

Rencontres maternelles EPS USEP JUN 2015

Avant de vous retrouver, nous vous adressons le « *kit rencontres maternelles* » qui vous permettra de préparer vos élèves, de communiquer des informations aux accompagnateurs et de vivre au mieux cette journée. Vous trouverez :

1. La liste des jeux retenus avec règles et schémas de mise en place.
2. Une fiche de suivi par équipe, à renseigner pour identification avant la rencontre.
3. Une liste d'informations et de conseils.

Dates et sites retenus :

- Lundi 22 juin 2015 à Arques-la-Bataille : au gymnase du stade de la Gare (Salle multisports, Chemin des Prairies, 76880, Arques-la-Bataille) *Matin : 9h30 – 11h30 / AM : 13h30 – 15h30*
- Jeudi 25 juin 2015 à St Saëns : Salle de la Varenne. *Matin : 9h30 – 11h30 / AM : 13h30 – 15h30*

1. Liste des jeux retenus avec règles et schémas de mise en place :

1. [Lancer loin](#)
2. [Lancer dans une cible](#)
3. [Lancer par dessus un obstacle](#)
4. [Courir vite 1 : Les lions et les gazelles](#)
5. [Courir vite 2 : Vite à la maison](#)
6. [Courir vite 3 : Vite à la maison avec obstacles](#)
7. [Courir vite 4 : Les 4 roues](#)
8. [Courir vite 5 : La tour du château](#)
9. [Courir vite 6 : Le jeu des anneaux](#)
10. [Courir vite 7 : Course navette](#)
11. [Sauter : Le tapis](#)
12. [Sauter loin en contrebas](#)
13. [Sauter : Le touche-anneaux](#)
14. [Franchir un obstacle – équilibre : le plateau](#)
15. [Jeux collectifs : Les 3 refuges](#)

2. La fiche de suivi :

NOM DE L'ÉQUIPE : Responsable :.....	Les prénoms des élèves :
Jeu 1	
Jeu 2	
Jeu 3	
Jeu 4	
Jeu 5	
Jeu 6	
Jeu 7	
Jeu 8	
Jeu 9	
Jeu 10	
Jeu 11	
Jeu 12	
Jeu 13	
Jeu 14	
Jeu 15	

✂.....

NOM DE L'ÉQUIPE : Responsable :.....	Les prénoms des élèves :
Jeu 1	
Jeu 2	
Jeu 3	
Jeu 4	
Jeu 5	
Jeu 6	
Jeu 7	
Jeu 8	
Jeu 9	
Jeu 10	
Jeu 11	
Jeu 12	
Jeu 13	
Jeu 14	
Jeu 15	

✂.....

3. Informations et conseils :

Chaque classe sera divisée en groupes constitués de 8 joueurs (2 équipes de 4 joueurs).

Un accompagnateur au minimum sera requis par groupe. Si 2 adultes sont disponibles (situation à privilégier), identifier clairement le référent pour chaque équipe de 4 élèves.

Une fiche de route, de suivi ²⁾, permettra de valider les réussites lors des passages aux différents ateliers.

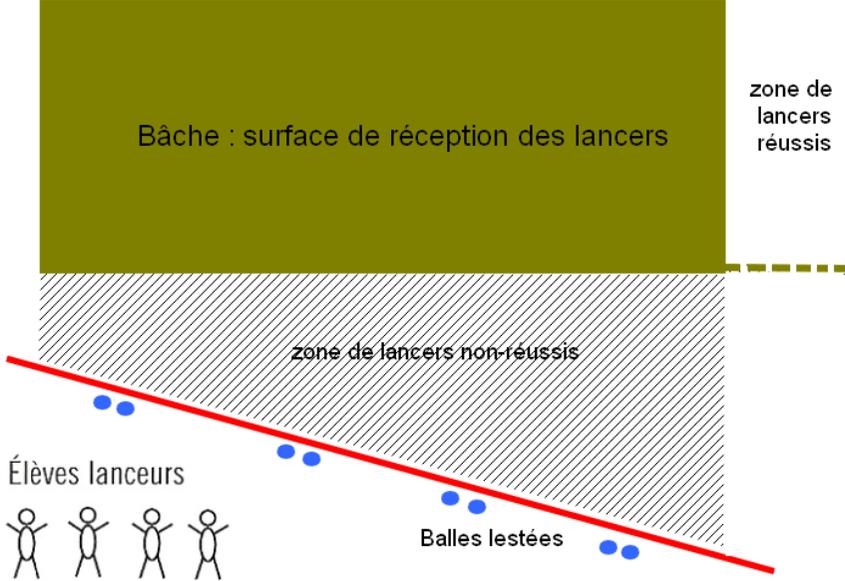
Pour chaque activité, 10 réussites doivent être validées (une croix de marque de couleur au feutre par case sur la fiche de suivi). Les critères de validation sont inscrits sur la feuille de suivi pour chaque jeu.

