

Enseigner les activités athlétiques à l'école maternelle

Les activités athlétiques contribuent à atteindre l'objectif « *agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets* ».

Définition de l'athlétisme à l'école :

« Produire, entretenir, restituer et utiliser de façon optimale une énergie pour la transmettre au corps ou à un engin, pour sauter le plus haut ou le plus loin possible, courir le plus vite ou le plus longtemps possible, et envoyer un engin le plus loin possible dans un espace normé où se réalisent, se mesurent et se comparent des performances » *Institut Nationale de Recherche pédagogique.*

Enseigner les activités athlétiques à l'école permettent ainsi de :

- mettre en jeu un grand nombre d'actions motrices caractérisées par leur force et leur vitesse ;
- agir dans des espaces définis avec un matériel varié ;
- produire différents types d'effort (rapport entre la vitesse, la distance et la durée) ;
- gagner en régularité (action, effet, maîtrise) ;
- se préparer à une échéance donnée (battre son record) ;

Les situations d'apprentissages proposées doivent permettre aux élèves :

- de découvrir leurs possibilités à enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'actions (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber etc.) ;
- d'apprendre à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné ;
- d'expérimenter les propriétés et les utilisations possibles des objets sur et avec lesquels ils agissent en essayant de reproduire l'effet qu'ils ont obtenu au hasard des tâtonnements ;
- de progresser dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace.

En fin d'école maternelle, les enfants doivent être capables de :

- courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
- ajuster et enchaîner ses actions et des déplacements en fonctions d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Organisation et mise en œuvre des séances

Les fiches proposées permettent d'aborder les 3 composantes des activités athlétiques au sein d'une même séance.

Les fiches A1 et A2 peuvent être exploitées dans le cadre d'une mise en route. Les fiches suivantes (de A3 à A10) sont à mettre en œuvre dans le cadre d'une rotation d'ateliers.

Procéder ainsi contribuera à placer les enfants dans une dynamique d'apprentissage : temps d'activité conséquent, variété des activités proposées mais aussi des formes de regroupement etc.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de courir et de réagir à un signal sonore.

Jeu proposé : « Les lions et les gazelles »

Organisation :

- classe entière répartie en binômes (un lion et une gazelle) ;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir : plots, cordes, bandes de marquage pour délimiter les différentes zones (de départ, ligne de séparation et les 2 refuges).

Temps d'activité :

- proposer une mise en route sous forme de jeux utiles aux activités athlétiques ;
- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant donne un signal de départ. Il veille à ce que les élèves respectent les règles du jeu, les espaces d'évolution et changent de rôle.

Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur le jeu.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- le changement de binômes ;
- la nature du signal de départ : auditif, visuel ;
- les positions de départ : assis, dos à dos, espaces entre les lions et les gazelles.

Règle du jeu : les lions se mettent derrière une ligne tracée au sol. Les gazelles se placent devant les lions, quelques pas les séparant. Au signal, les gazelles s'enfuient vers leur refuge, les lions les poursuivent et doivent les toucher avant qu'elles ne gagnent leur refuge. Si une gazelle est touchée, elle s'arrête de courir.

Consigne : « Au signal, les gazelles doivent s'enfuir vers leur refuge, poursuivies par les lions. Les lions doivent pourchasser les gazelles et les toucher avant qu'elles ne gagnent leur refuge ».

Critère de réussite :

Pour les gazelles : rejoindre le refuge sans se faire toucher par le lion.

Pour les lions : toucher la gazelle avant son arrivée dans le refuge.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde :

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de courir et de réagir à un signal sonore.

Jeu proposé : « Les roues du tricycle »

Organisation :

- classe entière répartie en équipes de 3 élèves ;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir par équipe : 3 anneaux par équipe et deux cerceaux (un dans lequel seront placés les anneaux, l'autre comme point de départ).

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant donne un signal de départ. Il veille à ce que les élèves respectent les règles du jeu et les espaces d'évolution. Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur le jeu.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- la distance entre la zone de départ et le cerceau.
- la durée de l'activité.
- la position de départ (debout, debout de dos...) ;
- le nombre d'enfants par équipe : passer de 3 à 4 (« les quatre roues de la voiture »).

Consigne : « Au signal, le numéro 1 se lève et court chercher un anneau. Il revient à son point de départ. Le numéro 2 se lève à son tour et s'accroche à l'anneau. Les numéros 1 et 2 courent ensemble pour récupérer un autre anneau et reviennent au point de départ chercher le numéro 3 etc.

