



Jouons à courir en petite section

Activité : Course

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Compétence en fin de cycle

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...).

Propositions d'organisation de l'unité d'apprentissage

- Séance 1 : Les bons petits chiens
- Séance 2 : Les bons petits chiens
- Séance 3 : Les bons petits chiens
- Séance 4 : Les bons petits chiens
- Séance 5 : La course aux couleurs
- Séance 6 : La course aux couleurs
- Séance 7 : La course aux couleurs
- Séance 8 : La course aux couleurs
- Séance 9 : Les écureuils en cage
- Séance 10 : Les écureuils en cage
- Séance 11 : Les écureuils en cage
- Séance 12 : Les écureuils en cage

Situations

La course aux couleurs	Page 2
Les bons petits chiens	Page 6
Les écureuils en cage	Page 9



La course aux couleurs

Activité : Athlétisme

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Compétence de fin de cycle

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...).

Objectifs

Diversifier les réponses motrices pour le verbe d'action courir :

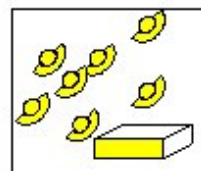
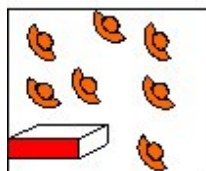
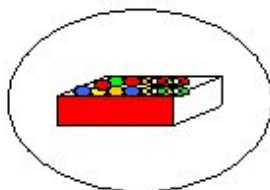
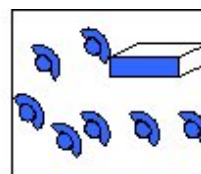
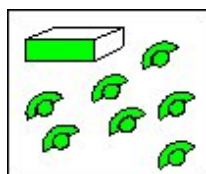
- reconnaître les couleurs
- différencier les couleurs
- s'identifier à un groupe par des couleurs
- courir et ramasser des objets
- comprendre des règles simples

Organisation

Les enfants sont répartis en 4 groupes, à chaque groupe correspond une couleur.

Chaque groupe a une caisse dans un coin identifiée par une couleur.

Au centre dans une grande caisse se trouvent des objets . Il y a autant d'objets pour chaque couleur.



Matériel

plots, ou poteaux, foulards, balles ou objets de différentes couleurs

Consigne

Au signal du maître les joueurs de chaque équipe vont chercher un objet de la couleur de leur équipe au centre du terrain et le ramène dans leur caisse. Le jeu se termine quand tous les objets d'une couleur ont été mis dans la bonne caisse.

Critères de réussite

Prendre les objets de la bonne couleur le plus vite possible

Critères de réalisation

- reconnaître les couleurs
- ne pas prendre les autres couleurs
- comparer sa couleur de foulard (dossard) avec les objets...
- courir vite et repartir pour finir le jeu le plus vite possible