Chaque jeu sera identifié par un numéro apposé sur place en accompagnement de la règle.

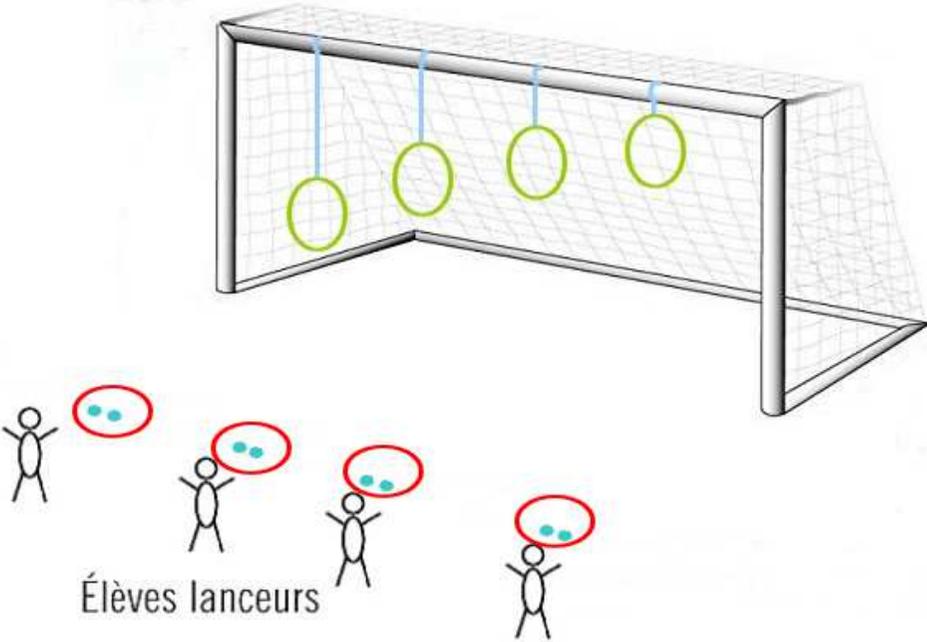
C'est cet identifiant qui se trouve en marge sur la feuille de suivi.

Certains jeux sont envisagés pour 4 joueurs ; on proposera donc à 4 acteurs de prendre place et aux 4 autres élèves d'observer avant que des rotations régulières soient opérées (Regardez, réfléchissez comment faire pour...).

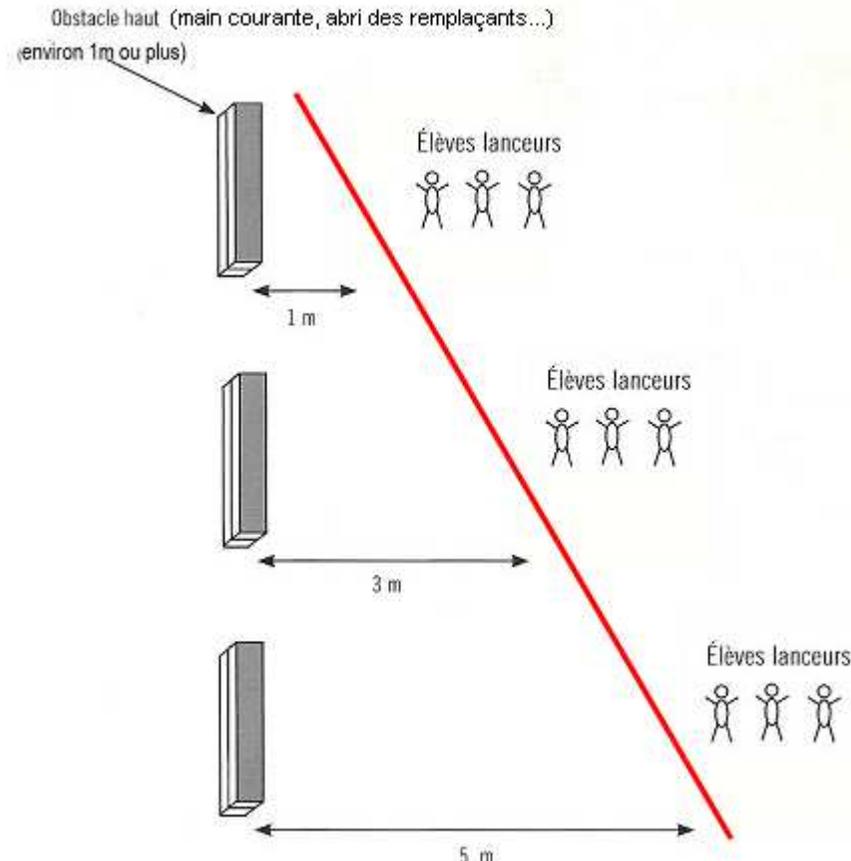
D'autres jeux sont prévus pour 8 ou 16 joueurs ; il est alors possible de faire participer tout le monde ou de se confronter à un autre groupe.

