

Projet de rencontre en maternelle .

Ce document peut vous permettre d'organiser une rencontre au sein de votre école ou une rencontre inter-écoles.

Le choix de deux écoles maximum est plus cohérent pour les élèves et notamment par rapport aux plus petits qui ne doivent pas se sentir "perdus" dans une manifestation trop importante.

L'objectif est de valider les apprentissages de chacun et de les mettre en exergue au niveau moteur et psychomoteur.

A aucun moment il n'y a "classement " ou "performance comparée".L'enfant est évalué pour lui même et non par rapport aux autres.

C'est une rencontre d'EPS où chaque élève doit y trouver plaisir et valorisation.



Programme :

Sur la demi-journée pour toute l'école et l'après-midi pour les MS/GS.

Ateliers du matin :

Grande motricité à tendance *gymnique et athlétique* TPS/PS, MS, GS.

Ateliers après-midi :

Jeux collectifs MS/GS.

Emploi du temps :

-accueil des élèves ex:9h.

-passage aux toilettes et répartition dans les groupes avec les adultes accompagnateurs.

-9h45 début des ateliers en fonction du tableau de rotation.

-10h15 pause

-10h35 retour dans les ateliers.

-11h05 fin des ateliers .

Regroupement des élèves pour temps calme.

Proclamation des résultats (totalement subjectifs).

**Chaque groupe se voit attribué le titre de champion de telle ou telle activité ;
(ex:le groupe 1 des TPS/PS1 de l'école A est champion de l'atelier "*courir vite*")
(plusieurs groupes le seront bien évidemment).**

En classe, chaque enfant recevra un diplôme individuel pour sa participation.

Vous trouverez en fin de document un petit diplôme à remettre à chaque élève qui valide sa participation aux ateliers.

Répartition des élèves :

Les élèves sont répartis par groupe de 6 ou 7 et par niveau de classe. Il est possible de "panacher" TPS/PS, au choix de l'enseignant.

Ex :

ECOLE/ CLASSES	A effectifs	GROUPES	B effectifs	GROUPES
TP/PS	26	4	25	4
MS	26	4	21	4
GS	25	4	23	4

Soit 24 groupes.

A/Chaque enseignant prévoira 4 groupes par classe, au choix de chacun.

B/Chaque groupe a un nom en plus du numéro attribué dans le tableau de rotation.

Lieu de pratique :

Dans un gymnase/dans la cour (courses) et sur les pelouses de l'école.

Organisation des ateliers .

Organisation le matin de 6 zones différentes qui correspondent aux 6 ateliers spécifiques de grande motricité à tendance gymnique et athlétique.

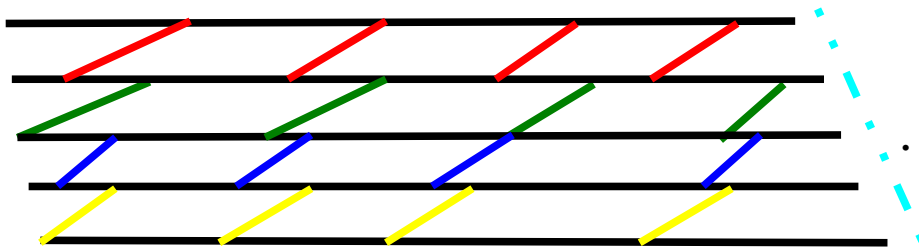
Courir/sauter /lancer/s'équilibrer.

1/ Courir enjamber.

Liaison d'actions : course, prise d'appel, enjambement ,réception , course.

"Arriver le plus vite possible au bout du couloir sans faire tomber les haies."

Nous allons prévoir 4 couloirs parallèles pour passer 4 groupes simultanément.
(prévoir de moduler sur la hauteur des haies en fonction de l'âge des élèves) .



Longueur:15m
Espace entre les haies: 3m

consignes:

"Je cours et je saute par dessus les haies jusqu'au bout du couloir."

