

# ORGANISER UNE RENCONTRE SPORTIVE A L'ECOLE MATERNELLE



Catherine Metz, CPC EPS

D'après des documents de William et Régine Behague et Thierry Larrouy, CPC EPS 68

# ORGANISATION DE LA RENCONTRE D'ATHLÉTISME

**LIEU** : Rencontre en extérieur (sur un stade) ou rencontre en intérieur (dans un gymnase)

## **PREPARATION :**

- **En fonction de l'invitation à la rencontre** : attribuer un numéro de 1 à 10 à chaque élève de la classe (**écrire le numéro au feutre sur le dos de la main**)
- Prévoir une liste des élèves par groupe.
- Chaque enfant sera muni de sa feuille de route.
- Les enfants seront en tenue de sport (baskets, survêtement ou short). Pensez aux casquettes et/ou K.Way, crème solaire.
- En cas de pluie ou mauvais temps, la rencontre sera annulée et si possible reportée (décision prise la veille au vu du bulletin météo).
- Chaque classe pensera à se munir d'une trousse de secours.
- Chaque classe apportera son goûter (sauf arrangement différent à fixer entre vous).

## **ORGANISATION :**

- La rencontre se fera à 2 ou 3 classes
- Les groupes seront formés d'élèves issus des 3 classes.
- Chaque groupe passera dans les 10 ateliers, le groupe 1 commence à l'atelier 1, le groupe 2 à l'atelier 2....
- Les numéros d'ateliers devront facilement être repérables.
- Le changement d'atelier se fera toutes les 6 minutes environ, au signal sonore donné par un enseignant.
- Dans chaque atelier, on laissera 2 minutes d'« entraînement » aux enfants.

## **RÉPARTITION DES ELEVES DE MATERNELLE :**

- chaque groupe sera composé des élèves des 3 classes ayant le même numéro (**écrire le numéro au feutre sur le dos de la main**)

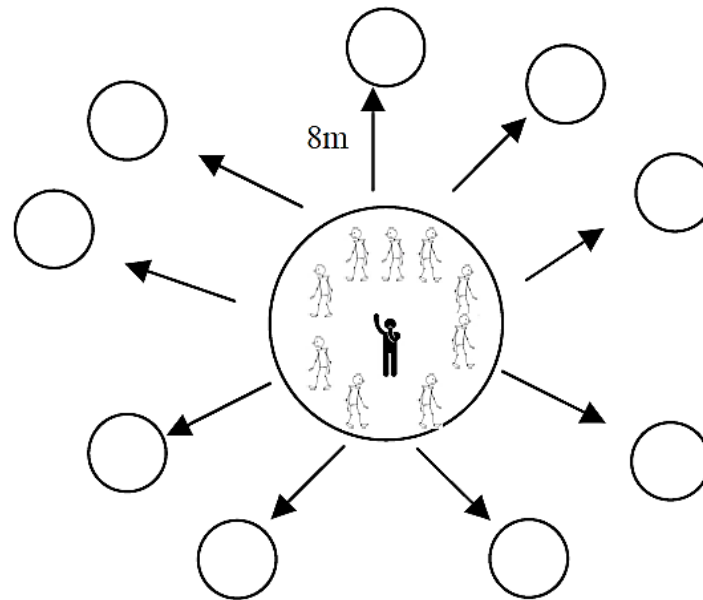
## **ENCADREMENT :**

<b>Encadrement par des adultes</b>	<b>Encadrement par une classe de C3</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Prévoir 1 adulte par atelier qui restera à son atelier.</li><li>• Prévoir 1 adulte par groupe qui circulera avec son groupe.</li><li>• On laissera un adulte disponible pour assurer d'éventuels soins, pauses pipi, ...</li><li>• En cas de surnombre : les enseignants, ATSEM,... se répartiront dans les ateliers ou circuleront d'un atelier à l'autre pour veiller au bon déroulement de la rencontre.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prévoir un enseignant garant du temps (chrono, sifflet)</li><li>• Prévoir au moins 2 parents par classe</li><li>• 1 élève de CM sera responsable d'un groupe et se chargera de le faire circuler sur le terrain.</li><li>• 1 ou 2 élèves de CM par atelier se chargeront de son bon fonctionnement.</li><li>• On laissera un adulte disponible pour assurer d'éventuels soins, pauses pipi, ...</li><li>• Les enseignants, ATSEM, parents accompagnateurs, ... se répartiront dans les ateliers ou circuleront d'un atelier à l'autre pour veiller au bon déroulement de la rencontre.</li></ul>

# ATELIER 1 : Courir longtemps

**But** : Courir sans s'arrêter en rapportant les objets demandés par le meneur.

**Dispositif** : Le meneur est au centre, dans une zone matérialisée (par une cordelette par exemple ou des coupelles). Tout autour de lui, à une distance de 8 mètres sont placés des cerceaux (1 par enfant) contenant 5 ou 6 objets différents faciles à reconnaître (par la couleur par exemple). Les enfants sont regroupés autour du meneur. Chacun se voit attribuer un cerceau.



