



# ANIM'ATHLÉ

**Livret d'organisation  
de la rencontre Départementale USEP66**

# ANIM'ATHLÉ

## POUR UN ATHLÉTISME ACCESSIBLE, MOTIVANT ET FORMATEUR

### ANIM'ATHLÉ : POUR QUOI FAIRE ?

Anim'Athlé s'inscrit dans un projet de rénovation des pratiques athlétiques des plus jeunes.

#### CONSTRUIRE UN RÉPERTOIRE MOTEUR ATHLÉTIQUE

Les situations-jeux d'Anim'Athlé permettent à l'enfant de construire un répertoire moteur athlétique de base en sollicitant la motricité globale :

- ◆ en agissant sur les synchronisations motrices et musculaires peu développées par la motricité usuelle afin que le corps apprenne à structurer des coordinations athlétiques spécifiques ;
- ◆ en améliorant les régulations posturo-toniques inhabituelles afin que le corps apprenne à jouer avec les déséquilibres athlétiques ;
- ◆ en construisant un ensemble de gammes rythmiques afin que le corps apprenne à anticiper les actions.



#### DÉVELOPPER LES CAPACITÉS PHYSIQUES

La préparation Anim'Athlé, effectuée notamment lors des séances d'EPS ou d'activités périscolaires, permettra, en plus de la construction de ce répertoire moteur athlétique, le développement des capacités physiques. Cette éducation vise un renforcement du corps en développant le gainage, la tonicité, la force, la souplesse et les capacités physiologiques et fonctionnelles. Il conviendra, lors de la préparation, d'accorder à la répétition toute la place qu'elle mérite. C'est cette répétition, non pas à l'identique mais mise en œuvre dans des situations variées, qui permettra le développement concomitant des habiletés motrices et des capacités physiques.

#### CONFRONTER L'ENFANT À DES SENSATIONS ET DES ÉMOTIONS ATHLÉTIQUES

Les situations mises en place lors d'Anim'Athlé donneront lieu à la confrontation de l'enfant à des sensations et à des émotions athlétiques. Elles viseront également à :

- ◆ permettre à l'enfant de s'autoévaluer ;
- ◆ lui offrir la possibilité d'exprimer ses émotions ;
- ◆ favoriser la confrontation de ses réflexions avec celles des autres ;
- ◆ lui donner accès à d'autres informations (tactiles et kinesthésiques) que les informations visuelles.

#### ÉDUIQUER L'ENFANT À LA SANTÉ

L'objet d'Anim'Athlé est de faire vivre aux enfants des situations diverses, de les inciter à s'exprimer à propos des émotions et des sensations qu'ils ressentent, de leur permettre ainsi de réfléchir et d'échanger avec les autres sur leurs pratiques et leurs ressentis afin d'accéder à une meilleure connaissance de soi.

Les réglottes USEP du plaisir, de l'effort et du progrès ainsi que le DVD USEP « Remue-méninges » proposent des situations concrètes. Les adultes encadrant permettront aux enfants, à partir de l'utilisation de ces outils, de réguler leur activité dans le souci de développer leur goût de l'activité sportive.

## ANIM'ATHLÉ : UN PARTI PRIS PÉDAGOGIQUE

### DES SITUATIONS ENTONNOIRS

Anim'Athlé propose des situations contraignantes au niveau du dispositif matériel et/ou des consignes afin d'induire des réponses motrices orientées.

### DES SITUATIONS RICHES, VARIÉES ET ORIGINALES

Les défis contre soi-même et contre les autres que propose Anim'Athlé permettent à l'enfant de vivre une motricité différente de son activité physique usuelle. Ainsi, la classification retenue ne reprend pas le triptyque : courir, sauter, lancer mais envisage ces mêmes verbes d'action au travers d'une intentionnalité de plus en plus athlétique : projeter, se projeter, se déplacer.

PROJETER	GS / CP	CE1 / CE2	CM1 / CM2
	Passer de jeter à lancer puis projeter		
Prendre en compte les trajectoires des projectiles	Passer de lancer des objets à lancer des projectiles, autrement dit, s'intéresser aux caractéristiques balistiques de ce qu'on lance		
Varié les lancers	D'une seule manière (à bras cassé) à plusieurs (à une main, à deux mains, à bras allongé, en poussée, en fronde)		
Former un couple lanceur / projectile	Passer de deux actions (s'élancer puis lancer) à une seule		
Apprendre la sécurité	Lancer de plus en plus précis et suivre du regard les projectiles		

SE PROJETER	GS / CP	CE1 / CE2	CM1 / CM2
	Passer de franchir ou se jeter à sauter puis se projeter		
Orienter son corps	Passer de sauts verticaux à des sauts orientés vers l'avant ou vers le haut		
Piloter son corps	Passer d'une impulsion par flexion / extension des jambes à une projection du corps		
S'élancer	Passer de deux actions (s'élancer puis sauter) à une seule		
Apprendre la sécurité	Passer d'atterrir à se réceptionner		

