

LA ROUE DE LA FORTUNE

EDUCATEUR

Objectif

Produire un effort continu par un déplacement intermittent.

SITUATION

Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

Afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

Par exemple, pour 3 classes ayant un effectif total de 69 enfants, il y aura 6 équipes de 8 et 3 équipes de 7. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 6 équipes auront une doublette¹ ou un remplaçant².

Caractéristiques du parcours

Le but est de créer un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.

Distance

2 M par enfant. *Notre parcours exemple fera environ 140 mètres.*

Organisation

Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). *Pour notre exemple, les 9 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.*

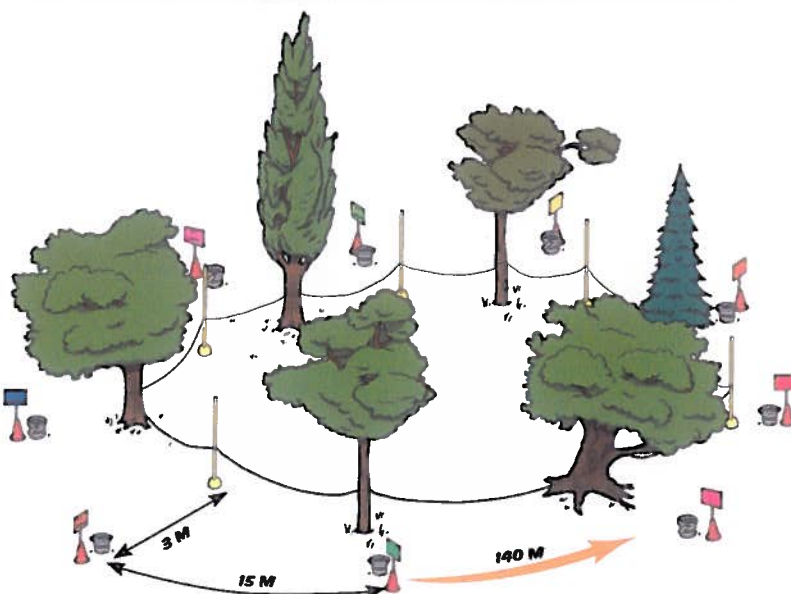
Les bases équipes sont constituées d'un plot. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (coupelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe...

Le « **seau-performance**³ » (dans lequel les enfants de l'équipe prennent les bouchons tandis que les enfants d'une autre équipe y déposent les leurs) est disposé par les enfants au pied du plot.

Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

Le responsable de la base (adulte ou enfant) :

- s'assure de la dépose et de la prise des bouchons ;
- aide à la régulation des changements de doublettes ou de remplaçants.



1. Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons. 2. L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les

Temps de course

Les enfants courent par intermittence durant 2' et récupèrent durant 45" (le temps de regagner leur base si nécessaire). Ils courent autant de séquences de 2' qu'il y a de rencontres possibles avec les autres équipes, sous réserve d'une durée minimum d'effort de 10' (5 séquences de 2') et d'une durée maximum d'effort de 14' (7 séquences de 2'). Pour 8 équipes les enfants réaliseront 7 séquences de 2'. Dans notre exemple, les 9 équipes devront aussi réaliser 7 séquences de 2' soit 14' d'effort total au lieu des 8 séquences possibles. Avant la fin des séquences de 2' de course, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. De même pour la récupération les trente puis quinze dernières secondes sont annoncées. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de séquence sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.

Nombre de bouchons nécessaires

Environ 15 bouchons par enfant soit pour nos 3 classes un peu plus de 1000 bouchons.

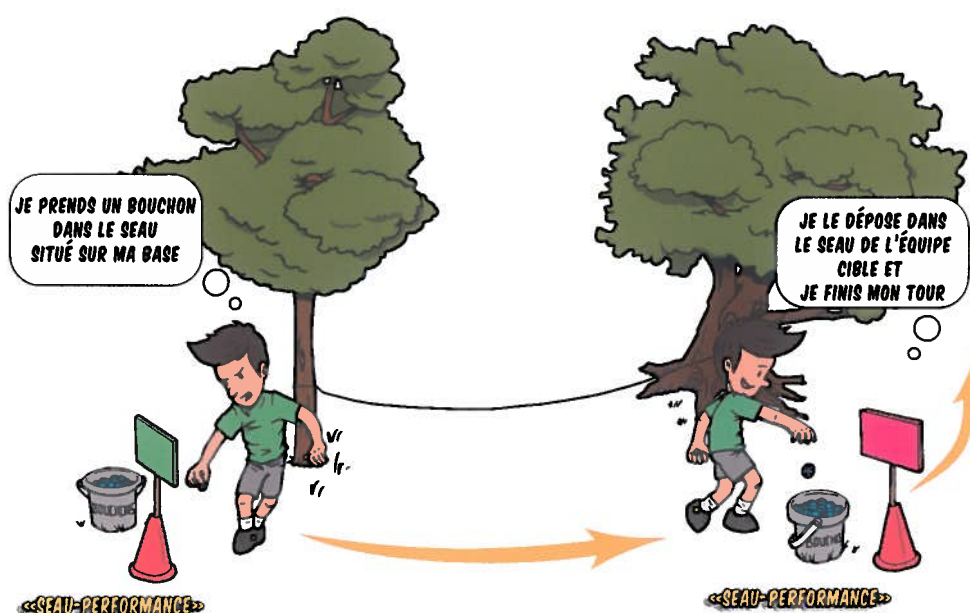
Règles du jeu

Les équipes se positionnent sur leur base de départ et posent le « seau-performance » rempli de bouchons près du plot de leur base. Chaque coureur de l'équipe (ou la doublette s'il y en a une) prend un bouchon. Au signal sonore du premier départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque tour, le bouchon est déposé dans le « seau-performance » de l'équipe cible la plus proche de sa base de départ puis les enfants finissent leur tour et prennent un nouveau bouchon dans leur « seau-performance » et ainsi de suite durant 2'.

A chaque nouveau départ, l'équipe cible sera décalée d'une base. Les duels s'achèvent au bout de 7 séquences de 2' de déplacement (temps effectif de course de 14' maximum). Le but à la fin du temps global de course est de transférer le plus de bouchons possible dans les « seaux-performances » des autres équipes.

ENFANT

But	Je dois transférer le plus de bouchons possible.	
Critères de réalisation	Je me déplace constamment en courant ou en marchant sur la séquence d'effort ;	Je me déplace en trotinant ou en marchant sur la séquence de récupération.
Critère de validation	Je prends un seul bouchon à la fois.	
Apprentissage de la sécurité	Je ne reviens jamais en arrière.	



CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

Mesure de la performance Le nombre de bouchons restant dans le « seau-performance » de mon équipe.

Connaissance du résultat Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

EDUCATEUR

Objectif

Produire un effort continu par un déplacement continu.

SITUATION

Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

Afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette¹ ou un remplaçant².

Caractéristiques du parcours

Le but est de créer un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.