Les groupes passent en autonomie L'animateur du groupe donne le départ à chaque fois par un signal sonore identifié.

(Il est possible de faire courir des groupes de même niveau de classe lors du même signal de départ.)

Objectif : liaison d'actions, courir, enjamber, courir.

Matériel:

16 mini haies (si vous n'avez pas assez de matériel vous en faites avec des caissettes et des lattes. Pour faire varier la hauteur de ces haies de substitution vous "jouez " sur l'orientation des caissettes.)



La hauteur des haies variera selon l'âge des enfants.

2/ Courir vite.

Arriver le plus vite possible au bout du couloir.



Seront tracés au sol (ou délimités par des coupelles de couleur) 4 couloirs de 15M de long, parallèles, pour passer 4 groupes simultanément.

Le départ et l'arrivée sont clairement matérialisés par une ligne tracée au sol.

Matériel:

coupelles .

Consignes :

"Au signal je cours le plus vite possible jusqu'à l'arrivée. "

Les groupes passent en autonomie. L'animateur du groupe donne le départ à chaque fois.

(Il est possible de faire courir des groupes de même niveau de classe lors du même signal de départ.)

Objectif : Courir le plus vite possible dans un espace repéré.

3/Sautiller, enchaîner.

(les parcours TPS/PSet MS GS sont parallèles et sectorisés au même endroit).

TPS/PS .

Dispositif :

2 couloirs de 6 cerceaux pour TPS/PS.

Consignes :

J'enchaîne le parcours pieds joints en essayant de ne pas m'arrêter.

(Souvent les plus petits feront des pauses ce qui est normal.)

Objectif : Travailler sur l'impulsion pieds joints et tendre vers la liaison d'actions impulsion , saut impulsion.



MS/GS.



Dispositif :

2 couloirs parallèles pour les MS/GS,

consignes :

Je saute en alternance cloche-pied, pieds joints, cloche pied. Sans m'arrêter.

(Souvent les moins matures, sur le plan du développement moteur, feront des pauses ce qui est normal.)

Objectif : Alternance des appuis de l'impulsion et liaison d'actions impulsion , réception, impulsion.

Matériel: 32 cerceaux de toutes les tailles.

4/Sauter loin.

Sauter loin sur le tapis.

TPS/PS.



Dispositif :

2 tapis de gym parallèles.

Un "*petit moyen*" axé sur l'affectif peut aider .Vous pouvez découper dans du papier Canson une grande fleur.

"Je n'ai pas le droit de marcher dessus !"

Consignes :

"Je cours et je saute dans le tapis sur mes deux pieds :"

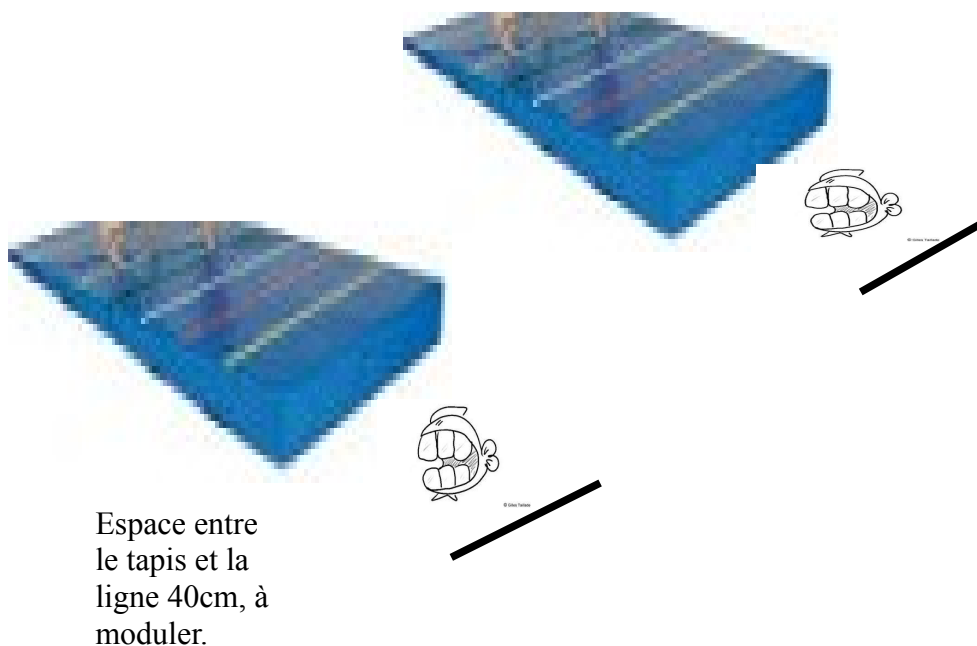
Objectif :Découvrir l'impulsion pour sauter.

