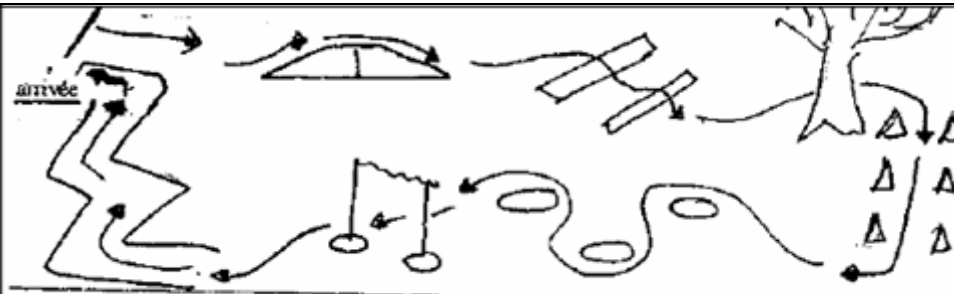


16 ateliers pour se jouer des obstacles

Situation : Parcours d'obstacles



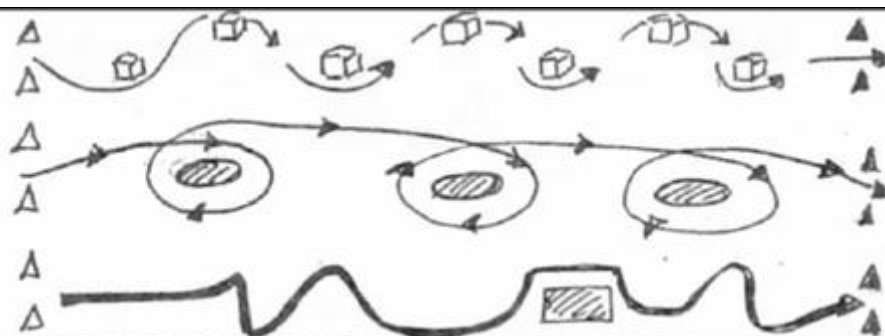
Dispositif : Mettre en place un petit circuit sur différents revêtements (herbe, sable, macadam, terre, tapis de mousse), utiliser les dénivellations naturelles de la cour ou en créer avec des plans inclinés que les enfants seront amenés à descendre ou à remonter.

Matériel : plots, cerceaux, plans inclinés, planchettes, portique

Consignes : Essayez de faire le parcours complet sans vous arrêter, en respectant le sens du parcours et en évitant les camarades.

Relances :

Situation : Contourner les obstacles



Dispositif : 3 ateliers avec cerceaux, caissettes posées au sol, tapis ou cartons posés le long d'une ligne

Matériel : cerceaux, caissettes, tapis, cartons

Consignes :

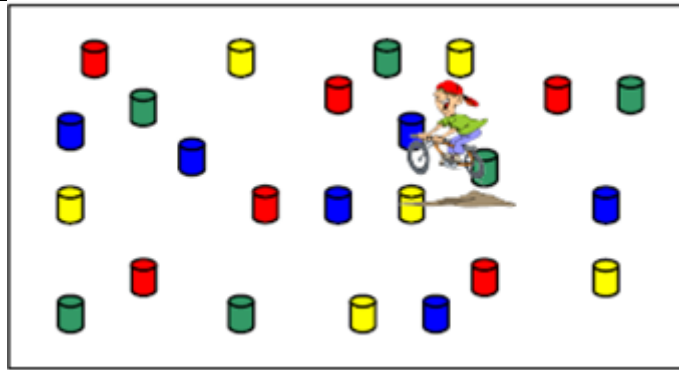
Atelier 1 : roule en slalomant autour des caissettes

Atelier 2 : tourne autour des cerceaux

Atelier 3 : suis la ligne et contourne les tapis

Relances :

Situation : Les couleurs



Dispositif : Dans un espace libre, disposer de nombreuses coupelles de couleurs différentes. Le meneur de jeu annonce une suite de couleurs, les enfants doivent réaliser un parcours reprenant cette suite.
Changer régulièrement les couleurs annoncées.