Distance

2 M par enfant. *Notre parcours exemple fera environ 90 mètres.*

Organisation

Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). *Pour notre exemple, les 6 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.*

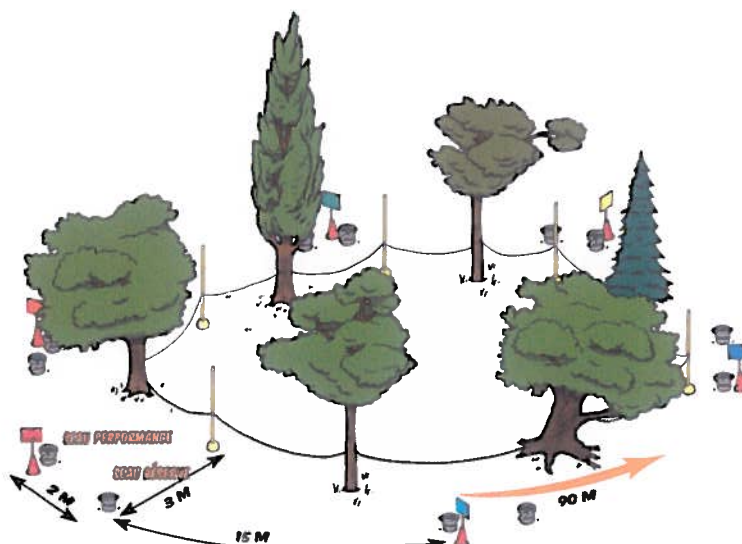
Les bases équipes sont constituées de 2 plots distants d'environ 2 mètres. Ces bases sont utiles au départ et à l'arrivée des équipes. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (couppelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe ...

Pour la mesure de la performance, un « seau-performance » dans lequel seront déposés les bouchons gagnés et un « seau-réserve » dans lequel les enfants prennent les bouchons seront disposés par les enfants au pied des plots.

Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

Le responsable de la base (adulte ou enfant) :

- s'assure de la dépose et de la prise des bouchons ;
- aide à la régulation des changements de doublettes ou de remplaçants.



1. Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons. 2. L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les

Temps de course

GS/CP	Baby	De 4' à 6'
CE	EA	De 6' à 10'
CM	PO	De 8' à 12'

Avant la fin du jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.

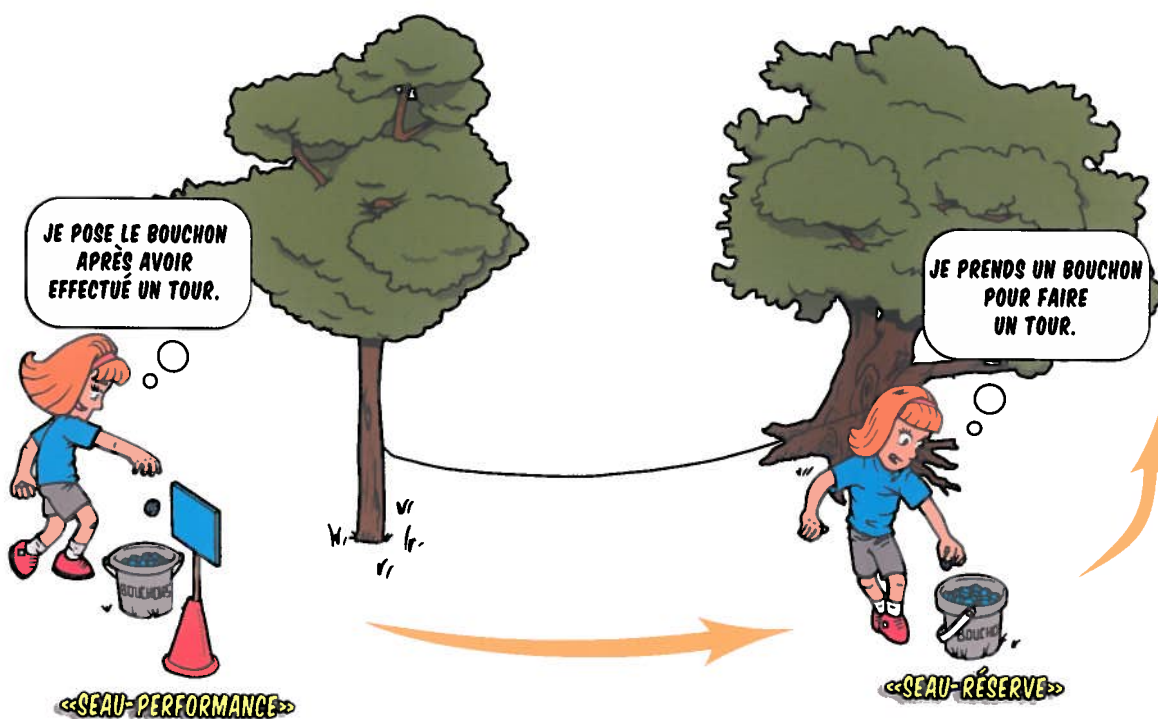
Nombre de bouchons nécessaires

Environ 85 pour une équipe de 8 enfants soit pour nos 2 classes 500 bouchons environ.

Règles du jeu

Les équipes se positionnent sur leur base de départ et posent le « seau-réserve » rempli de bouchons près du plot le plus en aval du sens de course.

Avant le départ, chaque coureur de l'équipe (ou la doublette s'il y en a une) prend un bouchon. Au signal sonore de départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque passage par la base de départ, le bouchon transporté est déposé dans le « seau-performance » à l'entrée de base (amont) puis un nouveau bouchon est pris dans le « seau-réserve » situé à la sortie de la base (aval) et ainsi de suite.



ENFANT

But	Je dois faire le plus de tours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.
Critère de réalisation	Je me déplace constamment en courant ou en marchant.
Critère de validation	Je prends un seul bouchon à la fois.
Apprentissage de la sécurité	Je ne reviens jamais en arrière.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

Mesure de la performance Le nombre de bouchons que mon équipe a déposé. Ce total correspond au nombre de tours faits par mon équipe.

Connaissance du résultat Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

LE CROSS'ATHLON

EDUCATEUR

Objectif

Produire un effort continu au travers d'activités intermittentes.