Critère de réussite :

Etre la première équipe à revenir à son point de départ ; les enfants s'accrochant ensemble aux trois anneaux.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde :

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de courir vite en conservant sa vitesse sur un temps donné.

Jeu proposé : « La fusée »

Organisation :

- constituer des binômes : un coureur et un observateur ;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir: cordes, coupelles souples ou bandes de marquage pour délimiter les couloirs, cônes ou tout autre matériel permettant de repérer la distance parcourue par l'enfant (un objet par élève).

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

- L'enseignant aménage des couloirs de course d'environ 2 mètres de large et 15 mètres de long.
- Il donne un signal sonore de départ et de fin de course au bout de 6 secondes.
- Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité et évoluent dans leur couloir.
- Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur leurs performances au cours des 3 passages.

Variables didactiques :

- Introduire progressivement des exigences portant sur :
 - la position de départ (debout de dos, assis) ;
 - la nature du signal : signal auditif, visuel.

Consigne : « Au signal de départ, le coureur doit courir, dans son couloir, le plus rapidement possible jusqu'à mon deuxième signal. L'observateur place alors l'objet de son binôme à l'endroit où il se trouve au moment du signal. Vous inversez les rôles après 3 passages. »

Critère de réussite :

Courir dans son couloir le plus vite possible et battre son record à chaque passage.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde :

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de réagir à un signal et de courir vite en conservant sa vitesse sur une distance donnée.

Jeu proposé : « Les 3 tapes »

Organisation :

- constituer des binômes : un poursuivant et un poursuivi ;
 - lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
 - matériel à prévoir: cordes, coupelles souples ou bandes de marquage pour délimiter les couloirs ; cordes pour matérialiser le départ, la rivière et l'arrivée.
- La largeur de la rivière est inférieure à un mètre.

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

Cette situation s'inscrit dans la continuité de la précédente (fiche A3) au cours de laquelle l'enseignant a identifié les distances parcourues des élèves sur 6 secondes. Il aménagera donc des couloirs en fonction de leurs performances (groupes de besoin) : les lignes d'arrivée ne sont pas toutes à la même distance de la ligne de départ.

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité et évoluent dans leur couloir.

Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage pour permettre aux enfants de s'exprimer sur leurs performances au cours des 3 passages.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- la largeur de la rivière (la réduire ou l'augmenter) ;
- la position de départ : se placer dos à dos, en supprimant la rivière;
- la distance à parcourir.

Consigne : « Le poursuivi et le poursuivant se placent l'un derrière l'autre, la rivière les séparant. Vous devez vous taper 3 fois dans la main avant de courir jusqu'à la ligne d'arrivée.

Pour le poursuivi : vous ne devez pas vous faire rattraper par le poursuivant après les 3 tapes dans la main.

Pour le poursuivant : vous devez rattraper le poursuivi après la 3^{ème} tape.

Vous inverserez les rôles après 3 passages.»

Critère de réussite :

Pour le poursuivi : sur les 3 passages, ne pas se faire rattraper plus d'une fois.

Pour le poursuivant : sur les 3 passages, rattraper le poursuivi au moins deux fois.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde :

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de lancer différents objets dans des cibles.

Jeu proposé : « Le Chamboule tout»

Organisation :

- constituer des groupes de 4 à 5 enfants;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir: briques, boîtes, quilles, bouteilles etc., balles non rebondissantes, sacs de graines, bandes de marquage pour délimiter les zones de lancer. Prévoir un support pour poser les cibles.

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

Avec l'aide des enfants, l'enseignant aménage un atelier de 4 cibles pour chaque groupe.

Les zones-cibles à atteindre sont placées à différentes distances des zones de lancer (entre 2 mètres et 3,50 mètres), clairement identifiées par les enfants. Dans chaque zone-cible, plusieurs objets sont posés.

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité de la situation et notamment l'obligation de s'assurer qu'aucun enfant ne se trouve dans les zones cible au moment du lancer.

Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- la distance entre les zones de lancer et les cibles à atteindre;
- la nature des projectiles ;
- la hauteur et la nature des cibles;
- les lancers : avec ou sans élan.

Consigne : « Chacun votre tour, vous lancez une balle ou un sac de graines dans la 1^{ère} zone-cible. Si vous touchez et/ou faites tomber au moins un des objets, vous passez à la 2^{ème} zone-cible etc.»

Critère de réussite :

Toucher et/ou faire tomber au moins un objet dans 3 des 4 zones-cibles.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde :

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de lancer loin pour franchir des obstacles.

Jeu proposé : « Au-dessus »

Organisation :

- constituer des groupes de 4 à 5 enfants;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir: jalons et élastiques, objets à lancer (balles non rebondissantes, sacs de graines), bandes de marquage pour délimiter les zones de lancer, cerceaux (cf. variable n°4).