Matériel : coupelles de couleurs

Consignes : Je vais vous annoncer une suite de couleurs, vous devrez faire un parcours correspondant à cette suite

Relances :

Situation : Saut d'obstacles



Dispositif : Disposer des planchettes de 3 à 5 cm d'épaisseur sur le parcours. Après une prise d'élan, les élèves doivent franchir un ou plusieurs obstacles.

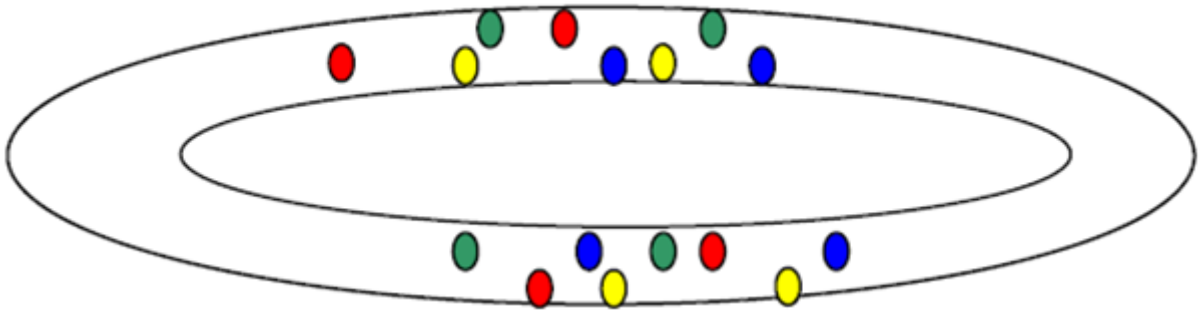
Matériel : planchettes

Consignes : Vous allez devoir faire le tour du circuit, sans en sortir ; et donc franchir les différents obstacles que vous rencontrerez.

Relances : amener des contraintes

- La position du vélo : franchir debout sur les pédales (celles-ci étant à l'horizontale)
- La direction du regard : regarder au-delà de la roue avant
- Lever la roue avant pour ne pas qu'elle touche l'obstacle

Situation : Les mines



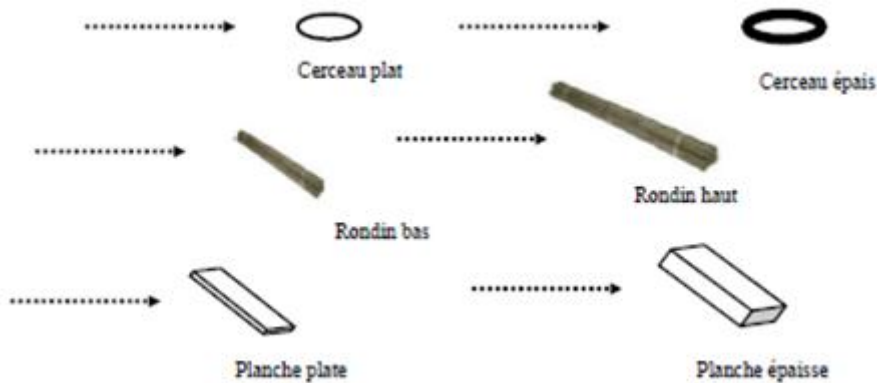
Dispositif : Les élèves évoluent sur un circuit. A certains endroits, des coupelles en plastiques sont disposées. Ils doivent les éviter sans mettre pied à terre et sans sortir du circuit.

Matériel : coupelles en plastiques

Consignes : Sur le circuit, vous devez éviter les mines (les coupelles) sans poser le pied au sol et sans sortir du circuit.