SE DEPLACER	GS / CP	CE1 / CE2	CM1 / CM2
	Passer de poursuivre / échapper à courir puis se déplacer		
Orienter sa trajectoire de course	Passer de poursuivre / échapper à démarrer, courir et arriver		
Varié les courses	Passer d'une seule manière de courir (vite) à plusieurs (avec des haies, en équipes, longtemps)		
Apprendre la sécurité	Respecter les sens et les directions de circulation		

### DES SITUATIONS À ÉVALUATION DIRECTE ET IMMÉDIATE

Toutes les situations précisent le but à atteindre (« *Ce que je dois faire ?* ») et définissent des critères de réalisation et de validation qui renseignent respectivement l'enfant sur les processus mis en jeu pour réussir (« *Est-ce que j'ai fait comme on me le demandait ?* ») et sur le rapport à la règle (« *Est-ce que ma performance me rapporte des points ?* »). Ces indicateurs permettent à l'enfant d'accéder par lui-même et de façon immédiate à la connaissance du résultat de son action.

### DES SITUATIONS OÙ L'ON MESURE UNE PERFORMANCE

Pour chacune de ses actions, l'enfant est invité :

- ◆ à identifier le score qu'il a obtenu (rubrique « Performance ») ;
- ◆ à quantifier et à lire son propre score (rubrique « Mesure de la performance ») ;
- ◆ à comprendre comment son score est intégré au résultat collectif (rubrique « Résultat »).

### DES SITUATIONS À ADAPTER

Toutes les fiches comportent une case vide pour prévoir, si besoin, des adaptations afin que chaque enfant présent, quelle que soit sa singularité, puisse trouver un enjeu dans l'activité.

**La rencontre USEP66 « Anim'Athlé » est la déclinaison départementale de l'opération nationale « A l'Usep, l'athlé ça se VIE ! »**

**Les enseignants inscrits à cette rencontre sont invités à consulter la page :**

<https://usep.org/index.php/2018/03/11/a-lusep-lathle-ca-se-vie-2018/>

Vous y trouverez de nombreux éléments pour enrichir votre unité d'apprentissage d'activités athlétiques.

### Organisation générale de la rencontre

- La rencontre est organisée sous forme de 8 ateliers qui respectent un équilibre entre les thèmes « projeter », « se projeter », « se déplacer ».
- La rencontre est organisée sur une demi-journée avec pique-nique sur place.
- 5 à 6 classes participent à la rencontre.
- 32 équipes au maximum pourront être constituées avec des élèves issus de 2 classes différentes.
- Chaque équipe est constituée de 6 élèves maximum.
- Les enfants de chaque équipe passent un maximum de fois sur tous les ateliers de la rencontre.
- Chaque atelier est quadruplé de façon à pouvoir accueillir 4 équipes.
- Chaque atelier dure une dizaine de minutes.
- Des groupes de 4 équipes seront réparties sur les différents ateliers.
- A la tête de chacun de ces groupes, deux adultes (enseignants ou parents accompagnateurs) animeront les ateliers et tourneront avec les élèves.
- Chaque groupe (4 équipes + 2 adultes) resteront ensemble tout au long de la rencontre.
- Un atelier-débat autour de la santé clôturera la rencontre. Cet atelier sera préparé et animé par les enseignants.

### Avant la rencontre

Les élèves doivent impérativement avoir travaillé les 8 ateliers. Ils doivent avoir déjà pris part à des débats et en connaître les règles de prise de parole. Pour cela les enseignants sont invités à utiliser les outils : [débat associatif](#) et/ou [remue méninge](#)

Les élèves et les adultes accompagnateurs doivent connaître les grandes lignes de l'organisation.

### Matériel à prévoir le jour de la rencontre

Des jeux de 6 chasubles

Pharmacie

Les fiches ateliers

## DEROULEMENT

Dès son arrivée, l'enseignant vient signaler son effectif à l'organisateur.

Deux enseignants seront associés pour former des équipes, si possibles mixtes.

Pour gagner du temps, il est important de préparer vos « demi-équipes » avant d'arriver à la rencontre

32 équipes au maximum seront formées sur la rencontre. Leur nom sera attribué par l'organisateur le jour de la rencontre (exemple de nom d'équipe : « A2 »)

Groupes	Equipes			
A	A1	A2	A3	A4
B	B1	B2	B3	B3
C	C1	C2	C3	C4
D	D1	D2	D3	D4
E	E1	E2	E3	E4
F	F1	F2	F3	F4
G	G1	G2	G3	G4
H	H1	H2	H3	H4

Quand toutes les équipes seront formées et équipées de chasubles, l'organisateur fournira aux enseignants des pochettes « équipes ».

Chaque équipe se verra ensuite confier une pochette identifiable (exemple : A2) qui lui permettra de retrouver son atelier et de conserver les jetons gagnés.

Chaque adulte (enseignants et adultes accompagnateurs) se verra confier un badge « groupe » qui désignera sa responsabilité pendant la rencontre.

Adultes et équipes pourront s'appuyer sur les panneaux avec les lettres pour se repérer sur la rencontre : les équipes A1, A2, A3 et A4 se retrouveront devant l'atelier « A ».

## ENCADREMENT

Sur chaque atelier, il y aura ainsi au moins 2 adultes et 4 équipes.