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

Avec l'aide des enfants, l'enseignant aménage un atelier pour chaque groupe.

Les zones de lancer sont placées à différentes distances de l'élastique (entre 2 mètres et 3,50 mètres), clairement identifiées par les enfants.

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité de la situation et notamment l'obligation de s'assurer qu'aucun enfant ne se trouve dans la zone cible au moment du lancer.

Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- la distance entre les zones de lancer et l'élastique;
- la hauteur de l'élastique
- la nature des projectiles ;
- la précision dans le lancer en plaçant des zones-cibles au sol, derrière l'élastique
- les lancers : avec ou sans élan.

Consigne : « Chacun votre tour, vous lancez une balle ou un sac de graines au-dessus de l'élastique depuis la 1^{ère} zone de lancer. Si vous réussissez, vous devrez lancer depuis la 2^{ème} zone-cible etc.»

Critère de réussite :

Lancer un objet au-dessus de l'élastique depuis 3 des 4 zones de lancer.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde :

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de lancer avec précision à bras cassé*.

**Principes du bras cassé : lancer de plus en plus fort ; armer en tirant le bras vers l'arrière ; avoir les pieds décalés sur l'axe du lancer (jambe avant opposée au bras lanceur) ; orienter les pieds dans la direction du lancer ; lancer dans l'axe ; orienter le lancer vers le haut ; enchaîner éventuellement course et lancer sans marquer de temps d'arrêt ; être stabilisé après l'élan.*

Jeu proposé : « Le jeu de l'oie »

Organisation :

- constituer des groupes de 3 enfants;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir pour chaque groupe: sacs de graines de trois couleurs différentes, des bandes de marquage pour délimiter les zones de lancer et un damier de 9 cases numérotées de 1 à 9.

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

Avec l'aide des enfants, l'enseignant aménage les ateliers en veillant à ce que les zones de lancer soient placées à 1m50 des damiers.

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité de la situation et notamment l'obligation de s'assurer qu'aucun enfant ne ramasse son sac de graines lors d'un lancer. Il veille également à ce que les élèves effectuent des lancers à bras cassé.

Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur:

- la distance entre la zone de lancer et le damier;
- les règles de l'activité :
 - ✓ passer d'une activité individuelle à un travail collectif ; les 3 élèves évoluant ensemble pour atteindre la dernière case du damier (viser la case suivante de celle atteinte précédemment) ;
 - ✓ organiser l'activité selon le principe du jeu du « morpion » et mettre en œuvre un challenge entre chaque groupe.
- les lancers : avec ou sans élan.

Consigne : « Chacun votre tour, vous lancez votre sac de graines, à bras cassé, pour atteindre la case n°1. Si vous réussissez, vous viserez ensuite la case n°2. Si vous ne réussissez pas, vous renouvelez le lancer dans la case n°1 etc. »

Critère de réussite :

Atteindre la case n°9 au bout de 12 lancers.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Explorer le monde : se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de réaliser des sauts pieds joints sans élan, de les enchaîner et de s'équilibrer.

Jeu proposé : « La marelle »

Organisation :

- constituer des groupes de 4 enfants;
- lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
- matériel à prévoir pour chaque groupe: une marelle tracée ou matérialisée au sol.

Temps d'activité :

- à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant trace ou aménage, avec les enfants, des marelles de formes différentes (taille des cases, forme allongée, carrée ou arrondie etc.).

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité de la situation et notamment l'obligation de ne pas évoluer à plusieurs sur la même marelle. Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage.

Variables didactiques :

- Introduire progressivement des exigences portant sur :
- l'orientation des sauts : devant puis devant-derrrière, puis gauche-droite, en rotation etc.
 - la reproduction d'un déplacement imposé par l'enseignant et/ou par les enfants (par binôme ou à partir d'exemples de déplacements élaborés préalablement en classe).
 - l'introduction de la notion de temps : réaliser un maximum de sauts en un temps limité en plaçant un observateur pour les compter (possibilité de lancer des challenges entre les enfants ou par équipes).
 - la nature du saut : sur un pied, en alternant pied gauche-pied droit à chaque saut etc.

Consigne : « Chacun votre tour, vous sautez sans élan, pieds joints, pour aller dans toutes les cases de la marelle. Au signal, vous changez de marelle. »

Critère de réussite :

Ne pas tomber à la réception des sauts (rester en équilibre) - Sauter à pieds joints.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

- Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Explorer le monde : se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de sauter de plus en plus loin.