Relances :

Situation : Le trial



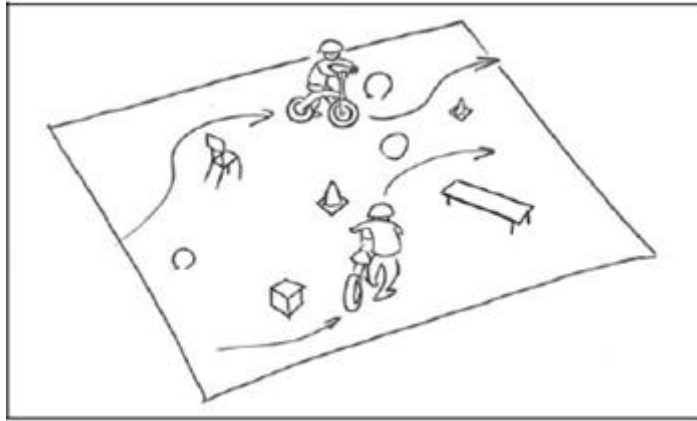
Dispositif : un parcours aménagé parsemé d'obstacles divers (lattes, cerceaux, rondins, branches, rebord de trottoir, ...)

Matériel : lattes, cerceaux, rondins, branches, vélos de ville et VTT

Consignes : Avant chaque obstacle, vous choisissez un niveau de difficulté, puis vous décollez la roue avant pour le franchir. Lorsque vous avez réussi à franchir l'obstacle choisi 3 fois, vous pouvez tenter un autre obstacle.

Relances : varier la hauteur des obstacles
passer d'un type de vélo à l'autre
contrat points sur le parcours

Situation : A côté de



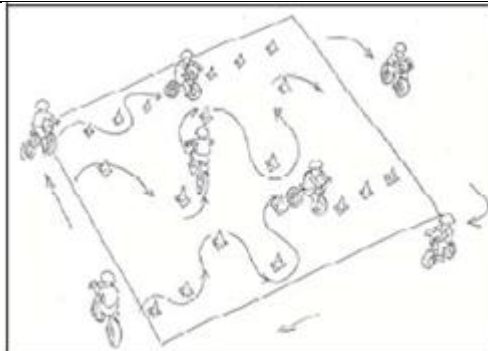
Dispositif : Plateau délimité (point de départ, point d'arrivée) et aménagé de quelques obstacles : bancs, cônes, cerceaux, chaises ...

Matériel : bancs, cônes, cerceaux, chaises

Consignes : Rejoindre l'arrivée en évitant les obstacles. Le parcours peut être fait en restant à côté de son engin roulant, ou sur l'engin roulant.

Relances : augmenter le nombre d'obstacles
Imposer un parcours (slalom, passage obligé ...)
Course en traversée entre plusieurs élèves

Situation : Slaloms



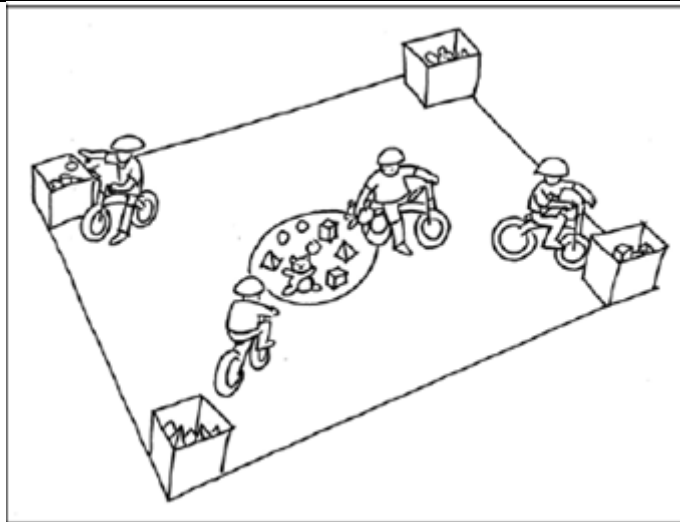
Dispositif : Plateau partagé en 3 couloirs
Un slalom fléché dans chaque couloir :
Slalom fermé (plots alignés tous les 2 mètres)
Slalom large (plots décalés, 4 m en largeur, 4 m en longueur)
Slalom varié (plots décalés irrégulièrement)
Prévoir un couloir de retour