**Consignes** : Au signal, chaque enfant part en trottinant vers son cerceau et rapporte au meneur l'objet que celui-ci a demandé en le montrant (consigne verbale et visuelle). Lorsque l'élève est revenu chez le meneur, celui-ci annonce l'objet suivant à rapporter. L'enfant repart en trottinant pour le rechercher...

**Matériel** : 9 cerceaux, 10 x 6 objets identifiables (petites balles de couleur, anneaux par exemple), 1 corde ou des coupelles.

**Réussite** : Si l'élève a rapporté tous les objets **sans s'arrêter de trottiner** → 3 étoiles

Si au moins 3 objets rapportés → 2 étoiles

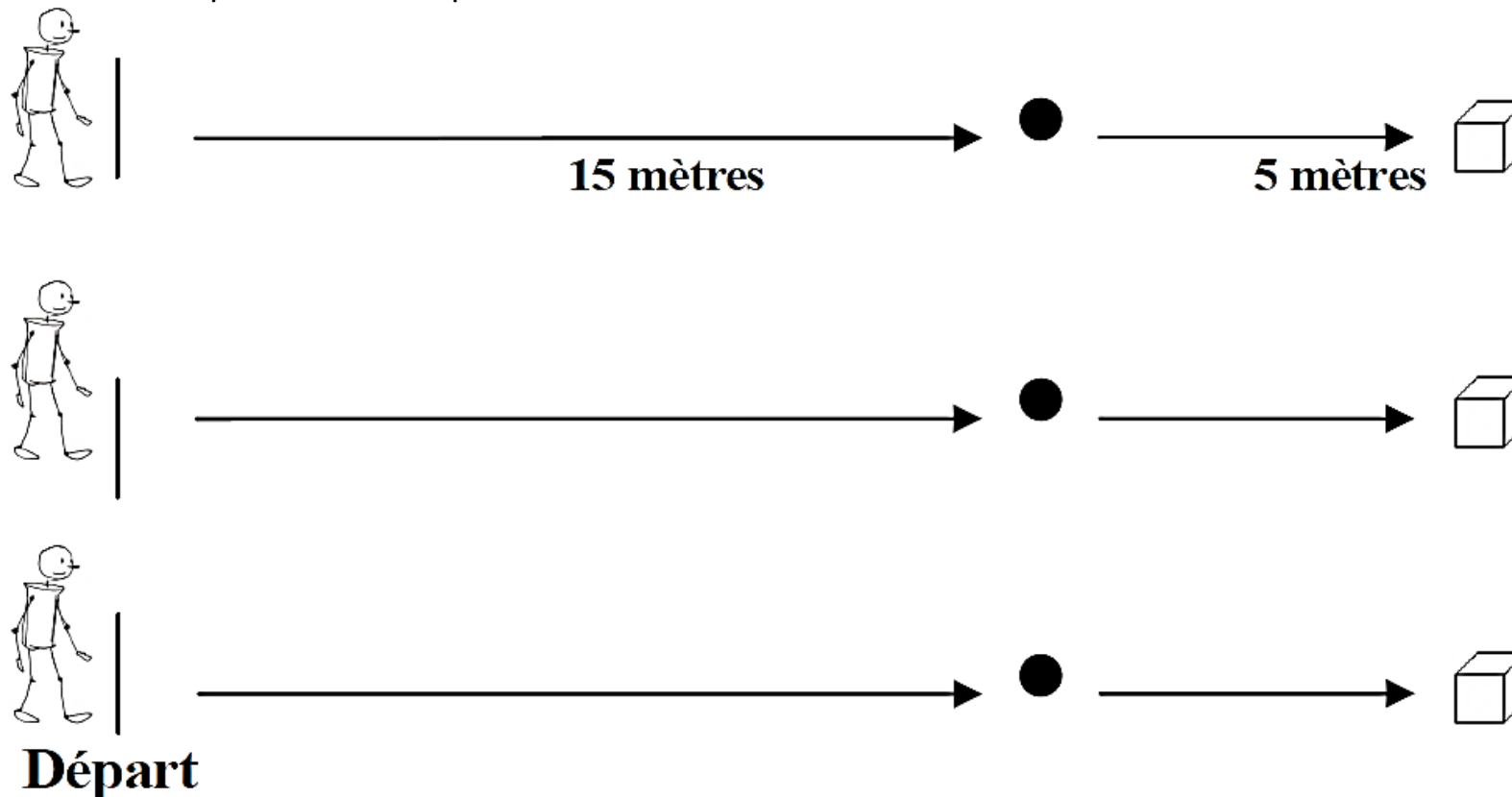
les autres → 1 étoile

## ATELIER 2 : Courir vite sans obstacle

**But :** Courir vite pour aller toucher un objet le premier.

**Consigne :** Au signal, aller le plus vite possible ramasser le ballon et le déposer dans la caisse.