Avant de démarrer les ateliers, les responsables du groupe seront chargés de poser le cadre de la rencontre : règles de bonne conduite, description du fonctionnement avec les points et la pochette, respect de la propreté du site, ajustement de la disposition du matériel après chaque passage...

C'est l'occasion de confier à chaque enfant une responsabilité même minime pour l'ensemble de la rencontre (guider l'équipe, marquer les points, ranger le matériel, approvisionner en eau, assurer la propreté du terrain à la fin de la rencontre...). Cela permet d'entrer dans l'activité avec une responsabilité.

## GESTION DE L'ATELIER

Chaque atelier dure environ 10 minutes (y compris le temps nécessaire pour le calcul des points). Cette durée sera adaptée en fonction du moment de déroulement de la rencontre ( temps plus long sur les premières rotations et un peu moins sur les dernières en raison de la fatigue).

## NOMBRE D'ESSAIS

À chaque atelier, il s'agit de faire la meilleure performance possible. Pour cela, chacun dispose d'un maximum d'essais dans le temps imparti.

## LA QUANTIFICATION DE SA PRATIQUE

La performance : aucun enfant ne peut avoir zéro. Tous les barèmes débutent à 1. Par ailleurs, si l'enfant ne valide pas son essai au premier coup, il dispose d'un maximum de tentatives dans le temps imparti pour réaliser la meilleure performance possible.

L'enfant doit être rendu responsable de l'appréciation de sa performance : validation de la réalisation, comptage des points, conversion de jetons unités en jetons dizaines.

A la fin des ateliers, un élève de chaque équipe viendra écrire dans le tableau d'affichage le score obtenu par son équipe.

Chaque paire de classe obtiendra ainsi un score global.

## CHANGEMENT D'ATELIER

Respecter impérativement le signal sonore de l'organisateur.

Les groupes tournent de façon synchrone.

Rappel : équipes et adultes responsables du groupe restent ensemble tout au long de la rencontre

Après avoir tourné mais avant de démarrer le nouvel atelier, les responsables du groupe organisent le bilan de l'atelier précédent :

- Chaque élève communique au responsable du groupe sa meilleure performance.
- Lorsque le nombre de participants des équipes n'est pas identique, ne retenir que le nombre de performances correspondant à l'effectif de l'équipe la moins nombreuse du groupe.
- Le responsable du groupe distribue les jetons correspondants.
- Les élèves regroupent les jetons récoltés dans leur pochette « équipe ».
- Avec l'aide du responsable du groupe, les élèves peuvent convertir les jetons « unités » en jetons « dizaines »

## FIN DES ATELIERS SPORTIFS/ ORGANISATION DE L'ATELIER SANTE

A l'emplacement du dernier atelier sportif, les responsables du groupe organisent un moment-bilan en utilisant l'outil « Réglette collective du plaisir »






L'objectif de ce moment est de développer le goût de la pratique physique et sportive et de renforcer l'estime de soi.

Permettre à l'enfant d'exprimer ses émotions, c'est déjà lui montrer qu'il existe.

Comment ?

Chaque groupe se verra confier une bâche « réglette collective du plaisir »

1<sup>er</sup> temps :

L'animateur donne la consigne suivante : « Vous venez de participer à des activités athlétiques pour lesquelles vous avez établi des performances. Positionnez un jeton dans une des cases situées sous la réglette en fonction du plaisir ou du déplaisir que vous avez ressenti. »

L'animateur attend que chaque enfant ait positionné individuellement sa gommette puis il demande au groupe d'enfants de s'asseoir devant la réglette sur laquelle sont positionnées les gommettes. L'observation de cette « Réglette collective du plaisir » servira de lanceur à l'expression des élèves

#### 2<sup>ème</sup> temps :

Consigne : « Vous allez pouvoir vous exprimer et échanger ensemble à partir de vos observations sachant qu'il n'y a pas de propos justes ou faux et que chacun doit respecter la parole des autres, être à l'écoute. Que remarquez-vous ? Qu'en pensez-vous ? Il s'agit d'échanger entre vous, je ne répondrai pas à des questions et je ne prendrai pas position. »

La parole est donnée aux enfants. L'animateur distribue la parole et veille à ce qu'un maximum d'enfants puisse s'exprimer.

Le débat peut être relancé et complété avec la consigne suivante : « Quelles pistes pourriez-vous proposer ensemble pour permettre à chacun de prendre du plaisir dans l'activité que vous venez de vivre ? »

Ce temps de débat et d'échanges dure une dizaine de minutes.

Ce moment doit permettre à chaque enfant de s'enrichir des remarques des autres. Il vise à faire prendre conscience qu'il y a des sources variées de plaisir : par rapport à la performance, au progrès, par rapport à la relation aux autres, par rapport à son état personnel, au plaisir de bouger, ...

L'animateur conclut la séquence en reprenant quelques éléments du débat des enfants et en précisant : « Vous avez dit que (citez quelques éléments marquants). Vous avez le droit d'avoir pris du plaisir ou non dans l'activité qui vous a été proposée. Aujourd'hui, vous n'avez pas tous ressenti la même chose. Lors du prochain atelier ou de la prochaine rencontre sportive, vos ressentis seront peut-être différents. L'important est de vous connaître mieux, afin de savoir quand et comment prendre du plaisir dans la pratique d'une activité physique et sportive. Je vous remercie pour votre participation. »

Ce temps est important pour préserver l'estime de soi de chaque enfant et permettre d'envisager des perspectives positives et rassurantes.