Matériel : plots

Consignes : Parcourir les 3 slaloms, toujours revenir par le couloir de retour

Relances : Varier les distances entre les plots
Réussir le même slalom plusieurs fois
Réussir en enchainant les 3 slaloms
Faire une course avec des slaloms identiques

Situation : Les coffres à jouets



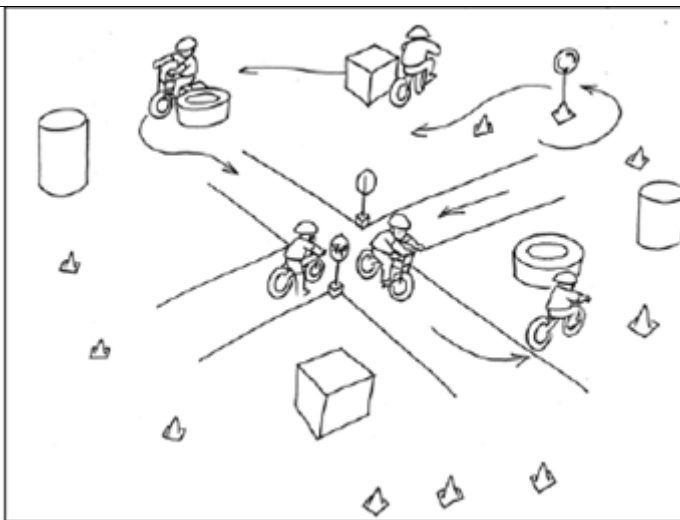
Dispositif : Plateau carré délimité. Zone centrale avec de nombreux objets (4 catégories). Une caisse à chaque coin du carré.

Matériel : petits objets divers, 4 caisses

Consignes : Transportez tous les « jouets » de la zone centrale à la caisse correspondante. Transportez un objet à la fois. Si l'objet tombe, ou en cas de collision, remettre l'objet dans la zone centrale et en prendre un autre.

Relances : Introduire un ou plusieurs piétons pour rapporter les objets perdus
Rapporter le plus d'objets possibles dans un temps donné.
Introduire des piétons promeneurs

Situation : Pas de collision



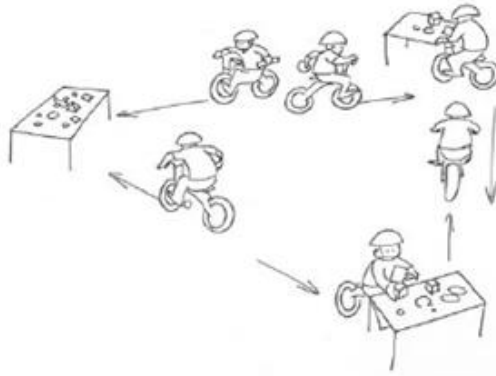
Dispositif : Plateau délimité parsemé d'obstacles dont un tracé de carrefour

Matériel : plots, panneaux

Consignes : Éviter les obstacles et respecter les indications données par les panneaux

Relances : Ajouter le maître piéton
Ajouter des enfants piétons
Varier la nature des panneaux

Situation : Le camp ruiné



Dispositif : Plateau délimité, 3 camps équidistants (1 camp matérialisé par équipe), un trésor situé dans chaque camp (posé sur une table basse par exemple)

Matériel : des objets (soucoupes, foulards, quilles, ...) en nombre plus important que le nombre d'équipiers, pour composer le trésor

Consignes : Etre l'équipe qui réussit à vider son camp la première.

Chaque équipier transporte un par un les objets de son camp vers le camp adverse de son choix.

Tout joueur posant le pied au sol ou heurtant un autre joueur, doit reposer son objet dans son camp et en prendre un autre.

Relances : Varier la quantité, la taille des objets à transporter.