Matériel:

Petits tapis de gym.

MS/GS.

Sauter loin sur le tapis.



Dispositif :

2 tapis de saut, parallèles. Des lignes de couleurs sont matérialisées sur le tapis tous les 40 cm depuis le bord (chatterton par exemple ou craie pour ne pas détériorer le tapis).

Une "planche d'impulsion" tracée au sol, mais qui est là à titre de repère, beaucoup d'enfants auront du mal à sauter avant la ligne .

Un "*petit moyen*" axé sur l'affectif peut aider .Vous pouvez découper dans du papier Canson une silhouette de piranha caricaturale avec de grandes dents. Placé dans la rivière : "*je ne dois pas mettre le pied dans l'eau....*"

consignes :

"Je saute loin sur le tapis sans mettre le pied dans la rivière.

Objectif : Travail sur l'impulsion soit sur un pied, soit pieds joints.
Réception en sécurité sur les pieds''

Matériel: 2 Tapis de saut.

5/Lancer loin.

Lancer une balle, un palet, un sac de graines, le plus loin possible.



Dispositif :

4 bancs pour délimiter la zone de lancement .
Des lattes de différentes couleurs espacées de 1 m chacune
(vous pouvez moduler tous les 50 cm pour les plus petits).

4 zones de lancer parallèles pour passer 4 groupes en même temps.

consignes :

"Lance une balle, un palet, un sac de graines, le plus loin possible "

VARIANTE/

L'élève propose de dire :Je suis capable de l'envoyer jusqu'à la ligne bleue etc..."

Objectif :Réinvestir le geste de lancer loin en explorant encore la situation.
(TPS/PS/).

Réinvestir le geste de lancer loin à bras cassé. ."(MS/GS).

Matériel:

4 lattes rouges, jaunes, vertes, bleues, noires (ou autres couleurs) placées tous les mètres (vous pouvez moduler tous les 50 cm pour les plus petits).
Palets ou sacs de graines.

6/ Équilibre:

Évoluer sur la poutre basse, espace avant .



TPS/PS.

Consigne :Je me déplace sur la poutre en essayant de ne pas poser le pied au sol.

Objectif :Évoluer en équilibre sur la poutre basse, dans l'espace avant .

Dispositif :



Matériel: 2 poutres basses style ASCO.

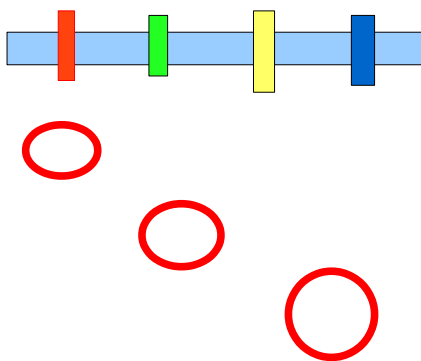
MS/GS:

Consigne : Je me déplace sur la poutre en enjambant les obstacles.
Je lance mon palet dans les cerceaux, en essayant de ne pas poser le pied au sol.