**Dispositif :** Les enfants sont alignés par 3. Au signal ils courent vers un ballon posé à 15 mètres du départ, le ramassent et vont le déposer dans une caisse posée 5 mètres plus loin.



**Matériel :** 3 cordelettes pour le départ, 3 ballons (en mousse) posés sur des coupelles, 3 caisses, (évent. 1 clap de départ)

**Réussite :** le 1<sup>er</sup> arrivé → 3 étoiles

le 2<sup>e</sup> → 2 étoiles

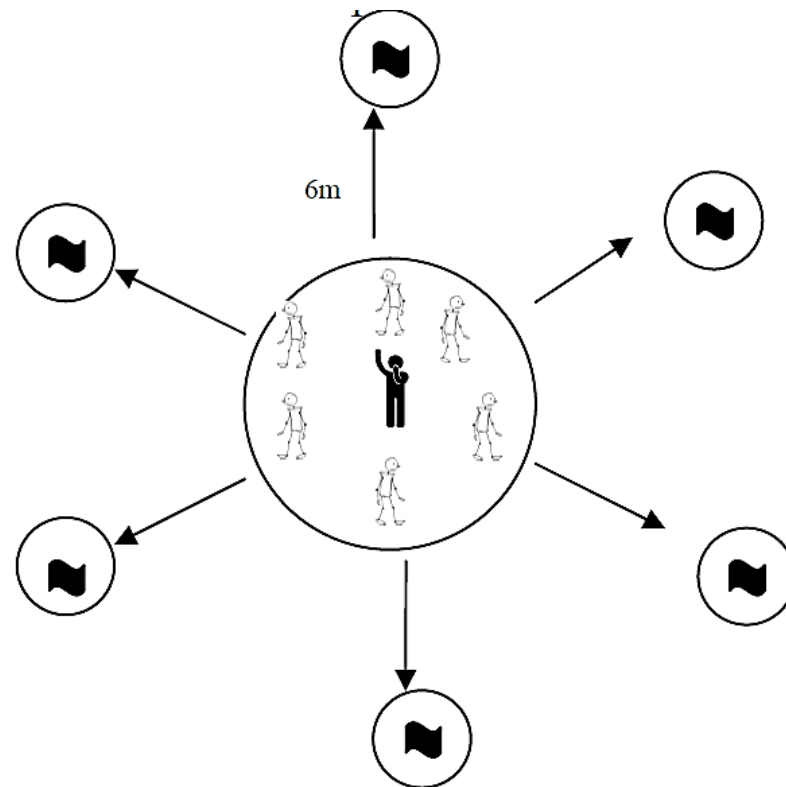
le 3<sup>e</sup> → 1 étoile

## ATELIER 3 : Réagir vite à un signal

**But** : Arriver le plus rapidement possible dans sa maison.

**Consigne** : Au signal, courir jusqu'à sa maison et agiter le foulard qui s'y trouve pour montrer que l'on est arrivé.

**Dispositif** : Les enfants sont dans le cercle central. Les maisons sont placées en périphérie à 8 mètres du centre avec un foulard posé à l'intérieur. Faire un essai, puis un jeu « qui compte ».



