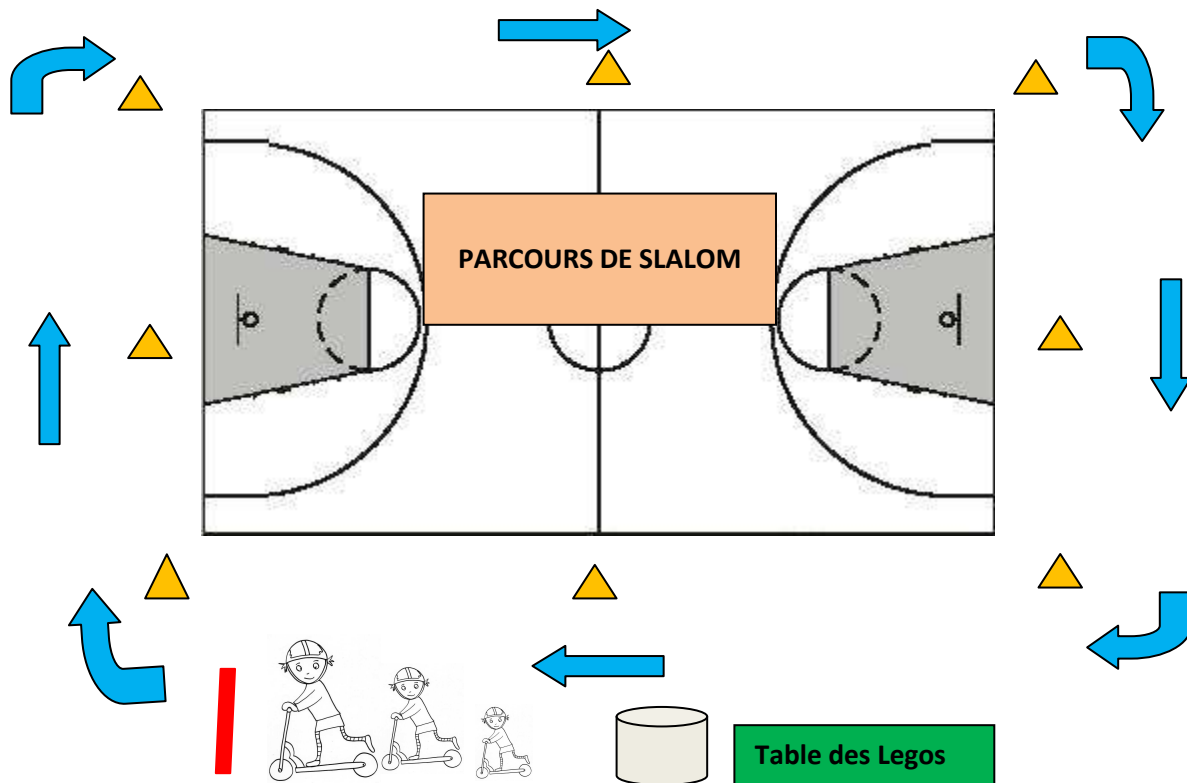


Dispositif

Consignes /-Buts pour l'élève



- Faire le maximum de tours avec les engins roulants
- Penser à valider chaque tour en ajoutant 1 Lego
- Gérer son effort sur 10 minutes.
- Etre capable de tourner en respectant le circuit circulaire.
- Changer d'engin.
- Savoir déterminer le groupe vainqueur.
- Faire attention aux autres.

**Compétences :**

**Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées** dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans :

- des déplacements → courir, enjamber, se tourner, faire rouler, reculer, avancer

**Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps.**

Ils distinguent ce qui est :

- devant, derrière,
- à droite et à gauche,
- loin et près.

Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

**À la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :**

- C1 : adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;**
- C4 : se repérer et se déplacer dans l'espace ;**
- C5 : décrire ou représenter un parcours simple.**

**Matériel :**

- 3 vélos (MS / GS)
- 2 grands tricycles
- 2 petits tricycles
- 2 grandes trottinettes
- 2 petites trottinettes
- 1 grande draisiènnne
- 1 petite draisiènnne
- 8 plots hauts et tiges
- Rubalise
- Caisse de gros Legos
- Une petite table
- Pour le **départ** : 1 latte en plastique pour matérialiser

Matériel fourni par la Maternelle d'Hasparren

**Organisation de l'activité :**

- Une équipe est sur l'atelier « Parcours slalom » alors que la seconde équipe se trouve sur cet atelier.
- Au bout de 10 minutes, les 2 équipes changeront d'atelier.
- Chaque enfant choisit un engin adapté à sa taille. Tous se placent au départ, GS devant et PS derrière.
- Au départ, ils commencent à tourner autour du terrain délimité par les plots et la rubalise.
- A la fin du tour, chaque enfant s'arrête à la petite table et complète la tour de Legos en ajoutant un cube.
- L'enfant repart avec le même engin ou peut changer.
- Pour déterminer le groupe vainqueur parmi des 2 équipes, nous comparons les 2 tours (tour la plus haute = plus grand nombre de tours)

**Activités pouvant préparer à la rencontre :**

- Apprendre à tourner autour d'un circuit bien délimité, en respectant le sens de rotation et les camarades.
- Apprendre à enregistrer et à comptabiliser le nombre de tours réalisés avec des cubes, des anneaux, des jetons...  
Les tours peuvent être faits en courant pour travailler l'endurance et la gestion de l'effort sur des temps de 1 à 3 minutes.