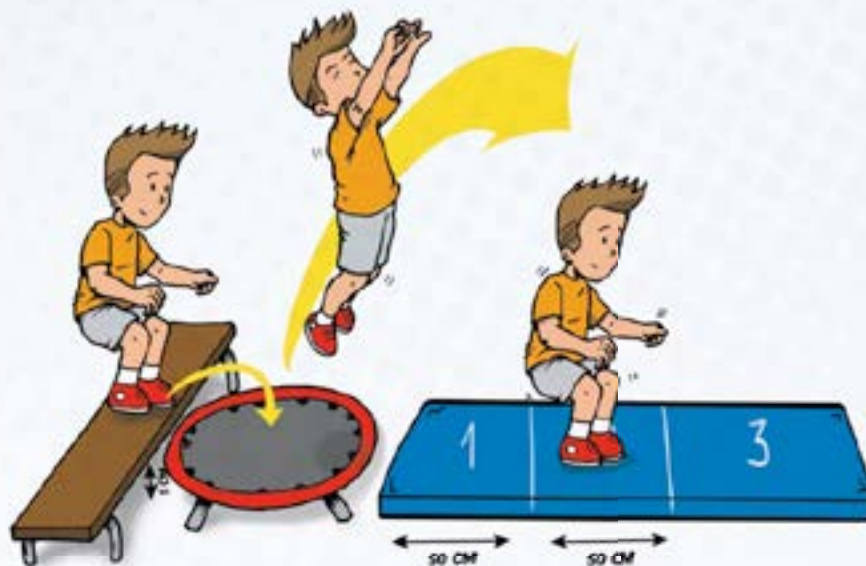
je me réceptionne sur les 2 pieds.

CRITÈRE DE VALIDATION :

je me réceptionne debout (oblige à contrer les rotations générées).

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

je me réceptionne debout et sur les 2 pieds.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : la zone de réception que j'atteins.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un point est égal à un bouchon.

RÉSULTAT : chaque enfant retient son meilleur score ;

à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés :

hauteur du contre-haut par rapport au trampoline ; largeur des zones d'atterrissage ; consigne par rapport à la réception.



ÉDUCATEUR

OBJECTIF : courir et marcher vite « dans la durée ».

LE SERPENT

SITUATION

MATÉRIEL :

un anneau, 6 plots, un jalon, un jeu de sabliers, des bouchons et deux récipients.

DESCRIPTIF :

le premier enfant prend un bouchon dans la réserve et l'anneau. Il effectue l'aller en courant vite, dépose le bouchon dans le récipient de son équipe, effectue le slalom de retour en marchant vite, transmet l'anneau à l'enfant suivant et l'activité continue jusqu'au signal de fin.

Durée du relais : 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30" = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT

BUT :

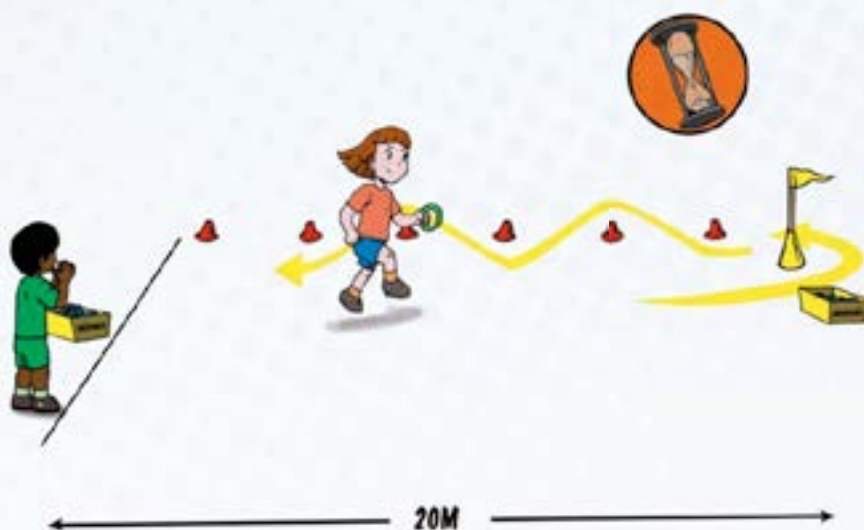
je réalise le parcours en courant et en marchant le plus vite possible.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- je ne cours pas lors de la marche rapide ;
- je ne pars pas si je n'ai pas l'anneau à la main.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

je respecte le sens de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un parcours (course + marche) donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais. Garder la meilleure performance.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés :

alternance d'allures de déplacement.



ÉDUCATEUR

OBJECTIF : courir vite.

LA COURSE DE PETER PAN

SITUATION

MATÉRIEL :

des plots, des lattes, des coupelles, un jalon, un tapis de dimensions 1 m x 50 cm, une mini-haie et une haie masquante (hauteur moyenne du genou des enfants), un anneau, un jeu de sabliers, des bouchons et deux récipients.

DESCRIPTIF :

le premier enfant prend un bouchon dans la réserve et l'anneau. Il franchit les obstacles à l'aller, dépose le bouchon dans le récipient de son équipe, effectue le retour sans obstacle en courant, transmet l'anneau à l'enfant suivant et l'activité continue jusqu'au signal de fin.

Durée du relais : 30'' par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30'' = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

ENFANT

BUT :

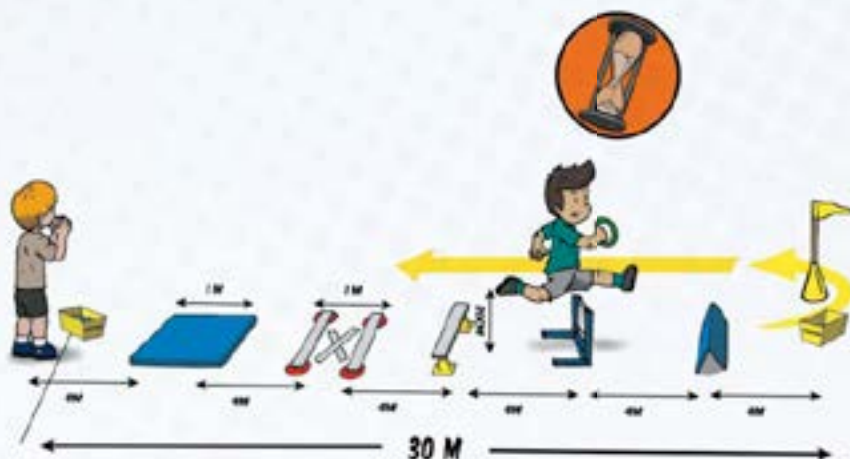
Je réalise le parcours le plus vite possible en franchissant les obstacles.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- je franchis tous les obstacles en courant ;
- je ne pars pas si je n'ai pas l'anneau à la main.

APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

je respecte le sens de circulation.



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours que j'ai réalisés.

MESURE DE LA PERFORMANCE : un parcours (obstacles + retour) donne droit à un bouchon.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ;

réaliser un deuxième puis un troisième relais ; garder la meilleure performance.

ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés :

obstacles variés dans leur configuration (haut, long, masquant, non-masquant) et dont les distances inter-obstacles sont régulières.