**Matériel** : 9 foulards, 9 cerceaux, 1 corde ou des coupelles (éventuellement 1 clap de départ)

**Réussite** : les 3 premiers arrivés → 3 étoiles

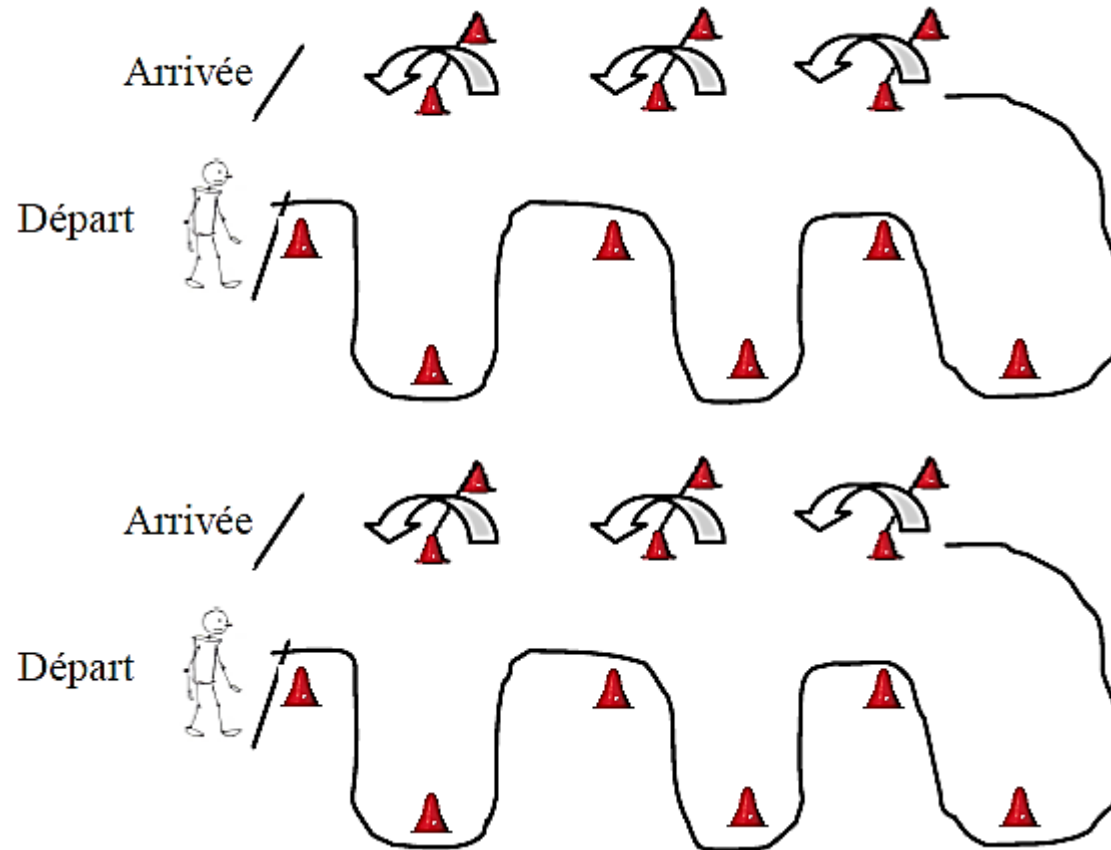
les 3 suivants → 2 étoiles

les autres → 1 étoile

## ATELIER 4 : Courir en franchissant des obstacles par équipes

**But** : Slalomer et franchir des haies le plus vite possible pour faire gagner son équipe (sur 12 mètres environ)

**Consigne** : On divise le groupe en deux. 1 joueur de chaque sous-groupe se met au départ. L'aller se fait en slalomant entre les briques, le retour en franchissant les haies en courant. La première équipe dont tous les joueurs sont passés a gagné.



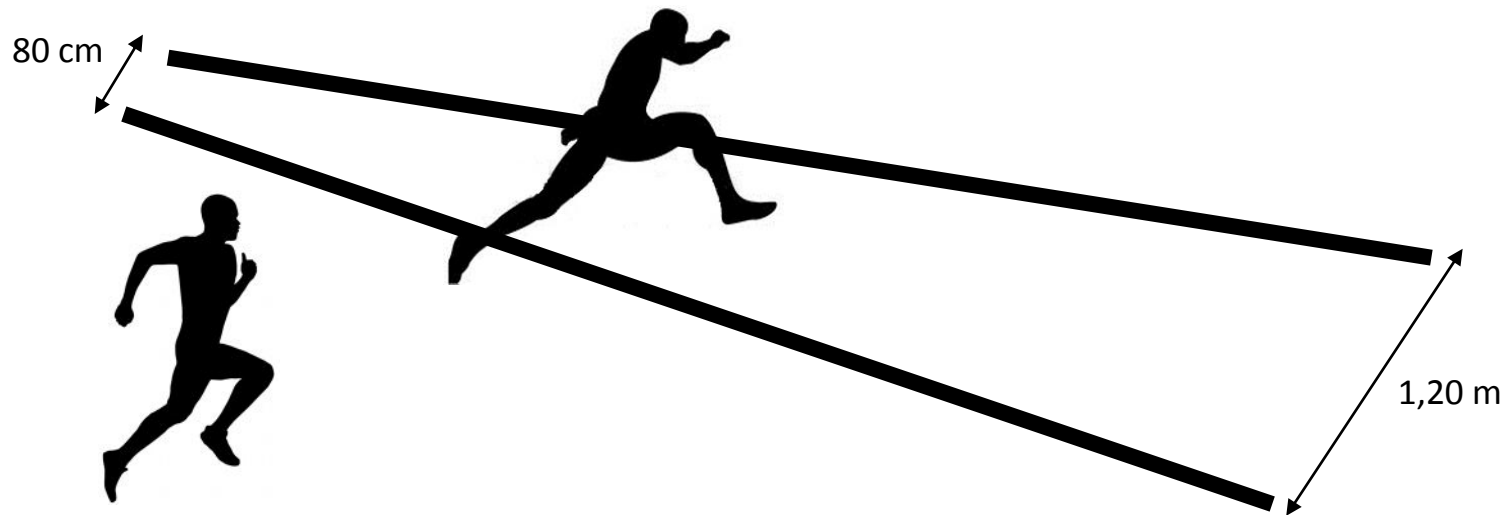
**Matériel** : 12 petits plots, 12 petits cônes + 6 lattes, 4 lattes pour le départ

