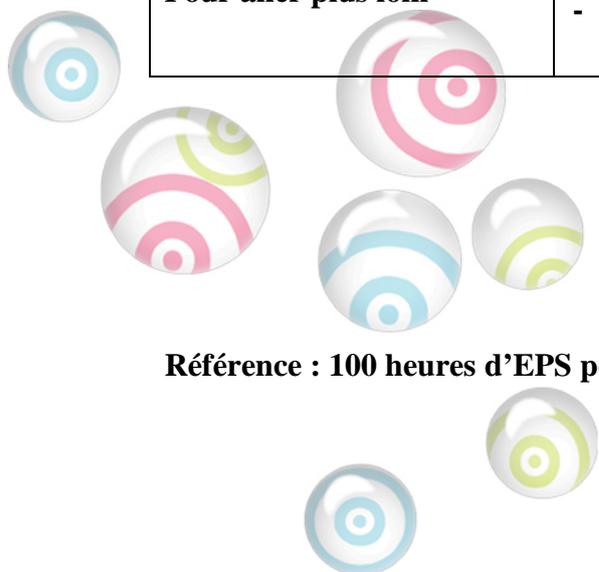


SOMMAIRE

Les lions et les gazelles
Bleu et rouge
Boucle d'Or
Franchir le plus d'obstacles
La course aux objets
Le premier dans sa maison
Le chat et la queue de la souris
Rallye photos
Relais déménageurs
Un chemin de couleurs

Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - Deux équipes. - Un terrain comprenant une ligne de départ pour les gazelles et derrière un autre départ pour les lions. - À l'autre bout, une zone refuge pour les gazelles, matérialisée. - Au signal, les lions poursuivent les gazelles et tentent de les attraper avant qu'elles n'aient atteint leur refuge. - Partir au signal et arriver dans le refuge situé en face.
Activités	<p>Être prêt et partir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élève. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance. - Changer de rôle.



Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de couleurs : bleu/rouge. - Un terrain avec des couloirs de course. - Les enfants sont répartis en couples, dos à dos, sur une ligne au milieu du terrain. - Chaque fois qu'on prononce le mot « bleu », les bleus courent jusqu'à leur camp et les rouges essaient de les toucher avant qu'ils ne les atteignent. - Même démarche avec le mot « rouge ».
Activités	<p>Réagir au signal de départ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la position de départ, assis, dos à dos, accroupis dos à dos. - Augmenter ou diminuer la distance de course. - Placer le foulard à la ceinture de chaque joueur.

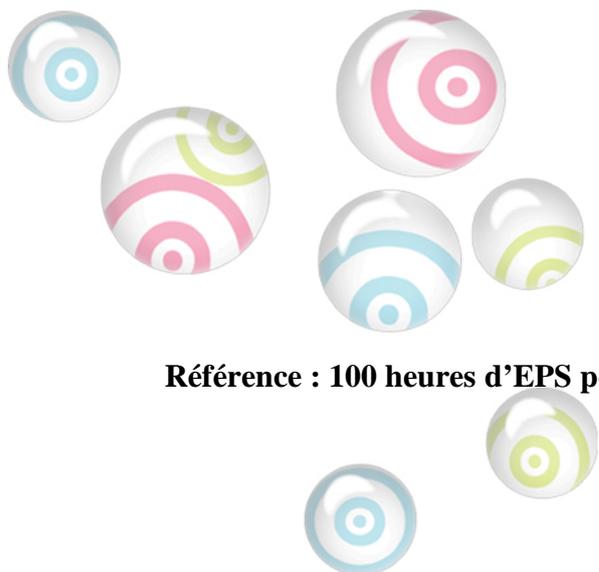
Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Se repérer et se déplacer dans l'espace.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - En salle aménagée de plots, cerceaux...ou en extérieur. - Les enfants sont placés en binômes. - Boucle d'or est perdue dans la forêt et demande son chemin pour rentrer chez elle. - Un itinéraire par groupe. - Suivre un parcours matérialisé (<i>dans la cour ou en extérieur</i>). - L'enseignant donne des indications au groupes pour diriger Boucle d'Or jusqu'à sa maison.
Activités	<p>Repérer un but et suivre un trajet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Les indications sont données par les enfants du groupe. - Varier les itinéraires par une cueillette en cours de trajet.

Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - 4 couloirs avec des obstacles (<i>cagettes à plat, en long, sur la tranche...</i>). - Un enfant court, dans la zone signalisée. - Atteindre la zone la plus éloignée le plus rapidement possible.
Activités	<p>Conserver sa vitesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Matérialiser les couloirs avec des repères. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier les obstacles en 3D et les franchir.

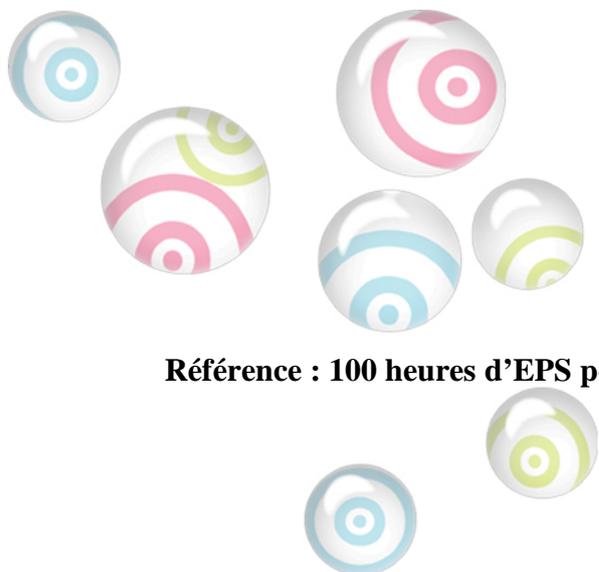
Référence : 100 heures d'EPS pour la maternelle - SCEREN



Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Couloirs de course. - Rapporter le plus d'objets possible. - Au signal de départ, aller chercher un objet, le déposer dans sa caisse. - Repartir en chercher un second jusqu'au signal de fin de jeu.
Activités	<p>Maintenir son effort</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>). - Matérialiser les couloirs avec des repères
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance.

