

juin 2008

agir et s'exprimer avec son corps

E.P.S pour les 2/4 ans

LIVRET 2

vers les activités athlétiques
vers les activités de cyclisme
vers les activités de lutte

SOMMAIRE

Présentation	page	3
Compétences spécifiques / Verbes d'action / Activités Physiques et Sportives de référence	page	4
La démarche d'apprentissage pour les 2/4 ans	page	6
Modules d'apprentissage :		
• Sauter	page	16
• Piloter un engin roulant	page	24
• Coopérer / S'opposer	page	38
❖ pour pousser / tirer		
❖ pour saisir / attraper		
❖ pour immobiliser / retourner		
Bibliographie	page	58

PRÉSENTATION

Ce document est le complément d'un premier livret ÉduSarthe consacré à l'éducation physique pour les élèves de 2 à 4 ans.

Il contient un rappel théorique de la démarche préconisée dans les programmes de 2007, pour les élèves de 2 à 4 ans.

Dans le premier livret, les quatre compétences spécifiques ont été développées à partir d'un verbe d'action associé à une APS (Activité Physique et Sportive) de référence :

compétence 1 : lancer

compétence 2 : se déplacer / s'orienter

compétence 3 : coopérer / s'opposer

compétence 4 : exprimer / s'exprimer.

Ce livret contient une nouvelle illustration des compétences 1, 2 et 3 :

⇒ Réaliser une performance que l'on peut mesurer

⇒ Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

⇒ Coopérer / S'opposer vers les activités de lutte.

Vous y trouverez :

- les compétences spécifiques et générales travaillées
- des règles d'or, des conditions sécuritaires et des recommandations pédagogiques
- un puzzle et une trame de variance : outils permettant la création, puis l'exploitation à l'aide de relances d'un grand nombre de situations
- plusieurs modules d'apprentissage.

Chacun de ces modules est composé :

- d'une situation de foisonnement (couleur jaune)
- de plusieurs situations de diversification (couleur bleue)
- d'une situation de structuration (couleur rose).

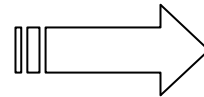
Avertissement : Ne pas se référer uniquement aux dessins pour aménager les différents ateliers. Ils ne sont qu'une illustration simplifiée des dispositifs

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES / VERBES D'ACTION / APS DE RÉFÉRENCE

- **cases jaunes** : modules d'apprentissage développés dans le livret 2
- **cases grisées** : modules d'apprentissage développés dans le livret 1

COMPÉTENCE 1 : réaliser une action que l'on peut mesurer

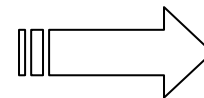
❖ Courir vite ⇒ pour atteindre
❖ Sauter ⇒ pour aller haut ⇒ pour aller loin
❖ Lancer ⇒ pour atteindre



ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES

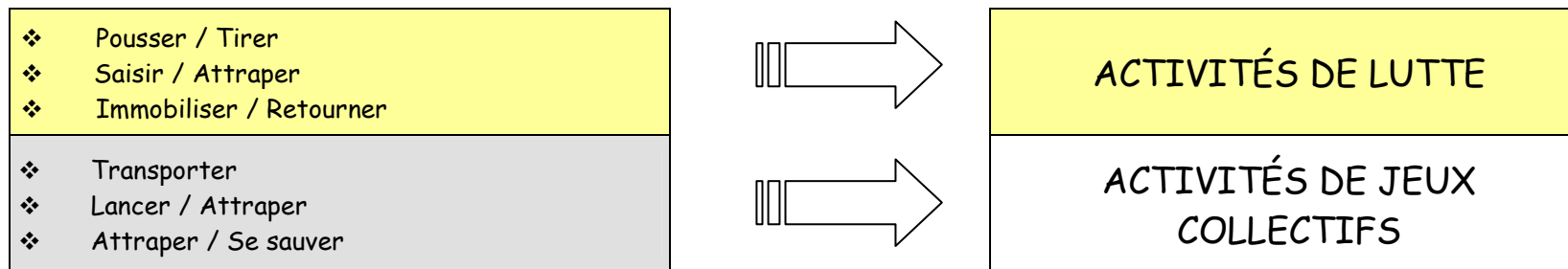
COMPÉTENCE 2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement

❖ Se déplacer / Grimper ⇒ pour atteindre
❖ Se déplacer / S'équilibrer ⇒ en sautant, en grimpant pour franchir, en roulant, en se balançant, en se déplaçant à 4 pattes, en se renversant
❖ Se déplacer / S'orienter ⇒ pour retrouver ⇒ pour suivre un itinéraire
❖ Se déplacer / Piloter

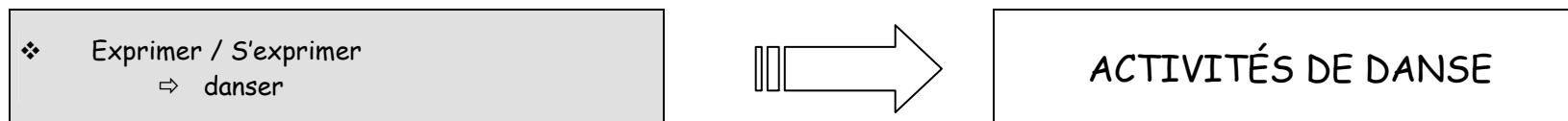


ACTIVITÉS D'ESCALADE
ACTIVITÉS GYMNIQUES
ACTIVITÉS D'ORIENTATION
ACTIVITÉS DE CYCLISME

COMPÉTENCE 3 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement



COMPÉTENCE 4 : réaliser des actions à visées artistiques, esthétiques ou expressives



« À cette période, l'élève construit son répertoire moteur de base, composé d'actions motrices fondamentales : les locomotions, les équilibres et les manipulations, les projections et réceptions d'objets...

Ces actions sont la base de tous les gestes. Elles se retrouvent, seules ou en combinaison avec d'autres, sous des formes variées et avec des intentions différentes, dans toutes les activités physiques que l'on peut proposer...

La construction de ces actions, véritable « vocabulaire moteur » se fait par étapes. D'abord acquises dans leur forme simple, elles sont peu à peu enrichies et diversifiées. Dans l'étape suivante ces actions sont enchaînées avec d'autres, d'abord juxtaposées, puis combinées de manière articulée dans des actions de plus en plus complexes et variées...»

Ces actions ne sont pas élaborées pour elles-mêmes, mais au travers de la pratique des activités physiques qui leur donnent tout leur sens...»

(extraits des programmes d'enseignement de l'école primaire - arrêté du 04 avril 2007)

DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE pour les 2/4 ans

Temps 1 : foisonnement

qui peut être également un temps de

Découverte - Manipulation - Exploration libre - Recherche

permettant de faire émerger des comportements spontanés.

Temps 2 : diversification

qui peut être également un temps de

**Complexification - Enrichissement - Affinement -
Progressivité - Relance**

permettant de rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels.

Temps 3 : structuration

qui peut être également un temps de

Réinvestissement - Ajustement - Enchaînement - Évaluation

permettant d'obtenir des comportements spécifiques.

TEMPS 1 : foisonnement pour faire émerger des comportements spontanés

Dispositif pédagogique			Comportement des élèves	Attitude de l'enseignant
Matériel	Consignes	Organisation pédagogique		
<p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situation(s) variée(s) de niveaux de difficultés différents, permettant des réponses multiples • Dispositif attractif (rôle du jeu, de l'imaginaire) <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grande variété dans le matériel (tous les possibles existants) • Matériel en nombre important (au moins un par enfant) 	<p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas de consigne ou consigne peu définie (peut se limiter au verbe d'action) • Consignes de sécurité <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre une mise en action rapide 	<p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou plusieurs ateliers <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • La circulation est libre : chacun va où il veut, quand il veut <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temps de vécu important : laisser explorer 	<p>Comment réagissent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils s'engagent dans l'action • Les activités sont vécues le plus souvent seul (parmi les autres) • Ils peuvent avoir besoin de s'extraire du groupe pour observer, pour se ressourcer... <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils font ce qu'ils savent faire • Ils osent réaliser des actions inhabituelles <p>Comment progressent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils explorent activement le milieu (essais/erreurs, tâtonnements) 	<p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il verbalise l'action en cours et son but avec chaque élève • Il admet des temps d'observation, de recul... <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • IL incite à explorer tout le dispositif et valorise les réponses des élèves • Il incite à la répétition, il laisse du temps aux élèves pour qu'ils puissent vivre l'« aventure motrice » <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il fait respecter la consigne

TEMPS 2 : diversification pour rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels

Dispositif pédagogique			Comportements des élèves	Attitude de l'enseignant
Matériel	Consignes	Organisation pédagogique		
<p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aménagement orienté et adapté en fonction d'un objectif et des réponses attendues <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel spécifique à chaque atelier (permet des essais variés) 	<p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'objectif de la tâche est défini (critères de réussite) • Les règles de sécurité sont précisées <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne plus précise, en fonction du but à atteindre 	<p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou plusieurs ateliers visant un ou plusieurs objectifs <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotation des élèves dirigée par l'enseignant (Chaque élève doit passer à tous les ateliers) <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève doit rester à chaque atelier un certain temps 	<p>Comment réagissent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils s'approprient les possibilités d'action offertes par l'aménagement • Ils réinvestissent ce qu'ils ont déjà fait • Ils respectent la consigne (plus précisément) <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leurs actions sont intentionnelles. Ils adaptent leur comportement, ils ajustent leurs capacités aux différents niveaux de réalisation possibles <p>Comment progressent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils affinent leurs réponses motrices par imitation, répétition, imprégnation, comparaison • Ils transforment et enrichissent leurs réponses (essais/erreurs) 	<p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il précise la consigne • Il précise les critères de réussite • Il fait verbaliser <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il rassure, il encourage, il incite à aller plus loin, il félicite • Il relance <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il observe, évalue pour enrichir les situations

TEMPS 3 : structuration pour obtenir des comportements spécifiques

Dispositif pédagogique			Comportements des élèves	Attitude de l'enseignant
Matériel	Consignes	Organisation pédagogique		
<p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aménagement présentant plusieurs niveaux de réussite • Aménagement très précis <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel adapté aux réponses attendues • Fiches d'évaluation (ou d'auto-évaluation) 	<p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'objectif de la tâche est bien défini (critères de réussite) • Les règles de sécurité sont précisées <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes très précises 	<p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un atelier (évaluation) • Plusieurs ateliers différenciés (plusieurs ateliers de réinvestissement et un atelier d'évaluation, par exemple) • Un parcours enchaînant plusieurs ateliers connus <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotation des élèves dirigée par l'enseignant • Un acteur, des observateurs <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève reste à chaque atelier un certain temps • En évaluation, le nombre d'essais est précisé 	<p>Comment réagissent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils connaissent le but à atteindre • Ils se représentent la tâche avant sa réalisation <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils enchaînent plusieurs actions • Ils affinent et optimisent leurs réponses motrices : actions plus justes, plus coordonnées, plus variées <p>Comment progressent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils tiennent compte de leurs expériences vécues et des objectifs à atteindre • Ils sont capables de se donner un projet, ils anticipent (résolution de problèmes par tâtonnement expérimental) • Ils s'auto-évaluent, ils valident leurs réalisations 	<p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il précise la consigne • Il définit les critères de réussite • Il formule ou aide à formuler (pour favoriser la réflexion sur l'action) <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il favorise la réflexion avant l'action, les échanges, la confrontation, l'analyse (hypothèses, tâtonnement expérimental, comment fait-il ? comment faire autrement ?...) <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il observe et évalue • Il fait observer les autres

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

pour la mise en œuvre de cette démarche

Programmation

- La mise en place dans la classe des différents modules proposés ne peut se faire que dans le cadre d'une programmation rigoureuse de cycle et avec une connaissance suffisante des caractéristiques de chacun des temps de la démarche.
- Travailler chaque compétence au moins une fois chaque année.
- Organiser chaque module sur une durée minimale de 5 à 6 séances.
- Varier le nombre de séances réservées à chacun des trois temps de la démarche en tenant compte de l'activité, de l'âge et des niveaux de compétence des élèves.

Organisation

- Adapter et modifier chaque situation en fonction de l'âge des enfants et des réponses obtenues : aménagement, nombre d'élèves, organisation de la classe, consignes et relances.
- Favoriser les activités en extérieur chaque fois que les conditions le permettent.
- Privilégier le temps d'activité des élèves, multiplier les dispositifs.
- Utiliser du matériel le plus varié possible : forme, taille, préhension, couleur...
- Matérialiser les espaces d'action.
- Favoriser la verbalisation d'accompagnement des actions (réserver le langage d'évocation en amont et en aval de l'activité).

Évaluation

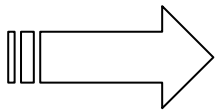
- Amener les enfants à apprécier leur réussite et leur donner envie de progresser :
 - ❖ prévoir des procédés de comptage de points adaptés (gommettes, bracelets, abaques...)
 - ❖ prévoir des procédés de chronométrage adaptés (sablier, bandes sonores...).

Élaboration de nouveaux modules

- Choisir un verbe correspondant à la compétence spécifique travaillée. Définir une compétence à atteindre en fin de module : « rendre l'élève capable de ... ». À partir des observations effectuées au cours de situation(s) de foisonnement, mettre en place plusieurs situations de diversification (utiliser les composantes de la trame de variance). Ces situations contribueront toutes à obtenir des réponses motrices de plus en plus affinées. Chaque module se terminera par une phase de structuration.

SAUTER

pour aller haut, loin, rebondir → page 16



vers les activités athlétiques

Compétence spécifique

- **Réaliser une action que l'on peut mesurer**
- *Être capable de sauter de différentes façons pour battre son record*

Exemples de mise en œuvre :

- *Être capable, après quelques pas d'élan, de sauter le plus haut possible par-dessus un fil ou une barre, avec une impulsion un pied, en assurant sa chute sur le tapis de réception*
- *Être capable de sauter le plus loin possible et arriver sur ses pieds (dans des zones ou ronds de couleurs), depuis un obstacle haut (banc ou plinth bas), après quelques pas d'élan, en un seul ou plusieurs bonds*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Oser s'engager dans des franchissements d'obstacles (« rivières ») de différentes tailles*
- *Éprouver, ressentir, accepter des sensations d'envol. Les reconnaître, les nommer*
- *Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : choisir une distance à franchir en sautant*
- *Découvrir, connaître, nommer des éléments caractéristiques de l'activité : zones à sauter*
- *Comprendre et respecter des règles de sécurité*

d'après les programmes du 12 avril 2007 et les compléments de programmes)

SAUTER

ALLER HAUT

ALLER LOIN

REBONDIR

...QUOI ?

Gros matériels

Petit matériels

COMMENT ?

Différentes trajectoires

Différents élans

Différentes réceptions

OÙ ?

Milieu aménagé

Différents supports de réception

Différents supports de rebonds

... QUI ?

Seul

Trame de variance

SAUTER ...

ALLER HAUT

ALLER LOIN

REBONDIR

... QUOI ?

GROS MATÉRIELS

- Trampoline, tremplin...
- Plinth, caisson, poutre, bloc, table, banc, chaise...
- Espalier, poteau
- Tapis...

PETITS MATÉRIELS

- Cerceaux lattes, bâtons, cordes
- Brique(s), cônes, caissettes, plots
- Élastique, barre
- Objets à toucher : foulards, balles, ballons de baudruche, clochettes, tambourins doudous, anneaux

COMMENT ?

DIFFÉRENTES TRAJECTOIRES

- Sur, au-delà, au-dessus, dans...
- En contrebas
- De plus en plus haut, de plus en plus loin, avec une amplitude de plus en plus grande
- Avec un ou plusieurs rebonds

DIFFÉRENTS ÉLANS

- Sans élan
- Avec élan (plus ou moins long)
- Appel un pied
- Appel 2 pieds
- De face, de côté

DIFFÉRENTES RÉCEPTIONS

- En chutant
- Sur 2 pieds
- Dans une zone

OÙ ?

MILIEU AMÉNAGÉ

- Cour, salle, stade, pelouse...
- Espace orienté : zone d'élan, ligne d'appel, zone de rebond, zone de réception
- Espace aménagé : obstacles à sauter, à toucher, couloirs d'élan, couloirs de retour

DIFFÉRENTS SUPPORTS DE RÉCEPTION

- Tapis de différentes épaisseurs
- Tapis de différentes densités
- Tapis de différentes largeurs
- Sable, sol

DIFFÉRENTS SUPPORTS DE REBOND

- Sol,
- Trampoline, tremplin

...QUI ?

SEUL

SAUTER

RÈGLES D'OR

- Bien définir et matérialiser les espaces d'action (espaces d'ateliers, zones d'élan et de réception)
- Permettre aux élèves de mesurer les résultats de leur action (zones de couleur, décomptes de points...)