Fiche 1	Lancer loin	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p>1 grande bâche (2m x 10m) fixée au sol. 1 zone de lancer matérialisée par une grande corde tendue en oblique par rapport à la longueur de la bâche.</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>1 Bâche et piquets de fixation 1 Grande corde de 10m 8 vortex, balles ou sacs lestés.</p> <p>Le positionnement de la corde permet à chaque élève de procéder à des lancers en ajustant l'éloignement de la cible en fonction des réussites ou non réussites. Proposer 5 lancers par élève.</p>	<p>Consigne : Je lance l'objet loin dans une zone précise.</p>  <p>Critère de réussite : Atteindre la bâche avec son projectile.</p>	<p>Être capable de lancer loin vers l'avant.</p> <p>Être capable de lancer en équilibre.</p> <p>Adapter son geste pour atteindre une zone éloignée.</p>

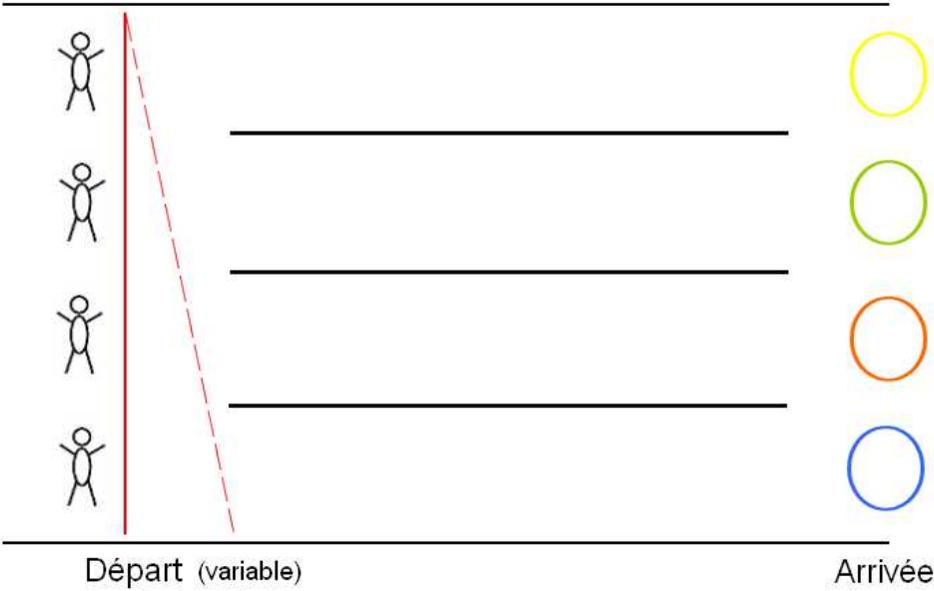
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 2	Lancer dans une cible	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p>Cerceaux fixés dans un plan vertical</p> <p>Matériel : 8 objets lestés, balles sacs, vortex 8 cerceaux 4 grands 2 moyens 2 petits 8 bases 8 bâtons 8 rotules</p> <p>Chaque élève effectuera 2 lancers dans chaque cible. La distance d'éloignement à la cible et la hauteur de cette dernière peuvent être ajustées en fonction de l'âge et des aptitudes des élèves. Ramassage collectif des objets pour des raisons de sécurité.</p>	<p>Consigne : Je lance avec précision l'objet dans la cible verticale.</p>  <p>Critère de réussite : Le projectile passe dans la cible.</p>	<p>Être capable de lancer loin vers l'avant et dans une cible.</p> <p>Être capable de lancer en équilibre.</p> <p>Adapter son geste pour atteindre une zone éloignée .</p>

