

TPS-PS-MS-GS

Date : P1



AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

Compétences P3 : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires (s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but commun).

JEU DE TRANSPORT / LES DEMENAGEURS



*Comprendre et respecter les règles d'un jeu simple :
Aller chercher des objets dans la salle de motricité et les ranger au même endroit.*

1. Tout doit disparaître !

1. Classifier les objets par couleur (mettre l'objet dans le bon cerceau).
2. Mettre des objets en hauteur (pour les MS et les GS).

2. Apporter des contraintes...



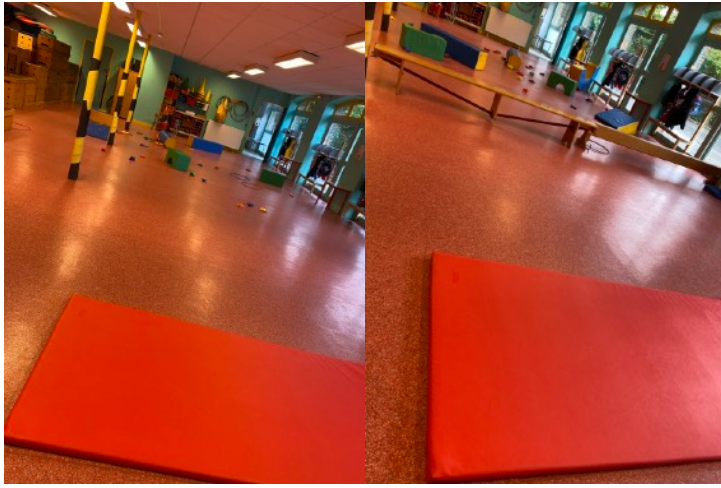
*Les élèves ont trouvé différentes stratégies :
monter ou utiliser le mobilier présent dans la salle, utiliser des objets présents dans la salle.*



3. Objets de plus en plus gros.

Stratégie utilisée : porter un objet à plusieurs.

COOPERATION



4. Ajouter des obstacles



COOPERATION



COOPERATION

Extraits des vidéos.



Les élèves ont commencé à se prendre au jeu et à laisser libre cours à leur imaginaire. Les obstacles sont devenus UN CHATEAU dont les remparts s'élevaient de plus en plus hauts.



Certains petits contournent, restent actifs, collaborent.



Certains restent de l'autre côté pour « ranger ».



Certains élèves lancent les objets légers.

5. Trouver de nouvelles stratégies



Les remparts du château ont baissé pour cette partie car les élèves trouvaient difficile de se « passer » les gros objets quand les remparts étaient hauts.
 Nous avons cependant gardé la contrainte de ne pas passer par dessus les remparts...

6. Amener, construire avec eux la notion d'équipe

- 1. Choix des équipes aléatoires. Certains élèves changeaient d'équipes.
 Constance a juste dit qu'il fallait des élèves dans les deux camps, ne pas laisser un camp vide...
- 2. Identification d'une équipe à l'aide de chasuble.



Certains petits continuent à faire leur petit bonhomme de chemin.

Deux équipes s'affrontent.

LANCER LOIN



LANCER FORT

Avoir le moins d'objets dans son camp à la fin du temps imparti.

7. Premier jeu d'opposition : les balles brûlantes.



PARCOURS N°1

Compétences P1 : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans un parcours.

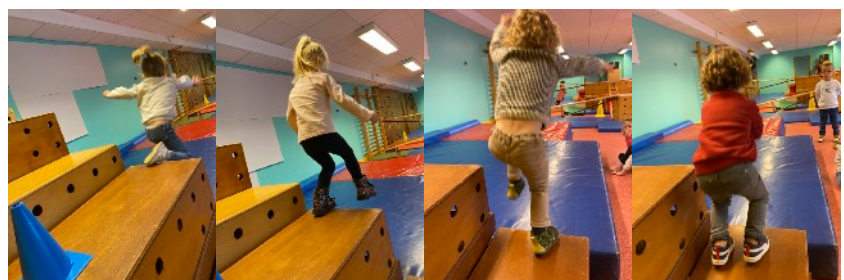
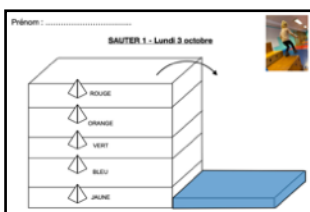