## FIN LA RENCONTRE

Rangement des ateliers, rassemblement pour bilan général et photo. Remise des diplômes.

### Ateliers retenus pour la rencontre

FICHE	THÈME	TITRE	OBJECTIF
# 9	Projeter	L'élastique	Déclencher la lancer après avoir étiré son corps
# 10	Projeter	Par-dessus les nuages	Produire une trajectoire permettant un lancer précis.
# 11	Projeter	Haut les mains	Déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin
# 14	Se projeter	La course du crabe	Franchir latéralement en courant vite
# 15	Se projeter	La croix	Rebondir en rythmant son déplacement.
# 26	Se projeter	La course de géant	Dérouler le pied pour aller de plus en plus loin
# 17	Se déplacer	Les lièvres pressés	Courir le plus vite possible « dans la durée »
# 18	Se déplacer	Le guépard bondissant	Courir vite avec et sans obstacles

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** déclencher le lancer après avoir étiré son corps.

## L'ÉLASTIQUE

### SITUATION

#### MATÉRIEL :

3 anneaux lestés, 2 lattes, une cage de but ou un dispositif permettant de suspendre des bandes de rubalise afin de délimiter 3 zones verticales, tapis de dimensions 1 m x 50 cm, un repère dans l'axe du tapis permettant à l'adulte de se positionner, des jetons.

#### DESSCRIPTIF :

l'enfant est debout sur le support, pieds écartés de chaque côté de la latte. Il fait face à la cible. L'adulte se place dans le dos du lanceur en fonction du repère (à gauche du repère si le lanceur est droitier). Il retient horizontalement l'anneau et le lâche au moment où il sent l'effort de l'enfant. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.

## ENFANT

#### BUT :

je lance avec précision.

#### CRITÈRE DE RÉALISATION :

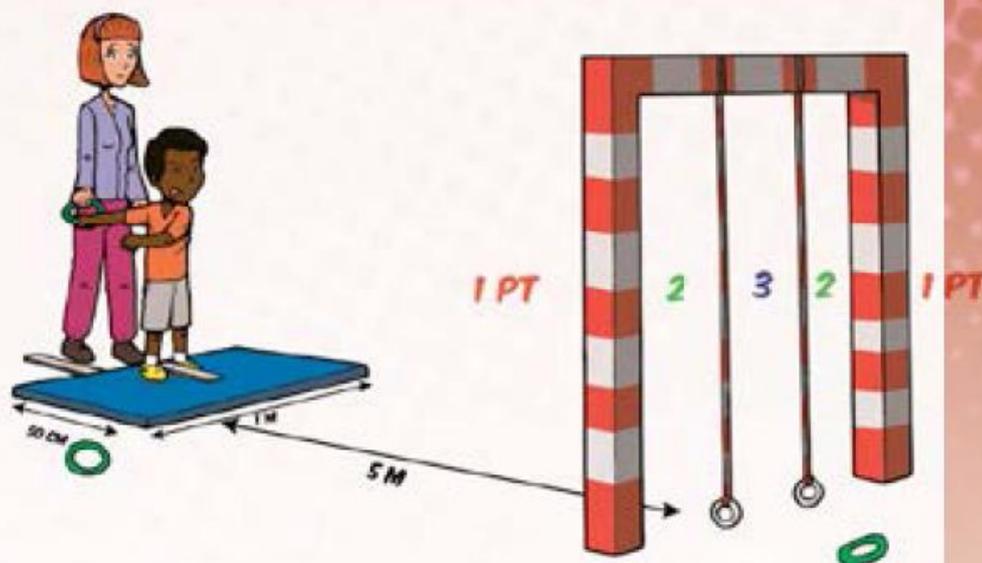
mes pieds restent de chaque côté de la latte (recherche d'un mouvement de torsion du corps).

#### CRITÈRE DE VALIDATION :

mon projectile ne doit pas toucher le sol avant la cible.

#### APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :

- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.



## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

**PERFORMANCE :** la zone-cible que j'atteins.

**MESURE DE LA PERFORMANCE :** 1 point est égal à un jeton-unité.

**RÉSULTAT :** chaque enfant retient son meilleur score ;

à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

### ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : lancer d'anneaux ; distance support du lanceur / zone de chute ; position de départ et consignes de lancer ; les 3 lancers sont consécutifs.



## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** déclencher le lancer à partir des jambes pour lancer loin.

## HAUT LES MAINS !

### SITUATION

**MATÉRIEL :**

3 medecine-balls (1 kg), une latte en bois, des tracés au sol matérialisant les zones de chute des projectiles, tapis de dimensions 1 m x 50 cm, des tickets.