CONDITIONS SÉCURITAIRES

Pour l'enseignant

- Espacer les ateliers, les orienter
- Faire évoluer les élèves sur des sols non glissants et avec des chaussures adaptées
- Protéger l'arrière des « contre-haut » (contre un mur, tapis de protection...)

Pour l'élève

- Ne pas pousser, ne pas se disputer pour un espace (respecter l'ordre de passage)
- Ne pas passer devant un élève qui saute
- Ne pas s'élancer si la zone de réception est occupée

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Multiplier les ateliers, les dispositifs par atelier pour augmenter le temps d'activité des élèves
- Éviter les dispositifs sous forme de parcours ou de circuit
- Travailler simultanément ou isolément les différents types de sauts (sauter haut seulement ou sauter haut et sauter loin...)
- Laisser du temps aux élèves pour répéter leurs actions (à un même atelier)
- Veiller à ce que chaque élève passe à tous les ateliers au cours du module d'apprentissage
- Veiller à proposer plusieurs niveaux de réussite (dont un niveau accessible à tous)
- Amener les élèves à apprécier leur réussite et leur donner envie de progresser
- Identifier les groupes d'élèves pour gérer la rotation aux ateliers (chasubles, foulards, maillots...)

MODULE N °1

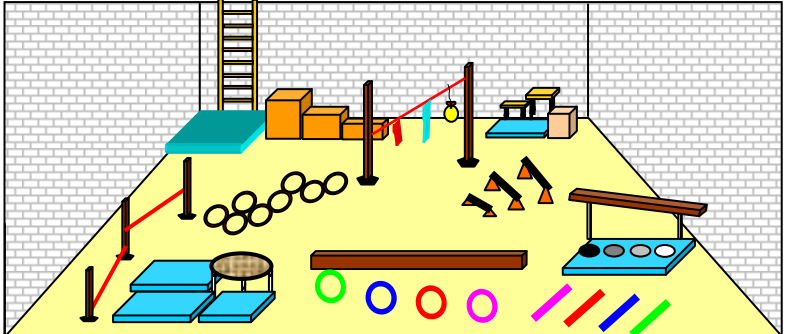
SAUTER POUR ALLER HAUT, POUR ALLER LOIN, POUR REBONDIR

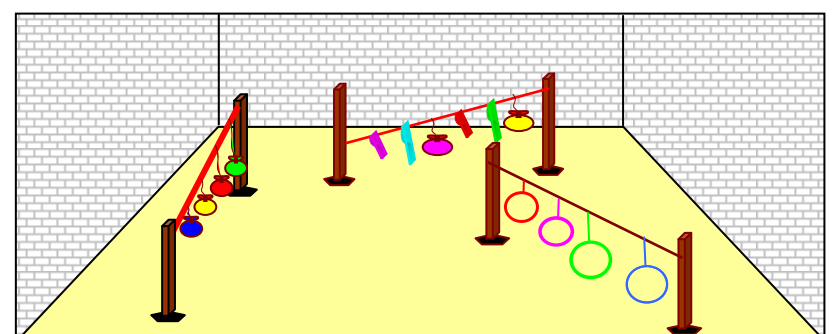
Trois types de sauts ont été choisis : vers « le sauter haut », vers « le sauter loin », vers « le rebondir ».

Après une situation globale de foisonnement, chaque type de saut est développé dans les 2 autres phases (diversification, structuration).

Temps de la démarche		Situations	Rendre l'élève capable de ...	Page	
Foisonnement		Les puces	<i>Sauter de différentes façons</i>	17	
Diversification	Structuration	SAUTER HAUT	Les fils à linge	<i>Sauter le plus haut possible pour atteindre</i>	17
			Les pompons	<i>Sauter le plus haut possible pour atteindre et se réceptionner équilibré</i>	18
			La clôture	<i>Sauter le plus haut possible pour franchir</i>	18
			Les grelots	<i>Sauter le plus haut possible avec élan</i>	19
			Le saut en hauteur	<i>Sauter le plus haut possible après quelques pas d'élan</i>	19
		SAUTER LOIN	Le ruisseau	<i>Sauter le plus loin possible pour atteindre</i>	20
			Les nénuphars	<i>Sauter le plus loin possible et se réceptionner équilibré</i>	20
			La digue	<i>Augmenter le temps de suspension pour sauter le plus loin possible</i>	21
			Le saut en longueur	<i>Sauter le plus loin possible après quelques pas d'élan</i>	21
		REBONDIR	Le gué	<i>Se déplacer en sautant</i>	22
			Le ricochet	<i>Enchaîner un rebond et un saut</i>	22
			De rocher en rocher	<i>Enchaîner des rebonds les plus longs possibles</i>	23
			Le multi-bond	<i>Sauter le plus loin possible en enchaînant un rebond et un saut</i>	23

MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

2/4 ANS	FOISONNEMENT
	
LES PUCES	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace aménagé permettant de sauter loin, de sauter haut, de rebondir • Des matériels nombreux et variés • Ces matériels sont accolés, isolés, organisés, près d'un contre-haut, près d'un trampoline • Ces matériels peuvent être posés au sol, surélevés, à différentes hauteurs <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière, travail individuel
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des tapis : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ de différentes épaisseurs, de différentes largeurs, de différentes densités ⇒ avec zones matérialisées : barres, cerceaux... • Des « zones à sauter » matérialisées par des éléments posés au sol : cerceaux, lattes, cordes... • Des « contre-haut » : tables, chaises, bancs, poutres inclinées ou non, caissons, plinth, espaliers, tremplins, trampolines... • Des obstacles à franchir : lattes ou plaques sur cônes ou caissettes, élastiques tendus à différentes hauteurs, mini poutres... • Des objets suspendus à toucher : clochettes, tambourins, foulards, ballons de baudruche...
<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;">Sauter où vous voulez. Sauter partout</div> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas retomber sur les autres • Ne pas heurter ou pousser les autres 	

2/4 ANS	DIVERSIFICATION
	
LES FILS À LINGE	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace aménagé de plusieurs fils à linge : des élastiques tendus à des hauteurs et inclinaisons différentes • Des objets suspendus à ces élastiques
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des supports : poteaux, anneaux, espaliers... • Des élastiques • Des objets suspendus (foulards, balles, ballons de baudruche, clochettes, doudous, anneaux...) <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;">Toucher les objets avec la main</div> <ul style="list-style-type: none"> • Essayer tous les fils à linge • Ne pas sauter face à face • Ne pas gêner les autres • Ne pas tirer sur les objets accrochés <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toucher avec la tête • Toucher un objet avec chaque main (élastique horizontal) • Imposer l'élan (orienter l'espace) • Imposer une zone de réception 	

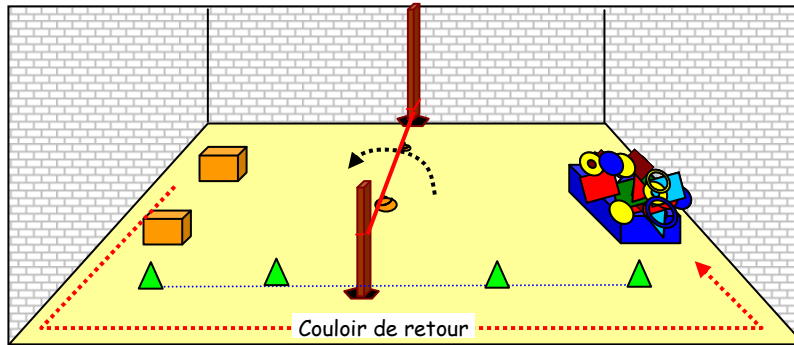
MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

LES POMPONS	2/4 ANS DIVERSIFICATION
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace aménagé de plusieurs contre-haut : poutre inclinée, espaliers, caissons de hauteurs différentes... • Des pompons suspendus à des hauteurs différentes • Une zone de réception adaptée <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des supports : poteaux, anneaux, espaliers... • Une poutre, des contre-haut (caissons, bancs, tables...) • Des élastiques, des pompons : doudous, tambourins, clochettes, ballons dans un filet... • Des tapis de réception <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Sauter pour toucher le pompon </div> <ul style="list-style-type: none"> • Retomber sur ses deux pieds • Essayer tous les pompons • Essayer tous les contre-haut • Ne pas retomber sur les autres • Ne pas pousser les autres <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier la hauteur des contre-haut • Varier la hauteur des pompons • Retomber pieds joints • Imposer des hauteurs à atteindre

LA CLÔTURE	2/4 ANS DIVERSIFICATION
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace fermé sur 3 côtés par des élastiques tendus : le pré • Des élastiques tendus à une hauteur différente : la clôture • Des tapis de réception placés à l'extérieur <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des supports : poteaux, anneaux, espaliers... • Des élastiques • Des tapis de réception <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Sortir du pré en sautant par-dessus la clôture </div> <ul style="list-style-type: none"> • Entrer par la barrière (côté ouvert) • Essayer toutes les clôtures <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier les hauteurs des clôtures • Imposer le franchissement de toutes les clôtures • Imposer un pas d'élan (délimiter une zone de départ, sauter sans s'arrêter) • Imposer le type de sauts : appel pieds joints, un pied...

MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

2/4 ANS DIVERSIFICATION



Dispositif

- Espace orienté séparé par un élastique tendu obliquement
- Une caisse d'objets à déménager : le trésor
- Plusieurs caisses vides à l'arrivée
- Des grelots suspendus à l'élastique
- Un couloir de retour

Matériel

- Des supports : poteaux, anneaux, espaliers...
- Un élastique, des grelots
- Des caisses
- Des petits objets (balles, anneaux, foulards...) pour le trésor

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

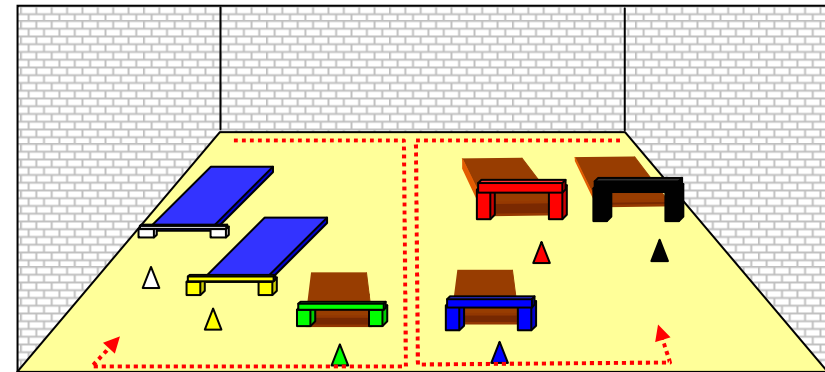
Déménager le trésor sans faire sonner les grelots

- Prendre un objet à la fois
- Courir, sauter, courir sans s'arrêter
- Si le grelot sonne, rapporter son objet
- Essayer toutes les hauteurs
- Sauter les uns après les autres
- Revenir par le couloir de retour

Relances

- Varier, imposer des hauteurs de franchissement (plots sous l'élastique pour les délimiter)
- Varier la zone d'élan (éloigner ou rapprocher la caisse de départ)
- Jouer par équipes, en relais
- Ajouter une contrainte de temps

2/4 ANS STRUCTURATION



Dispositif

- Espace aménagé avec 6 obstacles de hauteurs différentes (par exemple de 10 à 35 cm) et avec des zones de réception
- Des obstacles: lattes posées sur des briques ou blocs
- Une zone d'élan de 3 mètres matérialisée
- Un couloir de retour

Matériel

- 6 lattes
- 6 séries de 2 briques ou de blocs de hauteurs différentes
- Des tapis de réception
- 6 cônes de couleurs différentes

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

Sauter l'obstacle le plus haut possible

- 6 sauts
- Premier saut à partir du cône blanc
- Ne passer à l'obstacle suivant que lorsqu'on a réussi

Évaluation : Utilisation d'un codage couleur

Retenir la meilleure performance (couleur du dernier obstacle franchi)

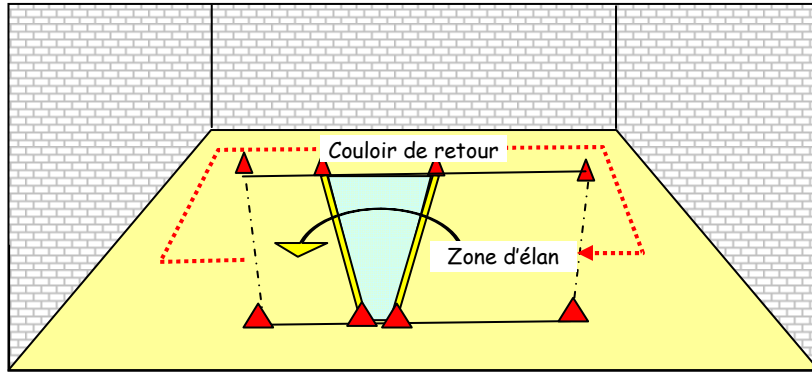
- BLANC : 1er obstacle franchi
- JAUNE : 2ème obstacle franchi
- VERT : 3ème obstacle franchi
- BLEU : 4ème obstacle franchi
- ROUGE : 5ème obstacle franchi
- NOIR : 6ème obstacle franchi

LES GRELOTS

LE SAUT EN HAUTEUR

MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



Dispositif

- Un espace délimité orienté comprenant :
 - ⇒ une zone d'élan
 - ⇒ une zone de réception (les rives)
 - ⇒ une zone à franchir (le ruisseau)
 - ⇒ un couloir de retour
- Le ruisseau est de plus en plus large

Matériel

- Des cordes, lattes, tracés (limites du ruisseau)
- Des cônes (zones d'élan et de réception)

Organisation de la classe:

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

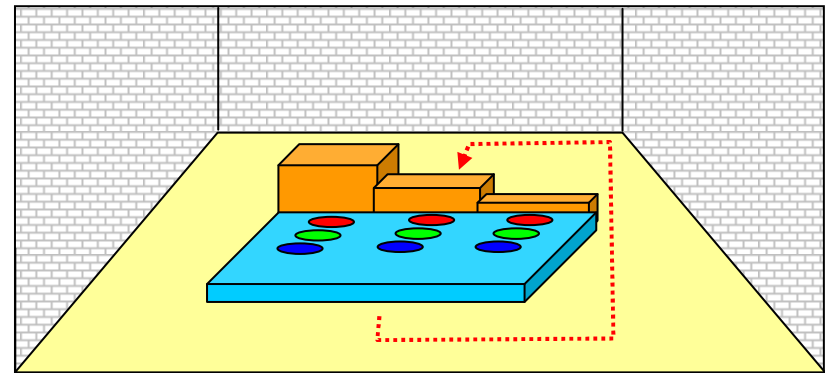
Sauter le ruisseau sans se mouiller les pieds

- Essayer toutes les largeurs
- Revenir par un pont

Relances

- Imposer la prise d'élan (courir et sauter sans s'arrêter)
- Varier la longueur de la prise d'élan
- Imposer la largeur à franchir (cônes pour délimiter des couloirs)

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



Dispositif

- Espace aménagé de plusieurs contre-haut : poutre inclinée, caissons de hauteurs différentes, espaliers ...
- Une zone de réception adaptée (la mare) et aménagée (les nénuphars)

Matériel

- Une poutre, des contre-haut (caissons, bancs, tables...)
- Des tapis de réception
- Des cerceaux, cordes, tracés...

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Sauter loin sur un nénuphar

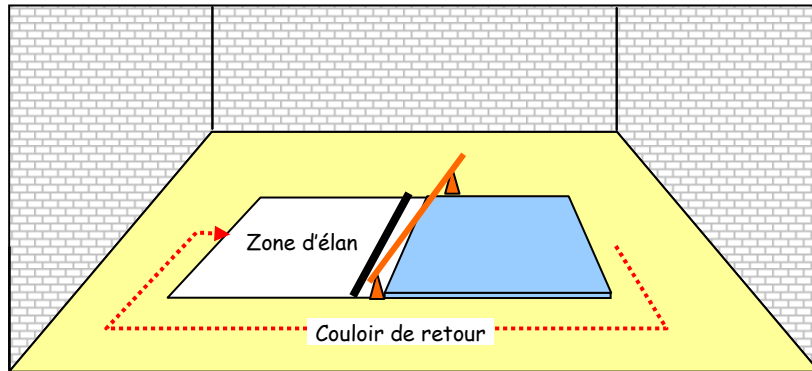
- Retomber debout sur un nénuphar
- Essayer tous les contre-haut ou sauter de la poutre à différentes hauteurs
- Essayer tous les nénuphars
- Ne pas retomber sur les autres
- Ne pas pousser les autres

Relances

- Imposer un nénuphar
- Varier l'éloignement des nénuphars
- Imposer un contre-haut
- Varier la taille des nénuphars

MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



LA DIGUE

Dispositif

- Un espace délimité orienté comprenant :
 - ⇒ une zone d'élan avec ligne d'appel matérialisée
 - ⇒ un obstacle bas à franchir, placé à l'oblique de la ligne d'appel (de 20 à 50 cm environ de la ligne d'appel)
 - ⇒ une zone de réception adaptée
- Un couloir de retour à chaque extrémité

Matériel

- Des lattes, des briques
- Des tapis de réception
- Des lattes, tracés, cordes...