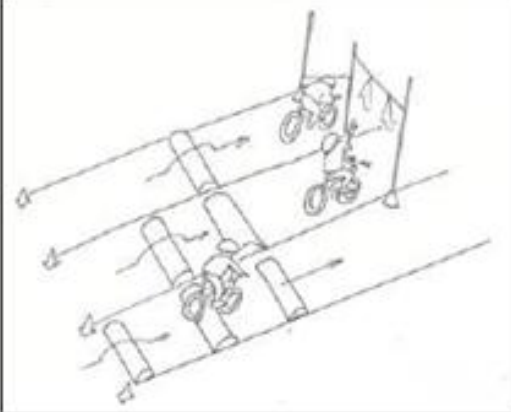
Augmenter la taille du terrain

Limiter le temps de jeu

Imposer un mode de transport (main droite, main gauche)

Introduire un gardien par équipe, ayant prise sur les adversaires (prise de foulard accroché au col)

Situation : Portes et obstacles



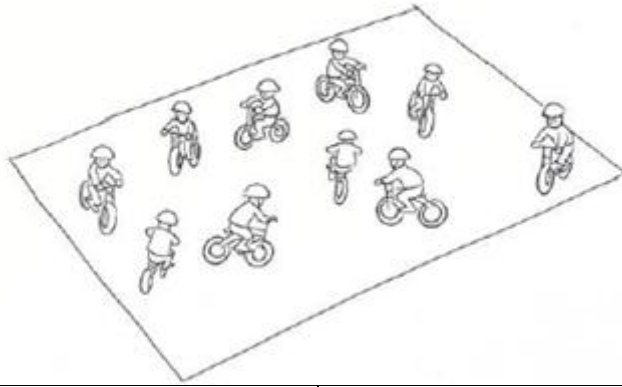
Dispositif : plateau en terre battue ou bitumé
Un circuit comprenant:
Portes hautes (élastique tendu en diagonale entre deux poteaux lestés)
Portes basses
Des obstacles fixes à franchir (rondins, bastaings, lattes ...)
On proposera 3 couloirs de difficultés différentes

Matériel : élastiques, poteaux lestés, rondins, bastaings, lattes ...

Consignes : Passer sous les portes basses sans toucher l'élastique, sous les portes hautes en touchant le foulard de la tête, franchir les obstacle sans poser pied à terre

Relances :

Situation : Le survivant



Dispositif : Terrain rectangulaire délimité, adapter la superficie du terrain au nombre d'élèves

Matériel :

Consignes : Éliminer les adversaires pour rester le dernier du jeu

Un joueur est éliminé s'il touche un adversaire, sort des limites du terrain ou met pied à terre

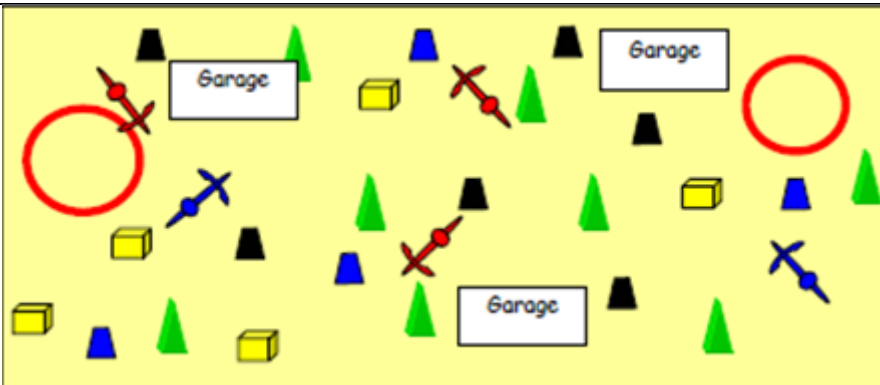
Relances : Varier la taille du terrain

Ne pas éliminer, mais totaliser des points de pénalité

Par équipes (foulards de couleur)

Position debout sur les pédales obligatoire

Situation : Les slaloms 1



Dispositif : Différents types de slaloms : ouverts, fermés, larges, avec portes ...
Différents types de ronds-points : tailles différentes, tracés ou matérialisés par des objets
Plusieurs garages matérialisés contenant divers engins roulants

