

LE PRINTEMPS DES MATERNELLES 2016

Développer chez l'enfant le goût et le plaisir d'une pratique physique équilibrée et la mise en relation de ces activités avec la santé en privilégiant le plaisir, la rencontre, l'échange, l'entraide, la solidarité.

Découvrir des activités sportives variées : courir, sauter, patiner, jouer contre, jouer ensemble, s'équilibrer...

Donner du sens aux apprentissages, développer le goût de l'effort, valoriser les progrès si petits soient-ils, ouvrir l'école, apprendre à vivre ensemble, accéder à une culture sportive.

I - Engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets.

A) Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.

1. LE RELAIS DEMENAGEURS avec obstacles

Réagir à un signal sonore ou tactile

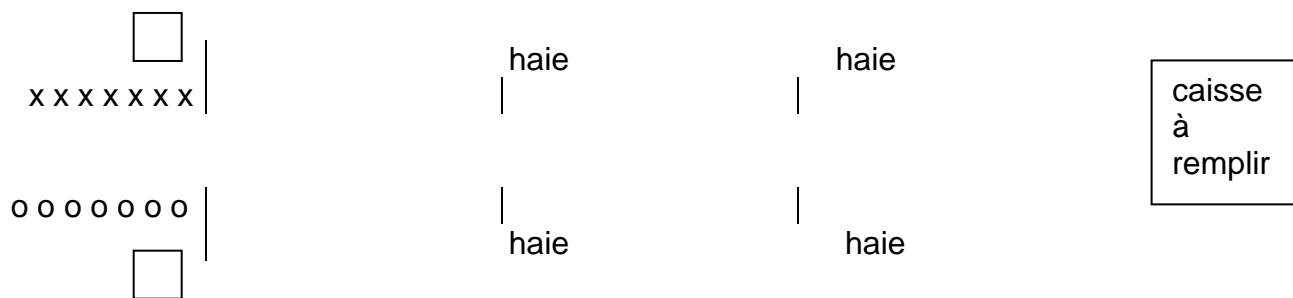
Courir vite dans une direction donnée en franchissant dans l'action 2 obstacles de 30cm de hauteur

Donner le signal de départ à son coéquipier

Courir dans un couloir.

But : vider sa caisse plus rapidement que l'autre équipe (une douzaine d'objets dans chaque caisse)

Matériel : 3 caisses, 24 trésors



Caisses pleines au début du jeu

10/12 mètres

ATTENTION : on ne franchit pas les haies pour revenir ! On revient par le centre.

2. LE RELAIS DES PORTEURS D'EAU

Réagir à un signal sonore ou tactile
Courir vite dans une direction donnée en portant une charge
Donner le signal de départ à son coéquipier
Courir dans un couloir.

But du jeu : aller plus vite que l'équipe adverse.

Matériel : 8 bidons d'eau (1l dans chaque)

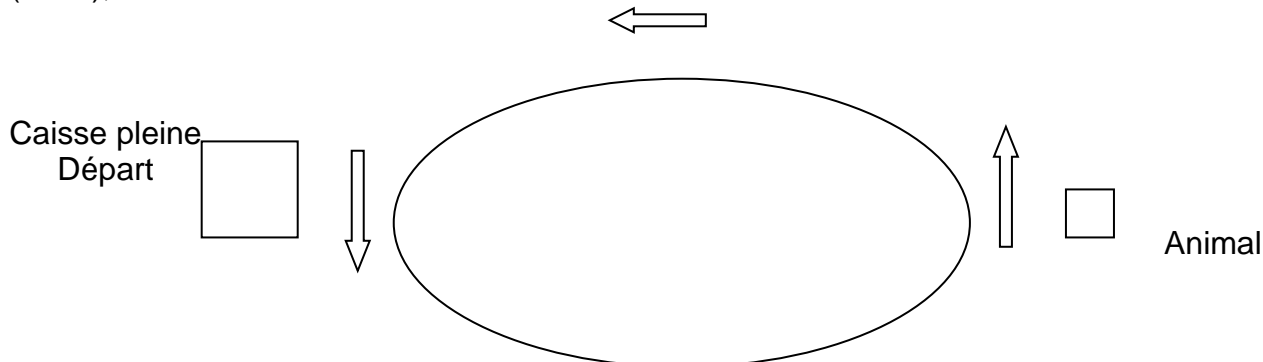
Les enfants sont partagés en 2 équipes

Règles : les coureurs placés en 1^{ère}, 3^{ème} et 5^{ème} position ramassent les seaux en les rapportant les uns après les autres dans leur camp ; les coureurs placés en 2^{ème}, 4^{ème} et 6^{ème} position reposent les seaux les uns après les autres en revenant à chaque fois dans le camp

3. NOURRIR NOTRE AMI

Courir pendant 5 minutes sans s'arrêter
Différencier courir vite et courir longtemps

Apporter la « nourriture » nécessaire à l'animal afin qu'il retrouve toutes ses forces.
Tous les enfants d'une même équipe courent en même temps en empruntant le même circuit (50 m), les enfants observateurs surveillent le sablier et la zone de course.



B) Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.

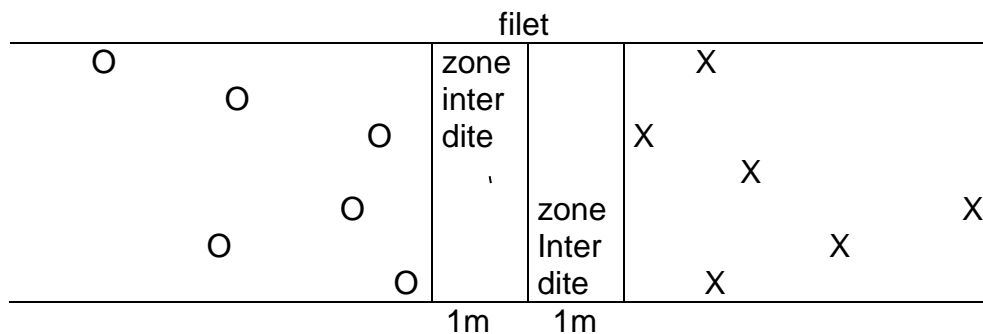
4. JE FAIS LE VIDE

Lancer par dessus un filet
Atteindre les espaces libres

But : Vider son camp de tous les objets avant le temps imparti. Parties de 2 minutes

Matériel : 1 filet (1,50m)
15 objets répartis sur les 2 camps

Règles à respecter : Je ne ramasse et ne lance qu'un seul objet à la fois
Je ne pénètre pas dans la zone interdite sauf pour ramasser un objet lancé .Je me replace à l'extérieur de cette zone pour lancer



C) Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.

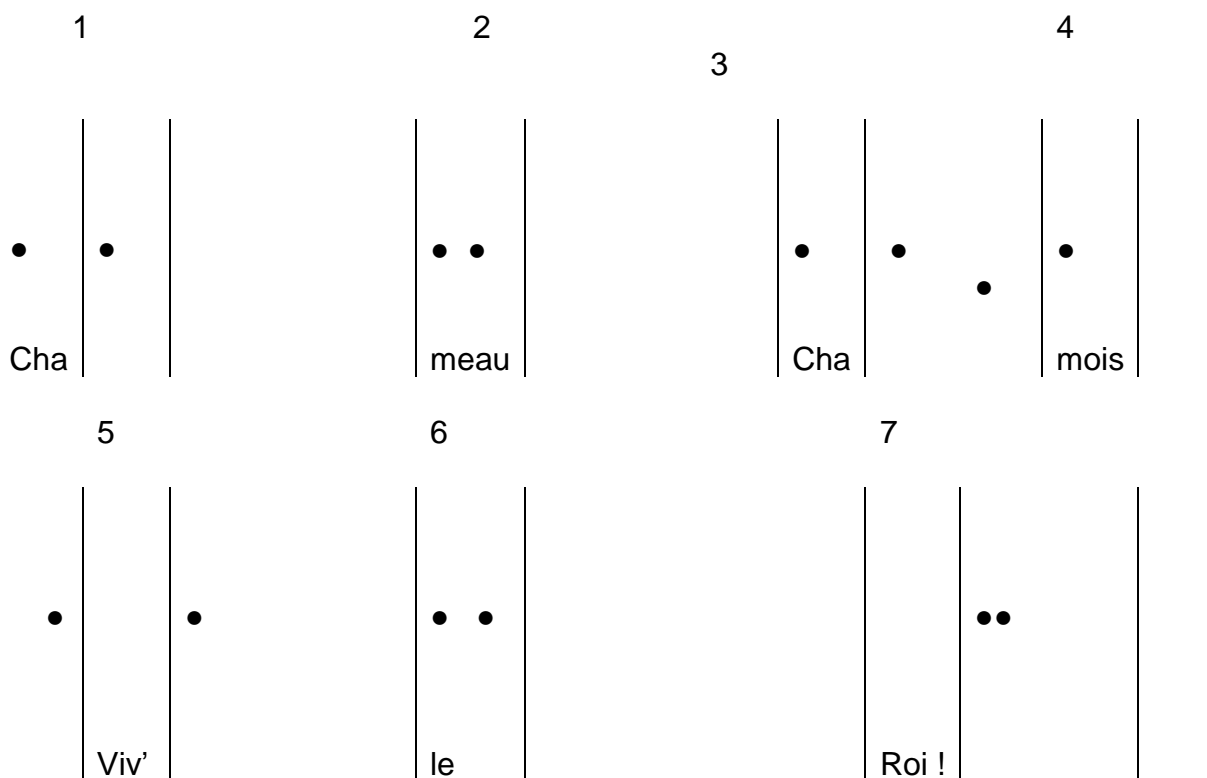
5. SAUT À L'ELASTIQUE :