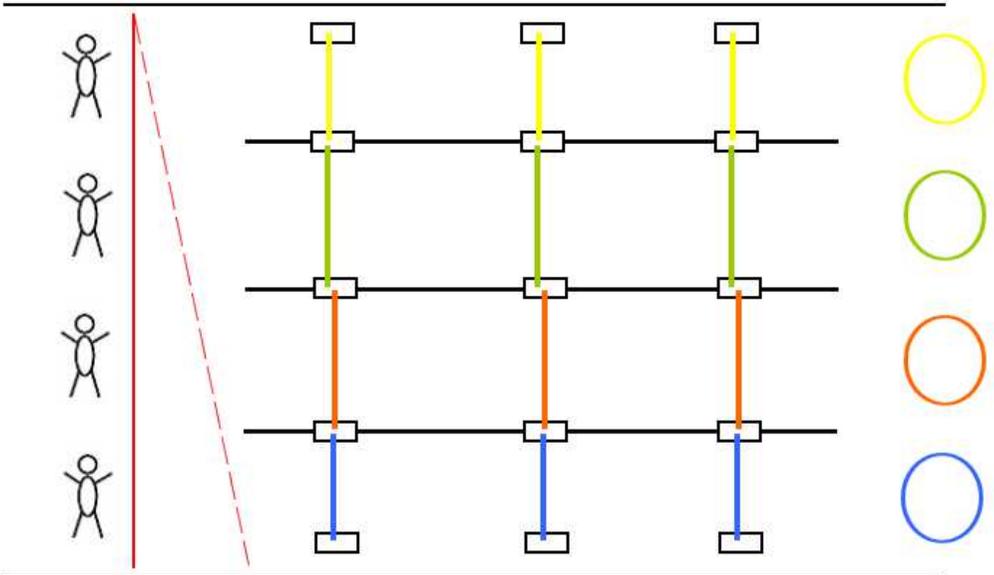
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 3	Lancer par-dessus un obstacle	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p>Matériel : 8 objets à lancer (vortex balles lestées ou sacs lestés). 1 grande corde</p> <p>Lancer l'objet par-dessus la main courante du stade ou par-dessus un obstacle plus haut.</p> <p>Donner 2 essais consécutifs à chaque enfant puis changer d'obstacle.</p> <p>Ramassage collectif des objets pour des raisons de sécurité.</p>	<p>Consigne : Je lance l'objet par-dessus l'obstacle et de plus en plus loin.</p>  <p>Critère de réussite : L'objet franchit l'obstacle et retombe de l'autre côté.</p>	<p>Être capable de lancer le plus loin possible vers l'avant et par-dessus l'obstacle</p> <p>Être capable de lancer en équilibre.</p> <p>Adapter son geste pour atteindre une zone éloignée.</p>

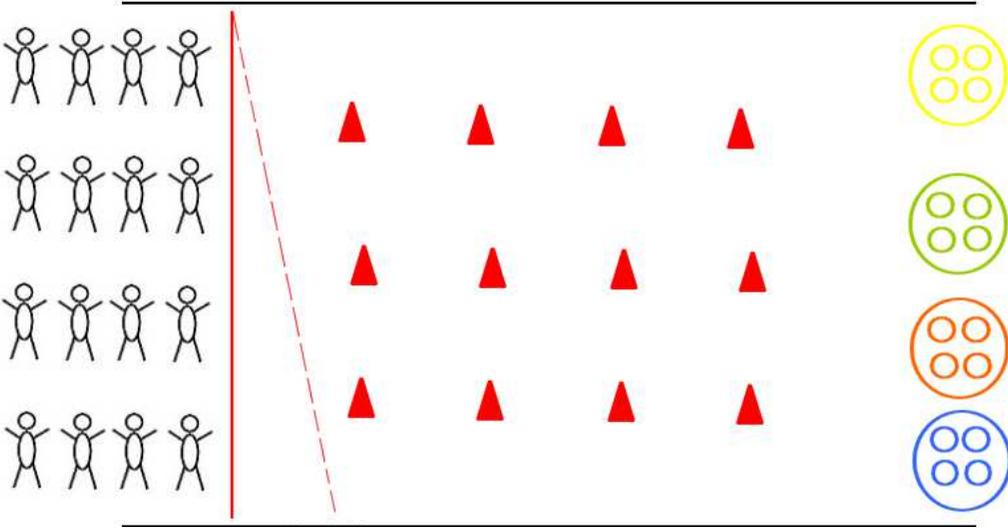
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 5	Vite à la maison	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> : 12 à 20m de long</p> <p><u>Deux équipes</u> : ♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain</p> <p><u>Matériel</u> : des cerceaux représentant les maisons ou refuges.</p> <p>La ligne de départ (corde), peut être orientée afin de contraindre les plus rapides à parcourir une distance plus grande.</p>	<p>Consigne : Au signal, les coureurs doivent atteindre leur maison.</p>  <p>Critère de réussite : Les coureurs ont réussi à atteindre rapidement leur maison.</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p>