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

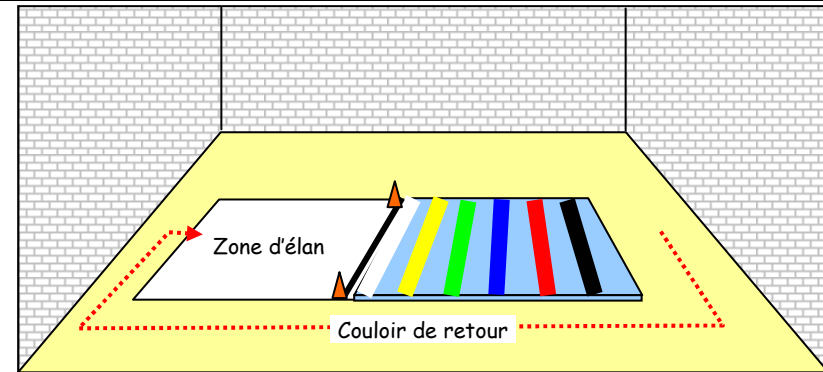
Sauter loin au-delà de l'obstacle

- Essayer de franchir l'obstacle à différents endroits
- Revenir par un couloir de retour

Relances

- Imposer la prise d'élan (courir et sauter sans s'arrêter)
- Imposer une zone de franchissement (zone d'élan partagée en couloirs)
- Varier l'éloignement de l'obstacle
- Varier la hauteur de l'obstacle (ne pas dépasser 20 cm)

2/4 ANS **STRUCTURATION**



LE SAUT EN LONGUEUR

Dispositif

- Un espace délimité orienté comprenant :
 - ⇒ une zone d'élan (3m environ) avec ligne d'appel matérialisée
 - ⇒ une zone de réception adaptée et étalonnée (lattes de couleur espacées de 15 à 20 cm)
 - ⇒ un couloir de retour

Matériel

- Des tapis de réception, bac à sable
- Des cônes ou lattes de couleurs (6 couleurs différentes) pour étalonner la zone de réception
- Des cordes, lattes, tracés

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

Sauter le plus loin possible

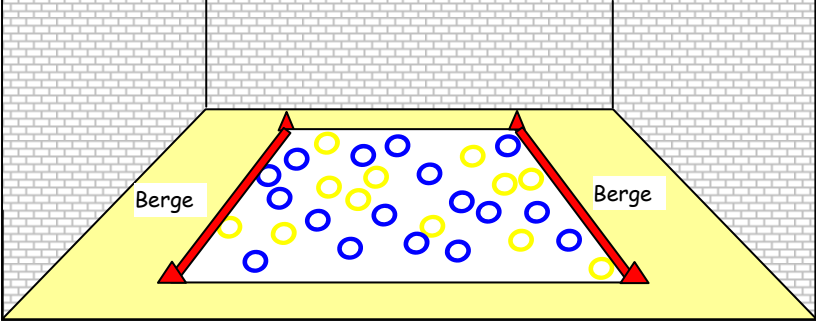
- Ne pas « mordre » la ligne d'appel
- 3 essais

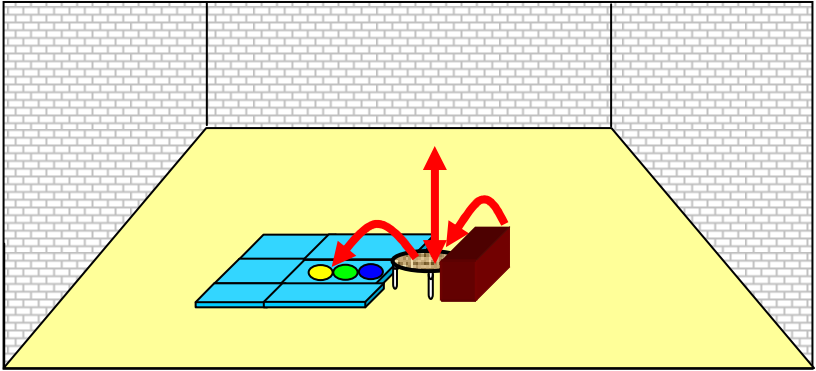
Évaluation Utilisation d'un codage couleur

Retenir la meilleure performance réalisée

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| • BLANC : 1ère zone atteinte | • JAUNE : 2ème zone atteinte |
| • VERT : 3ème zone atteinte | • BLEU : 4ème zone atteinte |
| • ROUGE : 5ème zone atteinte | • NOIR : 6ème zone atteinte |

MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

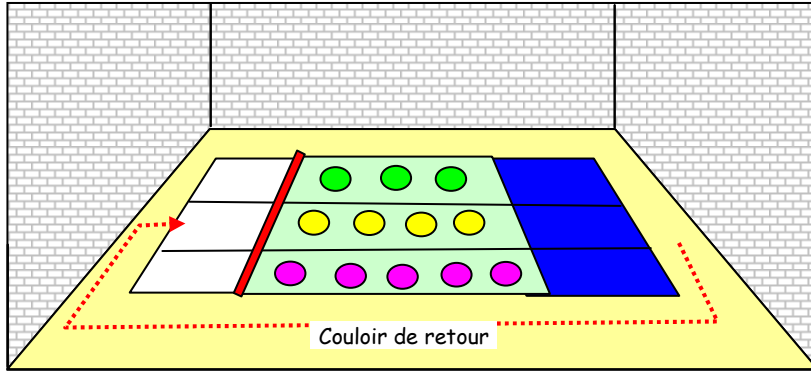
2/4 ANS	DIVERSIFICATION		
LE GUÉ			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace délimité : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ une zone de départ et une zone d'arrivée matérialisées (les berges) ⇒ une zone centrale aménagée (la rivière) avec des cerceaux espacés, de 2 couleurs différentes (les rochers) </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des cerceaux de 2 couleurs différentes • Des plots, tracés, cordes <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant </td> </tr> </table>	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace délimité : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ une zone de départ et une zone d'arrivée matérialisées (les berges) ⇒ une zone centrale aménagée (la rivière) avec des cerceaux espacés, de 2 couleurs différentes (les rochers) 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des cerceaux de 2 couleurs différentes • Des plots, tracés, cordes <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace délimité : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ une zone de départ et une zone d'arrivée matérialisées (les berges) ⇒ une zone centrale aménagée (la rivière) avec des cerceaux espacés, de 2 couleurs différentes (les rochers) 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des cerceaux de 2 couleurs différentes • Des plots, tracés, cordes <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant 	
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Traverser la rivière en sautant de rocher en rocher</p> </div>		
<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer le gué avec le moins de sauts possibles • Enchaîner les sauts • Imposer les enchaînements : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sauter pieds joints ⇒ Cerceau jaune : un pied autorisé, cerceau bleu : pieds joints ⇒ Alternier 1 pied - 2 pieds ⇒ Alternier 1 pied - 1 pied - 2 pieds... 			

2/4 ANS	DIVERSIFICATION		
LE RICOCHET			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace aménagé : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ une zone de départ : un contre-haut ⇒ une zone de rebond : un trampoline ⇒ une zone de réception adaptée et matérialisée </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un contre-haut : caisson, poutre... • Un trampoline, tremplin • Des tapis de réception • Des cerceaux, tracés... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant </td> </tr> </table>	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace aménagé : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ une zone de départ : un contre-haut ⇒ une zone de rebond : un trampoline ⇒ une zone de réception adaptée et matérialisée 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un contre-haut : caisson, poutre... • Un trampoline, tremplin • Des tapis de réception • Des cerceaux, tracés... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un espace aménagé : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ une zone de départ : un contre-haut ⇒ une zone de rebond : un trampoline ⇒ une zone de réception adaptée et matérialisée 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un contre-haut : caisson, poutre... • Un trampoline, tremplin • Des tapis de réception • Des cerceaux, tracés... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant 	
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Rebondir et sauter dans une cible</p> </div>		
<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partir du contre-haut • Rebondir une fois sur le trampoline • Retomber « équilibré » sur le tapis <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sauter le plus loin possible • Éloigner le trampoline du contre-haut 			

MODULE D'APPRENTISSAGE SAUTER

2/4 ANS DIVERSIFICATION

DE ROCHER EN ROCHER



Dispositif

- Un espace aménagé et orienté :
 - ⇒ une zone de départ et une zone de réception matérialisées (les berges)
 - ⇒ une zone centrale partagée en couloirs (la rivière)
 - ⇒ dans chaque couloir plusieurs rochers alignés plus ou moins espacés
 - ⇒ un couloir de retour à chaque extrémité

Matériel

- Des tapis de réception
- Des cerceaux, tracés... pour les rochers

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Traverser la rivière en rebondissant sur chaque rocher

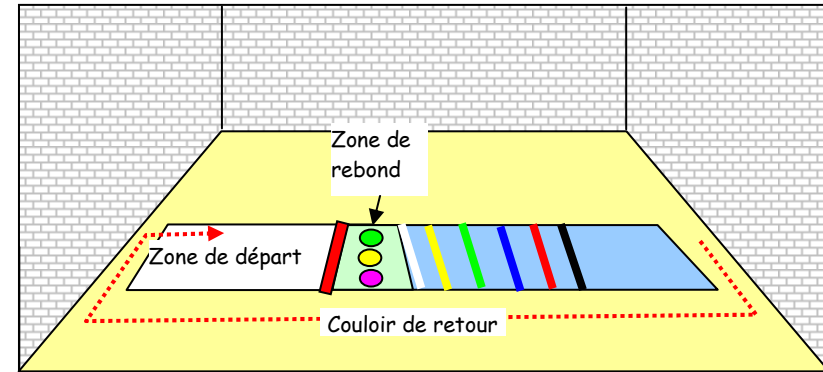
- Rebondir en posant un seul pied par rocher
- Revenir par le couloir de retour
- Essayer tous les couloirs

Relances

- Varier l'éloignement des rochers
- Imposer un couloir
- Imposer un élan
- Retomber sur la berge le plus loin possible (étalonner la zone d'arrivée)

2/4 ANS STRUCTURATION

LE MULTI-BOND



Dispositif

- Un espace aménagé et orienté :
 - ⇒ une zone de départ matérialisée
 - ⇒ une zone centrale de rebond de 30 à 60 cm de large
 - ⇒ une zone de réception adaptée et étalonnée (lattes de couleur espacées de 15 à 20 cm)
 - ⇒ un couloir de retour

Matériel

- Des tapis de réception, bac à sable
- Des cônes ou lattes de couleurs (6 couleurs différentes) pour étalonner la zone de réception
- Des cordes, lattes, tracés, cerceaux

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

Rebondir dans un cerceau et sauter pour atteindre la zone de couleur la plus éloignée

- Ne pas « mordre la ligne d'appel »
- 3 essais

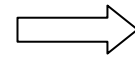
Évaluation Utilisation d'un codage couleur

Retenir la meilleure performance réalisée

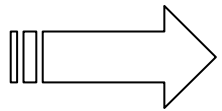
- BLANC : 1ère zone atteinte
- VERT : 3ème zone atteinte
- ROUGE : 5ème zone atteinte
- JAUNE : 2ème zone atteinte
- BLEU : 4ème zone atteinte
- NOIR : 6ème zone atteinte

PILOTER UN ENGIN ROULANT

pour se déplacer



page 29



vers les activités de cyclisme

Compétence spécifique

- **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**
- *Être capable de se déplacer sur un engin présentant un caractère d'instabilité (tricycles, vélos, trottinettes)*

Exemples de mise en œuvre :

Sur une bicyclette

- *Rouler en ligne droite*
- *Accélérer, ralentir*
- *Faire un virage*
- *Monter et descendre une petite pente*
- *S'arrêter sur une zone de 4 mètres*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Oser s'engager dans des déplacements sur un engin déséquilibrant (s'équilibrer longtemps)*
- *Éprouver, ressentir, accepter des sensations motrices inhabituelles (vitesse, déséquilibre), des émotions*
- *Avec l'aide de l'enseignant, imaginer, proposer, choisir des éléments de parcours à réaliser (épreuves à passer pour obtenir le permis-vélo)*
- *Découvrir, connaître nommer des éléments relatifs aux différents engins : équipements...*
- *Prendre des repères dans l'espace et le temps (pour rouler avec les autres)*
- *Mesurer les risques pris (ou à prendre)*
- *Moduler son énergie (pour grimper une pente)*
- *Respecter des règles de circulation simples*

(d'après les programmes du 12 avril 2007 et les compléments de programmes)

PILOTER UN ENGIN ROULANT

RÈGLES D'OR

Pour l'enseignant :

- Bien matérialiser les espaces d'action : couloirs, garages, zones de circulation
- Utiliser des engins en bon état et adaptés à la taille des élèves
- Choisir et adapter les engins aux situations proposées :
 - ⇒ Pour faciliter la propulsion, préférer les engins à pneus gonflables
 - ⇒ Pour travailler l'équilibre, préférer les engins de type draisienne (vélos sans pédales). Éviter les tricycles, porteurs, vélos avec stabilisateurs, engins à pignon fixe...
 - ⇒ Pour travailler la direction, éviter les engins à pédalage sur la roue avant
- Travailler la propulsion avant l'équilibre
- Privilégier l'activité extérieure pour avoir de l'espace
- Équiper les élèves d'un casque adapté pour l'utilisation d'un engin « déséquilibrant »

Pour les élèves :

- Ne pas heurter volontairement les autres

CONDITIONS SÉCURITAIRES

- Adapter la tenue :
 - ⇒ pas d'écharpe, pas de pantalon large...
 - ⇒ lacets et cordons noués...
 - ⇒ casque attaché correctement
- Respecter le sens de déplacement et les règles de croisement

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Fonctionner en classe entière ou en groupes selon la quantité d'engins roulants utilisables, les situations proposées, l'espace disponible.
- Mettre en place des ateliers permettant l'activité de tous les élèves, notamment dans les temps d'évaluation individuelle
- Proposer des situations qui invitent l'enfant à s'engager dans l'action (se propulser)
- Penser au couloir de retour pour augmenter le temps d'activité
- Privilégier l'utilisation d'engins « déséquilibrants »
- Faciliter le démarrage : un pied posé sur une pédale en position haute (« à 14 heures »), l'autre pied surélevé (posé sur une brique, par exemple)
- Privilégier le freinage progressif des 2 mains

PILOTER UN ENGIN ROULANT

SE DÉPLACER

... QUOI ?

Sur différents types d'engins

Différents objets

COMMENT ?

Modes de propulsion

Différentes positions

Respect de règles de circulation et de codes

Différentes vitesses / durées

OÙ ?

Différents espaces/sols

Espaces avec obstacles fixes

Espaces avec obstacles mobiles

Espaces orientés délimités

... QUI ?

Seul

À deux

À trois et plus

SE DÉPLACER

...QUOI ?

Sur DIFFÉRENTS ENGINs

- un engin à 2 roues :
 - ⇒ vélo à roue libre, à pignon fixe
 - ⇒ draisienne
 - ⇒ trottinette
- un engin stable:
 - ⇒ porteur, tracteur, voiture...
 - ⇒ tricycle, vélo avec stabilisateurs, patinette 3 roues...
 - ⇒ rameur, swing-roller...

DIFFÉRENTS OBJETS

- un objet encombrant
 - ⇒ ballon, grand cône
- un objet de préhension facile
 - ⇒ anneau, quille, bâton, petite balle, sac de graines
 - ⇒ foulard, corde, brique
 - ⇒ petit cône, cerceau
- un autre élève (ou plusieurs)
 - ⇒ sur le même vélo
- à l'aide d'un matériel adapté (remorque, char, plate-forme)

COMMENT ?

MODES DE PROPULSION

- pédalage, rétropédalage, en roue libre
- poussée au sol un pied / 2 pieds
- balancements du corps
- en ramant
- poussé, tiré, remorqué par un autre

DIFFÉRENTES POSITIONS

- à pied, à côté de
- assis, debout, en danseuse
- 2 mains, 1 main, sur le guidon
- 2 pieds, 1 pied, sans les pédales
- couché, penché, en arrière, en position acrobatique

RESPECT DE RÈGLES

- avec casque
- dans un couloir, en dispersion
- règles de priorité, d'arrêt, de croisement, de sens de déplacement
- règles de code de la route (panneaux, codes, signaux, tendre le bras..)
- codes sonores, visuels

DIFFÉRENTES VITESSES ET DURÉES

- accélérer/ralentir/s'arrêter
- se suivre/rouler ensemble
- le moins vite, le plus vite
- temps limité, indéterminé

OÙ ?

