

Disciplines enchaînées

5 - 6 ans



Le sport scolaire de l'École publique



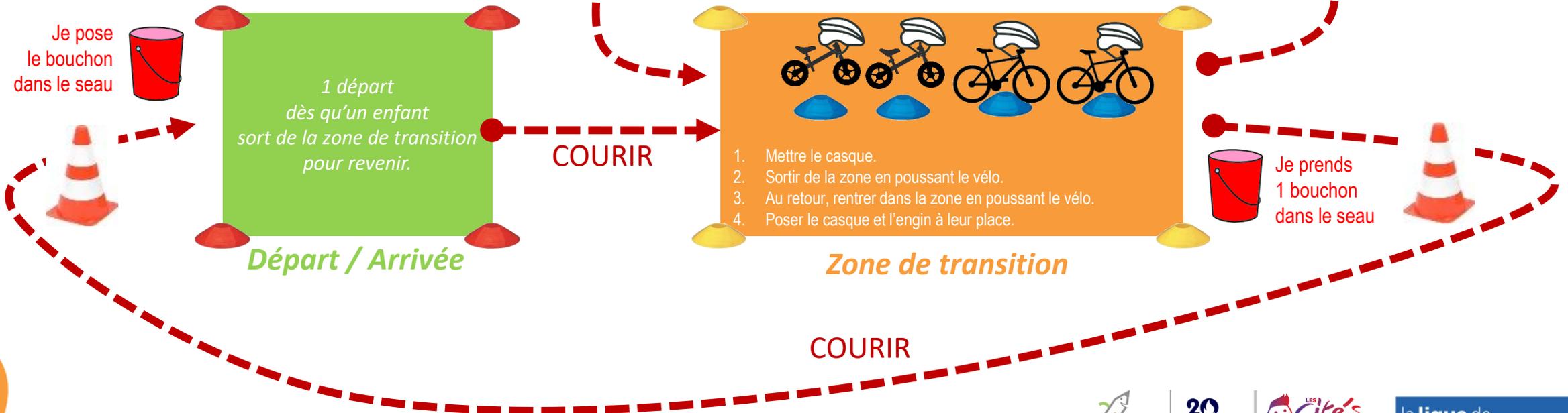


MS/GS/CP – ATELIER ①



But : collectivement, effectuer le plus possible de boucles dans le temps imparti.

A la fin : compter les bouchons.