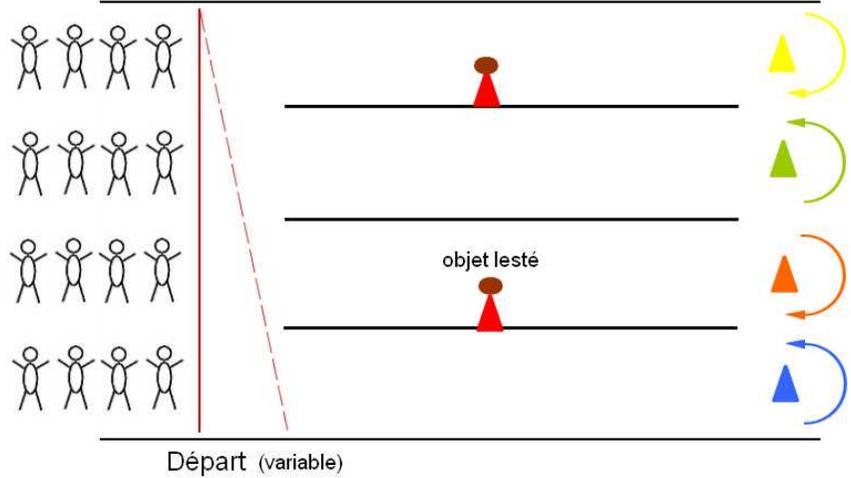
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 6	Vite à la maison avec obstacles	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>Deux équipes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 4 cerceaux représentant les maisons ou refuges. ♦ des mini-haies (12 lattes sur 15 briques). <p>La ligne de départ (corde), peut être orientée afin de contraindre les plus rapides à parcourir une distance plus grande.</p>	<p>Consigne : Au signal, les coureurs doivent atteindre leur maison.</p>  <p>Critères de réussite : Les coureurs ont réussi à atteindre rapidement leur maison. Les coureurs ont franchi les obstacles sans les faire tomber.</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <p>Franchir des obstacles</p>

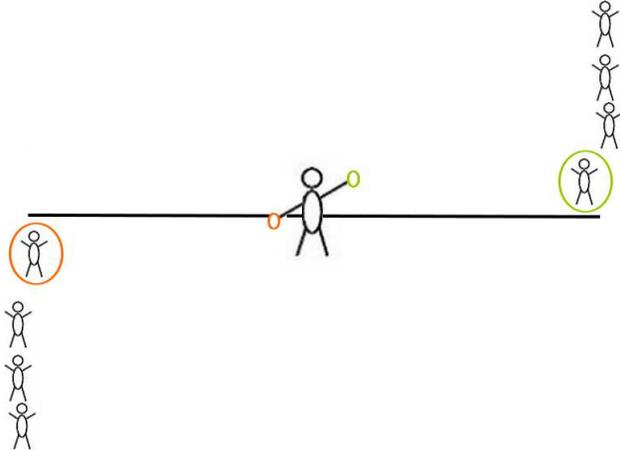
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 7	Les 4 roues	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>Equipes de 4 coureurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 4 cerceaux ♦ 16 anneaux. ♦ des cônes pour matérialiser les couloirs (ou cordes...) <p>La ligne de départ (corde), peut être orientée afin de contraindre les plus rapides à parcourir une distance plus grande.</p>	<p>Consigne : Au signal , le premier se lève et court chercher un anneau. Il revient vers son équipe. Le deuxième se lève s'accroche à l'anneau et les deux repartent en tenant tous les deux l'anneau chercher l'anneau suivant. Les joueurs se déplacent en se tenant avec les anneaux. Le jeu se termine quand tous les enfants sont revenus et que les 4 roues de la voiture sont réunies.</p>  <p>(variable) Départ / Arrivée</p> <p>Critère de réussite :</p> <p>A voir réussi la construction et les déplacements avec 1, 2, 3 puis 4 roues.</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <p>Savoir orienter sa course en courant vite</p> <p>Adapter sa course au(x) partenaire(s)</p>