SITUATION

Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

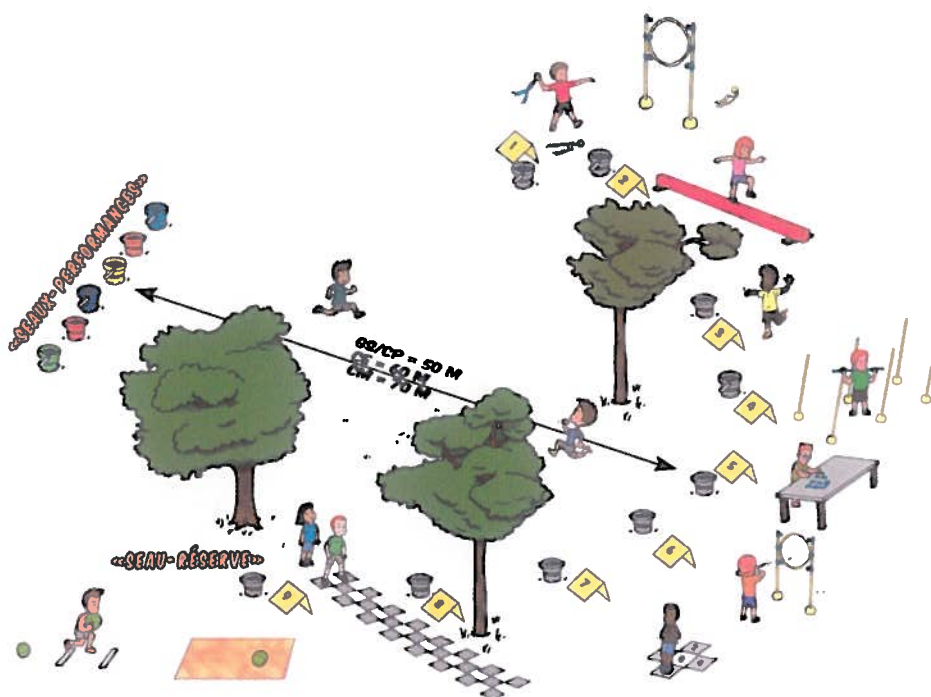
- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette.*

Nombre d'équipes et d'ateliers

Le nombre d'ateliers doit être égal ou supérieur au nombre d'équipes. Pour notre exemple, il y a 9 ateliers pour 6 équipes. Il pouvait y avoir jusqu'à 9 équipes de 8 enfants soit un format de rencontre adapté pour 72 enfants. Au-delà, il aurait fallu doubler les ateliers afin de ne pas générer d'attente lors des premiers passages au niveau de ces ateliers ou ajouter des ateliers différents.



Organisation

Les enfants font des allers et retours entre leur base (ou « maison » pour les plus jeunes) où se trouve le « **seau-performance** » reconnaissable à une couleur ou un nom d'équipe. Les différents ateliers sont identifiés par un numéro. La circulation dans les ateliers est organisée à partir d'une porte d'entrée (2 coupelles de couleur rouge par exemple) et d'une porte de sortie (2 coupelles de couleur jaune par exemple). Les « **seaux-réserves** » sont disposés près de la porte de sortie de chaque atelier.

Distances moyennes conseillées entre les bases et les ateliers

Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.
GS/CP : 50 m / CE : 60 m / CM : 70 m

*Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons.

Les autres dispositions possibles

**Temps maximum d'activité**

20 minutes. En fin de jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout parcours commencé avant le signal sonore de fin de séquence sera terminé. Le ou les bouchons seront déposés dans le seau prévu et comptabilisé.

Nombre de bouchons nécessaires

environ 250 bouchons par équipe de 8 enfants.

Règles du jeu

Au signal sonore de départ, les équipes sont déjà en place au niveau des bases :

- pour les GS/CP et CE, tous les enfants de l'équipe courent ou marchent vers l'atelier choisi au préalable (l'équipe des rouges vers l'atelier n°1, l'équipe des bleus vers le n°2 ...). Ils réalisent individuellement l'atelier puis prennent un bouchon pour le déplacement et un autre bouchon si l'atelier a été réussi (3 essais maximum). Ensuite, ils retournent à leur base pour y déposer le ou les bouchons dans le « seau-performance ». Ils enchaînent ensuite un déplacement vers un nouvel atelier en respectant l'ordre de numérotation (l'atelier n°3 pour ceux qui viennent de réaliser l'atelier n°2). Les enfants font le parcours au rythme le plus approprié pour eux. Lorsqu'ils sont passés par tous les ateliers, ils refont le circuit selon le même ordre jusqu'au signal de fin.
- pour les CM, chaque enfant de l'équipe se dirige vers un atelier différent. Ensuite le principe de jeu reste le même.

Pour les 2 niveaux d'âge et afin d'éviter les regroupements d'enfants sur le premier passage d'ateliers, il est conseillé de différer les départs des équipiers au niveau de la base (les premiers enfants de chaque équipe partent puis 5" après les deuxièmes et ainsi de suite). Il est aussi possible de donner le départ à partir des ateliers. Dans ce cas, les enfants prennent alors un bouchon sans réaliser l'atelier et doivent accomplir un aller/retour avant de commencer les ateliers ce qui permettra de répartir le flux de coureurs.

ENFANT

Critères de réalisation

Je dois faire le plus de parcours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.

Consignes

- À l'atelier, je prends un bouchon pour le déplacement réalisé et un autre bouchon si j'ai réussi l'atelier (3 essais maximum) ;
- Au niveau de la base, je dépose le ou les bouchons gagnés dans le « seau-performance » de mon équipe

Critère de réalisation

Je me déplace constamment en courant ou en marchant.

Critère de validation

Je ne prends que le nombre de bouchons gagnés.

Apprentissage de la sécurité

Je respecte les consignes de circulation au niveau des ateliers.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

Mesure de la performance

Le nombre de bouchons que mon équipe a déposés. Ce total correspond au nombre de déplacements fait par mon équipe et au nombre d'ateliers réussis* par mon équipe.

Connaissance du résultat

Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

*Si les bouchons sont triés en 2 couleurs, il sera possible à la fin du jeu de différencier le score de la course et donc la distance parcourue et le score des ateliers.



ADRESSE

EDUCATEUR

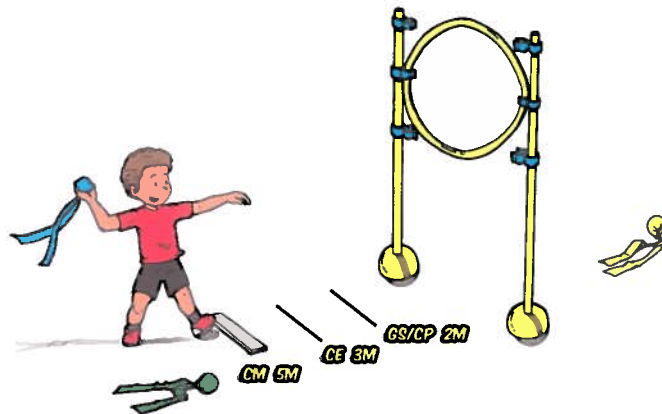
Objectif

Lancer de précision à bras cassé.

SITUATION

Matériel

Un cerceau, deux supports, une latte, des balles comètes ou autres projectiles de même type.



ENFANT

Niveau	GS/CP	CE	CM
But	Je lance dans la cible.		
Critère de réalisation	Je lance en ayant le bras lanceur au-dessus de mon épaule.		
Critère de validation	Je réussis un lancer sur les 3 possibles.		
Apprentissage de la sécurité	Les enfants vont chercher les comètes derrière la cible avant de tirer dans celle-ci.		

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance	J'ai réussi à atteindre la cible sur les 3 essais possibles.
Mesure de la performance	Je prends un bouchon dès que la cible est atteinte.
Résultat	Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- Mettre la cible devant un mur ou tendre une bâche à la verticale afin d'éviter la dispersion des projectiles.
- La préparation de l'atelier peut se faire à partir des situations proposées par les fiches Anim'Athlé n° 1, 2, 3, 10, 21, 22.