**Réussite** : sous-groupe vainqueur → 3 étoiles sous-groupe perdant → 1 étoile

## ATELIER 5 : Sauter loin

**But** : Franchir une rivière plus ou moins large en sautant (80cm, 1m et 1 m20).

**Consigne** : Essayer de sauter par-dessus la rivière sans mettre les pieds dedans. Commencer par la rivière la plus étroite (matérialisée par 2 corde ou bandes).



**Matériel** : bande de délimitation ou cordes

**Réussite** : franchissement de la zone la plus large → 3 étoiles

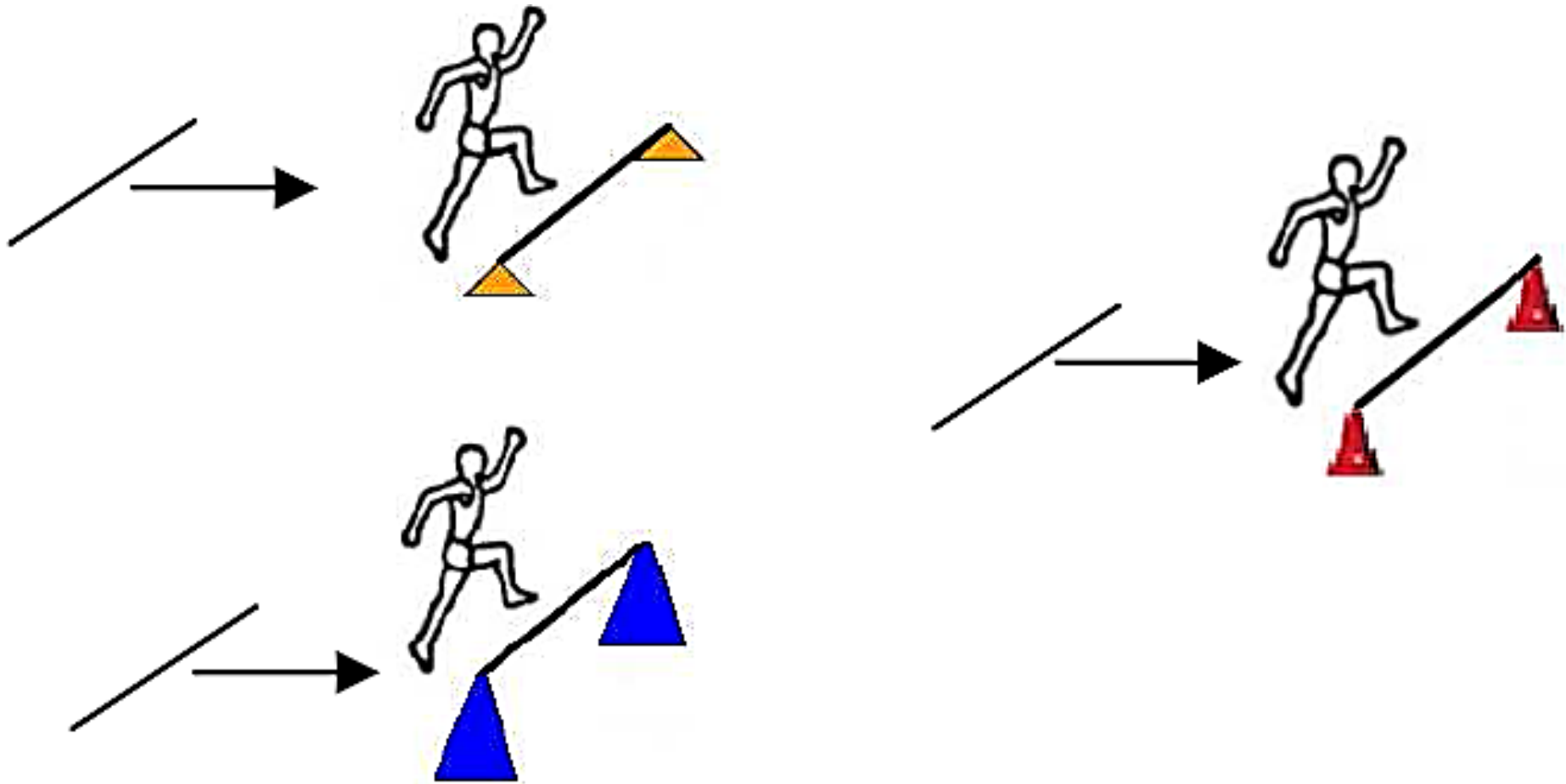
la moyenne → 2 étoiles

la moins large → 1 étoile