LA CAVE



DECOUVERTE LIBRE

ATELIER GYMNIQUE 1 SAUTER





DEBOUT



ACCOMPAGNÉ



À 4 PATTES

ATELIER GYMNIQUE 2
TRAVERSER L'ECHELLE



ATELIER GYMNIQUE 3
MONTER À L'ECHELLE



Mains en avant

Pied en avant
Debout

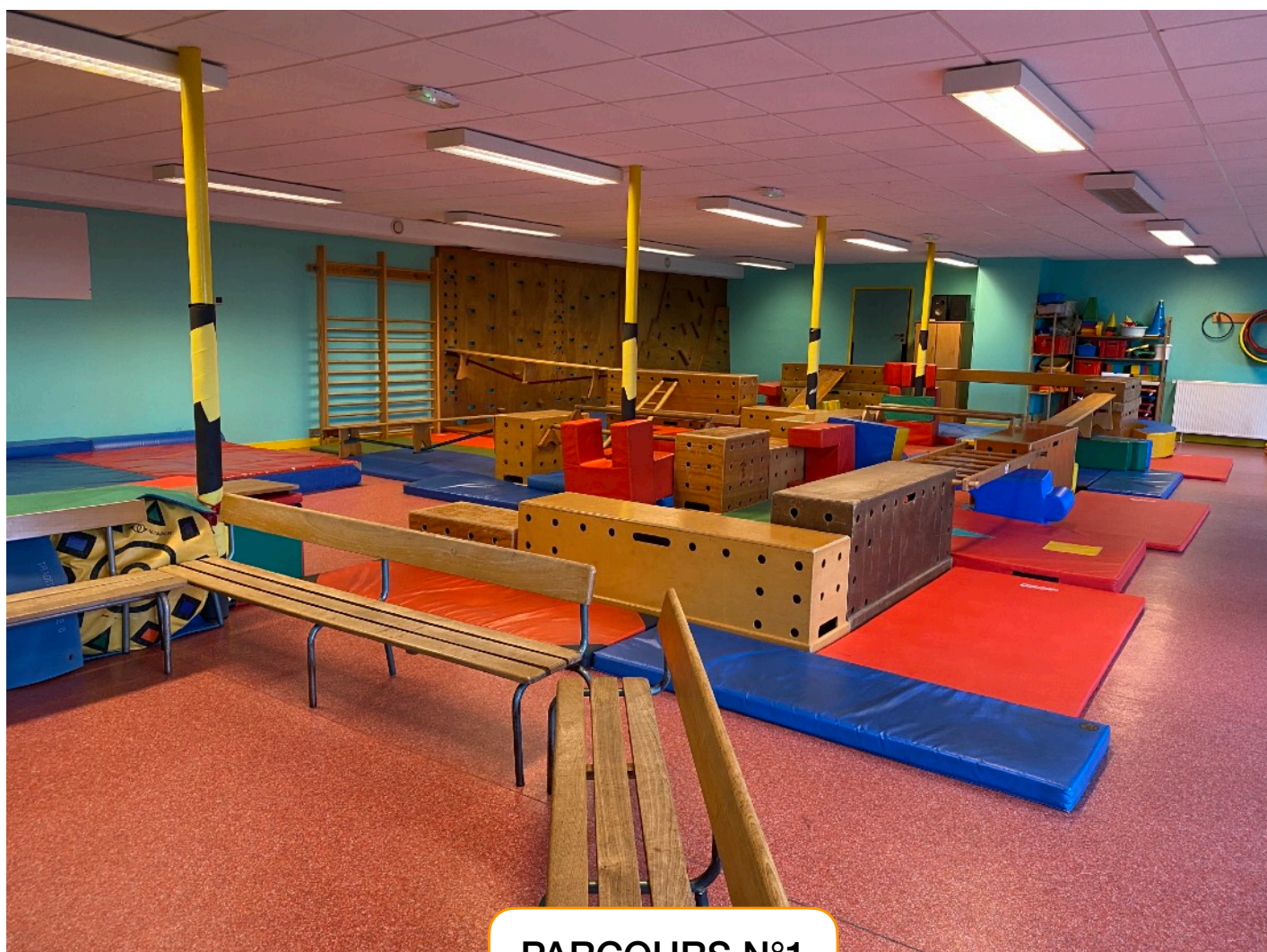
ATELIER GYMNIQUE 4
ENJAMBER UN CERCEAU



**ATELIER GYMNIQUE 5
LA POUTRE**



**ATELIER GYMNIQUE 6
MONTER ET DESCENDRE LES ESCALIERS**



PARCOURS N°1