DIFFÉRENTS ESPACES/SOLS

- espace intérieur (préau, salle,..)
- espace extérieur (plateau, cour, parc)
- espaces d'évolution de différentes largeurs, différentes longueurs
- sols roulants (bitume, béton, carrelage,...)
- sols moins roulants (herbe, terre, sol meuble, terrain accidenté,...)
- en montée, en descente

OBSTACLES FIXES

- cônes, chicanes, cartons, rondins, briques, lattes
- ronds-points, carrefours
- ponts, tunnels, planches à bascule, plans inclinés, mobilier
- entonnoir

OBSTACLES MOBILES

- autres cyclistes
- piétons

ESPACES ORIENTÉS

- itinéraire libre, au choix, imposé
- en ligne droite, en slalom, avec virages
- itinéraire orienté (départ, arrivée, sens de circulation définis, parkings, garages), circuit
- parcours matérialisé (flèches, lignes à suivre)

...QUI ?

SEUL

À DEUX

- l'un derrière l'autre
- de front
- sur le même engin, avec remorque

À TROIS ET PLUS

- en file indienne, de front (vagues)
- en groupes, par équipes
- en relais
- sur le même engin, avec remorque

MODULE N° 1

PILOTER UN ENGIN ROULANT POUR SE DÉPLACER

Six ateliers ont été choisis.

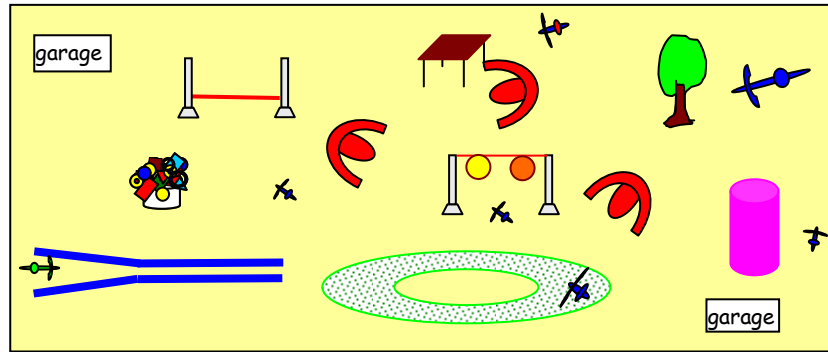
Après une situation globale de foisonnement, chaque atelier est développé dans les 2 autres phases (diversification, structuration).

Le module se termine par une situation globale de structuration.

Temps de la démarche		Situations	Rendre l'élève capable de ...	Page	
Foisonnement		Ça roule !	<i>Se déplacer avec un engin roulant</i>	30	
Diversification	Structuration	Ateliers 1 et 2	Sous les ponts	<i>S'équilibrer en passant sous un obstacle avec un « 2 roues »</i>	30
			Mini-cross	<i>S'équilibrer en franchissant un obstacle avec un « 2 roues »</i>	31
			Dessus Dessous	<i>S'équilibrer en passant sous un obstacle le plus bas possible S'équilibrer en franchissant l'obstacle le plus haut possible</i>	31
		Atelier 3	Les slaloms 1	<i>Circuler librement parmi des obstacles fixes sans les toucher</i>	32
			Les slaloms 2	<i>Circuler en suivant une trajectoire imposée parmi des obstacles fixes sans les toucher</i>	32
			Les slaloms3	<i>Circuler en suivant la trajectoire imposée la plus difficile</i>	33
		Atelier 4	Les déménageurs 1	<i>Maîtriser sa vitesse et sa trajectoire un objet à la main</i>	33
			Les déménageurs 2	<i>Maîtriser sa vitesse et respecter une trajectoire imposée, un objet à la main</i>	34
			Les déménageurs 3	<i>Se propulser efficacement, en maîtrisant sa vitesse et sa trajectoire, un objet à la main</i>	34
		Atelier 5	Les couloirs 1	<i>Contrôler sa trajectoire : rouler droit, changer de direction</i>	35
			Les couloirs 2	<i>Maîtriser la trajectoire la plus précise possible</i>	35
		Atelier 6	Le panneau-surprise	<i>Respecter un code visuel</i>	36
			1, 2, 3 ! Feu rouge !	<i>Réagir rapidement à un code</i>	36
			Le parcours routier	<i>Respecter des règles simples de circulation</i>	37
Structuration		Le permis Vélo	<i>Contrôler sa vitesse, son équilibre et sa trajectoire en respectant des règles</i>	37	

MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

2/4 ANS ATELIERS DE FOISONNEMENT



ÇA ROULE !

Dispositif

- Espace élargi (cour de récréation, plateau...) aménagé de nombreux obstacles fixes
- Une ou plusieurs réserves d'objets à transporter
- Plusieurs garages matérialisés contenant divers engins roulants et quelques engins à pousser ou/et à tirer

Matériel

- Engins roulants en nombre important
- Quelques poussettes, brouettes, chariots...
- Obstacles fixes : cônes, cerceaux, lattes, cordes, tracés, planches à bascule, plans inclinés, tunnels, ponts, chaises, bancs, tapis, aménagements de cour, panneaux ...

Organisation de la classe

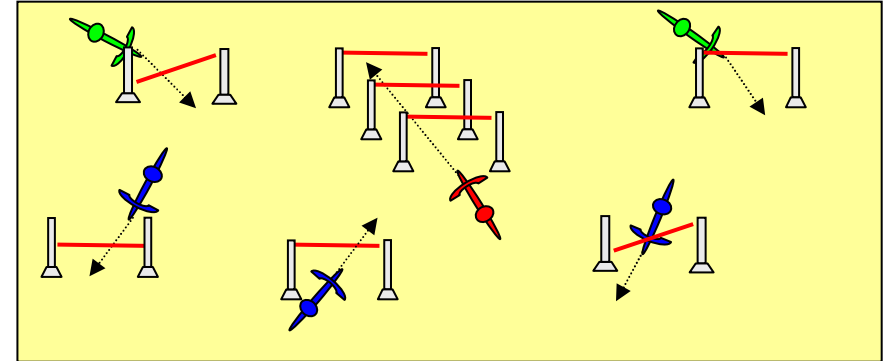
- Classe entière
- Des élèves cyclistes et des élèves piétons

Consignes

Se déplacer dans la cour

- Ne pas heurter les autres
- Inverser les rôles régulièrement

2/4 ANS DIVERSIFICATION Atelier 1



SOUS LES PONTS

Dispositif

- Des ponts : élastiques tendus (hauts, bas, obliques) entre des poteaux et/ou arbres plus ou moins rapprochés
- Des tunnels (draps posés sur des élastiques tendus (hauteurs, longueurs variées))
- Sens de circulation matérialisé pour chaque obstacle

Matériel

- Des élastiques, des poteaux, des draps
- Engins roulants à 2 roues (draisienne, vélo, patinette...)

Organisation de la classe

- par groupes ou en ateliers

Consignes

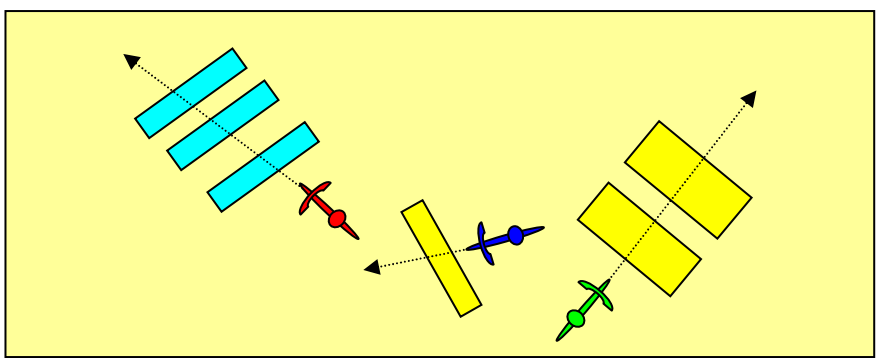
Passer sous tous les ponts

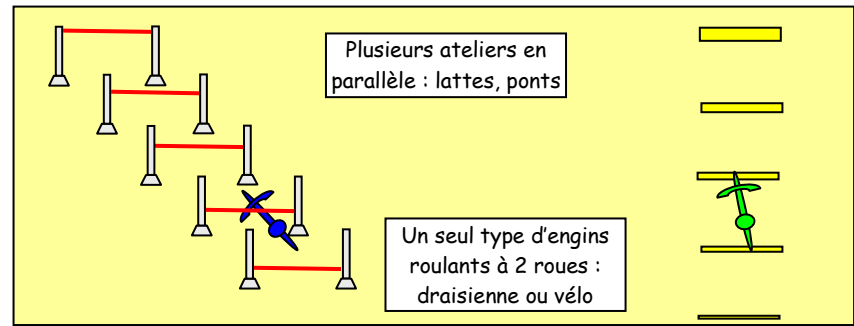
- Ne pas heurter les autres
- Respecter le sens de circulation pour chaque obstacle

Relances

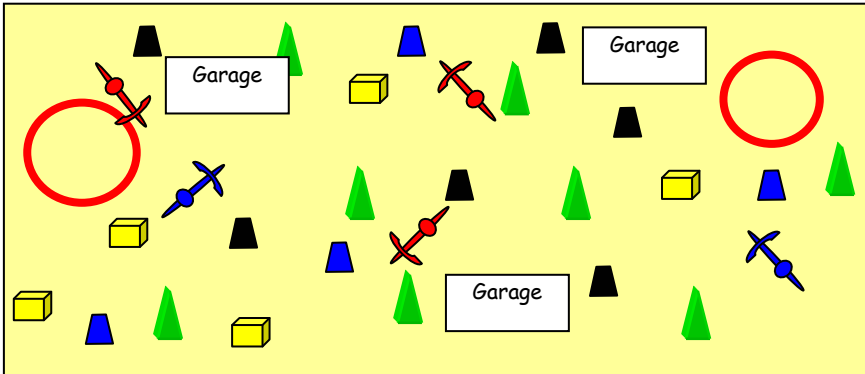
- Varier la hauteur des obstacles
- Varier l'espacement des obstacles
- Imposer un mode de propulsion (patinage un pied, deux pieds, pédalage...)
- Imposer un circuit

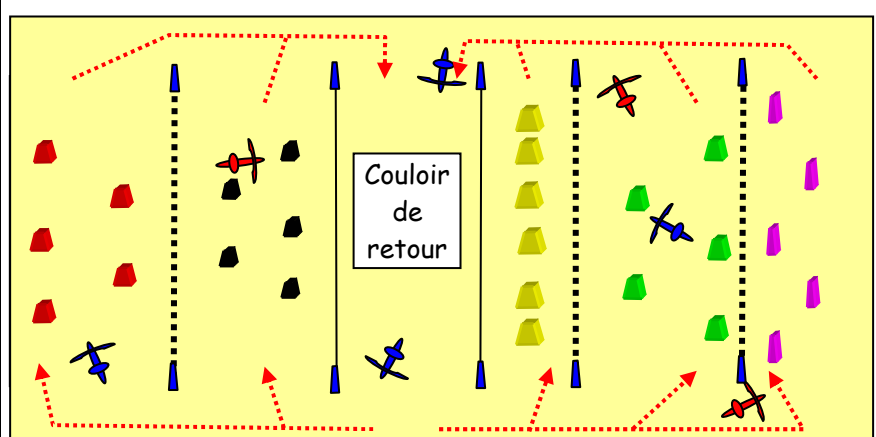
MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

2/4 ANS	DIVERSIFICATION Atelier 2		
MINICROSS			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Des lattes, tasseaux, à franchir (hauteurs différentes, plus ou moins rapprochés ou isolés) Sens de circulation matérialisé pour chaque obstacle </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des lattes, tasseaux, demi-rondins Des draisiennes et/ou vélos Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par groupes ou en ateliers </td> </tr> </table>	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Des lattes, tasseaux, à franchir (hauteurs différentes, plus ou moins rapprochés ou isolés) Sens de circulation matérialisé pour chaque obstacle 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des lattes, tasseaux, demi-rondins Des draisiennes et/ou vélos Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par groupes ou en ateliers
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Des lattes, tasseaux, à franchir (hauteurs différentes, plus ou moins rapprochés ou isolés) Sens de circulation matérialisé pour chaque obstacle 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des lattes, tasseaux, demi-rondins Des draisiennes et/ou vélos Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par groupes ou en ateliers 	
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Franchir tous les obstacles </div> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas heurter les autres Se propulser librement (patinage, pédalage, poussée avec les pieds...) Respecter le sens de franchissement pour chaque obstacle 		
Relances <ul style="list-style-type: none"> Varié l'épaisseur des tasseaux ou demi-rondins Varié l'espacement des obstacles Alterner obstacle facile, obstacle difficile Imposer un mode de propulsion (patinage un pied, deux pieds, pédalage...) Imposer un circuit 			

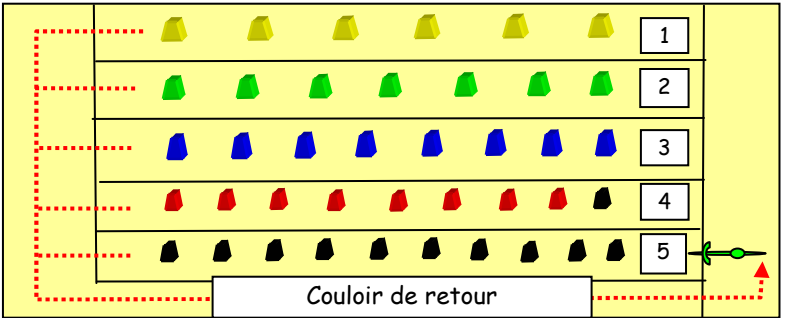
2/4 ANS	STRUCTURATION Ateliers 1 et 2		
DESSUS DESSOUS			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> 2 couloirs formés d'obstacles alignés et espacés : <ul style="list-style-type: none"> 5 ponts de hauteurs décroissantes 5 lattes ou tasseaux d'épaisseurs croissantes </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> 5 élastiques, 10 poteaux 5 lattes, tasseaux, ou demi-rondins Des draisiennes et/ou vélos 1 fiche d'observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation </td> </tr> </table>	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> 2 couloirs formés d'obstacles alignés et espacés : <ul style="list-style-type: none"> 5 ponts de hauteurs décroissantes 5 lattes ou tasseaux d'épaisseurs croissantes 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> 5 élastiques, 10 poteaux 5 lattes, tasseaux, ou demi-rondins Des draisiennes et/ou vélos 1 fiche d'observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> 2 couloirs formés d'obstacles alignés et espacés : <ul style="list-style-type: none"> 5 ponts de hauteurs décroissantes 5 lattes ou tasseaux d'épaisseurs croissantes 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> 5 élastiques, 10 poteaux 5 lattes, tasseaux, ou demi-rondins Des draisiennes et/ou vélos 1 fiche d'observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation 	
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Franchir le plus d'obstacles possible dans chaque couloir </div> <ul style="list-style-type: none"> 3 essais pour chaque couloir Retenir la meilleure performance 		
Évaluation : utilisation d'un codage de couleur pour chaque couloir <ul style="list-style-type: none"> BLANC : aucun obstacle franchi JAUNE : 1 obstacle franchi VERT : 2 obstacles franchis BLEU : 3 obstacles franchis ROUGE : 4 obstacles franchis NOIR : 5 obstacles franchis 			

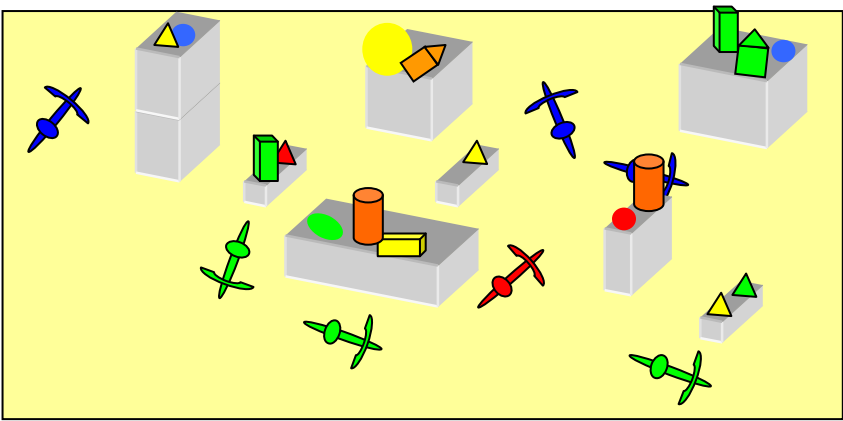
MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