## ATELIER 6 : Sauter haut pour franchir

**But** : Essayer de franchir des haies avec quelques pas d'élan.

**Consigne** : Avec un peu d'élan, essayer de passer par-dessus les haies en commençant par la plus basse.



**Matériel** : 2 petits cônes (30cm), 2 grands cônes (40cm), 2 maxi cônes (50cm), 3 lattes

**Réussite** : franchissement de la haie la plus haute → 3 étoiles

la moyenne → 2 étoiles

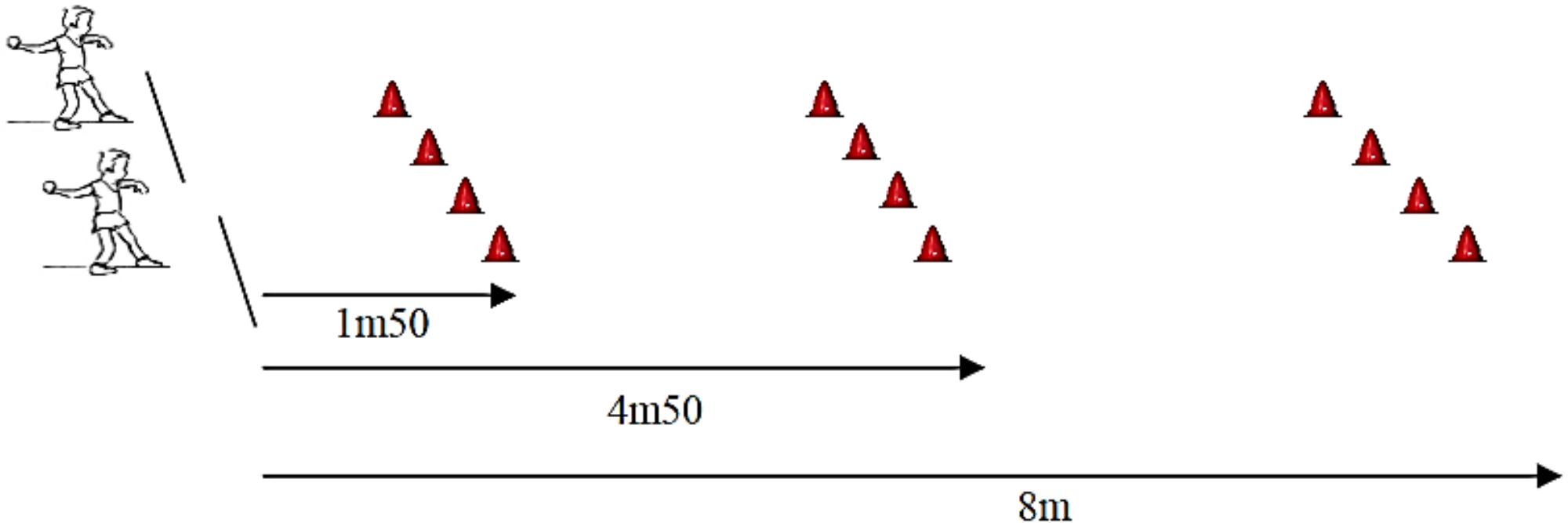
la plus basse → 1 étoile



## ATELIER 7 : Lancer loin

**But** : Lancer des sacs de graines au-delà d'une ligne à des distances différentes (1m50, 4m50 et 8m).