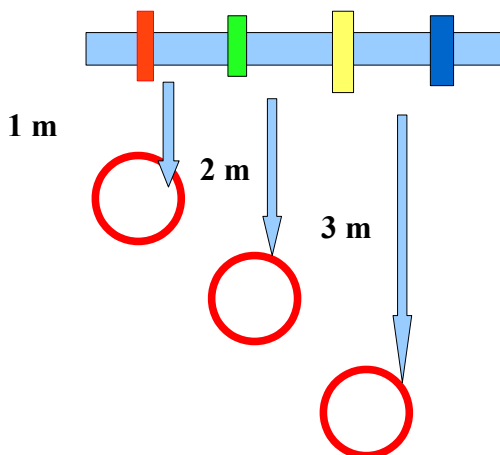
Objectif : équilibre et liaison d'actions dans l'espace avant, marcher, enjamber, lancer.

Critères de progrès observables: Le regard se décentre de la poutre. Le lancer s'effectue simultanément dans la marche.

Dispositif :



"Chaque cerceau a une valeur en points. Plus il est loin, plus il vaut de points."



Matériel:

2 poutres moyennes, 6 cerceaux, 8 briques ASCO, 10 sacs de graines ou palets (balles).

Tableau de rotations.

Les rotations s'effectuent toutes les 8 à 9mn pour permettre le déplacement en groupe vers l'atelier suivant.

Un animateur de la rencontre annonce par un signal la fin de l'atelier et le début de la rotation .

Dès que les élèves sont en place, sous la conduite de l'adulte responsable, ils peuvent commencer l'activité dans l'atelier suivant.

En pièce jointe (non en PDF) le tableau de rotation que vous pouvez modifier et renseigner avec vos propres groupes.

Tableau de rotation.

Le numéro inscrit dans le tableau donne l'ordre de passage pour chaque groupe dans les ateliers

	LANCER	COURIR VITE	COURIR ENJAMBER	EQUILIBRE	SAUTER LOIN	ENCHAINER SAUTILLER
TPS/PS						
1 .B	1	2	3	4	5	6
2.B	6	1	2	3	4	5
3.B	4	5	6	1	2	3
4.B	3	4	5	6	1	2
1 .A	1	2	3	4	5	6
2.A	6	1	2	3	4	5
3.A	4	5	6	1	2	3
4.A	3	4	5	6	1	2
MS						
1 .B	1	2	3	4	5	6
2.B	6	1	2	3	4	5
3.B	2	3	4	5	6	1
4.B	2	3	4	5	6	1
1 .A	1	2	3	4	5	6
2.A	6	1	2	3	4	5
3.A	2	3	4	5	6	1
4.A	3	4	5	6	1	2
GS						
1 B	5	6	1	2	3	4
2.B	5	6	1	2	3	4
3.B	4	5	6	1	2	3
4.B	4	5	6	1	2	3
1 A	5	6	1	2	3	4
2.A	5	6	1	2	3	4
3.A	3	4	5	6	1	2
4.A	2	3	4	5	6	1

Tableau horaire des rotations.

1	9H45 -10H
2	10H- 10H15
3	10H15-10H30
4	10H30-10H45
5	10H45-11H
6	11H-11H15

Dans les 15mn temps de rotation inclus.

Après-midi:jeux traditionnels.

MS/GS.

Accueil 14H.

Mise en place 14H30.

Jeux en rotation.

4 jeux répartis en 4 zones distinctes.

Les équipes, sous la conduite d'un adulte, vont tourner en fonction des places libres .

Cela favorise le fait que les élèves puissent tous se rencontrer sur un jeu ou un autre plutôt que de figer la rotation qui fera que les 6 groupes désignés ne resteront qu'entre eux tout l'après -midi.

Propositions de jeux.

1/CHAT ET SOURIS (FUIR).

But du jeu :

-Au signal les chats doivent attraper les souris .

