

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique MS-GS

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE (dans la cour) : Rondes et jeux dansés : Séance n°1 : Ronde simple à actions**

**Déroulement :** Apprentissage de la danse « Les gentils petits enfants »

**Refrain :** En cercle, la ronde tourne en marchant, sautant, courant.

*Les gentils petits enfants qui se tiennent par la main - Marchent, marchent, marchent*

Les enfants adoptent, tour à tour, trois allures pour cette ronde. Sur le premier couplet, ils marchent ; sur le 2<sup>e</sup>, ils sautent et sur le dernier, ils courent à petits pas.

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « Les gentils petits enfants »

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE (dans la cour)**

**Rondes et jeux dansés : Séance n°2 : Farandoles**

**Déroulement :** 1. Reprise de la ronde « les gentils petits enfants »

2. Apprentissage de « La chaîne des pompiers »

*Faisons la chaîne des pompiers Qui sont toujours pressés Quand la sirène nous appelle...*

**En pas chassés**

La farandole évolue en occupant tout l'espace de jeu. Sur « vite, vite, vite », les enfants lèvent les bras tendus en l'air. Sur le second « vite, vite, vite », ils lèvent les bras à nouveau.

Proposer une **variante** : Sur « courageux », la farandole change de sens et la comptine est enchaînée, à nouveau.

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « les gentils petits enfants » + comptine « la chaîne des pompiers »

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE (dans la cour) - Rondes et jeux dansés : Séance n°3 :**

**Farandoles (2)**

**Déroulement :**

1. Reprise de la farandole « la chaîne des pompiers »

2. Apprentissage d'une deuxième farandole : « Les cigales »

*Les cigales et les cigalons / Chantent l'été dans les branches / Pour les filles et les garçons...*

La farandole se déplace dans tout l'espace en sautillant. A la fin de la comptine, on change de sens (au moins 3 ou 4 reprises)

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « la chaîne des pompiers » + comptine « Les cigales »

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Séance n°4 : Rondes tournant le dos**

**Déroulement :**

1. Reprise de la farandole des cigales.

2. Apprentissage d'une ronde tournant le dos : « Le petit chat »

**En sautillant**

*Lon lon la, lon la*

*Danse, danse...*

Sur « retourneras », les enfants s'immobilisent face au centre de la ronde. Ils comptent « un, deux, trois », ils se lâchent les mains pour faire demi-tour et tourner le dos au centre de la ronde. Ils se redonnent à nouveau les mains et ils repartent, dos tournée jusqu'à « un, deux, trois », où ils se tournent vers le centre de la ronde (ainsi de suite).

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « les cigales » + comptine « le petit chat »

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Séance 5 : Tresse simple**

**Déroulement :** 1. Reprise de la ronde de la séance 4

2. Apprentissage d'une tresse simple : « attention au loup »

**En sautillant** *Partons à la ville / Bras dessus, bras dessous, / Allons, bien tranquilles / Mais prenons garde au loup*

Sur « loup », les enfants tirent sur leurs bras croisés pour changer de sens, et ils repartent, dans le sens opposé, en chantant la formulette... Ainsi de suite, plusieurs fois

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « le petit chat » + comptine « attention au loup »

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Séance 6 : Tresse avec va-et-vient**

**Déroulement:** 1. Reprise de la tresse de la séance 5

2. Apprentissage d'une tresse avec va-et-vient : « Scions le bois »

En marchant, tresse avec va-et-vient

*Pour faire du feu dans la cheminée / Il faut trouver du bois et bien le scier / Scions, scions le bois / Pour ne pas avoir froid / Scions, scions le bois / Pour ne pas avoir froid*

Sur les deux premières phrases, les enfants se déplacent à leur gré. Sur « Scier », ils se font face, et durant les quatre phrases suivantes, effectuent un mouvement de scie en tirant, tour à tour sur le bras droit et le bras gauche. Ils reprennent leur déplacement dans la même direction en rechantant la comptine... Ainsi de suite.

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « attention au loup » + comptine « scions le bois »

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Séance n°7 : Jeu avec tunnel**

*Objectifs de la séance : suivre une consigne, former un tunnel avec les bras tendus*

**Déroulement :**

1. Reprise de la tresse de la séance 6
2. Apprentissage d'un jeu avec tunnel : « le tunnel sous la Manche »

*Pour aller en Angleterre  
Il faut passer sous la mer...*

Tous les enfants, immobiles, chantent les quatre premières phrases. Ils se donnent les mains, bras tendus à hauteur des épaules. Sur « ouvert », ils lèvent leurs bras tendus au-dessus de la tête. Sur les deux phrases, suivantes, le dernier couple de la file passe sous le tunnel, sans se lâcher les mains et vient se ranger au début de la file, à l'autre extrémité. Un deuxième couple fait de même sur les deux phrases qui suivent. La chanson reprend avec le même jeu de bras et ainsi de suite, deux couples franchissent le tunnel à chaque nouveau jeu.