**Consigne** : Chaque enfant lance 4 sacs de graines, le plus loin possible. 3 zones sont matérialisées.



**Matériel** : 2 lattes, 12 plots, 8 sacs de graines

**Réussite** : zone la plus éloignée → 3 étoiles

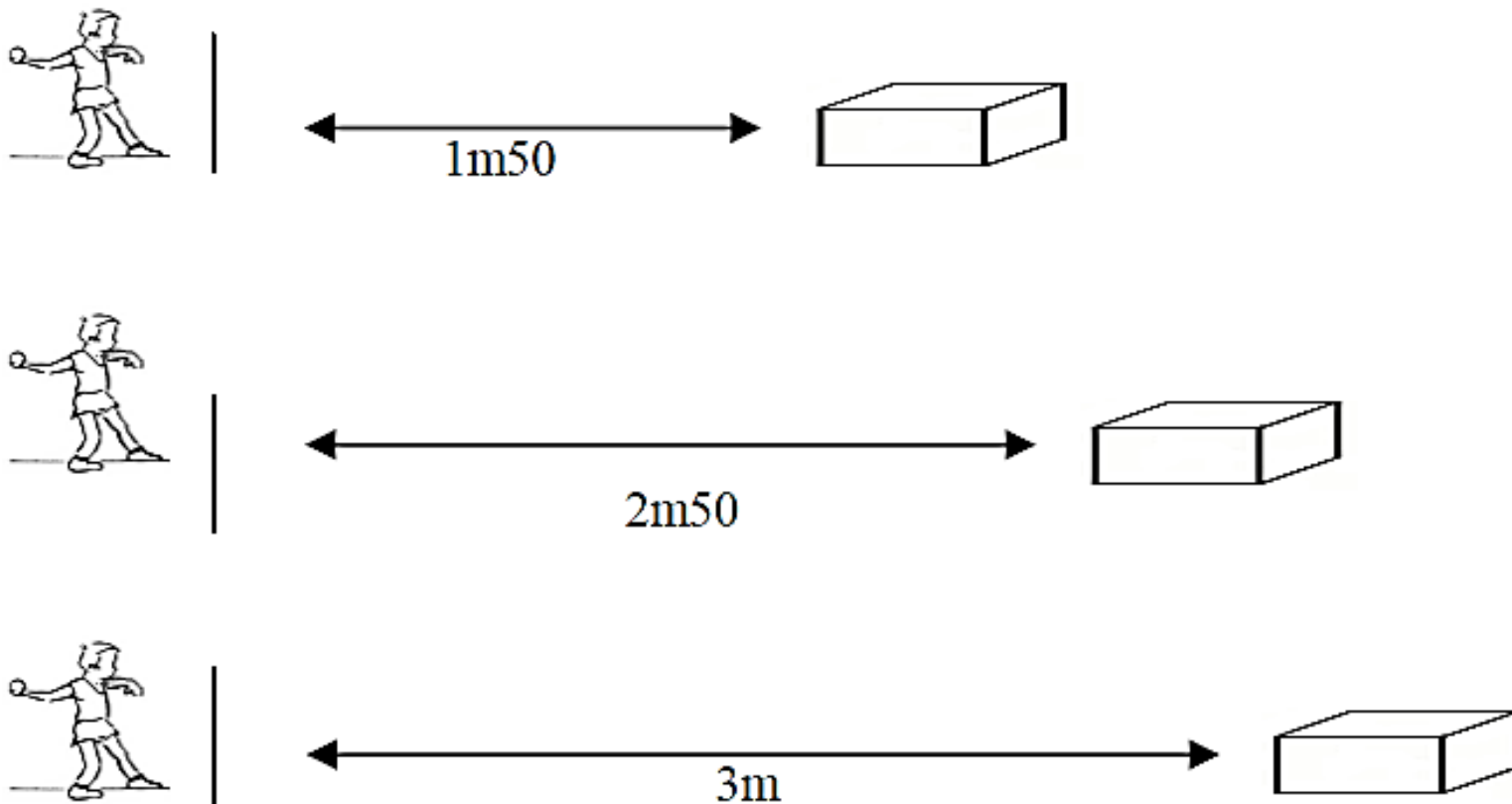
zone intermédiaire → 2 étoiles

zone la plus proche → 1 étoile

## ATELIER 8 : Lancer avec précision

**But** : Lancer des petites balles (comètes) ou sacs de graines dans des paniers situés à des distances différentes (1m50, 2m50 et 3m).

**Consigne** : Chaque enfant lance les 4 balles. Il essaie les différentes distances puis en choisit une pour l'« évaluation ».