2/4 ANS	DIVERSIFICATION Atelier 3	
LES SLALOMS 1		
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Différents types de slaloms : ouverts, fermés, larges, avec portes... • Différents types de ronds-points de tailles variées, tracés ou matérialisés par des objets (cerceaux, tapis...), • Plusieurs garages matérialisés contenant divers engins roulants 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Cônes, briques, cerceaux, tapis, tracés... • Tout type d'engins roulants Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière ou en groupes
	Consignes	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Se déplacer avec un engin roulant parmi les obstacles </div> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas heurter les autres • Ne pas toucher les obstacles • Changer d'engin roulant au signal 	
	Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre d'obstacles • Imposer un mode de propulsion (pédaler, patiner, pousser) • Imposer un parcours : par exemple « le parcours des cônes verts » • Favoriser l'utilisation d'engins « déséquilibrants » : vélos, draisiennes, patinettes 2 roues 	

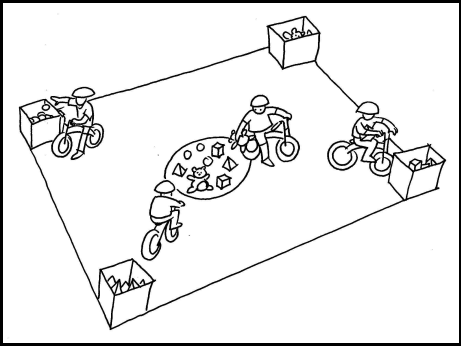
2/4 ANS	DIVERSIFICATION Atelier 3	
LES SLALOMS 2		
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs couloirs orientés • Dans chaque couloir un type de slalom (plus ou moins ouvert, plus ou moins espacé) • Un couloir de retour central 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Cônes, plots, tracés • Tout type d'engins roulants Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière ou en groupes
	Consignes	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Slalomer dans tous les couloirs sans toucher les obstacles </div> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter le sens de circulation de chaque couloir • Ne pas gêner les autres • Changer d'engins roulants après plusieurs essais 	
	Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier la difficulté des slaloms • Imposer un mode de propulsion • Circuler avec un autre (à côté de, suivre, faire comme ...) • Favoriser l'utilisation d'engins « déséquilibrants » • Prendre de l'élan et effectuer les slaloms en roue libre (avec des vélos ou draisiennes) 	

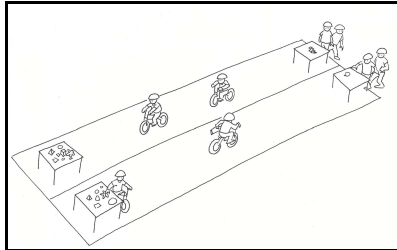
MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

<i>2/4 ANS</i>	STRUCTURATION Atelier 3		
LES SLALOMS 3			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • 5 couloirs matérialisés et un couloir de retour • Un slalom en ligne dans chaque couloir • Les slaloms sont de difficulté croissante (espacement) </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Cônes, plots, tracés • Tout type d'engins roulants Utiliser de préférence des vélos ou draisiennes • 1 fiche d'observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation </td> </tr> </table>	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • 5 couloirs matérialisés et un couloir de retour • Un slalom en ligne dans chaque couloir • Les slaloms sont de difficulté croissante (espacement) 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Cônes, plots, tracés • Tout type d'engins roulants Utiliser de préférence des vélos ou draisiennes • 1 fiche d'observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • 5 couloirs matérialisés et un couloir de retour • Un slalom en ligne dans chaque couloir • Les slaloms sont de difficulté croissante (espacement) 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Cônes, plots, tracés • Tout type d'engins roulants Utiliser de préférence des vélos ou draisiennes • 1 fiche d'observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation 	
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;">Réussir le slalom le plus difficile</div> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 6 tentatives possibles en tout 		
Évaluation : utilisation d'un codage de couleur pour chaque couloir <ul style="list-style-type: none"> • BLANC : aucun slalom réussi • JAUNE : 1 slalom réussi • VERT : 2 slaloms réussis • BLEU : 3 slaloms réussis • ROUGE : 4 slaloms réussis • NOIR : 5 slaloms réussis <p>⇒ Niveaux de compétence évalués différents selon le type d'engins</p>			

<i>2/4 ANS</i>	DIVERSIFICATION Atelier 4		
LES DÉMÉNAGEURS 1			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Espace d'évolution assez vaste • Des maisons de différentes hauteurs • De nombreux objets de formes et de préhensions différentes répartis sur ces maisons </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> • De nombreuses maisons : cartons et/ou caisses retournés, chaises, tables, bancs • De nombreux objets : quilles, anneaux, doudous, sacs de graines... • Tout type d'engins roulants </td> </tr> </table>	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Espace d'évolution assez vaste • Des maisons de différentes hauteurs • De nombreux objets de formes et de préhensions différentes répartis sur ces maisons 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • De nombreuses maisons : cartons et/ou caisses retournés, chaises, tables, bancs • De nombreux objets : quilles, anneaux, doudous, sacs de graines... • Tout type d'engins roulants
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Espace d'évolution assez vaste • Des maisons de différentes hauteurs • De nombreux objets de formes et de préhensions différentes répartis sur ces maisons 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • De nombreuses maisons : cartons et/ou caisses retournés, chaises, tables, bancs • De nombreux objets : quilles, anneaux, doudous, sacs de graines... • Tout type d'engins roulants 	
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;">Déménager les objets d'une caisse à l'autre</div> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas heurter les autres • Tenir l'objet à la main • Ne pas lancer les objets 		
Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier l'espace d'évolution • Varier le nombre de maisons, le nombre de cyclistes • Favoriser l'utilisation d'engins déséquilibrants : vélos, draisiennes, patinettes à 2 roues • Interdire l'arrêt pour prendre et/ou déposer un objet 			

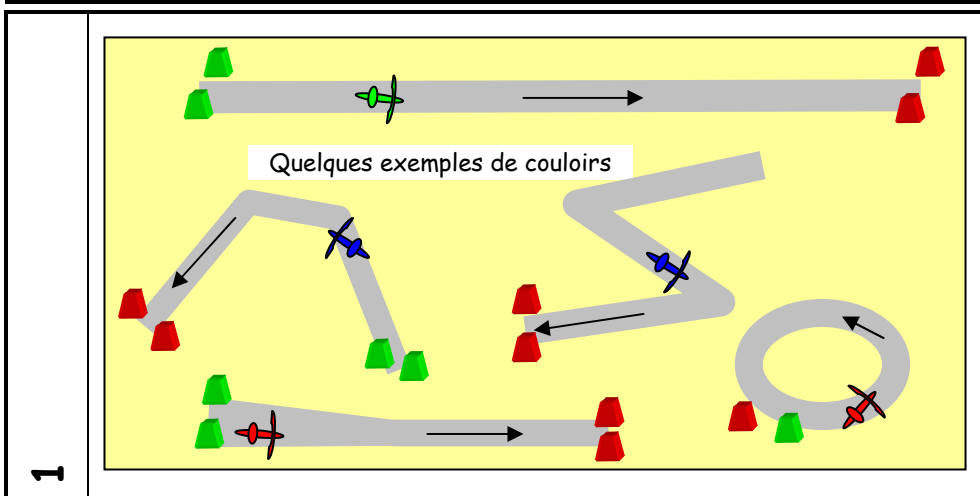
MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

2/4 ANS	DIVERSIFICATION Atelier 4	
LES DÉMÉNAGEURS 2		
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité Réserve centrale matérialisée, contenant de nombreux objets Des caisses (une par équipe) disposées à égale distance de la réserve centrale 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des tracés Plusieurs caisses, de nombreux objets Tout type d'engins roulants. Un par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe partagée en équipes
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Transporter tous les objets de la réserve centrale dans la caisse de son équipe</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Transporter un objet à la fois. Ne pas lancer les objets Ne pas heurter les autres 	
	Relances <ul style="list-style-type: none"> Varié l'éloignement des caisses Ramener le plus d'objets possible en un temps donné Favoriser l'utilisation d'engins déséquilibrants : vélos, draisienne, patinettes à 2 roues Interdire l'arrêt pour déposer les objets 	

2/4 ANS	STRUCTURATION Atelier 4	
LES DÉMÉNAGEURS 3		
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Terrain délimité en couloirs d'une largeur maximum de 2 mètres (un couloir par groupe) Une maison et un magasin aux extrémités des couloirs 3 objets posés dans le «magasin» pour chaque déménageur 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> Engins roulants à 2 roues (draisienne, vélo, patinette...) Deux tables basses par couloir Trois objets différents à transporter par cycliste (par exemple : anneau, balle, bâton de relais) Une fiche observation par élève Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par petits groupes Évaluation individuelle L'enseignant égrène le temps
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> <p>Livrer ses 3 objets le plus rapidement possible</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Ne transporter qu'un objet à la fois Tous les déménageurs partent de leur maison, simultanément au signal Organiser plusieurs manches, retenir la meilleure performance 	
	Évaluation : Les fourchettes de temps sont à définir en fonction du parcours à effectuer. Par exemple : <ul style="list-style-type: none"> BLANC : plus de 1mn 40s JAUNE : de 1mn 30s à 1 mn 40s VERT : de 1mn 20s à 1mn 30s BLEU : de 1mn 10s à 1mn 20s ROUGE : de 1 à 1mn 10s NOIR : moins de 1mn 	

MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

2/4 ANS DIVERSIFICATION Atelier 5



LES COULOIRS 1

Dispositif

- Différents couloirs de longueurs de largeurs, de formes différentes (droit, courbe, sinueux, en entonnoir, en colimaçon...)
- Chaque couloir est matérialisé et orienté : entrée (cône vert), sortie (cône rouge)
- Utiliser de préférence des vélos ou draisiennes

Matériel

- Cônes, rubalise, tracés, cordes...
- Tout type d'engins roulants

Organisation de la classe

- Classe entière ou en groupes

Consignes

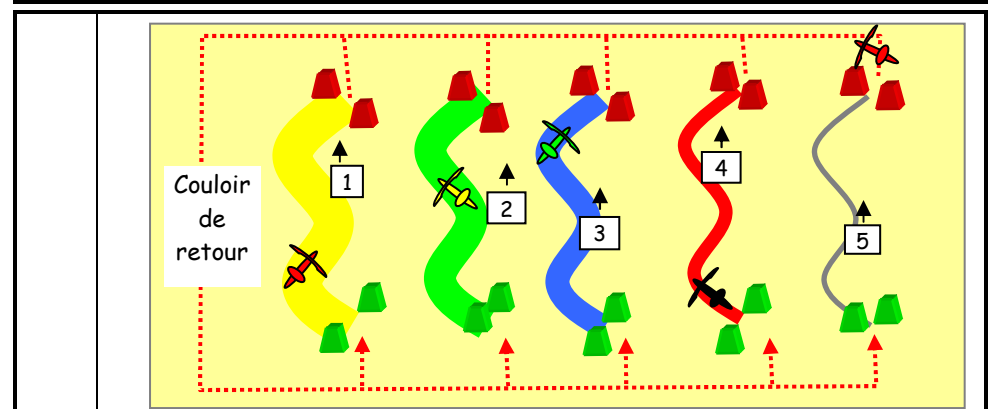
Circuler dans tous les couloirs

- Ne pas heurter les autres
- Respecter le sens de circulation de chaque couloir
- Ne pas sortir du couloir

Relances

- Varier la difficulté des couloirs
- Imposer un mode de propulsion
- Prendre de l'élan et traverser en roue libre (avec des vélos ou draisiennes)
- Circuler avec un autre (suivre, faire comme...)

2/4 ANS STRUCTURATION Atelier 5



LES COULOIRS 2

Dispositif

- 5 couloirs matérialisés et un couloir de retour
- Les couloirs sont de plus en plus étroits
- Utiliser de préférence des vélos ou draisiennes

Matériel

- Cônes ; tracés, cordes
- Tout type d'engins roulants

Organisation de la classe

- Atelier d'évaluation ou d'auto-évaluation

Consignes

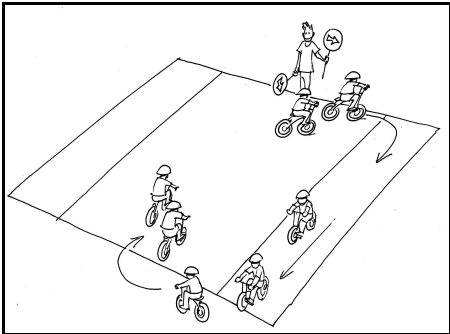
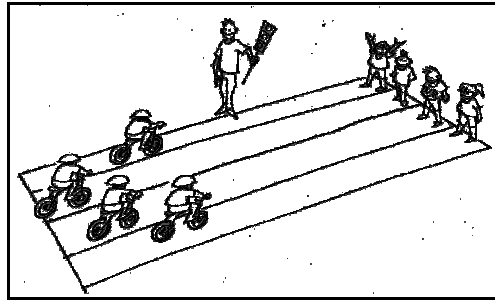
Circuler dans le couloir le plus étroit possible

- Ne pas sortir du couloir
- Commencer par le couloir le plus facile, à chaque réussite passer au couloir suivant. Si échec, refaire une tentative
- 6 tentatives possibles en tout

Évaluation : utilisation d'un codage de couleur pour chaque couloir

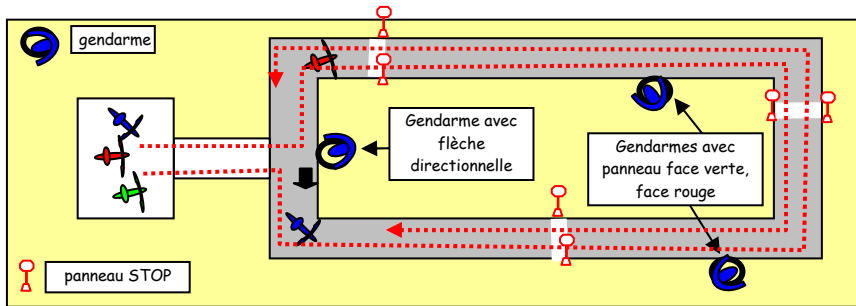
- BLANC : aucun couloir réussi
- JAUNE : 1 couloir réussi
- VERT : 2 couloirs réussis
- BLEU : 3 couloirs réussis
- ROUGE : 4 couloirs réussis
- NOIR : 5 couloirs réussis

MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

	2/4 ANS DIVERSIFICATION Atelier 6	2/4 ANS DIVERSIFICATION Atelier 6
LE PANNEAU-SURPRISE		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité avec un couloir de retour de chaque côté Un adulte placé à la sortie tenant un panneau <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 panneaux : un panneau avec une flèche directionnelle sur chaque face et un panneau « stop » Tout type d'engins roulants <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière ou par groupes 	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace délimité et orienté Des piétons-buts à l'arrivée <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Un feu rouge (ou foulard rouge) Tout type d'engins roulants <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par vagues successives Par doublettes : un cycliste et un piéton
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Circuler en respectant le panneau présenté </div> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas heurter les autres Respecter le sens de circulation Tout type d'engins roulants Pour l'adulte : changer de panneau de temps en temps <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Les cyclistes sont en file indienne, l'adulte présente à chaque cycliste un panneau différent Ajouter d'autres panneaux : feu rouge, feu orange, feu vert Favoriser l'utilisation d'engins déséquilibrants 	<p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.5em;">« 1, 2, 3 ! FEU ROUGE ! »</p> <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Rejoindre son « piéton-but » </div> <ul style="list-style-type: none"> Avancer pendant le décompte S'immobiliser à la présentation du feu rouge Changer les rôles Pour l'adulte : compter lentement, à voix haute : « 1, 2, 3 » et montrer le feu rouge <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Compter plus ou moins vite Jouer comme « 1, 2, 3 ! Soleil ! ». Le fautif passe un tour Circuler dans des couloirs matérialisés Favoriser l'utilisation d'engins déséquilibrants

MODULE D'APPRENTISSAGE PILOTER

2/4 ANS STRUCTURATION Atelier 6



Dispositif

- Un circuit aménagé à double sens avec garage et voie d'accès
- Sur chaque sens de circulation, 6 signalisations : 3 signalisations fixes : panneaux « stop » et 3 signalisations tenues par 3 gendarmes (2 panneaux bicolores et 1 panneau directionnel)
- Les 3 gendarmes sont placés en bordure du circuit (positions matérialisées par des cerceaux)

Matériel

- Tout type d'engins roulants
- 6 panneaux « stop » sur pied
- 2 panneaux comportant une face verte et une face rouge
- 1 panneau directionnel comportant une flèche sur chaque face
- 3 cerceaux