**DESCRIPTIF :**

l'enfant se place sur le support de lancer, dos à la zone de chute des projectiles, en position jambes fléchies, tronc droit, talons en appui sur la latte en bois. Le medecine-ball est tenu à 2 mains au niveau de la poitrine. Il réalise une extension des jambes puis des bras vers le haut et l'arrière pour lancer le plus loin possible en arrière. Chaque enfant réalise 3 lancers consécutifs.

## ENFANT

**BUT :**

je lance loin en arrière.

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

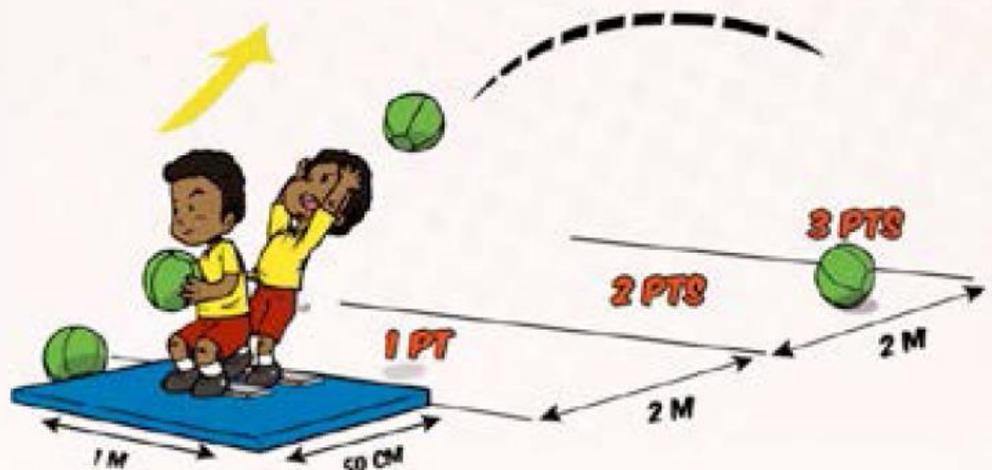
je termine les talons décollés de la latte en bois (recherche d'un mouvement d'extension du corps)

**CRITÈRE DE VALIDATION :**

je reste les 2 pieds sur le support de lancer.

**APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :**

- je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte ;
- durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.



## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

**PERFORMANCE :** la zone-cible que j'atteins.

**MESURE DE LA PERFORMANCE :** 1 point est égal à un ticket-unité.

**RÉSULTAT :** chaque enfant retient son meilleur score ;

à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

### ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

**Éléments obligés :** lancer de medecine-balls ;  
position de départ et consignes de lancer ;  
les 3 lancers sont consécutifs.

**ÉDUCATEUR**

**OBJECTIF :** franchir latéralement en courant vite.

**LA COURSE DU CRABE****SITUATION****MATÉRIEL :**

12 plots, 1 jalon, 6 lattes, 6 tapis de dimensions 1 m x 50 cm, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, des jetons.

**DESCRIPTIF :**

le premier enfant prend un bouchon. Il franchit les obstacles à l'aller grâce à un saut latéral (pied de réception différent du pied d'impulsion) sans les renverser. Le pied de réception est posé sur le tapis. Puis après la dernière haie, l'enfant dépose le bouchon dans le récipient de son équipe, tourne autour du plot et effectue le retour sur le parcours sans obstacles. L'activité continue jusqu'au signal de fin.

**Durée du relais :** 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants :  $6 \times 30" = 3$  minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

**ENFANT****BUT :**

je me déplace le plus vite possible.

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

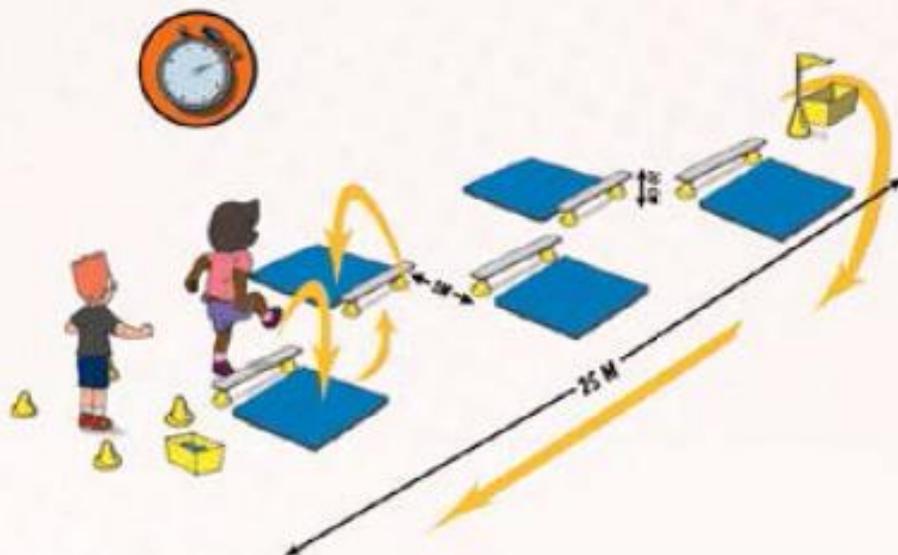
je franchis tous les obstacles dans le bon sens (je me réceptionne sur le tapis).