Matériel : plots, briques, cerceaux, tapis, tracés, tous types d'engins roulants

Consignes : Se déplacer avec un engin roulant parmi les obstacles. Ne pas heurter les autres. Ne pas toucher les obstacles. Changer d'engins roulants au signal

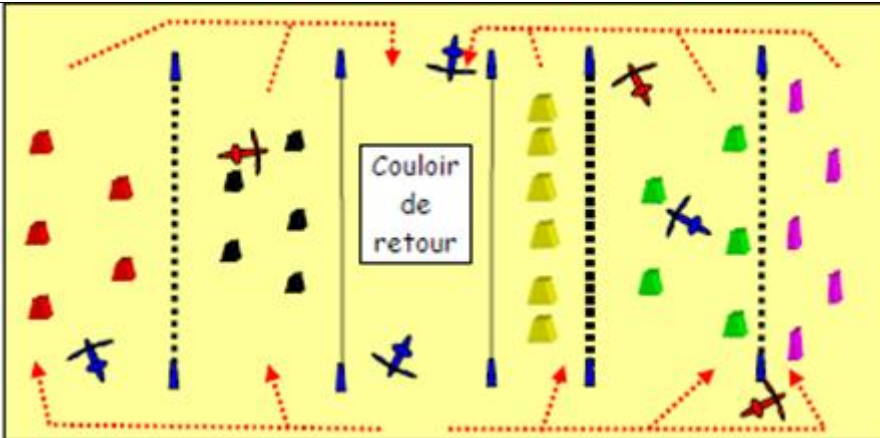
Relances : Varier le nombre d'obstacles

Imposer un mode de propulsion (pédaler, patiner, pousser)

Imposer un parcours

Favoriser l'utilisation d'engins déséquilibrants : vélo, draisienne, patinette 2 roues

Situation : Les slaloms 2



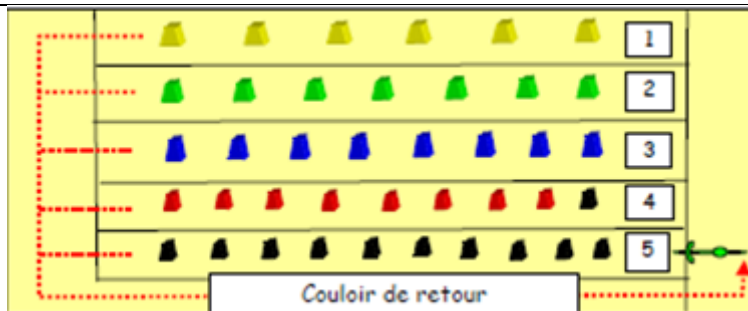
Dispositif : Plusieurs couloirs orientés
 Dans chaque couloir, un type de slalom (plus ou moins ouvert, plus ou moins espacé)
 Un couloir de retour central

Matériel : plots, briques, cerceaux, tapis, tracés, tous types d'engins roulants

Consignes : Slalomer dans tous les couloirs sans toucher les obstacles. Respecter le sens de circulation. Ne pas gêner les autres. Changer d'engin après plusieurs essais.

Relances : Varier la difficulté des slaloms
 Imposer un mode de propulsion
 Circuler avec un autre (à côté, suivre, faire comme ...)
 Favoriser l'utilisation d'engins déséquilibrants
 Prendre de l'élan et effectuer le slalom en roue libre

Situation : Les slaloms 3



Dispositif : 5 couloirs matérialisés et 1 couloir de retour
 Un slalom en ligne dans chaque couloir
 Les slaloms sont de difficultés croissantes (espacement)

Matériel : plots, briques, cerceaux, tapis, tracés, tous types d'engins roulants

Consignes : Réussir le slalom le plus difficile. Ne pas sortir du couloir, ne pas poser le pied au sol (pour les vélos). Commencer par le slalom le plus facile, à chaque réussite passer au slalom suivant. Si échec, refaire une tentative (3 tentatives maximum par slalom)

Relances :