Organisation de la classe

- Evaluation individuelle pour le groupe des cyclistes
- 3 gendarmes

Consignes

Effectuer un tour du circuit en respectant toutes les signalisations

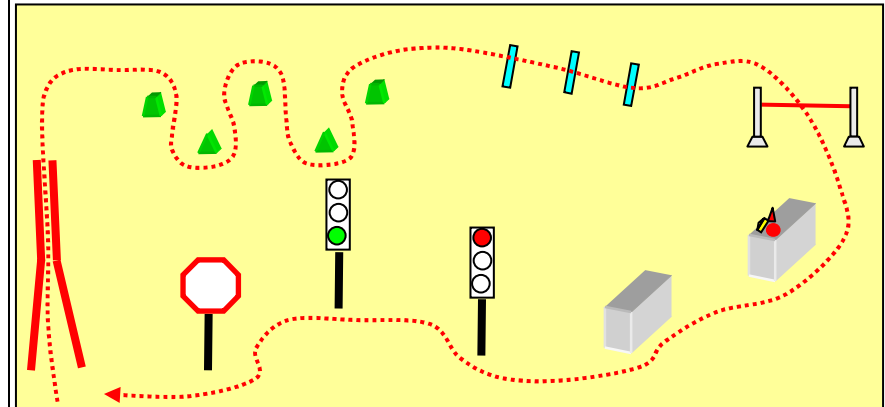
- Pour les cyclistes : partir à chacun son tour au signal de l'adulte
- Pour les gendarmes : présenter le panneau aux cyclistes. Changer de face de temps en temps (ou au signal de l'adulte)
- Effectuer trois essais. Retenir la meilleure performance

Évaluation :

BLANC : 5 erreurs ou plus	JAUNE : 4 erreurs
VERT : 3 erreurs	BLEU : 2 erreurs
ROUGE : 1 erreur	NOIR : aucune erreur

⇒ Niveaux de compétence évalués différents selon le type d'engins

2/4 ANS STRUCTURATION



LE PERMIS VÉLO

Dispositif

- Un circuit aménagé comprenant 6 ateliers :
 - ⇒ entonnoir : matérialisé avec un couloir de sortie d'une largeur de 80 cm à 1 m, et d'une longueur de 2 à 3 m
 - ⇒ slalom large : portes espacées de 3 à 4 m et décalées de 2 à 3 m
 - ⇒ obstacles à franchir : fixés au sol et espacés de 2 à 3 m
 - ⇒ porte basse : hauteur adaptée à la taille des élèves
 - ⇒ déménagement : une base de prise avec des objets et une base de dépôt
 - ⇒ code de la route : un feu rouge, un feu vert et un « stop »

Matériel

- Tracé, rubalise fixée au sol
- 5 à 6 cônes
- Des demi-rondins ou lattes
- 2 poteaux et un élastique
- 2 tables basses et des objets à transporter
- 3 panneaux de signalisation
- Un vélo ou draisienne par élève

Organisation de la classe

- Par petits groupes
- Évaluation individuelle

Consignes

Réaliser le parcours en respectant l'itinéraire imposé

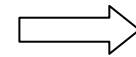
- Effectuer deux essais. Retenir la meilleure performance

Évaluation :

BLANC : aucun atelier réussi	JAUNE : 1 atelier réussi
VERT : 2 ateliers réussis	BLEU : 3 ateliers réussis
ROUGE : 4 ateliers réussis	NOIR : au moins 5 ateliers réussis

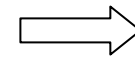
COOPÉRER / S'OPPOSER

pour pousser / tirer



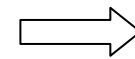
page 43

pour saisir / attraper



page 48

pour immobiliser / retourner



page 53



vers les activités de lutte

Compétence spécifique

- **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**
- *Être capable de s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...*

Exemples de mise en œuvre :

- *Accepter le contact avec l'autre : se disputer la possession d'un ballon, transporter des statues*
- *Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies*
- *S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action ou pour l'amener et le maintenir au sol dans une position définie*
- *Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Rentrer dans un jeu de lutte à plusieurs, à deux : accepter le rôle de « l'attaqué »*
- *Oser s'engager dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies*
- *Accepter de s'affronter selon les règles d'or, sans tricher*
- *Éprouver, ressentir, accepter des sensations motrices inhabituelles*
- *Éprouver, ressentir, accepter des émotions*
- *Prendre des repères dans l'espace et le temps (limites des espaces de lutte...)*
- *Énumérer des actions simples (tirer, pousser, saisir, soulever...) et dire lesquelles ont été efficaces*

(d'après les programmes du 12 avril 2007 et compléments de programmes)

COOPÉRER / S'OPPOSER

RÈGLES D'OR

Pour l'enseignant :

- Bien définir et matérialiser les espaces d'action : limites de jeu, but à atteindre, différentes zones...
- Bien définir les conditions de fin de partie : signal sonore, visuel, score à atteindre...
- Durée de jeu limitée, notamment pour les situations en opposition duelle
- Dans les situations d'opposition duelle, appairer les élèves en fonction de critères de poids, de taille, ou de niveau
- Il est nécessaire que les élèves d'une même équipe puissent s'identifier facilement (chasubles, foulards, maillots...)

Pour les élèves :

- **Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal**
- **Ne pas tirer les vêtements**

CONDITIONS SÉCURITAIRES

Pour l'enseignant :

- Faire enlever les lunettes, bijoux, montres...
- Enlever chaussures et/ou chaussettes, suivant la nature du sol et /ou la nature du jeu
- Protéger tout objet ou matériel dangereux de l'espace d'évolution
- Adapter les positions de départ pour éviter les chocs

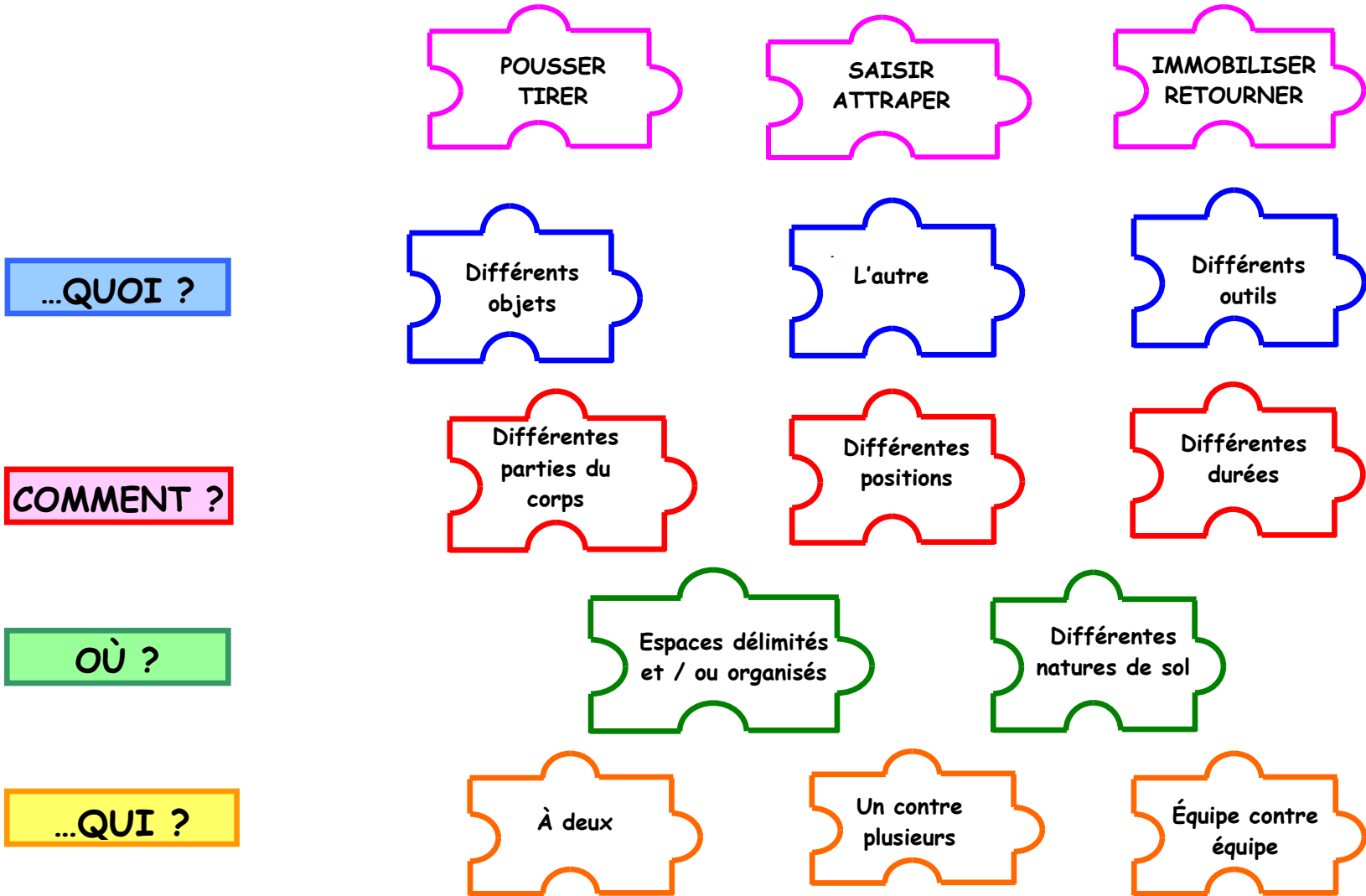
Pour les élèves :

- Ne pas percuter, ne pas pousser violemment l'autre
- Ne pas lâcher l'autre dans les situations « à tirer ». Ne pas projeter l'autre (l'accompagner dans sa chute)
- Ne pas porter, seul ou à plusieurs, un autre élève

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Proposer des situations de coopération avant des situations d'opposition
- Proposer des situations collectives avant des situations d'opposition duelles
- Inciter les joueurs à changer d'adversaires et/ou de partenaires
- Prévoir des procédés de chronométrage et de comptage adaptés aux élèves (sablier, bande musicale, abaques, gommettes, colliers...)

COOPÉRER / S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



POUSSER / TIRER

SAISIR / ATTRAPER

IMMOBILISER / RETOURNER

...QUOI ?

DIFFÉRENTS OBJETS

- Cartons, caissettes (lestés ou non)...
- Blocs mousse, blocs modules, tapis
- Plinths, petits meubles : bancs, tables...
- Ballons de différentes tailles
- Différentes vies : foulards, pinces à linge, cordes, balles, ballons, anneaux...

L'AUTRE

- Statique
- En mouvement

Avec DIFFÉRENTS OUTILS

- Des objets rigides : bâtons, cerceaux, cartons...
- Des objets souples : cordes, tissus, draps...

COMMENT ?

DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS UTILISÉES

- Avec une main
- À deux mains
- Épaules, dos, fesses, pieds

DIFFÉRENTES POSITIONS

- Debout, à genoux, à quatre pattes, allongé, accroupi
- Mains aux épaules, en se tenant les poignets, paume contre paume
- Face à face, dos à dos

DIFFÉRENTES DURÉES

- Départ et fin avec signal (visuel ou sonore)
- Temps limité (chrono, sablier, avec musique...)
- Score limité (premier à 3 points...)

OÙ ?

ESPACES DÉLIMITÉS ET/OU ORGANISÉS

- **Délimités**
 - ⇒ Zone d'évolution matérialisée
 - ⇒ Zone d'évolution de tailles et/ou de formes différentes (rectangle, cercle, couloir...)
- **Organisés**
 - ⇒ Zones définies
 - Zone refuge (maison, poulailler, prison...)
 - Zone de prise (rivière, couloir...)

DIFFÉRENTES NATURES DE SOL

- Sol souple, meuble : tapis, tatamis, sable...
- Sol moins souple : herbe, moquette...
- Sol dur : béton, parquet...

...QUI ?

À DEUX

- En coopération
- En opposition (un contre un)

UN CONTRE PLUSIEURS

- Rôles différents (attaquant / attaqué...)

ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE

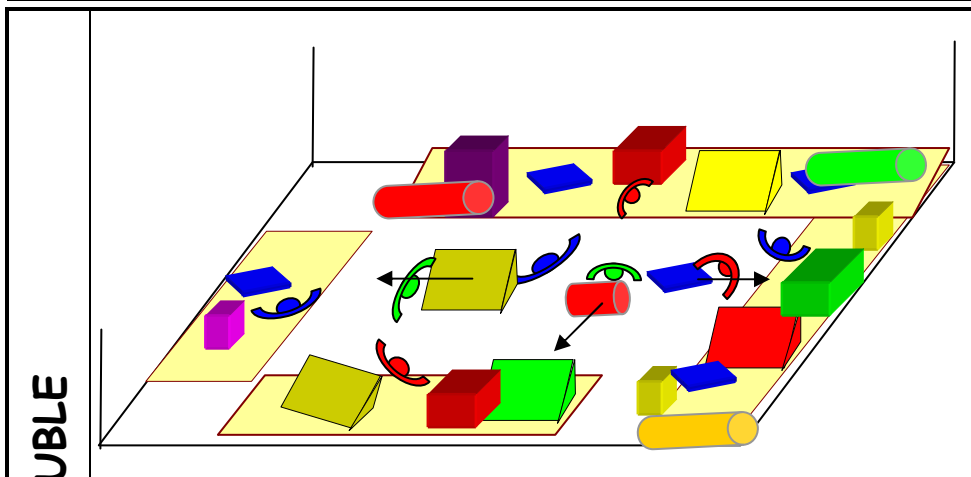
- Équippers en nombre égal
- Équippers en surnombre
- Équippers avec des rôles identiques
- Équippers avec des rôles différents

MODULE N° 1

COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER / TIRER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Changer d'immeuble	<i>Déplacer librement des objets, sans les soulever</i>	44
Diversification	Les déménageurs	<i>A plusieurs, faire glisser d'une zone à une autre des objets lourds et volumineux</i>	44
	Les statues	<i>Seul ou à plusieurs, déplacer un partenaire d'une zone à une autre, en le poussant ou le tirant</i>	45
	Gêneurs, déménageurs	<i>Seul ou à plusieurs, faire glisser, malgré l'opposition, un objet d'une zone à une autre Seul ou à plusieurs, s'opposer à la traversée d'un objet en le repoussant ou en le tirant</i>	45
	Les ours dans la tanière	<i>Seul ou à plusieurs, faire sortir un adversaire Seul ou à plusieurs, résister pour rester dans sa zone</i>	46
	Faire sortir l'âne de l'écurie	<i>Faire sortir son adversaire d'une zone, sans le porter Résister pour rester dans sa zone</i>	46
Structuration	Je n'irai pas chez toi	<i>Affronter (pousser / tirer) individuellement un adversaire S'adapter au changement de rôle permanent</i>	47

2/4 ANS	FOISONNEMENT
---------	---------------------



CHANGER D'IMMEUBLE

Dispositif

- Terrain délimité : une zone centrale de déplacement (le parking), quatre zones de stockage (les immeubles)
- Nombre important de meubles à déménager (de préhension, de masse et de volume différents) répartis de façon aléatoire dans les 4 immeubles

Matériel

- Nombreux objets : bancs, grands cartons, rouleaux, tapis, blocs de mousse, plinth...
- Plots pour délimiter l'espace

Organisation de la classe

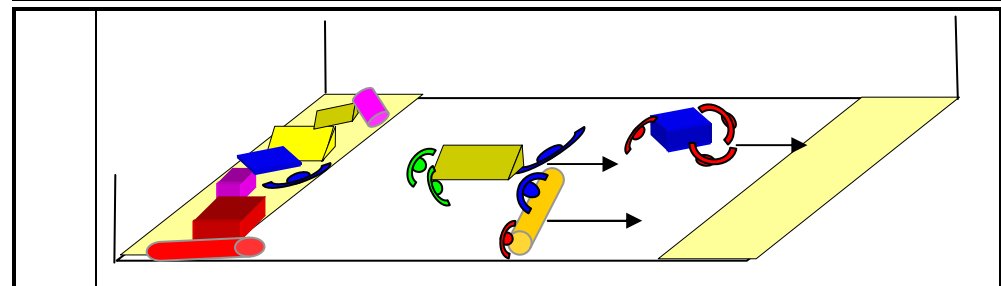
- Classe entière

Consignes

Changer les objets d'immeuble

- Au départ, tous les élèves sont sur le parking
- Début du jeu, au signal de l'adulte
- Ne pas soulever les objets (sécurité)

2/4 ANS	DIVERSIFICATION
---------	------------------------



LES DÉMÉNAGEURS

Dispositif

- Terrain délimité : une maison de départ, une maison d'arrivée
- De nombreux meubles dans la maison de départ
- Les déménageurs dans la maison de départ

Matériel

- Nombreux objets : bancs, grands cartons, rouleaux, tapis, blocs de mousse, plinth...
- Plots pour délimiter l'espace

Organisation de la classe

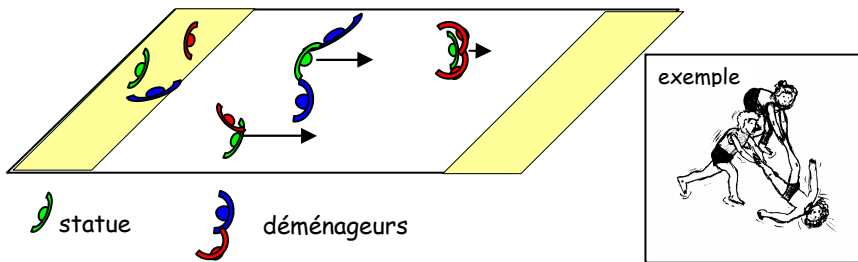
- Classe entière

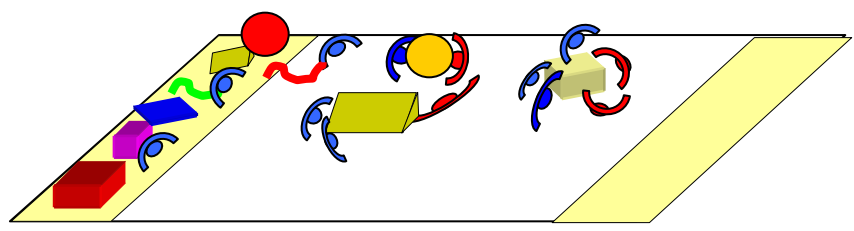
Consignes

Faire glisser, à plusieurs, les meubles de la maison de départ à la maison d'arrivée

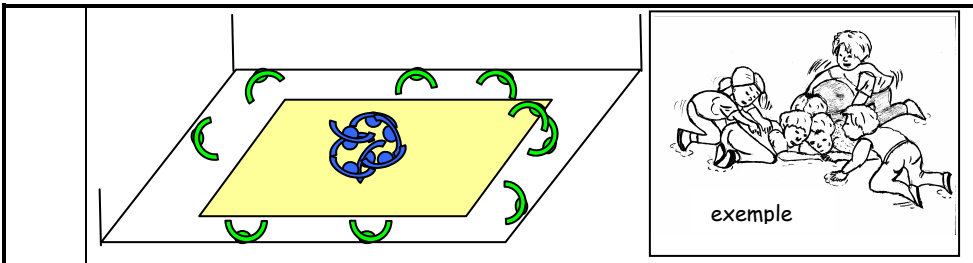
Relances

- Imposer le nombre de déménageurs par meuble
- Imposer de pousser à plusieurs ou de tirer à plusieurs le même meuble
- Imposer deux déménageurs par meuble : l'un pousse, l'autre tire
- Varier l'éloignement des maisons
- Limiter le temps
- Utiliser des outils pour tirer (objets lourds posés sur tapis, drap ; objet accroché à une corde...)