- Sauter de plus en plus haut
- Coordonner ses sauts
- Mémoriser un enchaînement

Consigne : Réaliser l'enchaînement sans marcher sur l'élastique tenu par 2 autres enfants

Deux joueurs, debout, face à face tiennent l'élastique au niveau de leurs chevilles. Ils écartent les pieds d'environ 20 cm et reculent jusqu'à ce que l'élastique soit bien tendu. Le troisième joueur se place face à l'élastique et exécute l'enchaînement appris.

Enchaînement saut à l'élastique

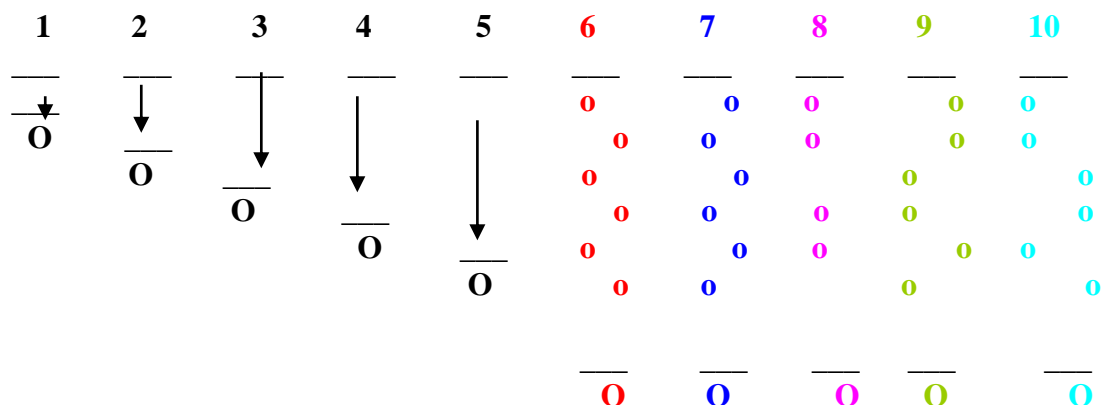


Les ● représentent la position des pieds.

6. SAUTS DE RIVIERES ET COORDINATION

Objectif : orientation de l'impulsion et enchaînement d'actions

But : Je franchis la rivière sans mettre les pieds dans l'eau. Je me réceptionne sur les 2 pieds.



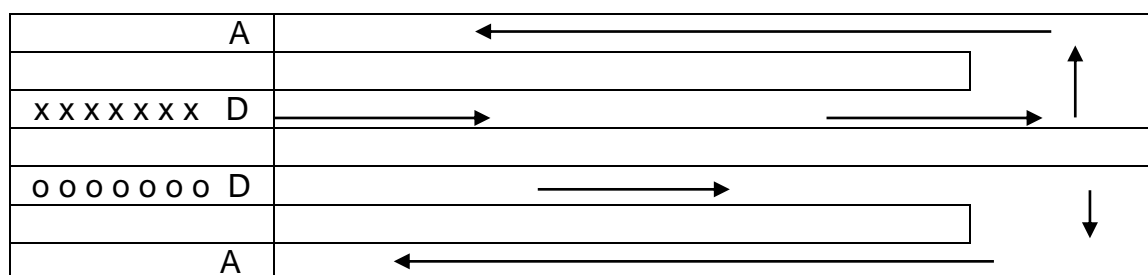
II - Construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.

7. LES PATINETTES

Réagir rapidement à un signal sonore : « Prêts ? ... » placé derrière les coureurs.
Patiner le plus vite possible **en restant dans son couloir et en réalisant le petit circuit.**

But : Franchir la ligne d'arrivée le premier

Matériel : 4 patinettes



8 PARCOURS GYMNIQUE

Remettre en cause son équilibre habituel : espace aérien, arrière renversé ; perte des repères visuels, appuis manuels. Se déplacer de façon acrobatique : enchaîner et combiner.

Les éléments constitutifs du parcours final :

- Roulade avant en conservant le foulard sous le menton.
 - Franchir et enjamber quelques obstacles surélevés : chaises d'enfants...
 - Réaliser une demi-vrille (1/2 tour) dans un cerceau.
 - Roulade arrière sur un plan incliné.
 - Marcher en équilibre sur une poutre basse.
 - Ramper.
 - Sauter
- Tourner en avant ou arrière à l'aide d'un module cylindrique.

III - Collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

A) Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.