Jeu proposé : « Les ruisseaux »

Organisation :

- constituer des binômes;
 - lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
 - matériel à prévoir :
- cf. Document annexe 1.

Temps d'activité :

-à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant aménage, avec les enfants, des ateliers.
cf. Document annexe 1.

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité de la situation et notamment l'obligation de ne pas évoluer à plusieurs sur un même atelier.
Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- la prise d'élan ;
- la distance de la prise d'élan.

Consigne :

Pour le sauteur « Tu as 3 essais pour sauter le ruisseau. Si tu réussis, tu tentes le ruisseau suivant qui est plus large. A la fin de tes sauts, tu recevras un ticket de la couleur du plus grand ruisseau traversé.»

Pour l'observateur « Regarde ton partenaire sauter et vérifie qu'il franchit le ruisseau sans dépasser la zone d'appel. »

Critère de réussite :

Franchir le ruisseau sans mettre un pied dedans.
Rester en équilibre à la réception (ne pas tomber).
Réussir à franchir le ruisseau le plus large.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde : se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Fiche Athlétisme n°9 – Annexe 1

Aménagement :

Les élèves sont répartis en binômes; ils seront sauteurs, puis observateurs par rotation.

4 tapis de réception ou 4 couloirs à l'extérieur sur terrain herbeux, avec les rivières matérialisées par des lattes ou des cordes de couleur.

Selon les possibilités matérielles, multiplier le dispositif de base pour éviter les temps d'attente.

	0.80m	Bleu
	1m	Rouge
	1.20m	Jaune
	1.50m	Vert
Zones d'élan	Zones de réception	Zones d'observation

Matériel :

- 4 tapis de réception ou 4 couloirs matérialisés par des cônes
- 8 cordes ou lattes plastiques de couleur : 2 bleues, 2 rouges, 2 jaunes, 2 vertes
- Tickets de couleurs : bleus, rouges, jaunes, verts.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs caractéristiques visés :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

- 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.

Activité physique support : Activités athlétiques

Objectifs : Etre capable de sauter de plus en plus haut.

Jeu proposé : « Les puces sauteuses »

Organisation :

- constituer des petits groupes ;
 - lieu envisagé : cour de l'école, salle de motricité ou gymnase ;
 - matériel à prévoir :
- cf. Document annexe 2

Temps d'activité :

-à moduler en fonction de la participation et des réponses données par les élèves afin qu'ils puissent apprendre et progresser (répétitions en nombre suffisant).

Rôle de l'enseignant :

L'enseignant aménage, avec les enfants, des ateliers.

cf. Document annexe 2.

Il veille à ce que les élèves respectent les règles de sécurité de la situation et notamment l'obligation de ne pas évoluer à plusieurs sur un même atelier.

Il porte également son attention sur la qualité et l'efficacité de l'impulsion et pourra, par la suite, envisager des situations permettant de l'améliorer.

Au cours de la situation d'apprentissage, prévoir des temps de langage.

Variables didactiques :

Introduire progressivement des exigences portant sur :

- la distance de la prise d'élan ;
- la hauteur des objets à toucher.

Consigne :

« Vous devez courir et sauter pour toucher les objets accrochés .Tu as 3 essais pour y parvenir. Si tu réussis, tu passes à l'étape suivante ».

Critère de réussite :

Toucher au moins 3 objets sur les 4 placés dans les ateliers.

Essayer de ne pas tomber à la réception du saut.

Croisements avec ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle dans les autres domaines d'apprentissage :

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Explorer le monde : se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

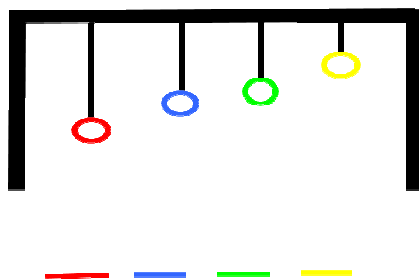
Fiche Athlétisme n°10 – Annexe 2

Aménagement :

Les cibles sont fixées à trois ou quatre hauteurs différentes en fonction du nombre de départs. Au début du jeu, tous les élèves font face à la « clochette/anneau/foulard » la plus basse.

S'ils arrivent à toucher l'objet accroché, ils se mettent face au départ suivant et font un essai. S'ils n'arrivent pas à le toucher, ils essaient autant de fois que nécessaire.

La difficulté pour l'enseignant est de calibrer les hauteurs pour que le premier objectif soit facile à réaliser et le dernier difficile sans être impossible.



Matériel :

- Autant de coupelles que de départs
- un but de football (si possible sans filet)
- Autant de cordelettes
- Autant de clochettes/anneaux/foulards que de départs