ÉQUILIBRE DYNAMIQUE

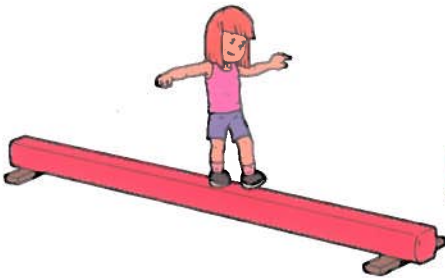
EDUCATEUR

Objectif Conserver un équilibre à partir d'un déplacement contraint.

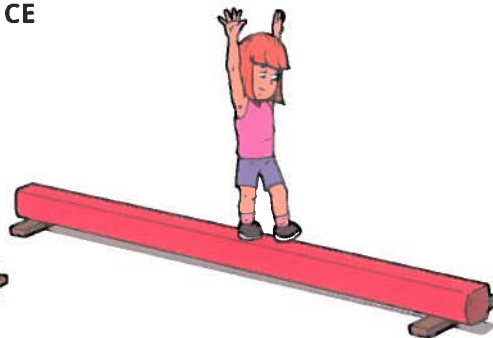
SITUATION

Matériel Une poutre de 3 mètres stabilisée au sol et d'une hauteur ne dépassant pas 20 cm.

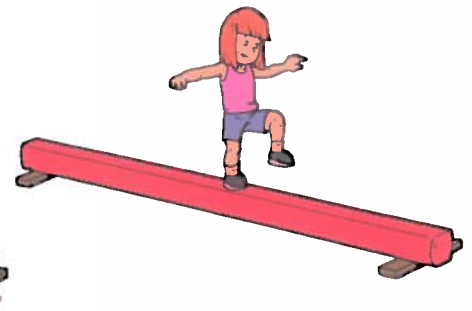
GS/CP



CE



CM



ENFANT

Niveau

GS/CP

CE

CM

But

Je traverse la poutre d'un bout à l'autre sans poser le pied au sol.

Critère de la réalisation

Je traverse librement la poutre.

Je traverse avec les bras tendus au-dessus de la tête.

Je traverse en levant les genoux très haut à chaque pas (pas de géant).

Critère de validation

Je réussis une traversée sur les 3 possibles.

Apprentissage de la sécurité

Si nécessaire, j'essuie les semelles de mes chaussures afin de favoriser une meilleure adhérence sur la poutre.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance

J'ai réussi une traversée sur les 3 essais possibles.

Mesure de la performance

Je prends un bouchon dès que la traversée est réussie.

Résultat

Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- La poutre peut être un madrier (7 x 7cm). Dans ce cas, mettre à chaque extrémité des équerres en bois.
- Un adulte peut se positionner au bout de la poutre afin, d'une part, de stabiliser celle-ci si elle ne dispose pas d'équerres, d'autre part, de finaliser la traversée par un contact avec la main de l'enfant.
- Si les conditions atmosphériques sont trop défavorables (risque de glissade), ne pas faire cet atelier.

3 ÉQUILIBRE STATIQUE

EDUCATEUR

Objectif

Conserver un équilibre à partir d'une position immobile contrainte.

SITUATION

GS/CP



CE



CM



ENFANT

Niveau

GS/CP

CE

CM

But

Je tiens mon équilibre le temps de compter jusqu'à 15.

Critère de la réalisation

Je tiens l'équilibre sur un pied.

Je tiens l'équilibre sur un pied en tenant une de mes jambes.

Je tiens l'équilibre sur un pied en fermant les yeux.

Critère de validation

Je réussis un équilibre sur les 3 possibles.

Apprentissage de la sécurité

Je m'écarte de mes camarades afin de ne pas les gêner.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance

J'ai réussi un équilibre sur les 3 essais possibles.

Mesure de la performance

Je prends un bouchon dès que l'équilibre est réussi.

Résultat

Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- On peut demander aux enfants de tenir en équilibre sur des demi-sphères.



COORDINATION

EDUCATEUR

Objectif

Prendre en compte son espace de déplacement.

SITUATION

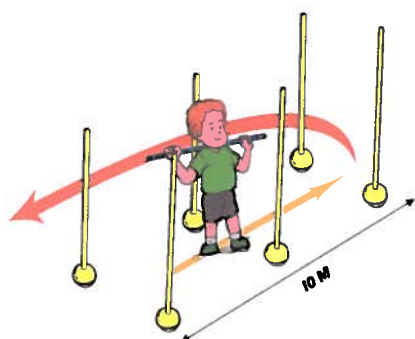
Matériel

Un bâton ou un manche en bois de 1m50 et des jalons de 1m50

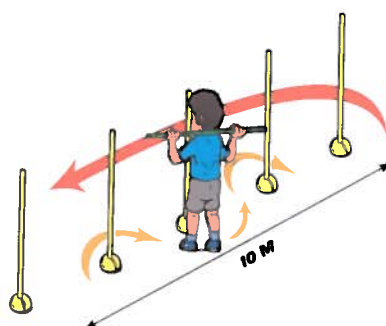
Consigne

Je tiens avec mes 2 mains le bâton sur mes épaules. Je fais le retour sur le côté du parcours.

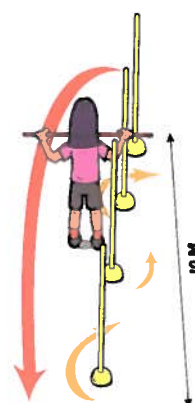
GS/CP



CE



CM



ENFANT

Niveau

GS/CP

CE

CM

But

Dans mon déplacement, je ne touche pas les jalons avec mon bâton.

Critère de la réalisation

Je traverse le couloir en pas chassés. J'effectue un slalom. J'effectue un slalom en restant de face par rapport à la direction du déplacement.

Critère de validation

Je réalise un parcours complet sans toucher de jalon sur les 3 passages possibles.

Apprentissage de la sécurité

En dehors du parcours, je respecte les espaces de circulation et je reste vigilant pour la sécurité des autres.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance

J'ai réussi un parcours sur les 3 possibles.

Mesure de la performance

Je prends un bouchon dès que le parcours est réussi.

Résultat

Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

5 FORCE

EDUCATEUR

Objectif

Déclencher le lancer à partir des jambes.

SITUATION

Matériel

Deux lattes, des medecine ball de 1kg

Consigne

GS/CP/CE

Je tiens le medecine ball à 2 mains au niveau de ma poitrine, mes pieds sont au même niveau.

CM

Je tiens le medecine ball à 2 mains au niveau de ma poitrine, mes pieds sont décalés.

GS/CP



CE



CM



ENFANT

Niveau

GS/CP

CE

CM

But

Je dois atteindre la zone cible.

Critère de la réalisation

Je lance de face en franchissant la latte.

Je saute la première latte et je lance de face en franchissant la seconde latte.

Je saute à cloche pied la première latte et je lance de face en franchissant la seconde latte toujours à cloche pied.

