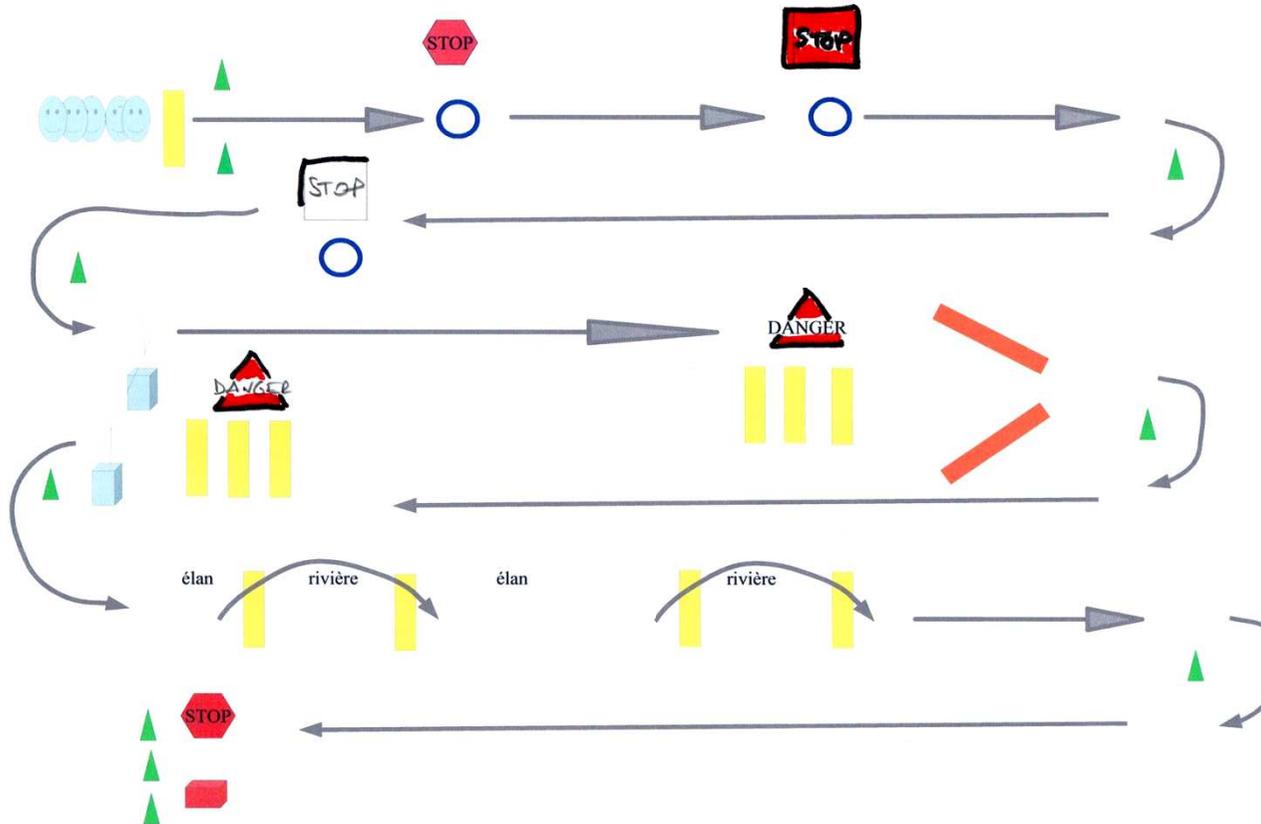


1. Passer entre les plots. Au niveau des panneaux STOP, s'immobiliser et poser le pied dans le cerceau. Contourner le plot.
2. Prendre de la vitesse. Au niveau des 3 bandes au sol (panneau DANGER), ralentir et s'engager dans le passage rétréci. Contourner le plot.
3. Prendre de la vitesse. Au niveau des 3 bandes au sol (panneau DANGER), ralentir et passer sous la barre sans la faire tomber. Contourner le plot.
4. Prendre l'élan pour enjamber la rivière (2 fois) Contourner le plot.
5. Prendre de la vitesse. Au niveau du panneau STOP, s'immobiliser et poser le pied sur la brique sans faire tomber les plots. Fin du parcours et retour au départ.



- Réaliser un parcours en maîtrisant sa vitesse
- Adapter ses déplacements aux obstacles et aux panneaux
- Gérer son déplacement en fonction des autres participants (ne pas dépasser les autres)
- S'arrêter à un signal sonore
- Faire preuve d'adresse

Compétences :

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées

dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans :

- des déplacements → se tourner, faire rouler, avancer
- des manipulations → faire tourner

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

Ils distinguent ce qui est :

- devant,
- 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 ;

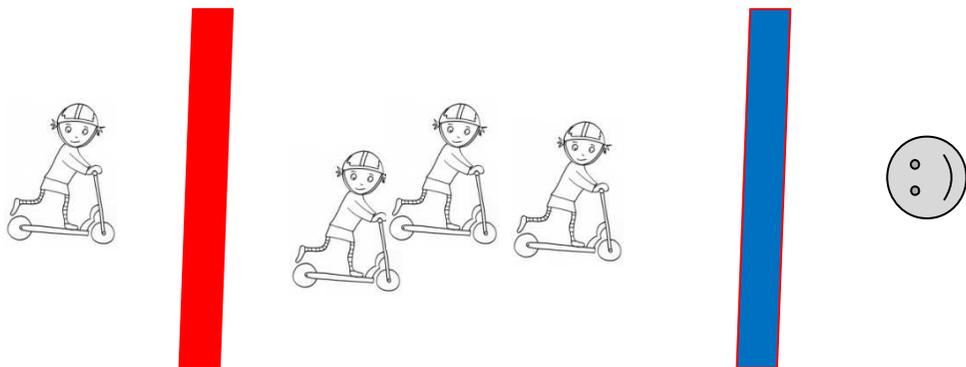
C5 : décrire ou représenter un parcours simple.

1,2,3 Soleil trottinette

L'enfant meneur de jeu frappe dans un tambourin en chantant 1,2,3 Soleil

Les trottinettes avancent.

Lorsque le meneur de jeu se retourne, les enfants encore en mouvement retournent au départ. Celui qui traverse toute la zone sans se faire éliminer devient meneur de jeu.



Matériel :

- 10 trottinettes (5 grandes et 5 petites)
- 10 plots
- 17 barres (2 pour la chicane ,14 marquage au sol et 1 en équilibre)
- 4 panneaux STOP et 2 DANGER
- 3 cerceaux
- 2 supports (échelles métalliques : pont avec barre en équilibre)
- 1 brique
- 2 cordes(1,2,3 soleil)
- 1 tambourin(1,2,3 soleil)

Matériel fourni par la Maternelle d'Hasparren

Organisation de l'activité :

- 2 équipes de 5 élèves :

→ une sur le parcours gestion de la vitesse (avec départ différé dès que le premier participant arrive au 2^{ème} cerceau)

→ une sur le jeu « 1, 2, 3 soleil trottinette »

Activités pouvant préparer à la rencontre :

- Suivre des parcours d'équilibre variés → http://www.crdp-strasbourg.fr/maternelle/dom_act/dom_corps/documents/gym.pdf
- Se déplacer en trottinette
- Repérage des panneaux stop et danger
- Apprendre à s'arrêter en posant le pied dans un cerceau ou sur une caissette
- Apprendre à s'arrêter sans faire tomber une barre ou des cônes.
- « 1, 2, 3 soleil trottinette »
- Imaginer et mettre en place des parcours.
- Les représenter par le dessin.
- Dessiner les actions à effectuer (verbes d'action)