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
LES STATUES	 <p>exemple</p> <p>statue déménageurs</p>	
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une maison de départ, une maison d'arrivée • Des statues (élèves) allongées dans la maison de départ • Les déménageurs dans la maison d'arrivée 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plots pour délimiter l'espace <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Plus de déménageurs que de statues
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Déménager les statues de la maison de départ à la maison d'arrivée </div> <ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les déménageurs vont chercher les statues • Les statues sont immobiles • Ne pas soulever les statues • Jouer les deux rôles 	
	<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposer le nombre de déménageurs par statue • Tirer ou pousser par une partie du corps désignée • Imposer la position des statues (assise, debout avec poussée aux épaules) • Pousser pour faire rouler • Autoriser une résistance des statues (sans coups) • Varier l'éloignement des maisons 	

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
GÊNEURS / DÉMÉNAGEURS		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une maison de départ, une maison d'arrivée, une zone centrale • Les déménageurs dans la maison de départ. Les gêneurs dans la zone centrale • De nombreux meubles à tirer et/ou à pousser dans la maison de départ 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombreux objets : blocs de mousse, tapis, cordes, gros ballons, sacs solides, draps... • Chasubles de 2 couleurs différentes • Plots pour délimiter l'espace <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Plus de déménageurs que de gêneurs
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Pour les déménageurs : faire glisser les meubles dans l'autre maison Pour les gêneurs : retenir les objets </div> <ul style="list-style-type: none"> • Inverser les rôles <p>Consignes sécuritaires</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas courir avec un objet • Ne pas lâcher un objet tenu par un autre • Ne pas arracher un objet tenu par un autre 	
	<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposer un gêneur par déménageur • Imposer l'objet à déménager • Imposer la prise, le mode de déplacement (une seule main, sans se lever...) • Jouer les deux rôles (objets dans la zone centrale), chacun essaie de rejoindre sa maison 	

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



LES OURS DANS LA TANIÈRE

Dispositif

- Terrain délimité : une tanière centrale
- Les ours dans la tanière, les chasseurs à l'extérieur de la tanière

Matériel

- Chasubles de 2 couleurs différentes
- Plots pour délimiter l'espace
- Un grand tapis (tatami)

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : plus de chasseurs que d'ours

Consignes

Pour les chasseurs : sortir tous les ours de la tanière

Pour les ours : rester le plus longtemps possible dans la tanière

- Les ours au sol (interdit de se lever). Les chasseurs debout
- Tout ours sorti de la tanière est éliminé
- Signal de départ donné par le meneur
- Jouer les deux rôles

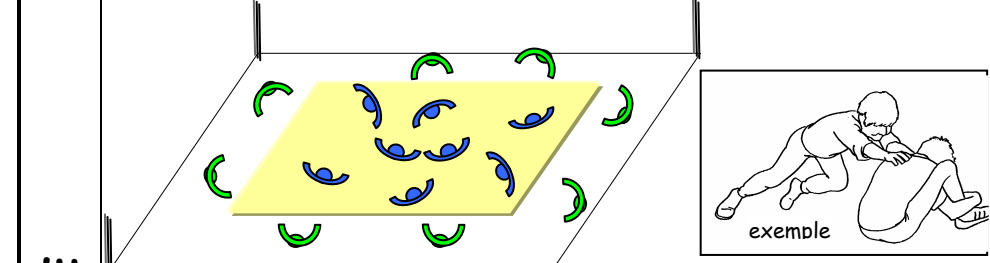
Consignes sécuritaires

- Les ours résistent sans se sauver, ni donner de coups
- Ne pas tirer à plusieurs sur un même bras

Relances

- Imposer le type de prise pour les chasseurs (par les pieds, par un pied...)
- Imposer plus d'ours que de chasseurs
- Équipes en nombre égal
- Imposer un seul chasseur par ours
- Limiter le temps

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



FAIRE SORTIR L'ÂNE DE L'ÉCURIE

Dispositif

- Terrain délimité : une écurie centrale, une cour
- Les ânes sont assis dans l'écurie, les fermiers sont dans la cour

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

Consignes

Pour les fermiers : sortir leur âne de l'écurie

Pour les ânes : rester dans l'écurie

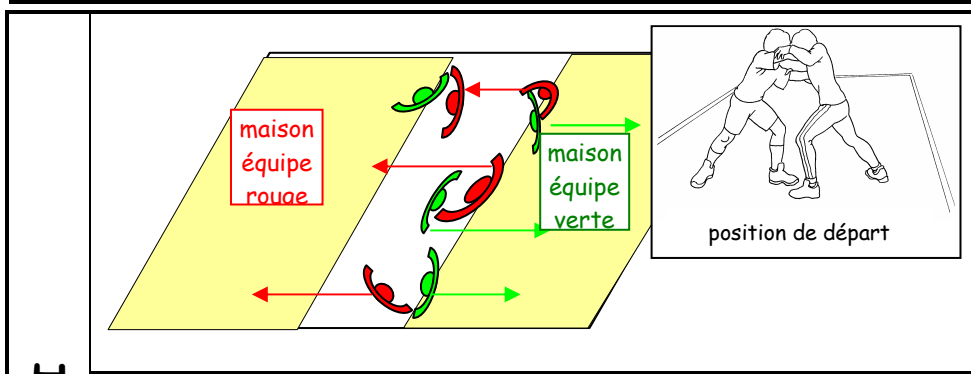
- Chaque fermier pousse et/ou tire l'âne
- L'âne résiste sans se sauver ni donner de coups
- Signal donné par le meneur
- Inverser les rôles
- Limiter le temps

Relances

- Ne plus pousser l'autre avec les mains (par les épaules, dos à dos...)
- Augmenter les dimensions de l'écurie
- Imposer une porte de sortie

2/4 ANS **STRUCTURATION**

2/4 ANS



JE N'IRAI PAS CHEZ TOI

Dispositif

- Terrain délimité : une maison de chaque côté d'une zone de combat (largeur de 2 mètres environ)
- Une maison par équipe

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe :

- Classe entière ou un atelier géré par l'enseignant
- 2 équipes différenciées en nombre égal (un contre un)
- Apparier les élèves (de même niveau)

Consignes

Être l'équipe qui a emmené le plus d'adversaires dans sa maison

- Position de départ : au centre de la zone de combat, debout, mains aux épaules de l'adversaire
- Au signal de l'adulte, pousser ou tirer l'autre sans le lâcher
- Temps limité (30 secondes maximum). Multiplier les assauts

Dispositif	Matériel
Organisation de la classe	

Consignes

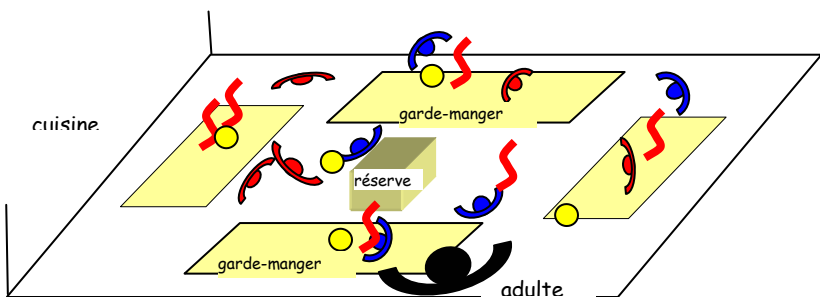
Relances

MODULE N°2

COOPÉRER / S'OPPOSER pour SAISIR / ATTRAPER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Attraper les fromages	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Se déplacer librement avec un objet, sans se le faire prendre</i>	49
Diversification	Les voleurs de rubans	<i>Saisir un objet sans contact avec l'adversaire Se déplacer librement avec un objet tenu, sans se le faire prendre</i>	49
	Les passeurs de foulards	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Traverser une zone, sans se faire prendre un objet accroché</i>	50
	Sauver le poussin	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Ne pas se faire prendre un objet volumineux tenu Accepter le contact</i>	50
	Voler les pinces	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Ne pas se faire prendre des petits objets accrochés</i>	51
	La trace sur le ballon	<i>Toucher l'objet de son adversaire Ne pas se faire toucher l'objet tenu</i>	51
Structuration	La queue du diable	<i>Prendre l'objet accroché sur son adversaire, sans se faire prendre le sien S'adapter au changement de rôle permanent</i>	52

2/4 ANS **FOISONNEMENT**



ATTRAPER LES FROMAGES

Dispositif

- Terrain délimité : la cuisine aménagée de plusieurs garde-manger et d'une réserve centrale
- Des fromages (objets) répartis de façon aléatoire dans les différents garde-manger
- 1 adulte dans un des garde-manger pour accrocher foulards ou pinces
- Au départ, chaque souris est dans un garde-manger porteuse d'un fromage (accroché pour les foulards et pinces à linge ; tenu pour les autres objets)

Matériel

- Tapis, tracés pour délimiter les garde-manger
- Nombre important de fromages : balles, ballons (de différentes tailles), foulards, pinces à linge
- Une caisse vide (la réserve)
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

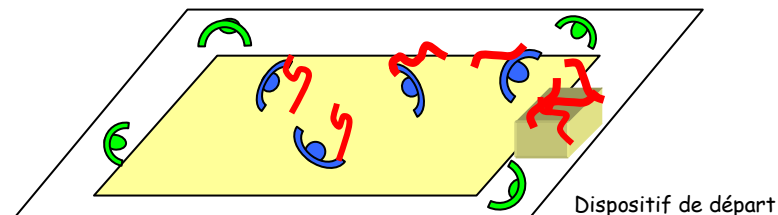
Consignes

Pour les chats : attraper les fromages transportés par les souris

Pour les souris : déplacer les fromages d'un garde-manger à un autre, sans se le faire voler

- Au signal de départ, les souris sortent de leur garde-manger
- Tous les joueurs se déplacent à 4 pattes
- Les chats ne peuvent pas rentrer pas dans les garde-manger
- Les chats déposent les fromages volés, dans la réserve
- Quand une souris n'a plus de fromage, elle retourne en chercher un autre
- Changer les rôles

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



Dispositif

- Terrain délimité
- Une réserve de rubans
- Au début du jeu : les porteurs de rubans sont sur le terrain (ruban tenu à la main) ; les voleurs sont à l'extérieur du terrain
- Tous les joueurs sont à 4 pattes

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Nombre important de rubans assez longs
- Une caisse réserve
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

Consignes

Pour les voleurs : saisir les rubans des porteurs
 Pour les porteurs de rubans : se déplacer sur le terrain sans se faire voler son ruban

- Tout ruban saisi par le voleur doit être lâché par le porteur
- Pour les voleurs, rapporter le ruban volé dans la caisse
- Pour les porteurs, reprendre un nouveau ruban dans la caisse
- Ne pas attraper l'adversaire
- Changer les rôles
- Limiter le temps

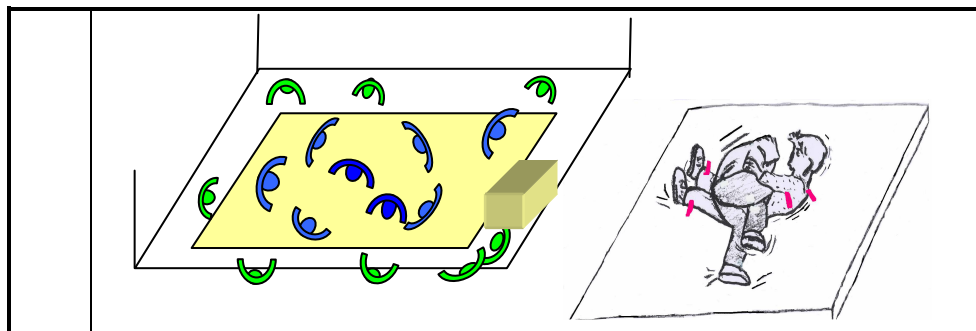
Relances

- Varier les dimensions du terrain
- Pour les porteurs, un ruban dans chaque main
- Une équipe en surnombre
- Orienter le terrain (zone de départ, zone d'arrivée)

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
LES PASSEURS DE FOULARDS		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une zone de départ (pays jaune), une zone d'arrivée (pays rouge), une zone frontière de 2 à 3m, un couloir latéral de retour • Une caisse dans le pays jaune, une caisse dans la zone frontière • Les passeurs dans la zone de départ, un foulard glissé dans le col ou la ceinture • Les douaniers répartis dans la zone frontière • Tous les joueurs sont à 4 pattes 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plots pour délimiter le terrain • Foulards en grand nombre • Chasubles pour les douaniers • 2 caisses <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées en nombre égal
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les douaniers : arrêter les passeurs en prenant leur foulard</p> <p>Pour les passeurs : ne pas se faire prendre le foulard avant d'atteindre le pays rouge</p> </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pour les douaniers : déposer les foulards pris dans leur caisse • Pour les passeurs : retourner dans la zone de départ par le couloir de retour, prendre un nouveau foulard si nécessaire • Multiplier les traversées • Inverser les rôles 	
	<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer un contre un • Varier la dimension de la zone frontière • Limiter le temps, compter les foulards pris 	

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
SAUVER LE POUSSIN		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité • Les poules sont immobiles dans le terrain tenant un poussin (ballon) • Les poules sont à 4 pattes • Les renards à l'extérieur du terrain • 2 caisses : une réserve de ballons pour les poules et une pour les renards 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un nombre important de ballons • 2 caisses • Chasubles pour les renards <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées en nombre égal
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les renards : voler un poussin</p> <p>Pour les poules : ne pas se faire prendre leur poussin</p> </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les renards entrent sur le terrain • Les poules ne se sauvent pas et ne se lèvent pas • La poule ayant perdu son poussin peut en prendre un autre dans la réserve • Changer les rôles 	
	<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer en surnombre • Jouer un contre un • Varier la taille des ballons • Imposer le mode de protection du poussin (entre les bras, les genoux...) • Limiter le temps, compter les poussins pris 	

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



VOLER LES PINCES

Dispositif

- Terrain délimité
- Chaque porteur a 6 pinces à linge accrochées à ses vêtements
- Les voleurs sont à l'extérieur du terrain
- Une caisse pour déposer les pinces
- Tous les joueurs sont à 4 pattes

Matériel

- Grand nombre de pinces à linge
- Plots pour délimiter l'espace
- Une caisse
- Chasubles pour les voleurs