**CRITÈRE DE VALIDATION :**

je ne renverse aucun obstacle.

**APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :**

je respecte le sens de circulation.

**CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE**

**PERFORMANCE :** le nombre de parcours que j'ai réalisés.

**MESURE DE LA PERFORMANCE :** Un parcours (obstacles + retour) donne droit à un bouchon.

**RÉSULTAT :** à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais. Garder la meilleure performance ; à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des jetons-unités.

**ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS**  
**Éléments obligés :** aller en franchissant les haies ; retour en courant.

## ÉDUCATEUR

OBJECTIF : rebondir en rythmant son déplacement.

## LA CROIX

## SITUATION

## MATÉRIEL :

deux croix : une croix est constituée par 5 dalles carrées numérotées de 0 à 4 (dimensions : 30 cm x 30 cm) (les dalles peuvent être tracées à la craie), des bouchons et deux récipients, un chronomètre à gros chiffres, des jetons.

## DESCRIPTIF :

l'enfant se positionne pieds joints sur la dalle centrale (le « 0 ») de la croix n°1 pendant que l'enfant suivant se met en position sur la dalle centrale de la croix n°2. L'enfant n°1 réalise alors deux enchaînements de rebonds en respectant l'ordre suivant : « 0 », « 1 », « 0 », « 2 », « 0 », « 3 », « 0 », « 4 » (à chaque fois, on repasse par la dalle centrale). Dès qu'il a terminé, l'enfant n°2 débute à son tour ses deux enchaînements et l'enfant n°3 prend place sur la croix n°1. L'activité continue jusqu'au signal de fin.

Durée du relais : 30'' par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30'' = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours (2 enchaînements) commencé est comptabilisé.

## ENFANT

## BUT :

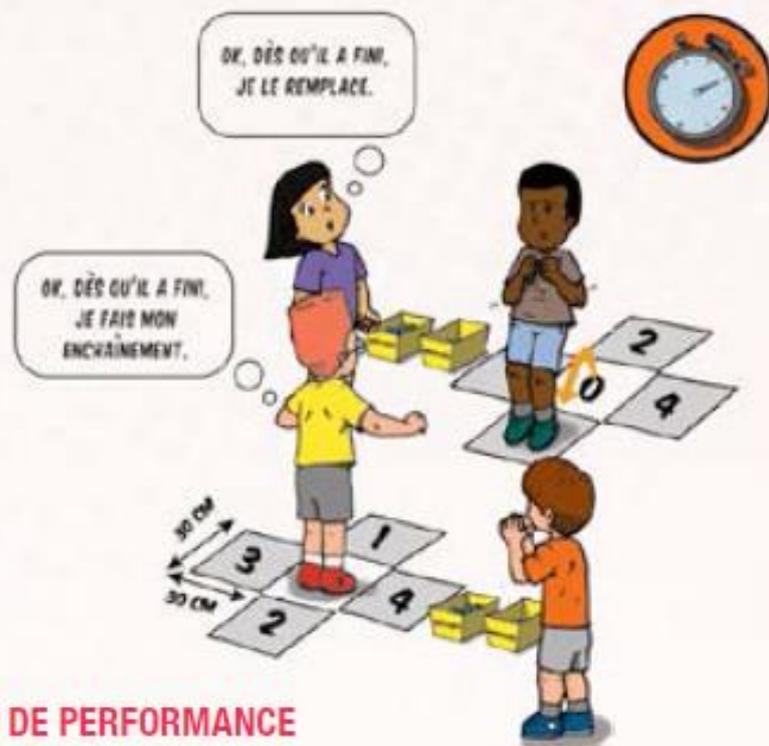
je rebondis le plus vite possible.

## CRITÈRES DE RÉALISATION :

- je rebondis dans les carrés ;
- je commence mon enchaînement dès que mon camarade a fini le sien.

## CRITÈRE DE VALIDATION :

l'ordre de l'enchaînement doit être respecté.



## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

PERFORMANCE : le nombre de parcours qu

MESURE DE LA PERFORMANCE : un parcours (2 enchaînements) donne droit à un jeton-unité.

RÉSULTAT : à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais ; garder la meilleure performance.

## ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

Éléments obligés : dimension des dalles de la croix ; ordre d'enchaînement des rebonds ; deux enchaînements successifs.

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** dérouler le pied pour aller de plus en plus loin.

