

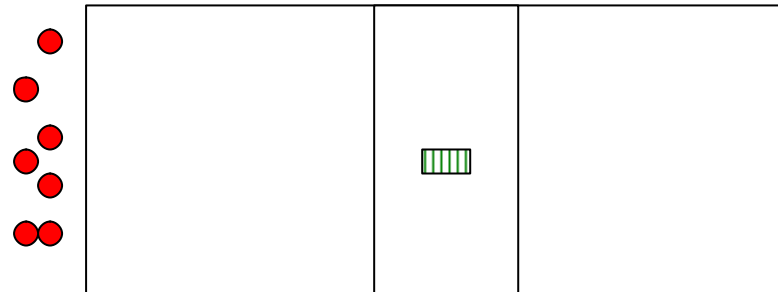
MODULE D'APPRENTISSAGE MATERNELLE

APSA support :	Compétence spécifique visée :
Activités athlétiques autour du «courir vite »	Réaliser une action que l'on peut mesurer

	Petite section	Moyenne section	Grande section
Pour entrée dans l'activité	Des parcours variés ou des jeux classiques		Des parcours variés ou des jeux classiques
Situation de référence	La rivière aux crocodiles ou Minuit dans la bergerie		Courir le plus vite possible pendant 6 secondes
Situations d'apprentissage pour ...	<input checked="" type="checkbox"/> Adapter sa vitesse de course Courir comme une balle Les hérissons <input checked="" type="checkbox"/> Réagir à un signal Lapins carottes <input checked="" type="checkbox"/> Orienter sa course Lions et gazelles <input checked="" type="checkbox"/> Maintenir son effort Les déménageurs Course aux objets Les pays		Relais déménageurs La fusée Course contre la montre Chat et Chien

Situation de référence PS/MS : La rivière aux crocodiles

Terrain 15 X 10 coupé par une rivière de 5 m de large. 10 enfants sur la ligne de fond. Un enfant « crocodile » dans la rivière.



On doit traverser la rivière sans se faire toucher par le « crocodile ». Les enfants pris sont :
Soit mis sur le côté.
soit immobiles dans la rivière et deviennent des obstacles.

Objectifs :

- Courir vite pour fuir ou pour attraper.

Variables :

- Largeur de la rivière.
- Nombre de crocodiles.
- Les joueurs touchés deviennent des crocodiles.
- Comme pour tous les jeux d'attrape, privilégié la saisie d'un foulard pour des raisons de sécurité.

Situation de référence GS : Courir le plus vite possible pendant 6 secondes

2 couloirs parallèles pour l'opposition avec à l'arrivée 5 zones distantes de 1,5 mètre de couleurs différentes.



Environ 20m pour des GS

2 élèves s'opposent avec chacun un observateur qui repère la zone d'arrivée (au bout de 6 secondes) ; les 6 secondes étant comptées à haute voix

- Départ : derrière la ligne ,au signal sonore : "prêt" ! "hop" !

Objectifs :

- Courir vite pour améliorer ses propres performances.

Variables :

- longueur des couloirs.
- Variation des zones d'arrivée.

Courir comme une balle		Relais déménageurs
<p>Groupe de 5 enfants ayant chacun une balle en mousse. Espace de 10 à 15 m. Faire rouler sa balle vers la ligne d'arrivée et courir à côté à la même vitesse.</p> <p>Variables : Doser la force du lancer Partir quand la balle passe sur une ligne à 3 m. Arriver en même temps, avant...</p>		<p>Des équipes qui doivent déménager des objets d'une caisse de départ à une caisse d'arrivée. (30 objets)</p> <p>Variables : Place des caisses Ajouter des obstacles sur le parcours. Une zone de transit où l'objet doit être déposé pour repartir vers la caisse d'arrivée, notion de relais.</p>
Les hérissons		La fusée
<p>Le chien poursuit les hérissons pour les attraper pendant une à deux minutes ; pour échapper au chien, ils doivent se mettre en boule. Dès qu'il n'y a plus de danger, ils peuvent repartir. Les hérissons pris restent immobiles.</p> <p>Variables : Changer les rôles fréquemment. Organiser une possibilité de délivrance des hérissons. Plusieurs chiens....</p>		<p>Quatre couloirs de course environ 15 m. Les enfants sont deux par deux (1 observateur et 1 coureur). La maîtresse donne le signal de début de course et de fin (6 secondes). L'observateur place un cône à l'endroit où se trouve le coureur lorsque la maîtresse a sifflé.</p> <p>Variables : Défi entre camarades</p>
Lapins carottes		Chat et chien
<p>Les lapins sont dans une ronde, formée d'enfants debout, les jambes écartées. Les lapins sortent de leur terrier(au signal de la maîtresse), font le tour de la ronde. Ils devront entrer au même endroit et être le premier à avoir fait le tour.</p> <p>Variables : Prendre un objet (carotte) Nombre de lapins. Taille des terriers.</p>		<p>http://netia62.ac-lille.fr/siteia62/eps/ministade/minist02.html</p>
Lions et gazelles		
<p>Les lions sont à deux m derrière les gazelles. Au signal la gazelle s'enfuit vers le refuge (situé à 15/20m), poursuivie par le lion qui doit lui prendre un foulard passé à la ceinture.</p> <p>Variables : Position de départ : dos à dos, assis... Distance entre lion et gazelle Signal de départ auditif, visuel...</p>		

les déménageurs		
Des équipes qui doivent déménager des objets d'une caisse de départ à une caisse d'arrivée. (30 objets)		
Variables : Place des caisses Ajouter des obstacles sur le parcours. Une zone de transit où l'objet doit être déposé pour repartir vers la caisse d'arrivée, notion de relais.		