Variables didactiques

Nombre d'objets

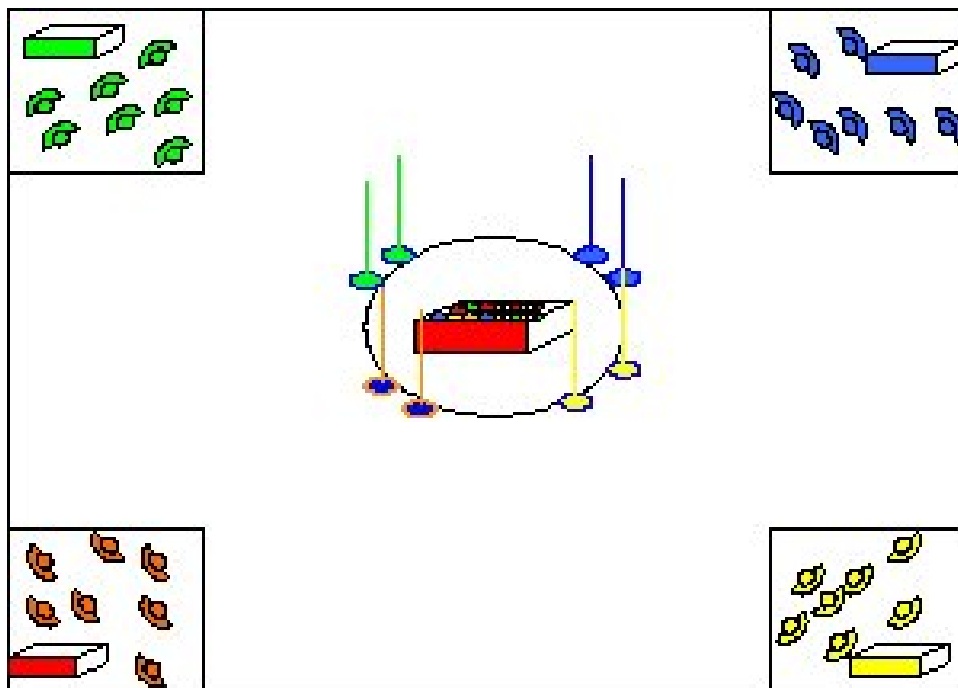
Nombre de couleurs

Seulement des objets des 4 couleurs

Les objets des 4 couleurs sont mélangés à des objets d'autres couleurs

Distance entre les caisses

Porte de passage et zone où il ne peut y avoir qu'un seul joueur par équipe pour éviter les bousculades.



Trame de variance

Milieu	Vitesse	But	Avec	L'autre
<p>Sur du béton</p> <p>Sur de l'herbe</p> <p>Sur du sable</p> <p>Sur des tapis fins</p> <p>Sur des gros tapis</p> <p>Autour d'obstacles bas, haut, grand, petit, large..</p> <p>Au dessus d'obstacle bas large, étroit, de plus en plus haut...</p> <p>Sur des objets : bancs, poutre, tapis...</p>	<p>Le plus vite possible</p> <p>Plus vite que</p> <p>Moins vite que</p> <p>Aussi vite que</p> <p>Courir s'arrêter, repartir</p>	<p>Pour s'enfuir</p> <p>Pour attraper</p> <p>Pour rejoindre un lieu</p> <p>Pour se regrouper</p> <p>Pour traverser une zone</p> <p>Pour échapper à un ou plusieurs poursuivants</p>	<p>- un objet (balle, bâton, cerceaux, anneaux..</p> <p>- un objet long ou volumineux</p> <p>- des objets des objets longs (bâton),</p> <p>- des objets volumineux (gros ballons, boîte en carton...)</p>	<p>Seul , à 2, à 3, à 4...</p> <p>En groupe</p> <p>En équipe</p> <p>En relais</p>



Les bons petits chiens

Activité : Athlétisme

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Compétence de fin de cycle

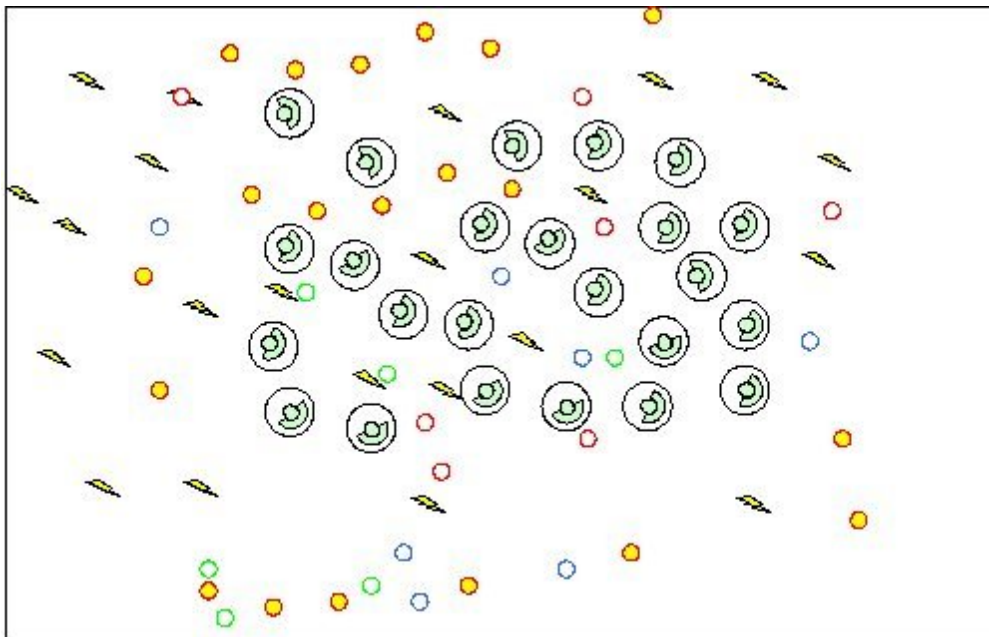
Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...).