Critère de validation

Je réussis un lancer sur les 3 possibles.

Apprentissage de la sécurité

Les enfants vont chercher les medecine ball dans la zone de lancer avant de commencer leurs lancers.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance

J'ai réussi un lancer sur les 3 possibles.

Mesure de la performance

Je prends un bouchon dès que le lancer est réussi.

Résultat

Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- La préparation de l'atelier peut se faire à partir des situations proposées par les fiches Anim'Athlé n°12, 20.



EDUCATEUR

Objectif

Rythmer un déplacement en rebondissant.

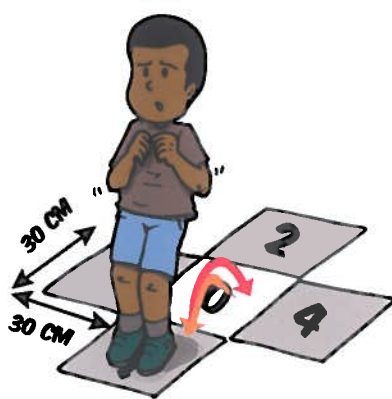
SITUATION

Matériel

Une croix composée de 5 dalles de 30 x 30 cm numérotées de 0 à 4, tracée sur le sol à la craie ou à la bombe aérosol.

Consigne

Je réalise l'enchaînement de rebonds en respectant l'ordre suivant : « 0 », « 1 », « 0 », « 2 », « 0 », « 3 », « 0 », « 4 », « 0 » (à chaque fois, je repasse par la dalle centrale).



ENFANT

Niveau

GS/CP

CE

CM

But

Je rebondis le plus vite possible.

Critère de la réalisation

Je réalise 2 enchaînements à la suite.

Je réalise un enchaînement en tapant des mains à chaque case 1, 2, 3, 4.

Je réalise un enchaînement en levant le bras à chaque passage dans la zone centrale « 0 ».

Critère de validation

Je réussis un enchaînement sur les 3 possibles.

Apprentissage de la sécurité

Je respecte les sens de circulation dans l'atelier.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance

J'ai réussi un enchaînement sur les 3 possibles.

Mesure de la performance

Je prends un bouchon dès que l'enchaînement est réussi.

Résultat

Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- La préparation de l'atelier peut se faire à partir de la situation proposée par la fiche Anim'Athlé n° 15.

7 REBONDS

EDUCATEUR

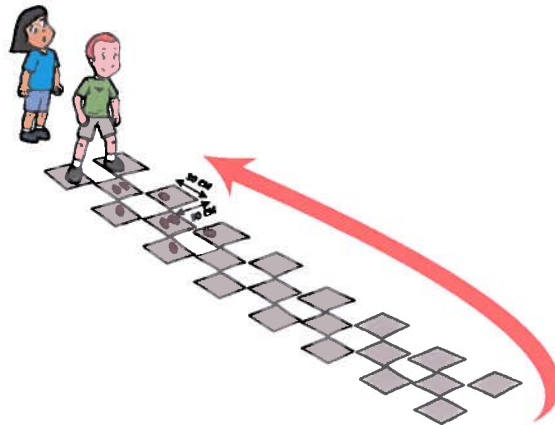
Objectif

Rebondir sans marquer de temps d'arrêt dans l'enchaînement.

SITUATION

Matériel

Une marelle composée de 21 dalles de 30 x 30 cm, tracée sur le sol à la craie ou à la bombe aérosol.



ENFANT

Niveau	GS/CP	CE	CM
But	Je réalise l'enchaînement aller.		
Critère de la réalisation	Je respecte l'enchaînement pieds serrés/pieds écartés.	Je respecte l'enchaînement 2 pieds/1 pied.	Je respecte l'enchaînement 2 pieds/ 1 pied en inversant la pose de mes pieds à chaque fois.
Critère de validation	Je réussis un enchaînement sur les 3 possibles.		
Apprentissage de la sécurité	Je respecte les sens de circulation dans l'atelier (marelle uniquement à l'aller).		

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance	J'ai réussi un enchaînement sur les 3 possibles.
Mesure de la performance	Je prends un bouchon dès que l'enchaînement est réussi.
Résultat	Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- La préparation de l'atelier peut se faire à partir de la situation proposée par la fiche Anim'Athlé n° 5.



EDUCATEUR

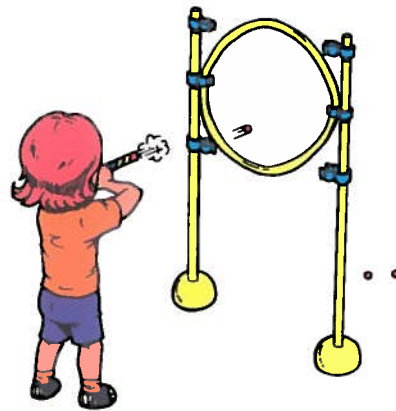
Objectif

Contrôler sa respiration après un effort.

SITUATION

Matériel

Un moulin à vent (voir montage fiche annexe). Un cerceau, deux supports, une latte, une sarbacane (tube en carton ou en PVC de 15 cm de long). Le diamètre intérieur est adapté à la taille des boulettes en papier projetées (diamètre de 1,6 cm pour les boulettes utilisées lors des fêtes).

GS/CP**CE/CM**

ENFANT

Niveau

GS/CP

CE/CM

But

Je souffle très longtemps.

Je souffle très fort

Critère de la réalisation

Je fais tourner le moulin entre 5 et 10".

J'envoie une boulette dans la cible.

Critère de validation

Je réussis un essai sur les 3 possibles.

Je réussis un lancer sur les 3 possibles.

Apprentissage de la sécurité

Je lave l'embout de la sarbacane ou je change de tube s'il est en carton.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance

J'ai réussi à faire tourner le moulin pendant 5" au moins ou j'ai réussi un lancer sur les 3 possibles.

Mesure de la performance

Je prends un bouchon dès que l'épreuve est réussie.

Résultat

Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

TRUCS & ASTUCES

- Mettre la cible devant un mur ou tendre une bâche à la verticale afin d'éviter la dispersion des boulettes en papier.



CONCENTRATION

EDUCATEUR

Objectif

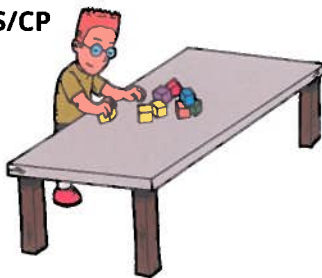
Gérer son attention après un effort physique.

SITUATION

Matériel

Une table, 10 cubes, jeu de cartes memory (voir fiches en annexe) ou fiche « Kim visuel » (voir fiches en annexe)

GS/CP



CE



CM



ENFANT

Niveau	GS/CP	CE	CM
But	J'essaie de me calmer et de me concentrer le plus rapidement possible.		
Critère de la réalisation	Je fais une pyramide avec les cubes.	Je mémorise les cartes pour les regrouper 2 à 2.	Je retrouve l'objet manquant.
Critère de validation	Je monte une pyramide sur 3 essais possibles.	Je retrouve les groupements de cartes.	Je retrouve l'objet manquant.
Apprentissage de la sécurité	J'attends mon tour et je respecte les espaces de jeu et d'attente.		