## LA COURSE DU GÉANT

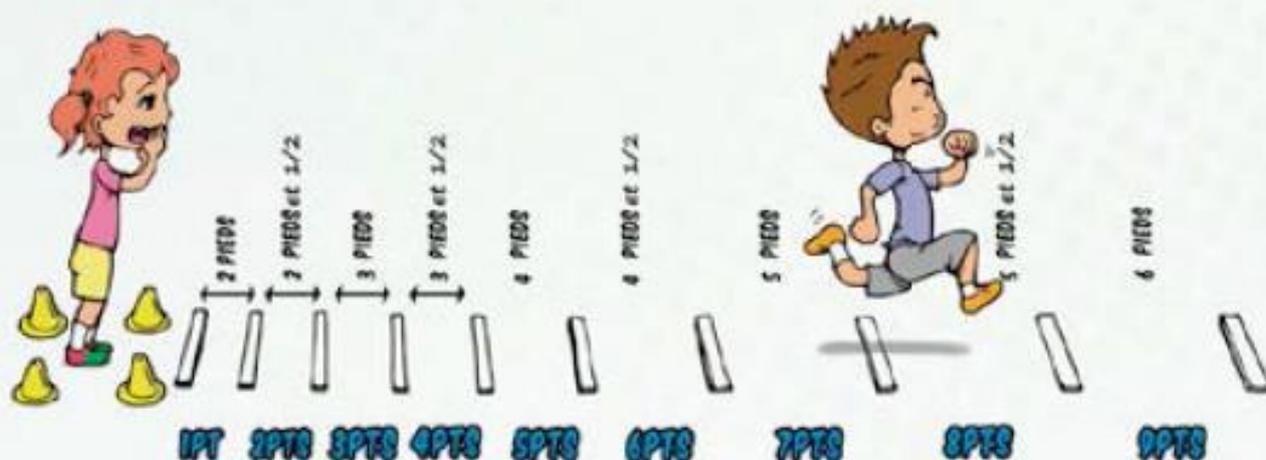
## SITUATION

## MATÉRIEL :

8 bandes souples ou plus ou des tracés à la craie, fiche de performance de la rencontre.

## DESCRIPTIF :

l'enfant se place en position pieds joints derrière la ligne de départ. Il essaie d'aller le plus loin possible en ne posant qu'un seul appui dans chaque espace déterminé par deux lattes consécutives. Dès que l'enfant pose deux appuis dans une zone, l'exercice est terminé.



## ENFANT

## BUT :

j'essaie d'aller le plus loin possible.

## CRITÈRE DE RÉALISATION :

je dois poser un seul pied dans chaque zone déterminée par 2 lattes consécutives.

## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

**PERFORMANCE :** la zone inter-lattes que j'atteins.

**MESURE DE LA PERFORMANCE :** 1<sup>er</sup> zone interlattes = 1 point, 2<sup>e</sup> zone interlattes = 2 points...

**RÉSULTAT :** chaque enfant retient son meilleur score ;

à la fin de toutes les séries, ceux-ci sont additionnés pour donner le résultat de l'équipe.

## ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS

**Éléments obligés :**  
progression de l'espacement entre les lattes.

**ÉDUCATEUR**

**OBJECTIF :** courir le plus vite possible  
« dans la durée ».

**SITUATION****MATÉRIEL :**

des jalons, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, un anneau, des jetons.

**DESCRIPTIF :**

chaque enfant de l'équipe prend un bouchon dans la réserve (certains enfants prennent 2 bouchons pour que toutes les équipes en aient le même nombre). L'ensemble de l'équipe part au signal et effectue le parcours sans s'arrêter. À chaque passage sur la base de départ, les enfants déposent le ou les bouchons dans le récipient de leur équipe, prennent un ou d'autres bouchons dans la réserve et repartent pour un nouveau tour.

La durée de la course est de 6'. À la fin du temps, tout tour commencé est comptabilisé.

**LES LIÈVRES PRESSÉS****ENFANT****BUT :**

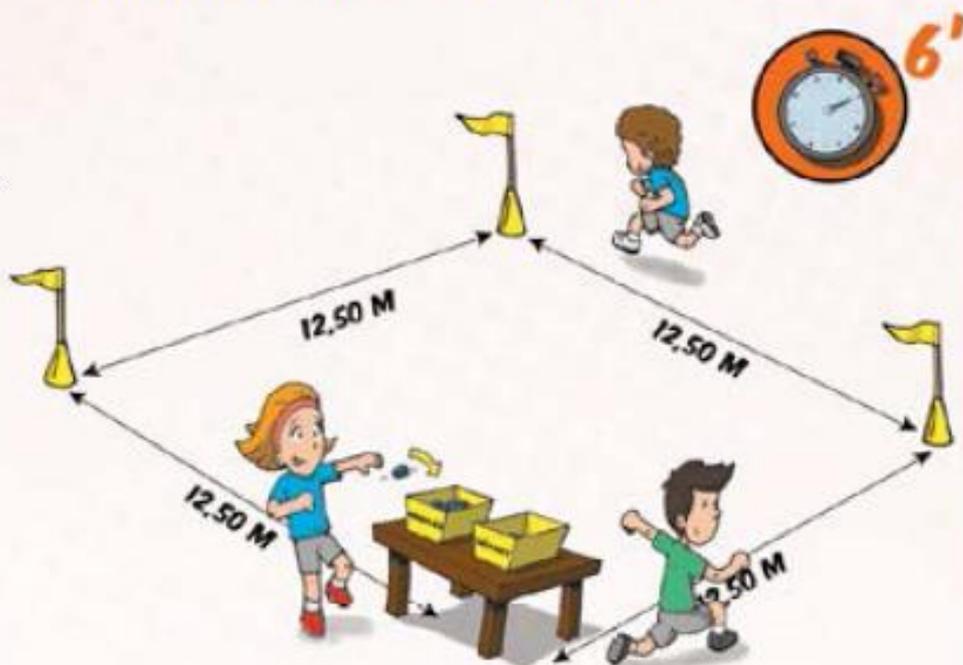
je cours le plus vite possible  
durant le temps imposé.