Objectifs

Diversifier les réponses motrices pour le verbe d'action courir :
courir et ramasser un ballon, une balle
se repérer

Organisation

Dans un espace qui permet un déplacement à 4 pattes.
Les enfants sont placés dans un cerceaux assis.
Des objets très variés sont dispersés dans la salle.



Matériel

Cerceaux, balles, ballons, comètes, foulards, sacs de graines

Consigne

Au signal du maître (tambourin). Les petits chiens sortent de leur niche et doivent rapporter le plus d'objets possible dans leur niche (cerceau).

Quand il n'y a plus d'objets dans l'espace , les petits chiens retournent dans leurs niche et on compte combien chacun à d'objets.

Attention on ne peut prendre qu'un seul objet à la fois, et on se déplace comme les petits chiens à 4 pattes.

Critères de réussite

- avoir ramené le plus d'objets.

Critères de réalisation

- retenir le lieu de sa niche
- se déplacer vite
- repérer les objets restant
- prendre d'abord les objets les plus proches de sa niche et ensuite les objets lointains

Variables didactiques

Nombre d'objets

Taille des objets

Façon de tenir les objets (posés sur le dos, tenu mais sans les mains...)

Façon de se déplacer

Jeu individuel ou par équipe (cerceaux de la même couleur pour une même équipe)

trame de variance

Milieu	Vitesse	But	Avec	L'autre
Sur du béton				
Sur de l'herbe				
Sur du sable		Pour s'enfuir	- un objet (balle, bâton, cerceaux, anneaux..)	
Sur des tapis fins	Le plus vite possible	Pour attraper		
Sur des gros tapis	Plus vite que	Pour rejoindre un lieu	- un objet long ou volumineux	Seul , à 2, à 3, à 4...
Autour d'obstacles bas, haut, grand, petit, large..	Moins vite que	Pour se regrouper	- des objets des objets longs (bâton),	En groupe
Au dessus d'obstacle bas large, étroit, de plus en plus haut...	Aussi vite que	Pour traverser une zone		En équipe
	Courir s'arrêter, repartir	Pour échapper à un ou plusieurs poursuivants	- des objets volumineux (gros ballons, boîte en carton...)	En relais
Sur des objets : bancs, poutre, tapis...				



Les écureuils en cage

Activité : Athlétisme

Niveau : Cycle 1

Compétence spécifique

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Compétence de fin de cycle

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...).

Objectifs

Diversifier les réponses motrices pour le verbe d'action courir : courir, se repérer, réagir vite

