

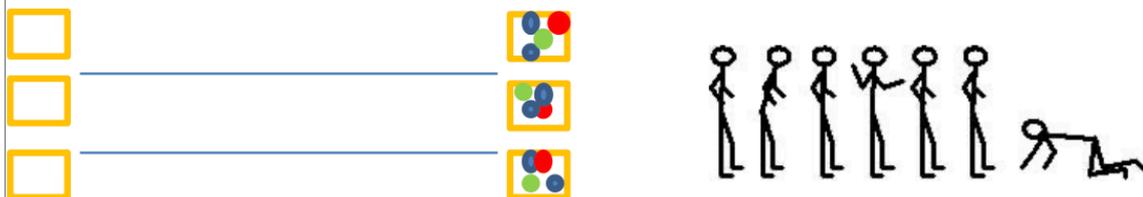


12 - Des activités en salle de jeu

Domaine	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. - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
Éléments 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
Jeu collectif : Le slalomeur	
Matériel:	plots, ballons, caisses, cordelettes.
Organisation:	Classe organisée en équipes de trois à six joueurs.
Déroulement/ consigne:	" Au signal, vous devez prendre une balle dans la caisse, la faire rouler entre les cerceaux puis la lancer à votre camarade qui va prendre le relais".
Critère de réussite:	L'équipe qui a réussi à transporter les balles d'une caisse à l'autre remporte la manche.
Jeu collectif : Passer sous le pont	
Matériel:	foulards, dossards
Organisation:	Le jeu peut se faire sur terrain herbeux, ou sur un sol glissant. Les élèves sont par équipes de 5 à 6 joueurs. Les enfants sont placés l'un derrière l'autre et écartent les jambes. Une caisse avec autant d'objets que de joueurs est placée devant chaque équipe. Une autre caisse vide est placée derrière l'équipe.

Déroulement/ consigne:	« Au signal du maître, le premier de chaque groupe doit aller prendre un objet et pour aller le poser dans la caisse derrière, passer sous le pont (sous les jambes de ses camarades). Quand il a posé son objet, il crie « suivant » et c'est au tour du suivant d'aller prendre un objet. Le jeu se termine quand tout le monde est passé sous le pont. L'équipe qui gagne est celle qui a terminé la première. »
-------------------------------	---

Critère de réussite:	L'équipe qui a transporté le plus vite ses objets dans la caisse a gagné.
-----------------------------	---



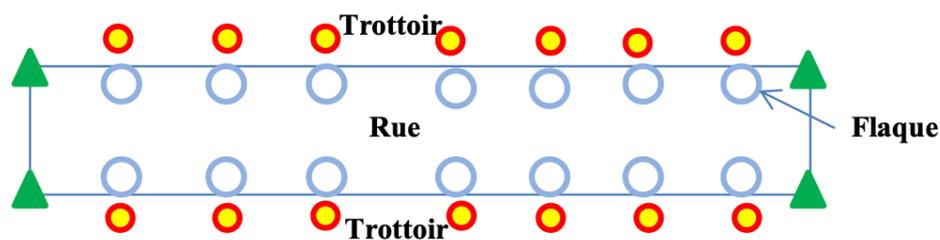
Jeu collectif : Sur le trottoir, dans la flaqué

Matériel:	corde ou ligne, cerceaux, plots.
------------------	----------------------------------

Organisation:	les enfants sont répartis autour d'un espace délimité qui représente la route. Sur cette route il y a des flaques d'eau représentées par des cerceaux.
----------------------	--

Déroulement/ consigne:	Devant vous il y a un cerceau, c'est une flaqué d'eau. Je vais raconter une histoire: - si je dis dans la flaqué, vous sautez à pieds joints dans un cerceau, - si je dis sur le trottoir, vous vous promenez sur trottoir, - si je dis sur la route, vous vous promenez sur la route. Les enfants qui gagnent sont ceux qui se trouvent au bon endroit le plus vite.
-------------------------------	---

Critère de réussite:	Réagir vite.
-----------------------------	--------------



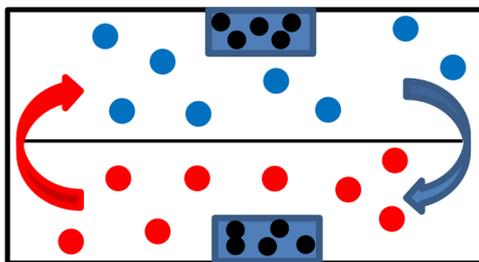
Jeu à lancer: Il n'y a plus de souris dans notre jardin

Matériel:	Ballons, comètes, balles mousse, anneaux, 2 caisses (réserve de départ).
------------------	--

Organisation:	Le terrain est délimité. La classe est divisée en 2 équipes identifiées par des chasubles. Chaque équipe est située derrière la ligne médiane. Au début du jeu, une caisse dans chaque camp contient autant d'objets à lancer (anneaux, balles mousse, ballons...). Chaque partie dure 1 à 2 minutes.
----------------------	---

Déroulement/ consignes:	« Vous êtes chacun dans votre camp. L'équipe qui gagne est celle qui quand je siffle la fin du jeu à le moins de souris dans son camp. Au signal vous devez prendre les souris dans votre caisse et les lancer dans le camp adverse. Il faut vous débarrasser des souris que vos adversaires envoient. Au début vous les prenez dans la caisse, après vous les ramassez dans votre camp. A la fin du jeu vous ne lancez plus de souris, mais vous les ramassez et vous les mettez dans la caisse et nous les comptons. »
--------------------------------	--

Critère de réussite:	Avoir moins de balles (souris) dans son camp que l'équipe adverse à la fin jeu.
-----------------------------	---



Jeu de course: Le livreur de pizzas

**Matériel/
organisation:**

Des obstacles de taille et de formes différentes sont répartis sur des trajets fléchés.
Une caisse contenant un grand nombre d'objets symbolisant des pizzas.
Des caissettes ou des cerceaux symbolisant les lieux où livrer les pizzas.

**Déroulement/
consigne:**

« Au signal, chaque élève prend une pizza et l'emporte dans son cerceau sans toucher et sans contourner les obstacles situés sur son trajet. »

**Critères de
réussite:**

- franchissement des obstacles sans les toucher et sans rupture dans le déplacement,
- le nombre de pizzas livrées dans un temps donné.