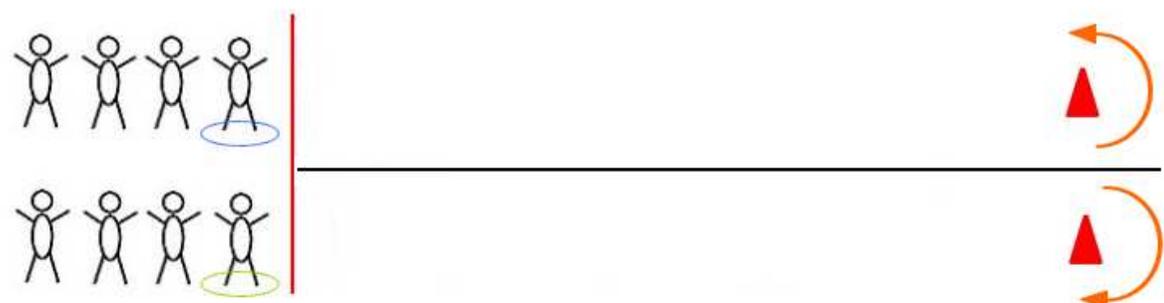
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 8	La tour du château	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>2 ou 4 équipes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 6 cônes ♦ 4 grandes cordes ♦ 2 objets lestés 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au signal, chacun des premiers joueurs de chaque colonne s'élance pour arriver au premier plot. • Après avoir contourné ce premier plot, les 2 joueurs en concurrence essaient de récupérer l'objet lesté posé sur un cône. • Après récupération, l'objet est reposé sur le cône. • Puis, c'est au tour des joueurs suivants ...  <p>Critère de réussite :</p> <p>Réaliser une course en rapportant l'objet.</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p>

[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 9	Le relais des anneaux	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>Equipes de 4 coureurs</u> :</p> <p>♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>♦ 2 anneaux ♦ 2 grands cerceaux ♦ 1 grande corde</p>	<p>Consignes :</p> <p>Distance à parcourir 20 m. Deux enfants au départ. Un animateur à mi-parcours tient un anneau dans chaque main (bras en croix). Signal de départ : l'animateur écarte les bras et montre les anneaux. Le 1^{er} coureur récupère l'anneau montré dans sa partie de terrain, retourne dans son camp pour le transmettre à son camarade. Celui-ci court pour le rapporter à l'animateur puis retourne taper dans la main du 3^{ème} camarade qui attend. Le 3^{ème} coureur récupère l'anneau montré dans sa partie de terrain, retourne dans son camp pour le transmettre au 4^{ème} camarade. Ce dernier court pour le rapporter à l'animateur puis retourne dans son camp.</p>  <p>Critère de réussite : Terminer le relais le 1^{er}.</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <p>Savoir orienter sa course en courant vite</p>

[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 10	Course navette	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>2 (ou 4 si ateliers dédoublés) équipes de 4 coureurs :</u></p> <p>♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 grands cerceaux • 2 grandes cordes • 2 plots 	<p>Consignes : Départ par 2 (ou par 4 si l'atelier est dédoublé) Le premier qui franchit la ligne, 1 point pour son équipe.</p>  <p>Départ / Arrivée</p> <p>Critère de réussite : Terminer la course en tête en ayant respecté les consignes.</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <p>Savoir orienter sa course en courant vite</p>