**Matériel** : 3 lattes, 12 sacs de graines ou balles, 3 caisses

**Réussite** : au moins 3 balles dans le panier → 3 étoiles

2 balles → 2 étoiles

1 balle ou aucune → 1 étoile

## ATELIER 9 : Découvrir le lancer de vortex

**But** : découvrir le lancer de vortex (tenue de l'engin et mouvement)

**Consigne** : Chaque enfant lance les 3 vortex.



**Matériel** : 3 lattes, 9 vortex

**Réussite** : 3 étoiles pour tous.





















## ATELIER 10 : Veiller à s'hydrater



## FEUILLE DE ROUTE

Nom : ..... Prénom : .....





















Ecole : ..... Classe de M. .... Equipe n° : .....

<b>Atelier 1 : Courir longtemps</b> 		<b>Atelier 6 : sauter haut pour franchir</b> 	
<b>Atelier 2 : courir vite</b> 		<b>Atelier 7 : lancer loin</b> 	
<b>Atelier 3 : réagir vite à un signal</b> 		<b>Atelier 8 : lancer avec précision</b> 	
<b>Atelier 4 : courir en franchissant des obstacles par équipe</b> 		<b>Atelier 9 : découverte du vortex</b> 	
<b>Atelier 5 : sauter loin</b> 		<b>Atelier 10 : Boisson</b> 	

## FEUILLE DE ROUTE

Nom : ..... Prénom : .....

Ecole : ..... Classe de M. .... Equipe n° : .....

<b>Atelier 1 : Courir longtemps</b> 		<b>Atelier 6 : sauter haut pour franchir</b> 	
<b>Atelier 2 : courir vite</b> 		<b>Atelier 7 : lancer loin</b> 	
<b>Atelier 3 : réagir vite à un signal</b> 		<b>Atelier 8 : lancer avec précision</b> 	
<b>Atelier 4 : courir en franchissant des obstacles par équipe</b> 		<b>Atelier 9 : découverte du vortex</b> 	
<b>Atelier 5 : sauter loin</b> 		<b>Atelier 10 : Boisson</b> 	

# ORGANISER UNE RENCONTRE DE DEBROUILLARDISE

## Atelier : Parcours en quadrupédie

### Mise en œuvre et consigne :

Avancer à 4 pattes pour passer dans le tunnel

Faire l'araignée (anneau sur le ventre)

Ramper sur le dos sous l'arche (en tenant l'anneau en mains)

### Réussite :

- *Parcours réalisé sans difficulté : 3 étoiles*
- *Parcours effectué avec des hésitations, craintes, maladresses : 2 étoiles*
- *Refus de faire tout ou partie du parcours : 1 étoile*

## Atelier : Parcours en équilibre

### Mise en œuvre et consigne :

Marcher sur une poutre en ramassant les anneaux

Marcher sur un banc incliné montant

Sauts de lapins sur des caisses

Marcher sur un plan incliné descendant

### Réussite :

- *Parcours réalisé sans difficulté : 3 étoiles*
- *Parcours effectué avec des hésitations, craintes, maladresses : 2 étoiles*
- *Refus de faire tout ou partie du parcours : 1 étoile*

## Atelier : Parcours de latéralisation

### Mise en œuvre et consigne :

Réaliser le parcours avec un ballon dans la main :

Mettre alternativement pied droit et pied gauche dans des cerceaux

Alterner sauts pieds joints et sauts pieds écartés

### Réussite :

- *Parcours réalisé sans difficulté : 3 étoiles*
- *Parcours effectué avec des hésitations, craintes, maladresses : 2 étoiles*
- *Refus de faire tout ou partie du parcours : 1 étoile*

## Atelier du Chamboule-tout

### Mise en œuvre et consigne :

Renverser les quilles en 5 essais

### Réussite :

- *Au moins une quille renversée : 3 étoiles*
- *Au moins une quille touchée : 2 étoiles*
- *Aucune quille touchée : 1 étoile*

# Atelier d'escalade

## Mise en œuvre et consigne :

Grimper à l'espalier pour toucher la peluche

Redescendre

## Réussite :

- *Va toucher la peluche tout seul : 3 étoiles*
- *va toucher la peluche avec parade : 2 étoiles*
- *ne va pas toucher la peluche : 1 étoile*

# Atelier de déplacement en équilibre

## Mise en œuvre et consigne :

Effectuer un petit slalom avec une balle en équilibre sur une raquette

## Réussite :

- *Parcours réalisé sans difficulté : 3 étoiles*
- *Parcours effectué avec chute de la balle : 2 étoiles*
- *Refus de faire tout ou partie du parcours : 1 étoile*