



12. Des activités en salle de jeux

Domaine 2	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none">- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
Eléments bibliographiques	<ul style="list-style-type: none">- Revue EPS : l'éducation physique à la maternelle, l'EP à la maternelle (10 activités), Le petit matériel à l'école maternelle, de la manipulation à la GRS- Agir dans le monde, Accès- 100 heures d'EPS pour chaque classe maternelle, CRDP Languedoc Roussillon

Le train

Objectif : perception et discrimination auditives

Matériel : Musique, cerceaux

Disposition : Les enfants sont placés les uns derrière les autres. Chaque enfant se trouve dans un cerceau qu'il tient en même temps que celui de son prédécesseur dans la file.

But : Le train (la file d'enfants) se déplace avec la musique. Lorsque celle-ci s'arrête, le train arrive en gare et s'arrête également.

Consignes : Le train emmène ses passagers de gare en gare. Le conducteur (le premier de la file) conduit le train où il veut dans la salle. Lorsque le train est en gare, le conducteur est fatigué et va se placer dans le dernier wagon. Un autre conducteur conduit le train.

Le petit train avec la comptine

Objectif : Communiquer avec les autres. Suivre un rythme musical.

Pas de matériel.

But : La locomotive doit accrocher tous les wagons (les élèves).

Consignes : l'enseignante est la locomotive et chante la comptine : « Petit train part en voyage, apportez tous vos bagages, mesdames et messieurs, vous êtes invités, votre nom s'il vous plaît, ou vous restez sur le quai, je m'appelle..... » Les élèves doivent s'accrocher à tour de rôle lorsque l'enseignante s'approche. Le jeu s'arrête lorsque tous les wagons sont accrochés à la locomotive (l'enseignante).

Frappe

Objectif : perception et mémorisation auditive

Matériel : Musique

Disposition : Les enfants sont assis en cercle avec l'enseignante.

But : Les musiciens ont oublié leurs instruments et doivent marquer le rythme de la musique au moyen de leur corps. Ils doivent suivre le chef d'orchestre (l'enseignante).

Consignes : Après avoir trouvé plusieurs façon de marquer le rythme (taper des pieds, claquer la langue ...), les enfants imite l'enseignante qui change régulièrement de rythme. Un enfant peut prendre la place du chef d'orchestre.

Vider son camp

Objectif : Vitesse. Agilité. Perception du mouvement.

Matériel : Un ballon par enfant, une corde, un filet ou bancs (delimiter le terrain). Chronomètre.

Disposition : Les enfants sont répartis en 2 équipes de part et d'autre du filet. Ils ont chacun un ballon en main.

But : Les enfants doivent vider leur camp en envoyant le plus de ballons possibles dans le camp adverse.

Consignes : Le ballons doivent être envoyés dans le camp adverse. Après un laps de temps déterminé, le jeu s'arrête et l'équipe victorieuse est celle qui possède le moins de ballon dans son camps.

La course des ballons

Objectif : perception du mouvement. Structuration spatiale

Matériel : 2 ballons

Disposition : Les enfants sont divisés dans deux rondes. Dans les rondes, ils se placent à 1m de distance les uns des autres. Un ballon est tenu par un des enfants dans chaque ronde.

But : le ballon doit faire le tour du cercle le plus rapidement possible et sans tomber. L'équipe qui a fait le tour le plus vite gagne la partie.

Consignes: Au signal, les enfants qui ont le ballon le passent dans les mains de son voisin et ainsi de suite. S'il touche le sol, le ballon est ramené à son point de départ.

Le jeu du transport

Objectif : Permettre aux élèves de réaliser une activité physique en dédramatisant le contact corporel et le combat. S'investir dans une activité de corps à corps : tirer, pousser, porter, rouler.

Matériel : tapis

Disposition : La moitié des enfants sont les déménageurs et l'autre moitié sont les objets à transporter. Ces derniers sont regroupés dans un coin du tapis (la maison).

But : Déménager les meubles d'une maison à une autre (d'un coin à l'autre du tapis)

Consignes : Les déménageurs vont chercher les objets et les transportent de l'autre côté du terrain de jeu. Les enfants objets prennent différentes attitudes. En suivant les consignes données par l'enseignante : pousser, rouler, tirer, porter ... Lorsque tous les meubles ont été déménagés, on inverse les rôles.

Pousser la voiture

Objectif : S'investir dans une activité de corps à corps : tirer, pousser, manipuler. Trouver des prises et des appuis efficaces. Adopter des attitudes de défenses et d'attaque.

Matériel : 2 tapis formant un carré.

Disposition : Les élèves sont par 2 autour d'un tapis (le garage)

But : le pousseur doit sortir la voiture du garage avant la fin du temps déterminé.

Consignes : La voiture se place au milieu du garage en prenant la position de son choix. Le pousseur pose les 2 mains sur la voiture. Lorsque la voiture et le pousseur sont prêts, l'enseignante donne le signal de départ. Le pousseur doit alors sortir la voiture du garage.

Le furet

Objectif : Vitesse. Agilité. Endurance.

Matériel : Des petits foulards.

Disposition : Les enfants sont rassemblés près de l'animateur sauf les furets (quelques élèves) qui portent un foulard accroché à leur pantalon et courent dans la salle.

But : Les enfants (les chasseurs) essaient d'attraper la queue du furet.

Consignes : Il est interdit de toucher les furets pendant le déroulement du jeu. Les chasseurs qui ont réussi à attraper la queue deviennent furets.

Les déménageurs

Objectif : Amener les élèves à courir pendant quelques minutes.

Matériel : Plots, objets, (ballons ...), caisses

But : Prendre un objet à la fois dans la maison commune et l'emmener dans la maison de son équipe en allant le plus vite possible.

Consignes : Les enfants doivent aller chercher les objets dans une caisse et les ramener dans leur maison. L'équipe qui a le plus d'objets gagne la partie.