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

Consignes

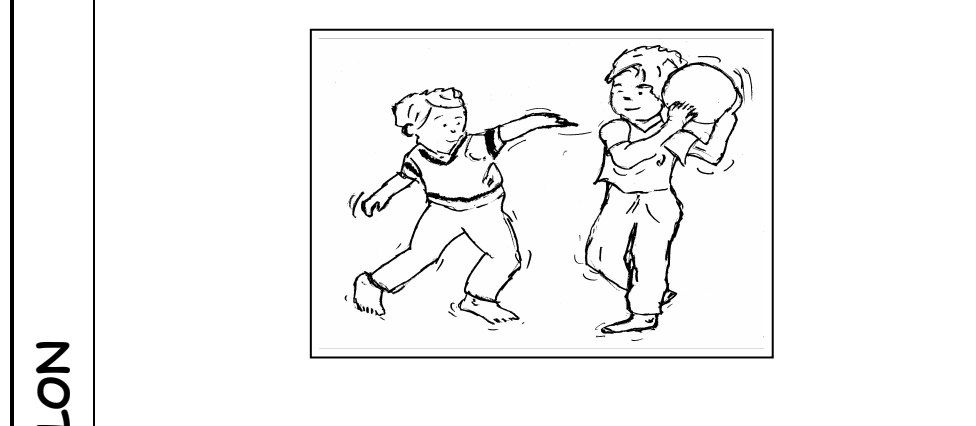
Pour les voleurs : attraper le plus grand nombre possible de pinces
 Pour les porteurs : éviter de se faire prendre leurs pinces

- Au signal, les voleurs entrent sur le terrain
- Les porteurs ne doivent pas sortir du terrain
- Temps limité
- Changer les rôles

Relances

- Réduire la taille du terrain
- Diminuer le nombre de pinces à linge
- Imposer la place des pinces à linge
- Jouer debout

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



LA TRACE SUR LE BALLON

Dispositif

- Un terrain délimité par doublette (environ 2m x 2m)
- Position de départ : debout
- Le porteur tient un ballon devant lui
- Le traceur dispose d'une craie

Matériel

- Ballons
- Craies

Organisation de la classe

- Classe entière
- En doublettes : un porteur, un traceur

Consignes

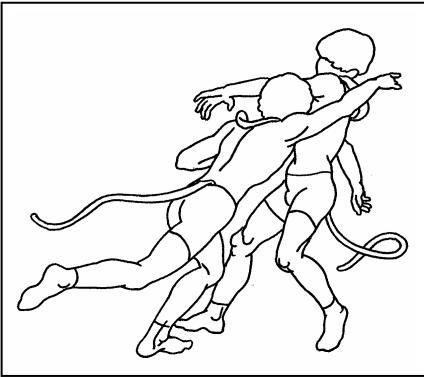
Pour le traceur : faire des marques avec la craie sur le ballon
 Pour le porteur : protéger son ballon

- Ne pas sortir du terrain
- Changer les rôles

Relances

- Varier la taille des ballons
- Jouer à 2 contre un
- Limiter le temps, compter les points

2/4 ANS	STRUCTURATION
---------	----------------------

LA QUEUE DU DIABLE		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité par doublette (environ 2m x 2m) • Position de départ : debout, face à face, mains sur les épaules de l'adversaire • Une queue par élève accrochée à la ceinture 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapis • Foulards, tissus, rubans <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière ou un atelier géré par l'enseignant • Un contre un
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Prendre la queue de l'adversaire le plus de fois possible</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Temps imposé (30 secondes) • Remettre la queue après chaque prise • Prévoir un système de comptage 	

2/4 ANS	
---------	--

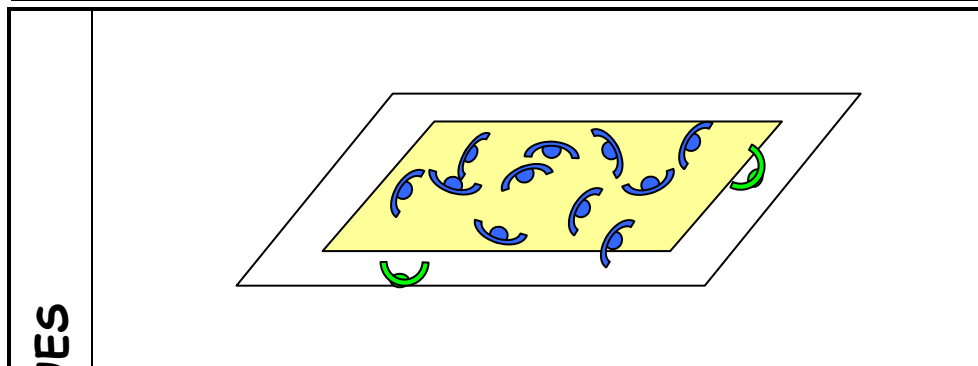
<p>Dispositif</p>	<p>Matériel</p>
<p>Organisation de la classe</p>	
<p>Consignes</p>	
<p>Relances</p>	

MODULE N°3

COOPÉRER / S'OPPOSER pour IMMOBILISER / RETOURNER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Les dresseurs de tortues	<i>Immobiliser, retourner un partenaire Accepter le contact</i>	54
Diversification	Cacher son doudou	<i>Retourner un adversaire allongé Résister</i>	54
	Les cow-boys et les veaux	<i>Renverser un adversaire Résister</i>	55
	Bloquer les souris	<i>Immobiliser un adversaire</i>	55
	Le serpent et l'ours	<i>Maintenir une prise immobilisant son adversaire Se dégager</i>	56
	Gazelles ! Traversez !	<i>Immobiliser un adversaire et le retourner Résister</i>	56
Structuration	Le combat des ninjas	<i>Affronter (immobiliser, retourner) individuellement un adversaire S'adapter au changement de rôle permanent</i>	57

2/4 ANS **FOISONNEMENT**



LES DRESSEURS DE TORTUES

Dispositif

- Terrain délimité
- Les tortues sont immobiles sur le dos, les dresseurs sont à l'extérieur

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Tapis ou terrain souple
- Chasubles pour les dresseurs

Organisation de la classe

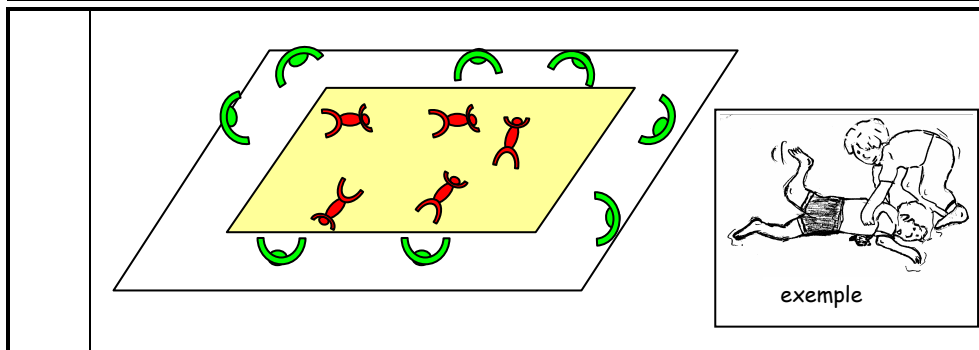
- Classe entière
- 2 équipes différenciées : un dresseur pour 5 à 6 tortues

Consignes

Pour les dresseurs : arrêter les tortues ou les faire repartir

- Pour les dresseurs :
 - ⇒ Si la tortue est sur le dos, la retourner pour la faire avancer
 - ⇒ Si la tortue avance, l'arrêter pour la mettre sur le dos
- Pour les tortues :
 - ⇒ Une tortue sur le dos est immobile
 - ⇒ Une tortue sur le ventre peut se déplacer à 4 pattes
- Jouer les 2 rôles

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



CACHER SON DOUDOU

Dispositif

- Terrain délimité
- Les enfants allongés sur le sol cachent leur doudou sous le ventre ; les «curieux» sont debout

Matériel

- Doudous divers : nounours, chiffons, foulards, autres jouets...
- Tapis ou terrain souple
- Chasubles pour les « curieux »

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : plus de « curieux » que d'enfants

Consignes

Pour les « curieux » : retourner les enfants pour voir leur doudou
 Pour les enfants : ne pas se faire retourner

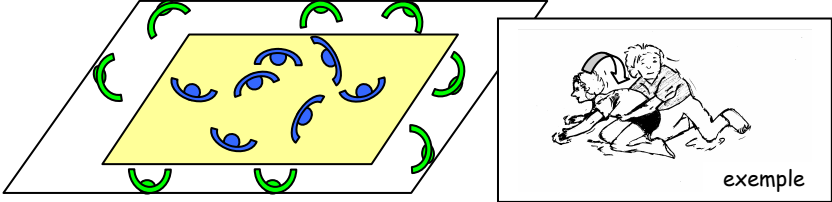
- Changer les rôles

Relances

- Équipes en nombre égal
- Imposer 2 contre un, un contre un
- Varier les prises (épaules, bassin, jambes)

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**

LES COW-BOYS ET LES VEUX



Dispositif

- Terrain délimité
- Les veaux sont immobiles à 4 pattes, les cow-boys sont à l'extérieur

Matériel

- Tapis ou terrain souple
- Chasubles pour les cow-boys

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : plus de cow-boys que de veaux

Consignes

Pour les cow-boys : retourner les veaux

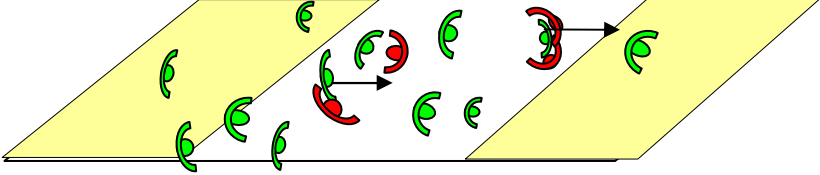
- Pour les veaux : résister sans se déplacer, sans se lever
- Jouer les 2 rôles

Relances

- Équipes en nombre égal
- Imposer 2 contre un, un contre un
- Varier les prises (épaules, bassin, jambes)

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**

BLOQUER LES SOURIS



Dispositif

- Terrain délimité : deux maisons refuges aux extrémités du terrain, une zone centrale
- Les souris dans une maison, les chats dans la zone centrale
- Souris et chats à 4 pattes

Matériel

- Chasubles de 2 couleurs différentes
- Plots ou tracés pour délimiter les zones

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : un chat pour 3 souris

Consignes

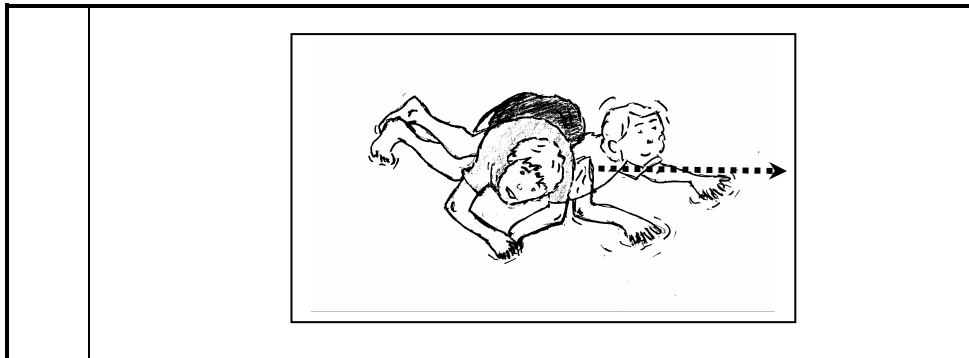
Pour les chats : bloquer le plus grand nombre possible de souris
 Pour les souris : au signal, rejoindre l'autre maison

- Les souris se déplacent à 4 pattes
- Toute souris bloquée reste sur place
- Multiplier les traversées
- Changer les rôles

Relances

- Le jeu s'arrête quand toutes les souris sont immobiles
- Varier l'éloignement des maisons
- Varier la composition des équipes (plus de chats que de souris, équipes en nombre égal...)
- Imposer un contre un

2/4 ANS	DIVERSIFICATION
---------	------------------------



LE SERPENT ET L'OURS	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité par doublette (environ 2m x 2m) • Position de départ : les serpents dorment, les ours bloquent les serpents (ils choisissent leurs prises) 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapis • Chasubles de 2 couleurs différentes <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière en doublettes : un serpent et un ours
-----------------------------	--	--

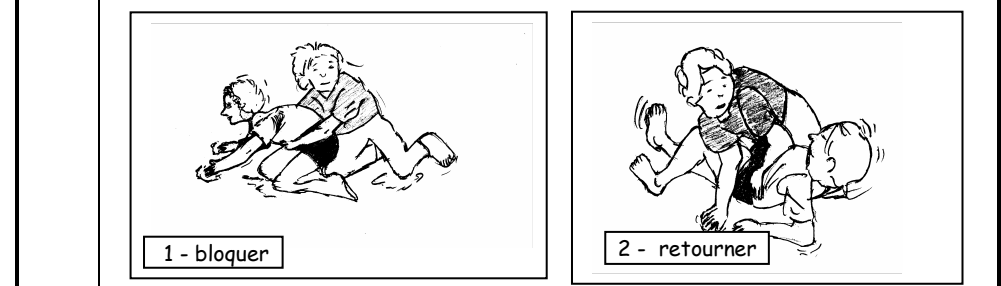
Consignes

Pour les ours : empêcher les serpents de se libérer
 Pour les serpents : se libérer

- Au signal, les serpents se réveillent et essaient de se libérer
- Changer les rôles

- Relances**
- Varier la position de départ du serpent (sur le dos, sur le ventre, à 4 pattes...)
 - Varier la prise de l'ours (allongé en travers, avec ou sans les bras...)
 - Changer d'adversaire
 - Limiter le temps

2/4 ANS	DIVERSIFICATION
---------	------------------------



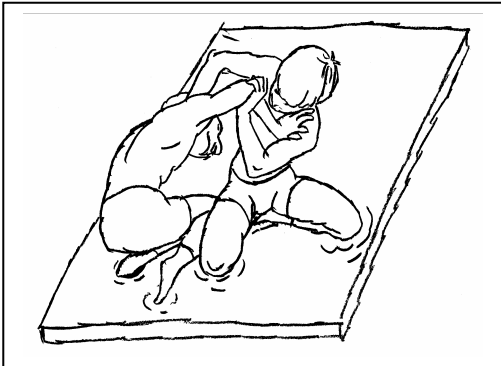
GAZELLES ! TRAVERSEZ !	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : 2 rives et une rivière de 3 à 4m de large • Les gazelles sur une même rive, les crocodiles dans la rivière • Gazelles et crocodiles à 4 pattes 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapis pour la rivière • Plots pour les rives • Chasubles pour les crocodiles <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Plus de gazelles que de crocodiles
-------------------------------	--	--

Consignes

Pour les crocodiles : bloquer et retourner les gazelles
 Pour les gazelles : rejoindre l'autre rive

- Début du jeu au signal
- Toute gazelle retournée reste sur place
- Ne pas se mettre debout
- Multiplier les traversées
- Changer les rôles

- Relances**
- Varier la largeur de la rivière, ajouter des îles refuges (tracés) pour les gazelles
 - Varier la composition des équipes (plus de crocodiles que de gazelles, équipes en nombre égal...)
 - Imposer un contre un
 - Les crocodiles sont debout

2/4 ANS	STRUCTURATION	
LE COMBAT DES NINJAS		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité par doublette (environ 2 x 2m) • Position de départ : à genoux, face à face, les mains sur les épaules 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapis <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière ou un atelier géré par l'enseignant • Un contre un
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Mettre sur le dos l'autre ninja le plus de fois possible </div> <ul style="list-style-type: none"> • Temps imposé (30 secondes) • Reprendre la position de départ après chaque retournement • Prévoir un système de comptage 	

2/4 ANS		
	<p>Dispositif</p>	<p>Matériel</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Organisation de la classe</p>
	<p>Consignes</p>	

Bibliographie

- Revues EPS1
- L'EPS de la maternelle au CM2 - Revue EPS
- Le guide de l'enseignant (Tome 2) - Revue EPS
- 50 jeux de lutte - Revue EPS
- Livret Jeux de lutte - Équipe EPS1 - 72
- Livret Engins roulants - Équipe EPS1 - 72
- Livret Les sauts - Équipe EPS1 - 72

L'équipe départementale EPS1-72 remercie tout particulièrement les enseignants qui ont accepté de travailler sur ces thèmes avec leur classe et dont les travaux ont servi de base et de référence à l'élaboration de ce document.

Certains dessins illustrant ce fichier ont été réalisés par le bureau de création de la société WESCO.

Directeur de publication : Jean-Claude ROUANET, inspecteur d'académie, directeur des services départementaux de l'éducation nationale de la Sarthe

Inspection académique
34 rue Chanzy - 72071 LE MANS cedex 9
Tél. : 02.43.61.58.11
ce.eps72 ac-nantes.fr

Cette publication est une parution annuelle. Elle est disponible intégralement en téléchargement sur le site :

<http://www.ac-nantes.fr:8080/ia72/edusarthe/index.php>