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « scions le bois » + comptine « le tunnel sous la manche »

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Séance n°8 : Jeu avec ponts et farandoles**

*Objectifs de la séance : suivre une consigne, former un tunnel avec les bras tendus*

**Déroulement :**

1. Reprise du jeu de la séance 7
2. Apprentissage d'un jeu avec ponts et farandoles : « Laissez passer les alouettes »

*Ah ! Laissez-les passer les alouettes  
Ah ! laissez-les passer  
Elles vont souper...*

Les deux enfants qui forment le pont décident, en secret, de choisir chacun un fruit ou une couleur... Pendant toute la durée de la comptine, la farandole passe et repasse sous le pont.

Sur « restera », les deux joueurs qui forment le pont emprisonnent avec leurs bras abaissés, un membre de la farandole et lui demandent de choisir entre les deux fruits/couleurs. Selon son choix, le prisonnier se range derrière l'un ou l'autre des deux joueurs. Pendant ce temps, la farandole qui a été coupée se reforme, les enfants qui sont de chaque côté du pont se rejoignent pour se donner la main. Le jeu recommence et continue jusqu'à ce que tous les membres de la farandole soient capturés. On regarde, alors, de quel côté se trouve le plus d'enfants. Le groupe le plus nombreux est déclaré gagnant.

**Matériel :** CD audio + poste + comptine « le tunnel sous la manche » + comptine « laissez passer les alouettes »

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 2**

*Découvrir ses capacités à la course ; Réagir à un signal.*

Les enfants courent dans tous les sens.

- 1 coup de tambourin : rejoindre un cerceau.
- 2 coups de tambourin : rejoindre un cerceau situé à l'autre bout de la salle.

**Matériel :** Tambourin, autant de cerceaux que d'élèves, marquages au sol.

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 3**

*Découvrir ses capacités à la course ; Réagir à un signal.*

- Reprise de l'activité de la séance 2.
- La statue : Les élèves courent dans la salle, au signal, ils doivent s'arrêter et ne plus bouger. Repartir au signal du tambourin.

**Matériel :** Tambourin, autant de cerceaux que d'élèves, marquages au sol.

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 4**

*Amener l'élève à se déplacer le plus rapidement possible, à réagir à un signal et orienter sa course ; Agir en équipe ; coopérer pour être les plus rapides.*

**"Le relais foulards"**

« Le premier coureur doit réagir au signal. Il va récupérer un foulard et revient toucher la main de son partenaire. Chaque coureur doit ramener un foulard. Tous les foulards doivent être récupérés. »

**Matériel :** 12 Foulards ou objets, 4 cerceaux x 3 lignes

NB : Les objets sont placés à 6m, 7m, 8m, 9m



**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 5**

*Amener l'élève à se déplacer le plus rapidement possible, à réagir à un signal et orienter sa course ; Agir en équipe ; coopérer pour être les plus rapides.*

**"Le relais foulards"**

« Le premier coureur doit réagir au signal. Il va récupérer un foulard et revient toucher la main de son partenaire. Chaque coureur doit ramener un foulard. Tous les foulards doivent être récupérés. »

Matériel : 12 Foulards ou objets, 4 cerceaux x 3 lignes

NB : Les objets sont placés à 6m, 7m, 8m, 9m



**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 6**

Utiliser des formes de déplacements simples ; Réagir à un signal.

Les enfants sont en ordre dispersé ou en file dans la salle de motricité.

- Course naturelle : course rapide dans l'espace cour. (s'arrêter au signal sonore)
- Course avec des gestes : course rapide en agitant les bras dans l'espace libre. (s'arrêter au signal sonore)
- Course avec des objets : les enfants courent avec un objet à la main : sacs de graines, anneaux. (s'arrêter au signal sonore)

Matériel : Tambourin, objets divers

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 7**

Courir plus vite que l'autre.

« Cloche sonne »

Deux enfants sont opposés.

Deux files comprenant un nombre égal d'enfants sont constituées.

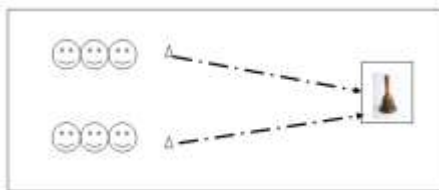
Au bout de la salle, une cloche (ou autre instrument) est posée à hauteur des enfants.

