

ENDURENSEMBLE

Cycle 1 : 2-4 ans

OBJECTIFS : AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS

Objectifs de l'enseignant :

- donner le plaisir de pratiquer
- proposer une situation favorisant l'engagement et la participation de l'élève
- préparer l'évaluation diagnostique

Objectifs de l'élève :

- s'engager dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement
- proposer des manières de faire différentes et explorer les manières de faire des autres
- accepter le partage des espaces de jeux dans le cadre d'une règle

Attendus de fin de cycle :

- courir de différentes façons dans un but précis (longtemps)

Attendus TPS/PS

Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.

Attendus PS/MS

Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.

LA COURSE AUX OBJETS

Lieu : grande cour ou terrain de sport ou parc ou terrain boisé

Matériel : un grand nombre d'objets (au moins 5 objets par élève) : objets de récupération (bouteilles plastiques, ...), balles, sacs de graines, pinces à linge, anneaux, plots, briquettes, foulards...

But : 1. ramener le plus d'objets possible dans une caisse.
2. ramener le plus d'objets possible dans la caisse de son équipe.

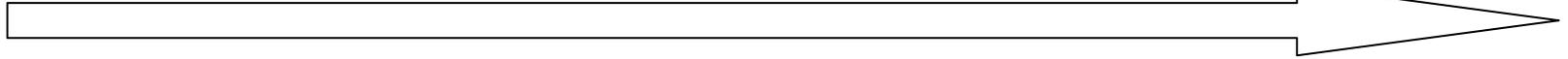
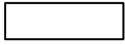
Modalités d'exécution : Au signal, chacun doit se déplacer pour ramasser un objet (objets visibles et situés à une distance minimum de 30 m) et le ramener dans une caisse puis dans un deuxième temps dans celle de son équipe. Le jeu continue par la recherche d'un nouvel objet et ainsi de suite.

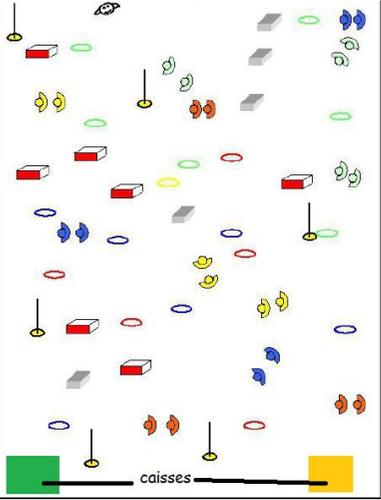
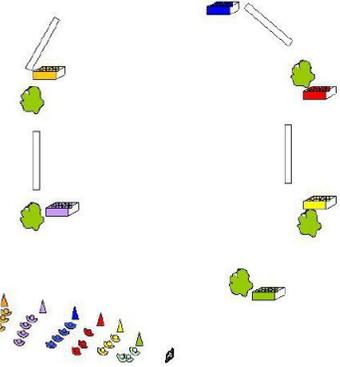
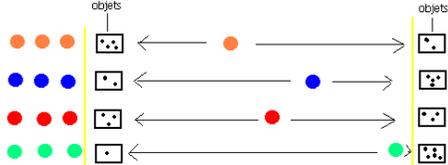
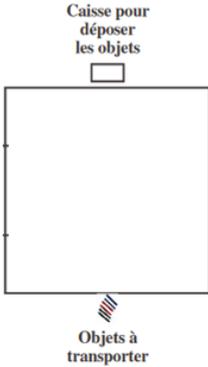
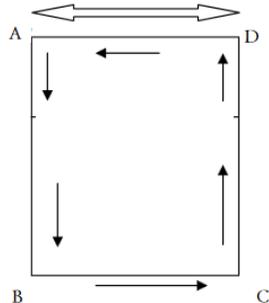
Le jeu s'arrête :

- dans un premier temps quand il n'y a plus d'objets à ramasser
- dans un second temps après un temps défini par l'enseignant. Le nombre d'objets aura augmenté.

Variantes :

- Augmenter la distance de recherche
- Augmenter le temps de jeu



Pour ENTRER dans l'ACTIVITE	Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour EVALUER	
<p>Course aux objets</p> <p>Objets disposés anarchiquement</p>  <p>caisses</p>	<p>Course aux objets</p> <p>Aménager un parcours simple</p> 	<p>Jeu des déménageurs En couloir</p> <p><i>Objectif : Trouver son allure pour courir longtemps, dans un temps donné.</i></p> 	<p>Jeu des déménageurs En circuit</p> <p><i>Objectif : Trouver son allure pour courir longtemps en transportant un nombre d'objets déterminé par l'enseignant.</i></p> 	<p>Enduro</p> <p><i>Objectif : Accomplir la plus grande distance dans un temps donné</i></p> <p>Circuit de 60 à 80 m</p> <p>de D à A Zone ou les élèves sont autorisés à marcher</p> 
<p>côté de l'élève : j'explore, je découvre, je ressens.</p>	<p>Du côté de l'élève : je pratique, j'essaie, je refais, j'imites, je trouve de nouvelles façons de faire, je progresse.</p>		<p>Du côté de l'élève : je m'évalue ; ce que je sais faire (penser à la matérialisation des réussites et progrès)</p>	

Extrait des documents ressources :

Autour de 2 ans et demi - 3 ans :

Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :

- Explorer différents trajets (en marchant, en sautillant, en courant...) dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers (lattes, cordes à franchir en sautant, briquettes ou petites haies à enjamber...), servant de repères ou d'obstacles,
- Parcourir cet espace aménagé et l'investir, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (transporter de petits objets, vider une caisse ou la remplir, réagir à un signal sonore dans le cadre d'un jeu...)
- Suivre ou poursuivre un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter.

Autour de 3-4 ans

Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :

- Parcourir l'espace avec un camarade, liés par la main, par un objet (latte, cerceau, cordelette...), coordonner et réguler sa vitesse ou ses directions pour rester ensemble, réaliser un trajet donné.