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

Performance	J'ai réussi à faire une pyramide sur les 3 essais possibles ou j'ai réussi à faire les regroupements ou j'ai réussi à retrouver l'objet manquant.
Mesure de la performance	Je prends un bouchon dès que l'épreuve est réussie.
Résultat	Je dépose le bouchon dans mon seau de performance. Les bouchons seront additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

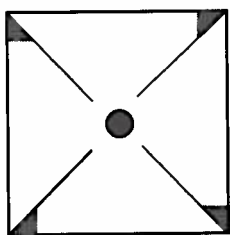
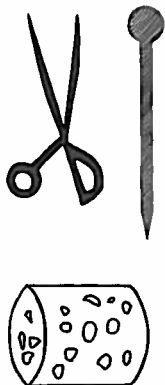
TRUCS & ASTUCES

Les autres façons de jouer au Kim visuel : déposer 5 objets sur une table (ou plus selon l'âge des enfants) et laisser un temps d'observation de 10 secondes (plus ou moins selon l'âge des enfants) :

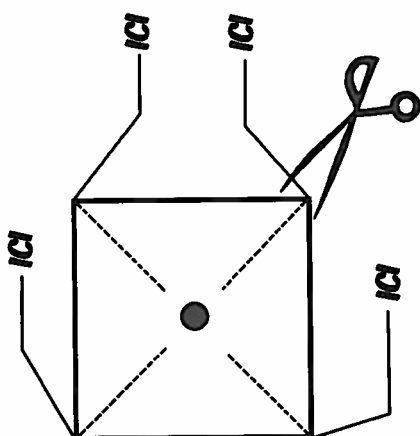
- **Kim caché** : On recouvre les objets avec un tissu. Le joueur doit citer tous les objets, sans en oublier.
- **Kim ajouté** : Après observation le joueur ferme les yeux et le meneur en profite pour ajouter un objet. Quel est cet objet ?
- **Kim retiré** : Après observation le joueur ferme les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 objet. Quel objet est manquant ?
- **Kim échangé** : Après observation le joueur ferme les yeux, le meneur en profite pour échanger la place de 2 objets. Lesquels ont été échangés ?
- **Kim déplacé** : Après observation le joueur ferme les yeux et le meneur déplace 1 objet. Quel objet est-ce ? Quelle était sa place avant l'échange ?
- **Kim ordonné** : Placer les objets en ligne dans un ordre quelconque. Après observation le joueur ferme les yeux. Le meneur change l'ordre des objets. Le joueur devra alors les repositionner tels qu'ils étaient initialement.

MOULIN A VENT

CE QU'IL ME FAUT :

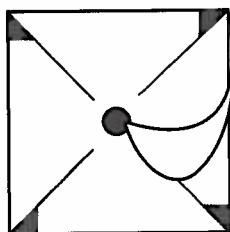
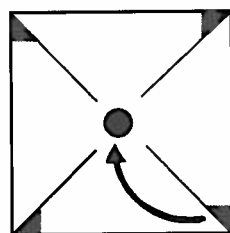


JE DÉCOUPE LA FEUILLE
LE LONG DES POINTILLÉS



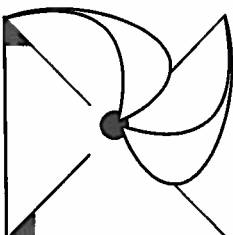
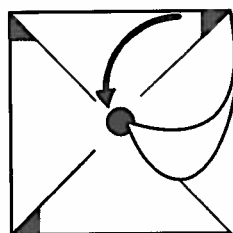
JE REPLIE LE TRIANGLE GRIS SUR LE ROND NOIR ET

JE LE TIENS AVEC LES DOIGTS



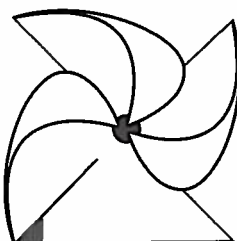
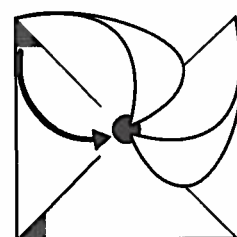
JE REPLIE LE TRIANGLE GRIS SUR LE ROND NOIR ET

JE LE TIENS AVEC LES DOIGTS



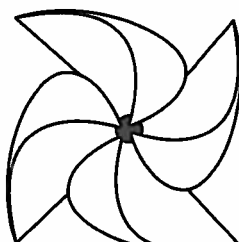
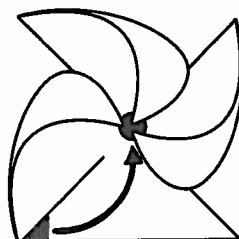
JE REPLIE LE TRIANGLE GRIS SUR LE ROND NOIR ET