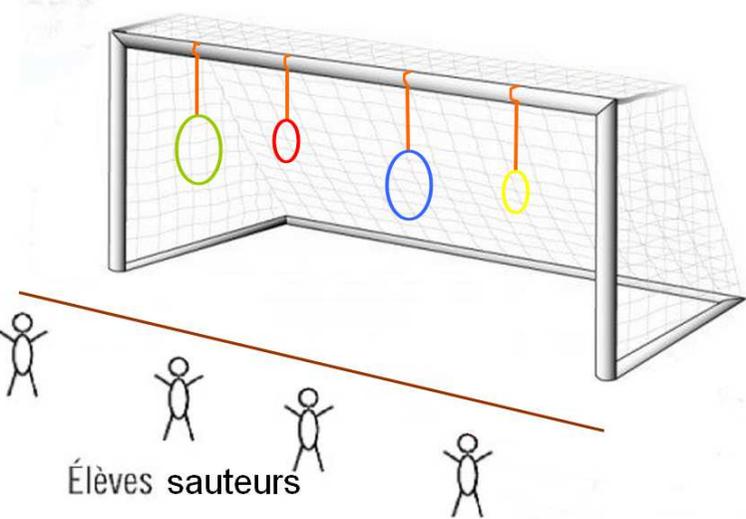
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 11	Le tapis de cordes	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Matériel</u> :</p> <p>Des cordes de couleurs tous les 20cm</p> <p>La mesure se fait à l'arrière des pieds.</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Départ du sauteur debout, pieds joints Fléchir les jambes et s'aider des bras • Réception pieds joints • Donner 3 essais à chaque enfant ou plus <div data-bbox="875 660 1348 1177" data-label="Image"> </div> <p>Critère de réussite : Progresser au moins d'une zone au cours des 3 essais</p>	<p>Sauter le plus loin possible</p> <p>Être capable de se réceptionner pieds joints sans reculer ou basculer vers l'avant.</p>

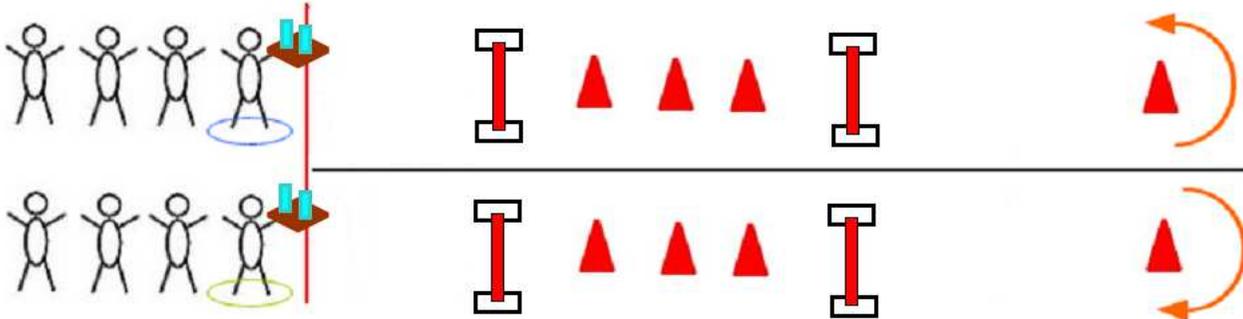
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 12	Sauter loin en contre bas	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Matériel</u> :</p> <p>1 banc suédois Sol amortissant (tapis de réception, ...)</p> <p>Cordes pour marquage au sol des zones de réception :</p> <p>Jaune Bleu Rouge. ...</p> <p>Noter la performance à partir du point de chute.</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 essais pour chaque élève, ou plus • Sauter pieds serrés • S'aider des bras pour s'équilibrer pendant le "vol" • Se recevoir debout sur les pieds <div data-bbox="896 638 1299 989" data-label="Image"> </div> <p>Critère de réussite : Réussir à progresser au moins d'une zone au cours des essais.</p>	<p>Sauter le plus loin possible en contrebas</p> <p>Réception en équilibre sur les deux pieds.</p>