9. BALLONS RELAIS : LES POMPIERS

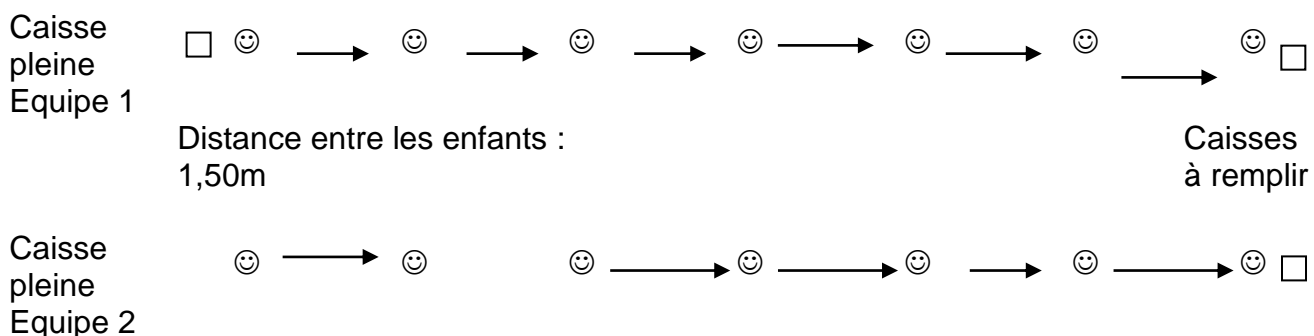
Lancer, recevoir, attraper un ballon ; faire preuve d'adresse.
Accepter et comprendre la relation de coopération

But : Vider la caisse de tous les ballons avant l'autre équipe.

Matériel : 2 caisses par équipe (départ/arrivée)
10 ballons par équipe.

Organisation : équipes de 6 ou 7 joueurs répartis en ligne, espacés les uns les autres de 1,50m

Règles à respecter : Je lance le ballon à mon équipier le plus proche.
Tout ballon tombé retourne au départ.



10. BALLON HORLOGE

Lancer, recevoir un ballon. Appréhender les premières passes.
Courir le plus vite possible.
Intercepter le ballon.
Accepter et comprendre la relation de coopération

But : Réaliser plus de passes que l'équipe adverse.

Matériel : 1 ballon, 1 casquette ou un autre élément identifiant, 4 plots

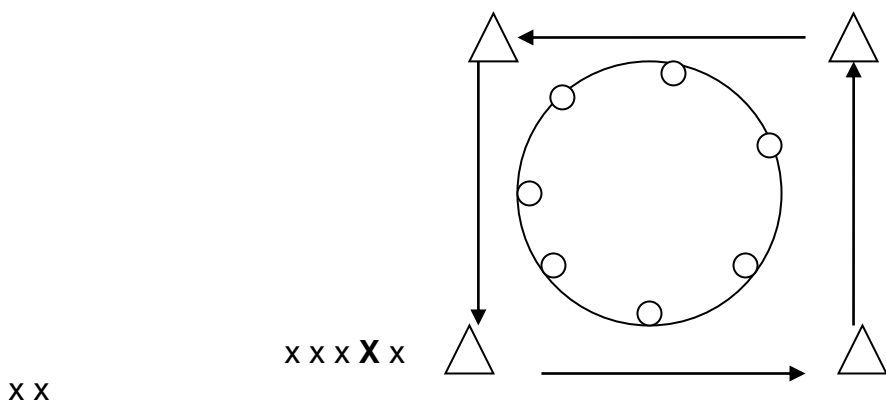
Organisation : Les enfants se répartissent en 2 équipes de même nombre de joueurs
(pas plus de 6 joueurs par équipe).

La première équipe fait un grand cercle, chaque joueur s'écarte de 2 mètres de ses voisins (ronde, les bras tendus). **Leur but est de se faire le plus de passes possible sans faire tomber le ballon.**

L'autre équipe fait une file indienne. Chaque enfant s'apprête à courir autour des 4 plots pour passer le relais au suivant.

Le 4^{ème} coureur est identifié : il sera chargé après sa course, de pénétrer à l'intérieur du cercle et gêner les passes entre les équipiers du cercle.

Règle : Le compteur est remis à zéro si le ballon tombe.



B) Elaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.

11. LES PIES VOLEUSES

Pénétrer dans le territoire de l'adversaire//Protéger son territoire.
Etre capable de feinter, plonger, harceler, esquiver, saisir...

But : Les pies : dérober toutes les queues des corbeaux avant la fin du jeu (3 minutes)

Les corbeaux : traverser le terrain sans se faire voler la queue

Règles : Ne pas tenir son foulard ; rester dans le terrain
Se remettre en position de départ après chaque prise

Matériel : un terrain de 10m x 5m ; 1 sablier ou chronomètre ; 1 foulard passé à la ceinture des corbeaux.