JE LE TIENS AVEC LES DOIGTS

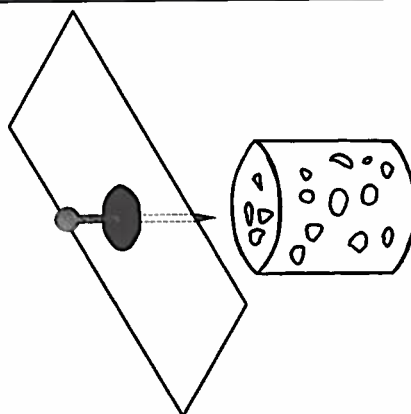


JE REPLIE LE TRIANGLE GRIS SUR LE ROND NOIR ET

JE LE TIENS AVEC LES DOIGTS



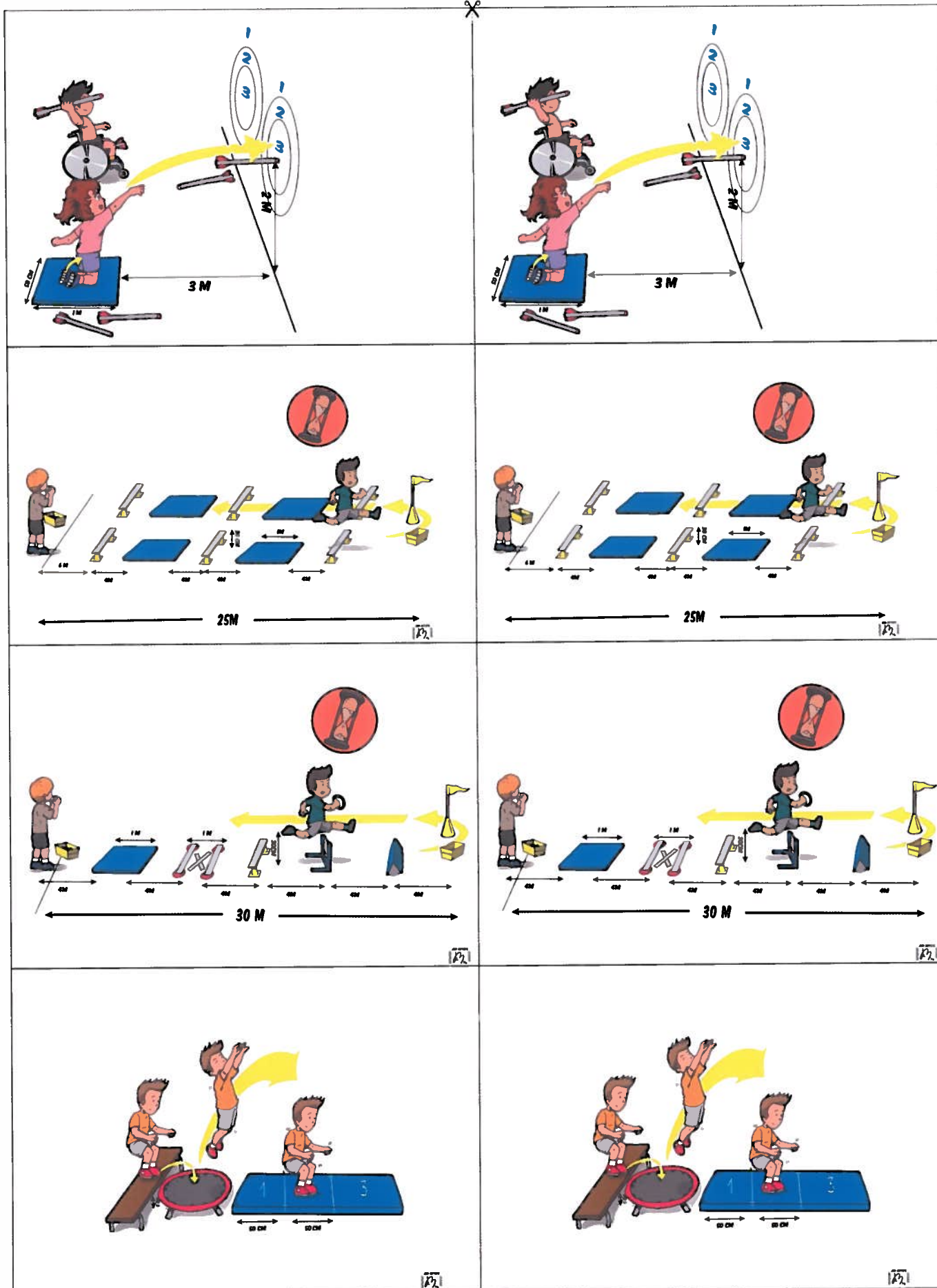
AVEC LE MAÎTRE OU LA
MAÎTRESSE, JE PIQUE
AVEC L'ÉPINGLE LE ROND
NOIR PUIS J'ENFONCE LE
TOUT DANS LE BOUCHON