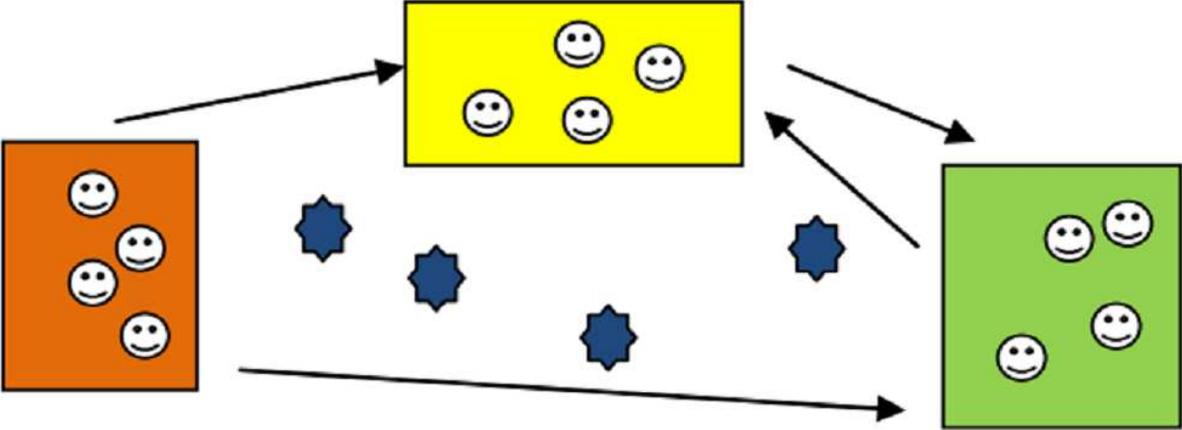
[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 13	Sauter haut ou le touche anneaux	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p>Matériel :</p> <p>1 but de football</p> <p>4 anneaux/cerceaux jaune, vert, bleu et rouge (suspendus à des cordes)</p> <p>1 grande corde</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Course d'élan de quelques mètres. • Aller toucher avec la main les 3 anneaux de couleur de difficulté croissante : <p>vert : 1,30m jaune : 1,40m bleu : 1,60 m rouge : 1,70 m</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner 3 essais à chaque enfant, ou plus.  <p>Critère de réussite : Réussir au moins un essai.</p>	<p>Être capable d'orienter une impulsion vers le haut.</p> <p>Toucher l'anneau avec la main le plus haut possible.</p>

[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 14	Franchir un obstacle – équilibre : LE PLATEAU	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p>Matériel : 2 plateaux rectangulaires en bois Des bouteilles d'eau lestées (eau ou sable), bouchons vissés. 2 grands cerceaux (départ) 1 grande corde 8 plots 8 caissettes 4 lattes</p>	<p>But : Parcourir un aller-retour en tenant par les bords un plateau chargé d'une ou plusieurs bouteilles en équilibre.</p> <p>Consigne : À tour de rôle, vous allez franchir les obstacles du parcours en tenant votre plateau à 2 mains. Vous ne devez pas faire tomber les bouteilles. Si jamais elles tombent, vous les replacez sur le plateau et vous continuez le parcours. À la fin de l'aller-retour, vous transmettez le plateau au suivant.</p>  <p>Départ / Arrivée</p> <p>Critères de réussite : L'élève est revenu avec l'ensemble des éléments du plateau et a bien transmis son plateau au suivant. Les 4 joueurs sont passés une fois.</p> <p>Variantes : Type et nombre de bouteilles Bouteilles plus ou moins lestées Plateau tenu à une main</p>	<p>Réagir à un signal</p> <p>Se déplacer rapidement en franchissant des obstacles.</p> <p>Savoir orienter sa course en conservant l'équilibre.</p>

[Retour à la liste des activités](#)

Fiche 15	Les 3 refuges	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p>Matériel : Les 3 refuges sont matérialisés au sol (cordes, plots...)</p> <p>3 tapis ou des grandes cordes 12 foulards</p> <p>12 souris. 4 chats. 3 équipes de 4 souris 1 équipe de 4 chats</p> <p>  = chats,  = souris. </p>	<p>But : Passer d'un refuge à un autre sans se faire prendre le foulard placé à la ceinture.</p> <p>Consigne : «Au signal, vous devez changer de refuge sans vous faire prendre votre foulard. Le chat qui prend un foulard devient souris et la souris qui a perdu son foulard devient chat.»</p>  <p>Critères de réussite : Souris : avoir réussi à changer de refuge sans se faire prendre son foulard. Chats : avoir pris un foulard.</p> <p>Variantes : Simplification ou Complexification</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Adapter l'espace d'évolution : distance + ou – longue entre les refuges. ○ Varier les formes de déplacements : à 4 pattes, en sautant, à cloche-pied... ○ Encombrer l'espace d'évolution. ○ Augmenter la difficulté en demandant aux souris de ramasser un objet avant de rejoindre un autre refuge. ○ Jouer sur la longueur du foulard. 	<p>S'informer pour repérer les espaces libres et éviter l'adversaire.</p> <p>Ajuster et maîtriser ses déplacements.</p>

[Retour à la liste des activités](#)