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

j'essaie de ne pas marcher  
ou de marcher le moins  
possible.

**APPRENTISSAGE****DE LA SÉCURITÉ :**

je respecte le sens  
de circulation.

**CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE**

**PERFORMANCE :** le nombre de tours que j'ai effectués.

**MESURE DE LA PERFORMANCE :** un tour réalisé donne droit à un ou deux bouchons.

**RÉSULTAT :** comptabiliser les points de l'équipe (le nombre de bouchons divisé par 10) ;  
à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des jetons-unités.

**ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS**

**Éléments obligés :** respecter la durée d'effort (6 minutes) ;  
tous les enfants de l'équipe courent en même temps.

**ÉDUCATEUR**

**OBJECTIF :** courir vite avec et sans obstacles.

**LE GUÉPARD BONDISSANT****SITUATION**

**MATÉRIEL :**

3 mini haies (hauteur moyenne du genou des enfants), un anneau, 4 plots, deux jalons, un chronomètre à gros chiffres, des bouchons et deux récipients, des jetons.

**DESCRIPTIF :**

chaque enfant de l'équipe prend un bouchon dans la réserve. L'ensemble de l'équipe part au signal et le premier enfant prend l'anneau. Il court sur le plat, passe derrière le jalon et revient en franchissant les haies. Il passe ensuite l'anneau à l'enfant suivant qui attend dans l'espace matérialisé puis il met un bouchon dans le récipient de son équipe. Le deuxième enfant effectue son parcours et l'activité continue jusqu'au signal de fin.

**Durée du relais :** 30" par enfant (Ex. pour 6 enfants :  $6 \times 30'' = 3$  minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé.

**ENFANT**

**BUT :**

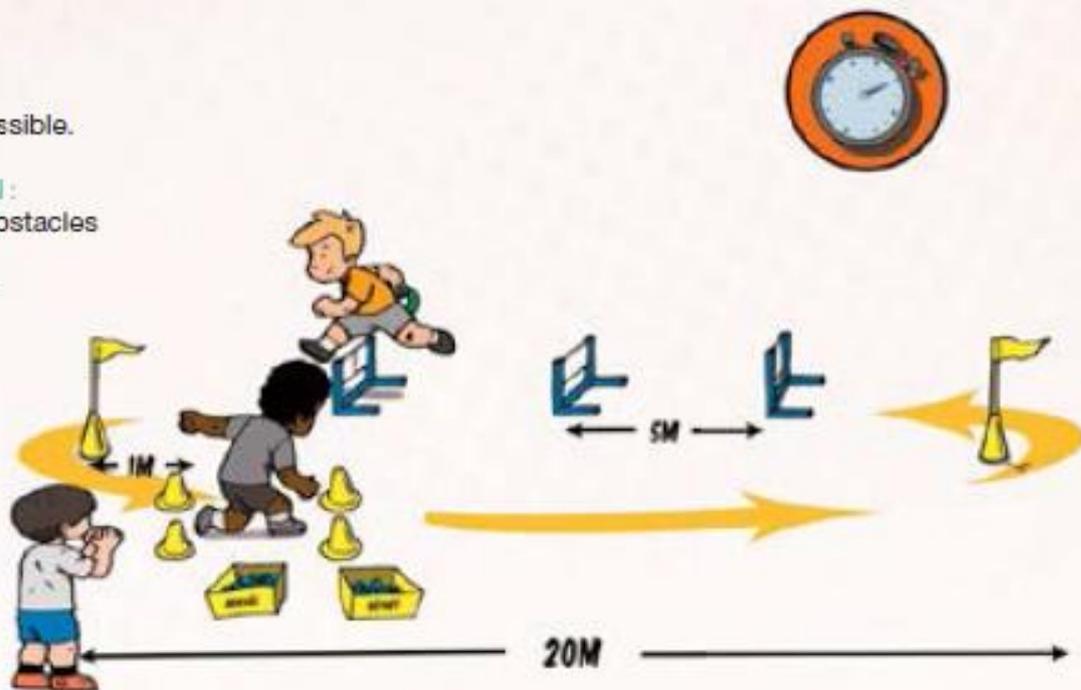
je cours le plus vite possible.

**CRITÈRES DE RÉALISATION :**

- je franchis tous les obstacles en courant ;
- l'anneau est toujours en mouvement.

**APPRENTISSAGE DE LA SÉCURITÉ :**

je respecte le sens de circulation.

**CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE**

**PERFORMANCE :** le nombre de parcours que j'ai réalisés.

**MESURE DE LA PERFORMANCE :** un tour réalisé donne droit à un bouchon.

**RÉSULTAT :** à la fin du premier relais, comptabiliser les points de l'équipe ; réaliser un deuxième puis un troisième relais ; garder la meilleure performance ; à la fin de l'atelier, les bouchons sont échangés contre des jetons-unités.

**ADAPTATION AUX BESOINS REPÉRÉS**

**Éléments obligés :** les distances inter-obstacles sont régulières ; passage de l'anneau dans une zone.