ANNEXES

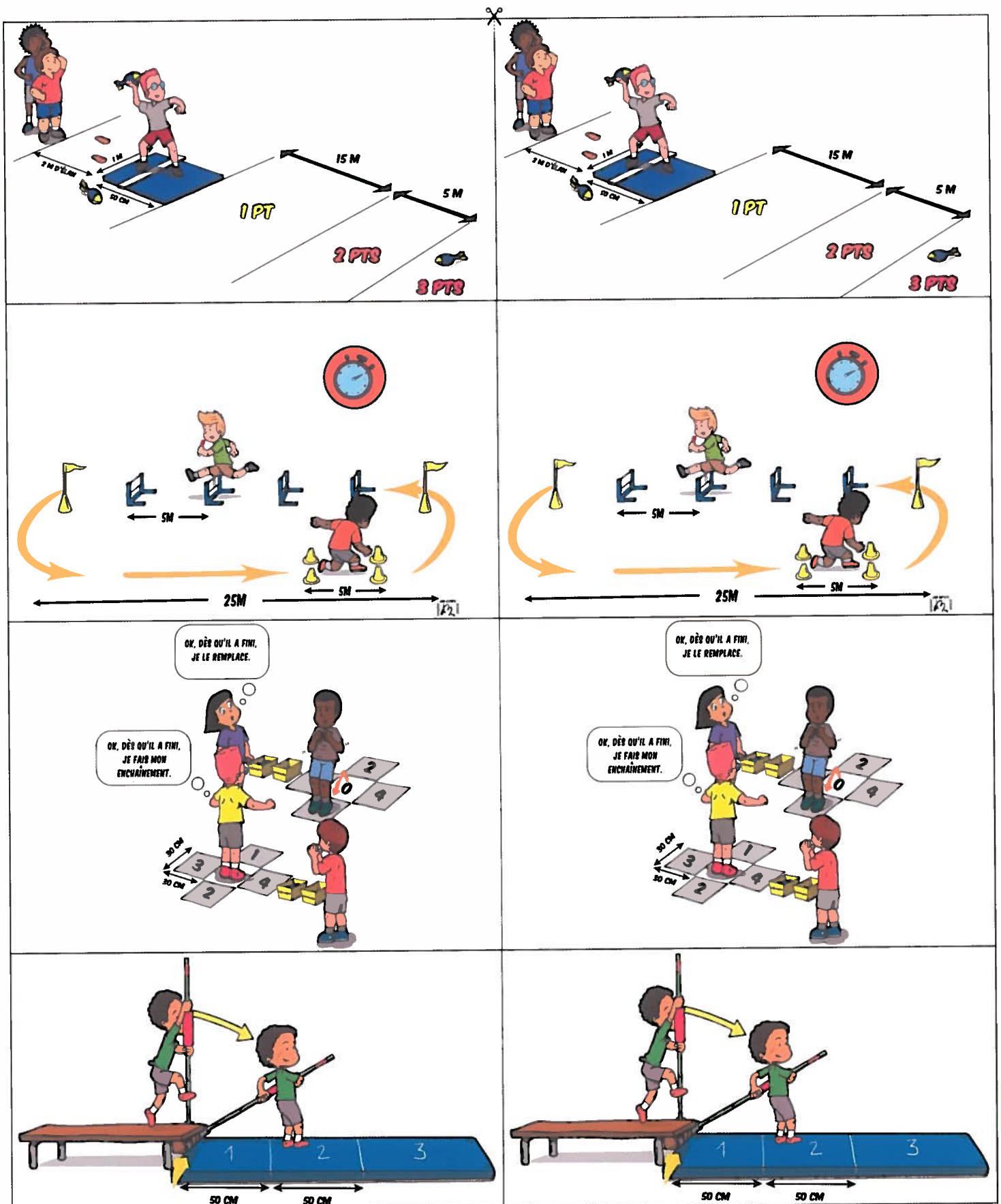
JEU MEMORY

A photocopier et découper



JEU MEMORY

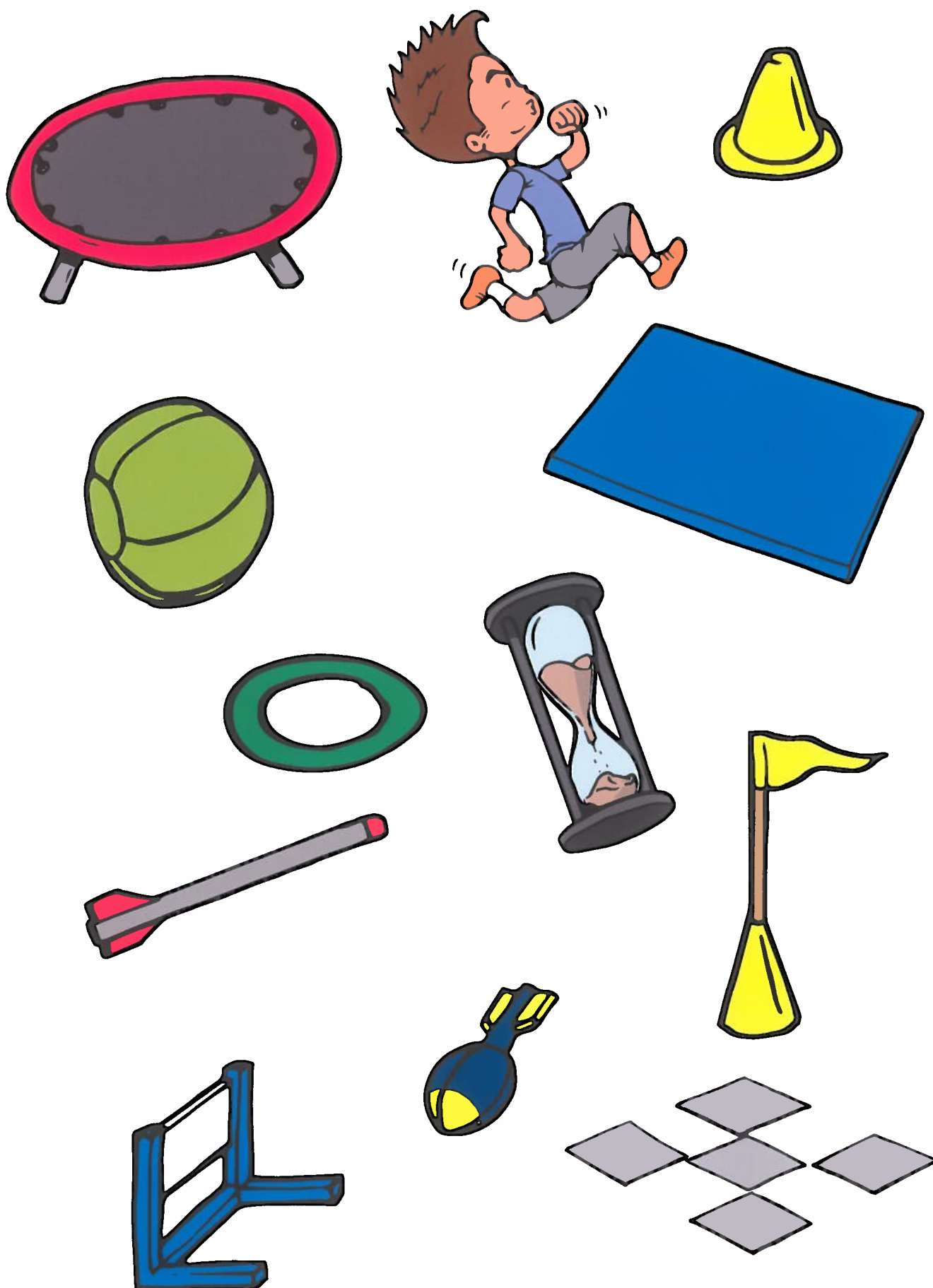
A photocopier et découper



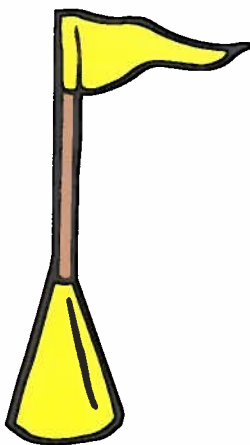
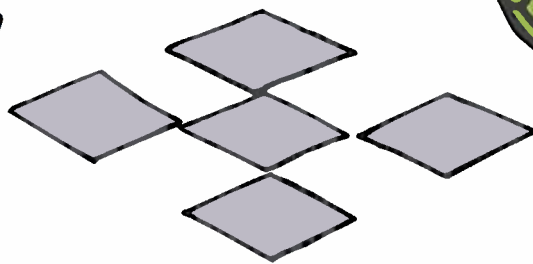
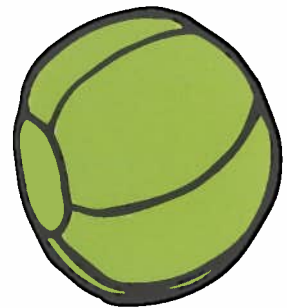
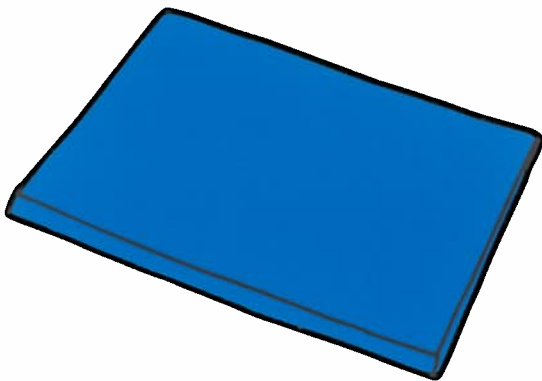
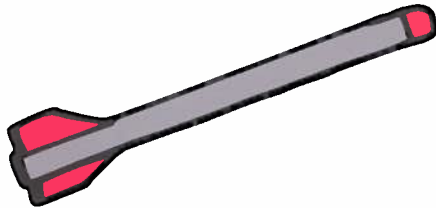
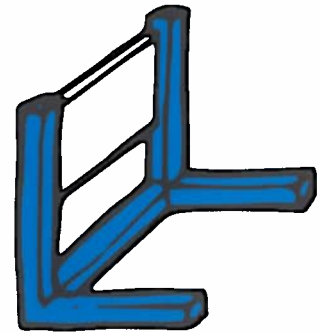
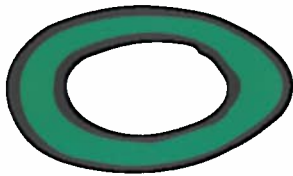
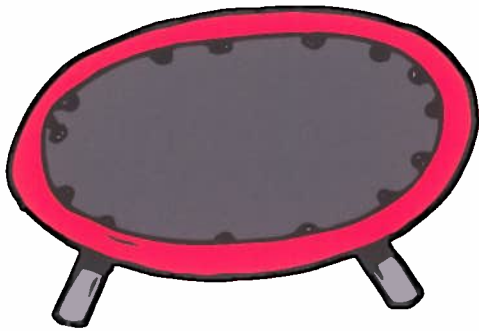
KIM VISUEL



KIM VISUEL



KIM VISUEL



KIM VISUEL