Organisation

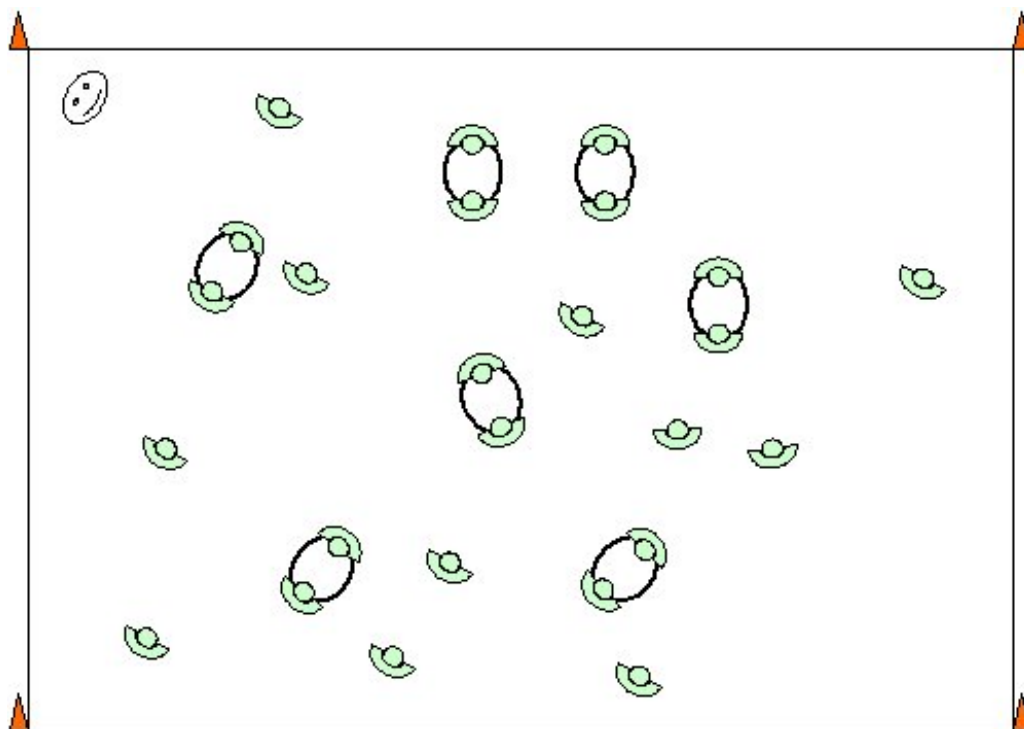
La classe est divisée en 3 groupes. .

Au départ les enfants sont par groupe de trois, deux se font face en se tenant les avec un cerceau, c'est la cage et un troisième est dans la cage.

Trois écureuils au départ sont sans cage.



NB : Faire trois ou 4 parties sans changer les cages, puis changer la moitié des cages, refaire 3 ou 4 parties et remplacer les cages qui n'ont pas encore joué.



Matériel

Tambourin, cerceaux

Consigne

Premier temps :

Au signal (tambourin), les écureuils sortent des cages et vont se promener.

Au deuxième signal les écureuils doivent retrouver une cage. Attention au départ certains écureuils n'ont pas de cage. Les écureuils qui gagnent sont ceux qui ont retrouvé une cage. Les autres deviennent cage.

Critères de réussite

- retrouver une cage

Critères de réalisation

- ne pas trop s'éloigner d'une cage
- repérer les cages vides quand certains sont déjà occupées (faire rapidement le tour des cages avec les yeux pour voir celles qui sont vides et susceptibles d'être atteintes)

Variables didactiques

Nombre d'écureuils sans cage

Zone délimitée pour aller se promener (pour obliger les écureuils à aller plus loin des cages

trame de variance

Milieu	Vitesse	But	Avec	L'autre
Sur du béton				
Sur de l'herbe				
Sur du sable		Pour s'enfuir	- un objet (balle, bâton, cerceaux, anneaux..	
Sur des tapis fins	Le plus vite possible	Pour attraper		
Sur des gros tapis	Plus vite que	Pour rejoindre un lieu	- un objet long ou volumineux	Seul , à 2, à 3, à 4...
Autour d'obstacles bas, haut, grand, petit, large..	Moins vite que	Pour se regrouper	- des objets des objets longs (bâton),	En groupe
Au dessus d'obstacle bas large, étroit, de plus en plus haut...	Aussi vite que	Pour traverser une zone		En équipe
Sur des objets : bancs, poutre, tapis...	Courir s'arrêter, repartir	Pour échapper à un ou plusieurs poursuivants	- des objets volumineux (gros ballons, boîte en carton...)	En relais