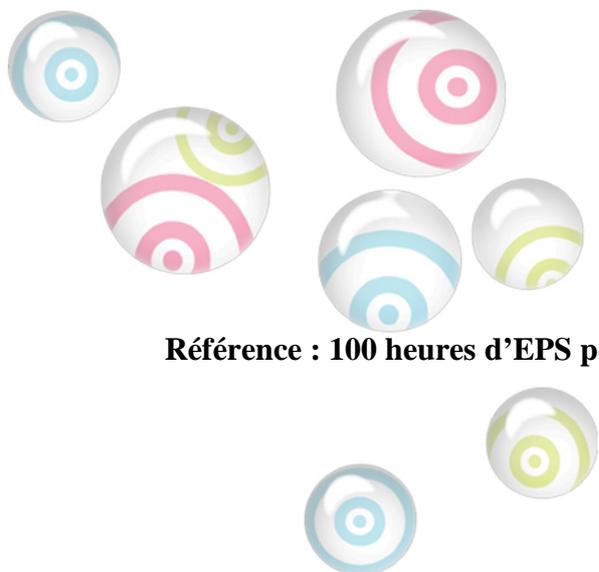
Référence : 100 heures d'EPS pour la maternelle - SCEREN



Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants sont répartis sur un côté du terrain. - Autant de cerceaux sont disposés à l'autre bout. - Partir au signal et arriver le plus vite possible dans le cerceau situé en face.
Activités	<p>Orienter sa course par équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance. - Introduire des couloirs de course.

Référence : 100 heures d'EPS pour la maternelle - SCEREN



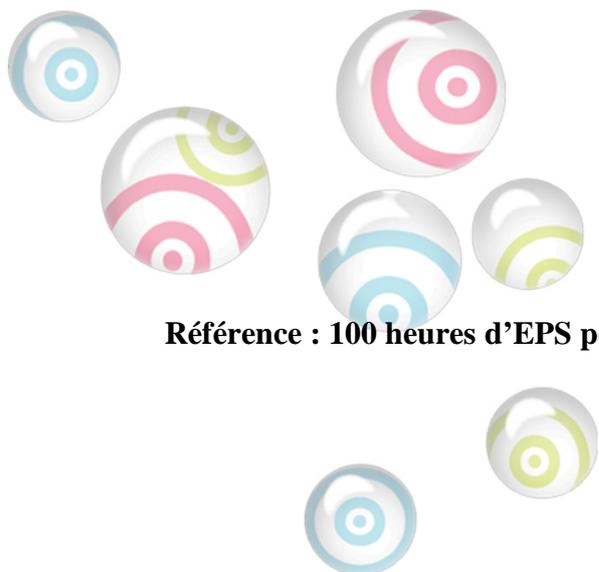
Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - Deux équipes réparties de part et d'autre de la ligne de départ. - Un foulard accroché dans la ceinture des souris. - Un terrain comprenant des couloirs de courses. - Au signal de départ, les chats essaient d'attraper les queues de souris avant la ligne d'arrivée.
Activités	<p>Être prêt et partir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la distance entre les chats. - Changer de rôle. - Varier les positions de départ entre les chats et les souris au départ.

Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Se repérer et se déplacer dans l'espace.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - Groupes de 4 enfants. - Un itinéraire/groupe. - Suivre un parcours matérialisé (<i>dans la cour ou en extérieur</i>) et à partir d'indices (<i>objets, photos, pictogrammes</i>) localiser les lieux.
Activités	<p>Se repérer dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer le parcours de mémoire en remettant les photos dans l'ordre de l'itinéraire.

Référence : 100 heures d'EPS pour la maternelle - SCEREN



Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - Courir le plus vite possible d'un point à un autre, en portant un objet. - 5 parcours de 20 m en parallèle. - 1 équipe de 5 enfants par parcours. - 2 caisses par équipe : caisse A comptant une dizaine d'objets et caisse B vide. - Au signal de départ, le premier coureur transporte un objet de la caisse A à la caisse B, puis vient toucher la main du deuxième coureur qui part à son tour avec un objet.
Activités	<p>Mesurer ses capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou diminuer la distance à parcourir.

Cycle 1 : PS / MS / GS

Lien avec les programmes	<i>Se repérer et se déplacer dans l'espace.</i>
Déroulement possible	<ul style="list-style-type: none"> - 4 groupes d'enfants dans des « maisons » de couleurs différentes. - Aller vers une maison déterminée, en passant par des chemins de la même couleur.
Activités	<p>Repérer un but et suivre un itinéraire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer l'enjeu de la situation aux élèves. - Montrer un exemple avec une 1^{ère} équipe. - Chaque élève doit aller au bout de l'activité.
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir le matériel et installer l'espace avec les élèves. - Adapter l'espace en fonction de la classe d'âge des élèves. - Utiliser un repère sonore pour le signal (<i>sifflet, tambourin...</i>).
Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser les trajets par couleur. - Trouver un autre chemin. - Suivre des flèches.

Référence : 100 heures d'EPS pour la maternelle - SCEREN