La compétition se fait 2 par 2.

Au signal, un élève de chaque file s'élance.

Le premier qui fait sonner la cloche a gagné.

Matériel : bloc mousse, la couronne de grelots, deux cerceaux, tambourin pour le signal sonore



**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 8**

Courir plus vite que l'autre.

« Cloche sonne »

Deux enfants sont opposés.

Deux files comprenant un nombre égal d'enfants sont constituées.

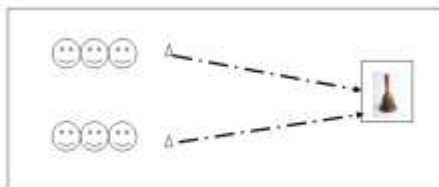
Au bout de la salle, une cloche (ou autre instrument) est posée à hauteur des enfants.

La compétition se fait 2 par 2.

Au signal, un élève de chaque file s'élance.

Le premier qui fait sonner la cloche a gagné.

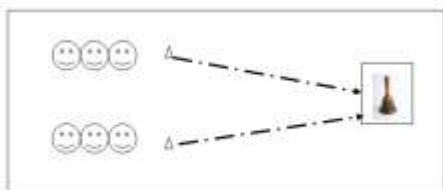
Matériel : bloc mousse, la couronne de grelots, deux cerceaux, tambourin pour le signal sonore



**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Courir : Séance 9**

Courir plus vite que l'autre.

Evaluation de course à partir de l'activité "Cloche sonne"



*Matériel : bloc mousse, la couronne de grelots, deux cerceaux, tambourin pour le signal sonore + fiche mémoire*

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Jeu collectif : "La poursuite du chat"**

*Objectif : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.*

**Le jeu** : Un joueur avec un dossard est désigné comme chat et court pour toucher ses camarades qui tentent de l'esquiver en courant aussi. S'ils sont touchés, ils sont prisonniers. Lorsque le chat a attrapé trois proies (ou 4), il gagne le jeu et un autre élève prend sa place de chat. Reprendre le jeu plusieurs fois en encourageant l'ensemble des élèves à entrer dans l'action. A chaque étape, compter le nombre de prisonniers pour s'assurer que le chat a bien gagné.

**Verbalisation** : Après le jeu, faire s'asseoir les élèves. Rappeler les règles et interroger les élèves sur le déroulement du jeu : " Comment faire pour ne pas être prisonnier ? Pourquoi avez-vous été prisonnier ? Que pourrait-on faire pour ne pas être attrapés... ?"

*Matériel : un dossard pour identifier le chat.*

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : Jeu collectif : "Chat glacé".**

*Objectif : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.*

**Etape 1 : reprise** du jeu "La poursuite du chat" (pendant 10 min environ)

**Etape 2 : Chat glacé** : Deux à trois joueurs avec un dossard sont désignés comme chats et courent pour toucher leurs camarades qui tentent d'esquiver en courant aussi. Lorsqu'ils sont touchés, ils sont "glacés" et se transforment en statues. Ils écartent les jambes pour constituer un tunnel. Ils peuvent être libérés de leur "glace" par un camarade qui passe sous leurs jambes et reprennent ensuite le jeu.

**Verbalisation** : Rappeler les règles du jeu et interroger sur le déroulement du jeu : "qu'avez-vous fait pendant le jeu ? Etes vous restés longtemps chat glacé ? Que se passe t-il si vous devenez chat glacé et que personne ne vous libère" ?

*Matériel : dossards pour identifier les chats.*

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : "La queue des écureuils."**

*Collaborer, coopérer, s'opposer (coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun)*

Deux enfants portent un dossard et jouent le rôle des renards. Les autres élèves sont des écureuils avec le foulard coincé dans le pantalon (poche) : c'est leur queue.

Les écureuils doivent s'enfuir pour ne pas se faire prendre leur queue. Les renards doivent attraper le maximum de queues.

Au premier signal du tambourin (frappé lent), les écureuils se promènent dans la forêt (tout l'espace du préau). Au 2e signal du tambourin (frappé rapide), les 2 renards doivent attraper les queues des écureuils. Au 3e signal du tambourin, les renards quittent la forêt. Comptez avec les élèves le nombre d'écureuils qui ont perdu leur queue. Changer les renards et reprendre le jeu.

*Matériel : un foulard par enfant, 2 dossard, un tambourin*

NB : ce jeu sera à reproduire jusqu'à ce que ce soit maîtrisé.