-Au signal les souris sortent des 4 coins (refuges et fuient pour ne pas être touchées .Elles doivent changer de coin au signal. On ne sort qu'une fois par signal .

Les chats donnent trois départs puis on change de rôle.

-les proies attrapées sont accompagnées par le chat au centre du terrain (dans la prison)

IL N'Y A PAS DE DELIVRANCE.(variante possible avec délivrance).

Organisation matérielle :

-Terrain réduit 20x20 m (½ terrain de hand),

-3 équipes de 6 souris – 1 équipe de 6 chats.

-un camp de prisonniers au milieu .

-les 4 coins sont refuges pour tous.

3 jeux de chasubles de couleurs différentes pour les souris.

Déroulement du jeu pendant la rencontre :

-réunir 3 équipes différentes + 1 équipe de chats.

- Puis changement de rôle entre les 4 équipes.

- Évaluation collective : nombre de souris touchées par les 6 chats et l'on compare entre les 4 équipes.

- Toutes les équipes doivent tenir le rôle de chat .

2/ LA CHAINE DES POMPIERS.

- But du jeu :

-Au signal faire passer des objets de l'un à l'autre le plus vite possible. Vider la caisse de départ et remplir celle qui va réceptionner les objets le plus vite possible.

Organisation matérielle :

- 1 terrain de 30m , des obstacles (chaises , bancs , haies , cerceaux).
- 2 grands cartons contenant une quinzaine d'objets.(balles , anneaux etc...)

Déroulement du jeu pendant la rencontre :

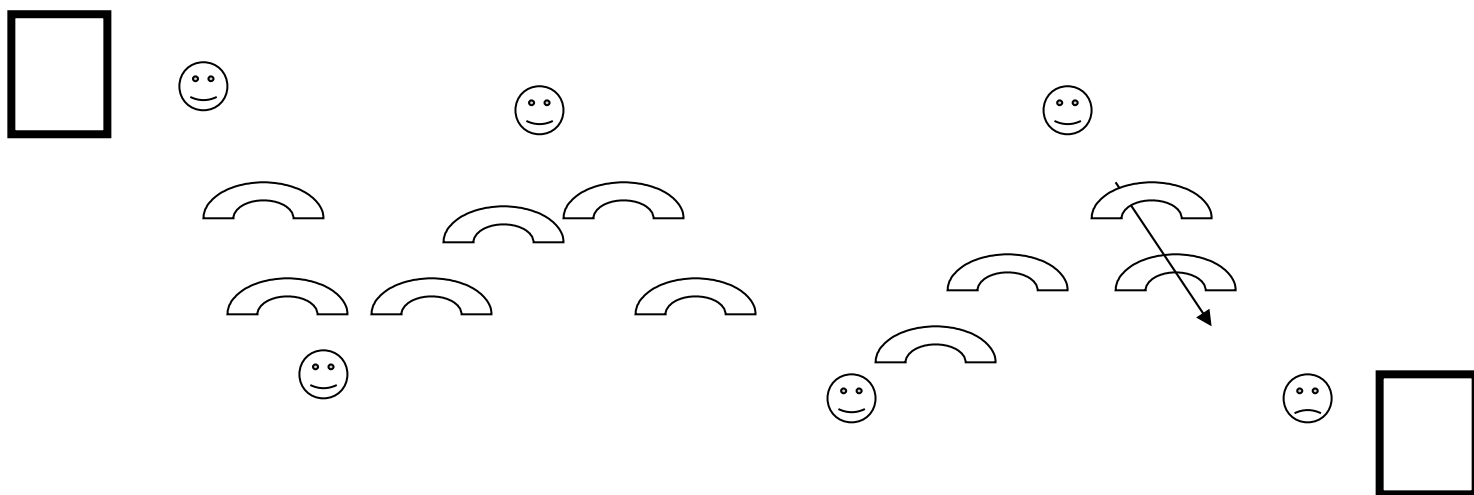
-2 équipes de 6 joueurs .