D'autres jeux que l'on peut intégrer dans l'unité d'apprentissage...

Penser à une colonne conseils, recommandations avec espace : dimension, et contrainte matériel : taille, poids des objets,

Objectifs	Espace & matériel	Démarche
Se repérer dans l'espace. Connaître les couleurs. Prévoir et anticiper.	4 objets de 4 couleurs par enfant 2 cordes 1 cerceau par enfant	La chasse aux couleurs Au centre du terrain, matérialiser une bande d'un mètre à l'aide des 2 cordes et y déposer les objets. Au fond des 2 parties du terrain. déposer les cerceaux (à 10m de part et d'autre). Chaque joueur dans un cerceau. <u>But : Au signal, aller chercher un objet rouge ... le gagnant est le premier à ramener son objet...</u> Variante 1 : imposer la couleur et la nature de l'objet. Variante 2 : jeu en équipes (de 3) ... 3 enfants dans un cerceau... But : rassembler 2 objets de chaque couleur...
Etre attentif et rapide. Courir vite. S'opposer.	Des anneaux Des foulards 2 cordes et 2 cerceaux	La marchande Matérialiser 2 lignes de départ parallèles, distantes de 15 m... Placer 2 équipes égales de part et d'autre (chaque enfant a un nom de couleur)... au centre : une marchande avec autant de foulards que de joueurs. <u>But : répondre à l'appel du nom de la couleur pour s'emparer du foulard tendu par la marchande.</u> Variante 1 : changer les foulards par des anneaux... les couleurs par des nombres ... Variante 2 : modifier les modes de déplacement (cloche pied, pieds joints, ..)

<p>Agir rapidement. Coopérer à une même tâche. Etre attentif pour esquiver ses partenaires.</p>	<p>Des anneaux (80) en carton (fabriqués par les enfants) 2 cordes 2 cerceaux</p>	<p>Les épouvantails</p> <p>Délimiter 1 terrain de 25 m à l'aide des 2 cordes. Répartir les cerceaux au-delà des 2 cordes. Partager la classe en 2 groupes de chaque côté et 2 épouvantails au centre du terrain dos à dos dans les grands cerceaux. <u>But : au signal, accrocher ses anneaux le plus vite possible au bras de l'épouvantail .. (1 cerceau à la fois).</u> Variante 1 : les épouvantails peuvent se déplacer sur 3 cerceaux. Variante 2 : Introduction d'un nouveau personnage : le voleur. Les 2 voleurs essayent de s'emparer des anneaux (un à un) sur l'épouvantail adverse... ils doivent ensuite déposer ces anneaux dans une caisse .</p>
<p>Explorer un espace. Systématiser une recherche, élaborer une stratégie. Coopérer</p>	<p>Des objets de différentes tailles Une caisse pour 2 Des sacs</p>	<p>La chasse aux surprises</p> <p>Cacher 2 fois plus d'objets que d'enfants... Constituer des doublettes avec une caisse (par doublette). <u>But : Trouver le plus grand nombre possible d'objets et les rassembler dans sa caisse.</u> <u>Règles : rester en permanence avec son équipier, rejoindre l'enseignant au signal.</u> Variante 1 : jouer dans un temps limité. Variante 2 : ne plus utiliser la caisse. Variante 3 : déterminer à l'avance le nombre d'objets à rapporter, le premier couple qui a trouvé ce nombre d'objets a gagné. Variante 4 : à l'extérieur.</p>
<p>Courir vite. Esquiver. Trouver des stratégies, les mettre à l'épreuve.</p>	<p>4 cordes 3 trésors par joueur 1 foulard par joueur 1 cerceau</p>	<p>Le trésor de la rivière</p> <p>Constituer un terrain à l'aide de 2 cordes à 20 m l'une de l'autre... ligne A (départ) et ligne B (arrivée). Avec les 2 autres cordes, « fabriquer » une rivière au centre d'un mètre de large et y déposer les trésors. Un gardien (dans son cerceau), est placé 3 m avant la ligne de départ. Les joueurs en place derrière la ligne A ont tous un foulard pendu au pantalon. <u>But : au signal, s'emparer d'un trésor et le porter derrière la ligne B. Le gardien, lui, doit attraper un max de foulards.</u> Le gardien n'a pas le droit de franchir la rivière... les gagnants sont ceux qui atteignent la ligne B sans se faire voler leur foulard. Variante 1 : augmenter le nombre de gardiens, permettre au(x) gardien(s) de franchir la ligne.</p>

<p>Courir vite. Jouer au sein d'une équipe.</p>	<p>Des foulards, des anneaux, des bâtons</p> <p>Des cônes</p> <p>Une craie</p>	<p>Le relais carré</p> <p>Matérialiser des carrés de 10 m de côté avec 4 cônes (avec un D auprès d'un cône de chaque carré). Placer un enfant à chaque coin de chaque carré (celui placé près du cône D porte un foulard). <u>But : transmettre le plus vite possible le foulard au camarade suivant.</u></p> <p>Le coureur qui a terminé son relais reste à la place de celui qui vient de partir. Le jeu se termine quand le foulard revient à D. Jouer 4 fois de suite (il ne faut pas oublier d'indiquer le sens de rotation).</p> <p>Variante 1 : augmenter la distance des cônes Variante 2 : faire courir 2 équipes sur un seul grand carré.. utiliser un témoin de relais (on peut utiliser des dossards pour les équipes).</p>
---	--	--