-les enfants sont répartis en ligne tous les 5 m .1 enfant au départ près de la caisse qui contient divers objets , 1 à l'arrivée près de la caisse qui réceptionne les objets.

Chaque enfant doit porter l'objet auprès du camarade qui le précède . chaque enfant à une zone d'évolution . Cette zone lui permet d'aller vers son camarade pour prendre un objet puis franchit les divers obstacles de sa zone pour aller donner l'objet au camarade suivant .

Les vainqueurs sont ceux qui ont ramené le plus rapidement possible tous les objets dans la caisse.

Les enfants portent un objet à la fois .



3/ RIVIERE AUX CROCODILES.(passer malgré l'obstacle) .

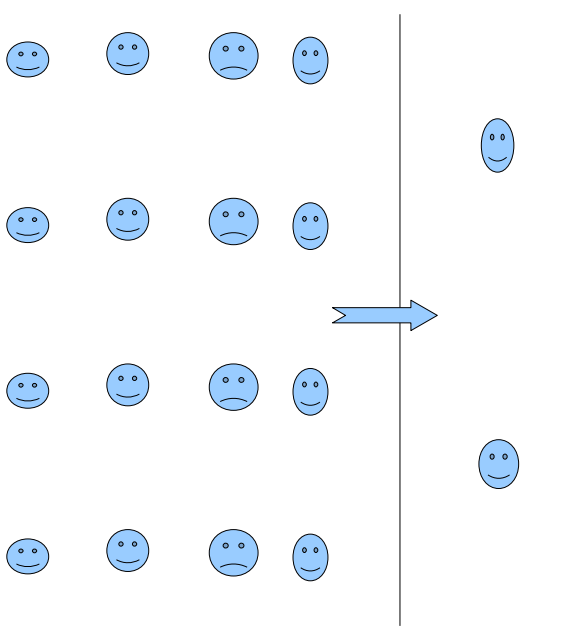
- jeux avec 5 équipes simultanées.
- **But du jeu :**
- Passer malgré l'obstacle sans se faire toucher par les crocodiles.
- Les gazelles passent au signal.
Pour les crocodiles, l'équipe gagnante est celle qui a attrapé le plus de gazelles à la fin des 4 passages.

Les gazelles touchées quittent le jeu et attendent sur le côté (facilité de comptage au terme du jeu).

Le signal du nouveau passage n'est donné que lorsque les gazelles attrapées ont quitté le jeu .

Organisation matérielle :

- 1 terrain de 10 m de long sur 7 m de large.
- 1 rivière au milieu 7 m de long et 4m de large .(l'équipe des crocodiles est dans la rivière).



4/LA QUEUE DU DIABLE:

-Trois ou quatre équipes de couleurs différentes.

But du jeu :

Éliminer une équipe en prenant tous les foulards des joueurs des équipes adverses.

Organisation matérielle :

-1 terrain de 15 X 15 m .

Déroulement du jeu pendant la rencontre :

-3 à 4 équipes de 6 joueurs, de couleurs différentes jouent en simultané. Chaque équipe va tenter d'éliminer une autre équipe en prenant tous ses foulards.

Le joueur dont le foulard a été pris quitte le jeu.

Temps de jeu: 2 mn .(variante l'équipe joue seule contre tous sur 1mn, ou autre variante une équipe contre une seule autre équipe sur 1 mn) .

A la fin de la partie l'on compte le nombre d'équipiers par équipe qui ont encore leur queue et pris le plus de foulards.

Rencontre EPS en MATERNELLE du

Nom :

Prénom :

Classe :

" J'ai couru vite , couru et enjambé des haies, sauté loin , sauté dans, lancé loin, franchi en équilibre ."



Rencontre EPS en MATERNELLE du

Nom :

Prénom :

Classe :

" J'ai couru vite , couru et enjambé des haies, sauté loin , sauté dans, lancé loin, franchi en équilibre ."