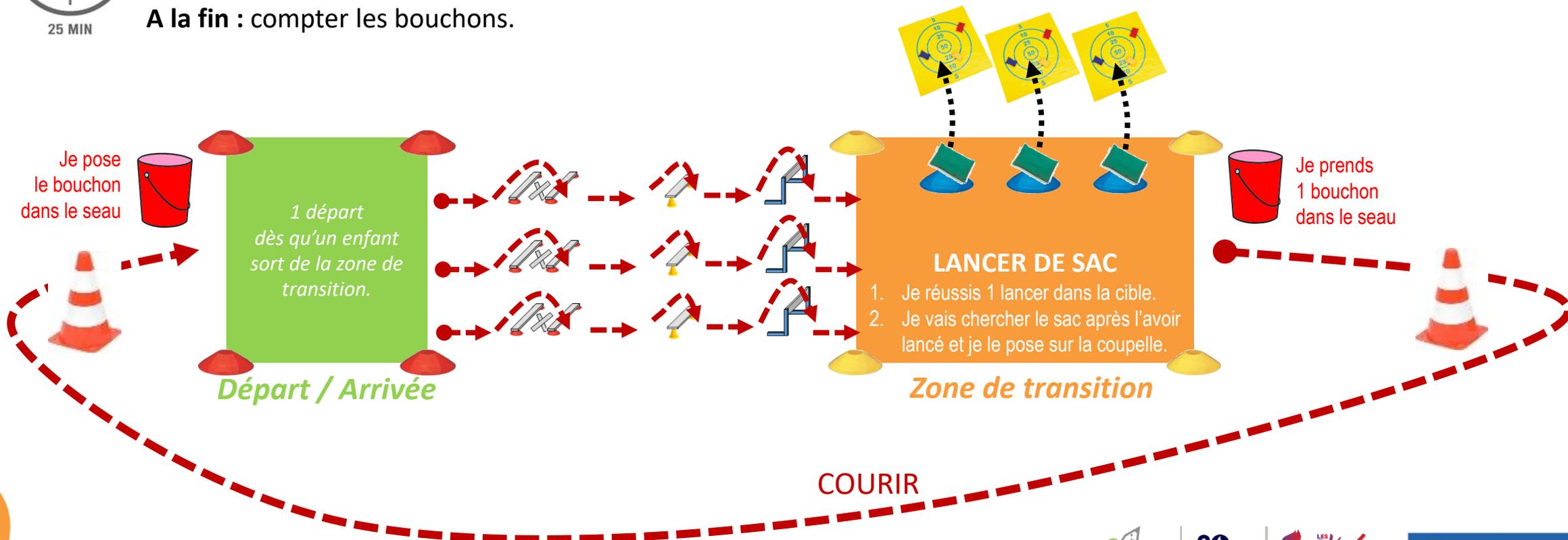


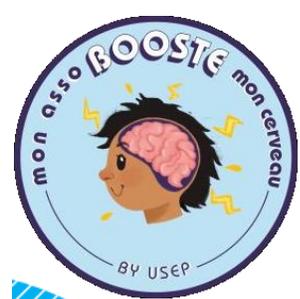
MS / GS / CP – ATELIER ②



But : collectivement, effectuer le plus possible de boucles dans le temps imparti.

A la fin : compter les bouchons.





MS/GS/CP – ATELIER ③



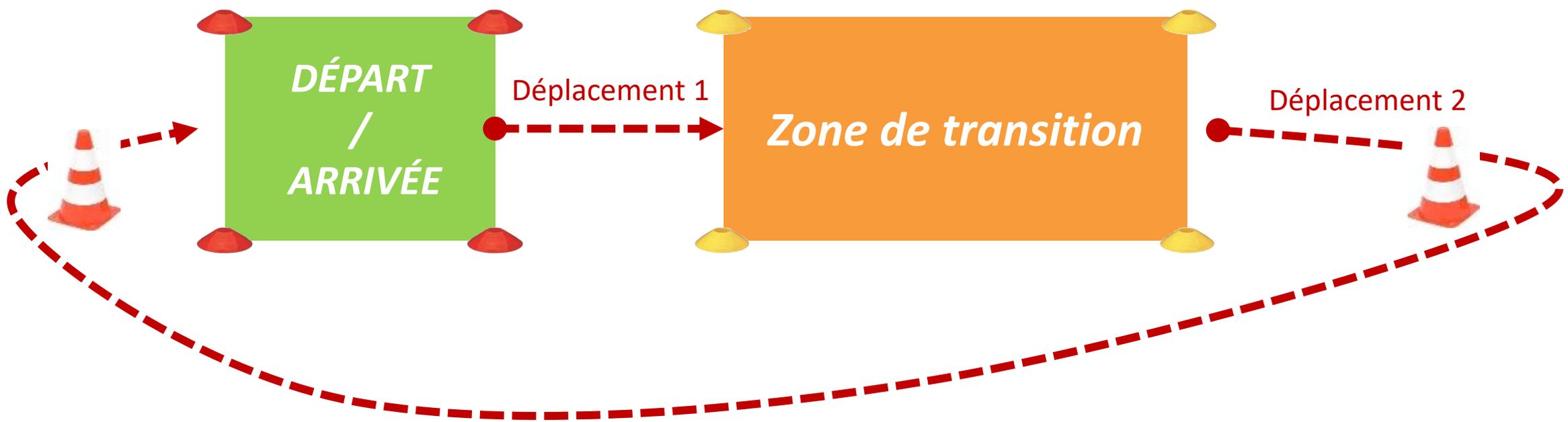
But : collectivement, effectuer le plus possible de boucles dans le temps imparti.

A la fin : compter les bouchons.



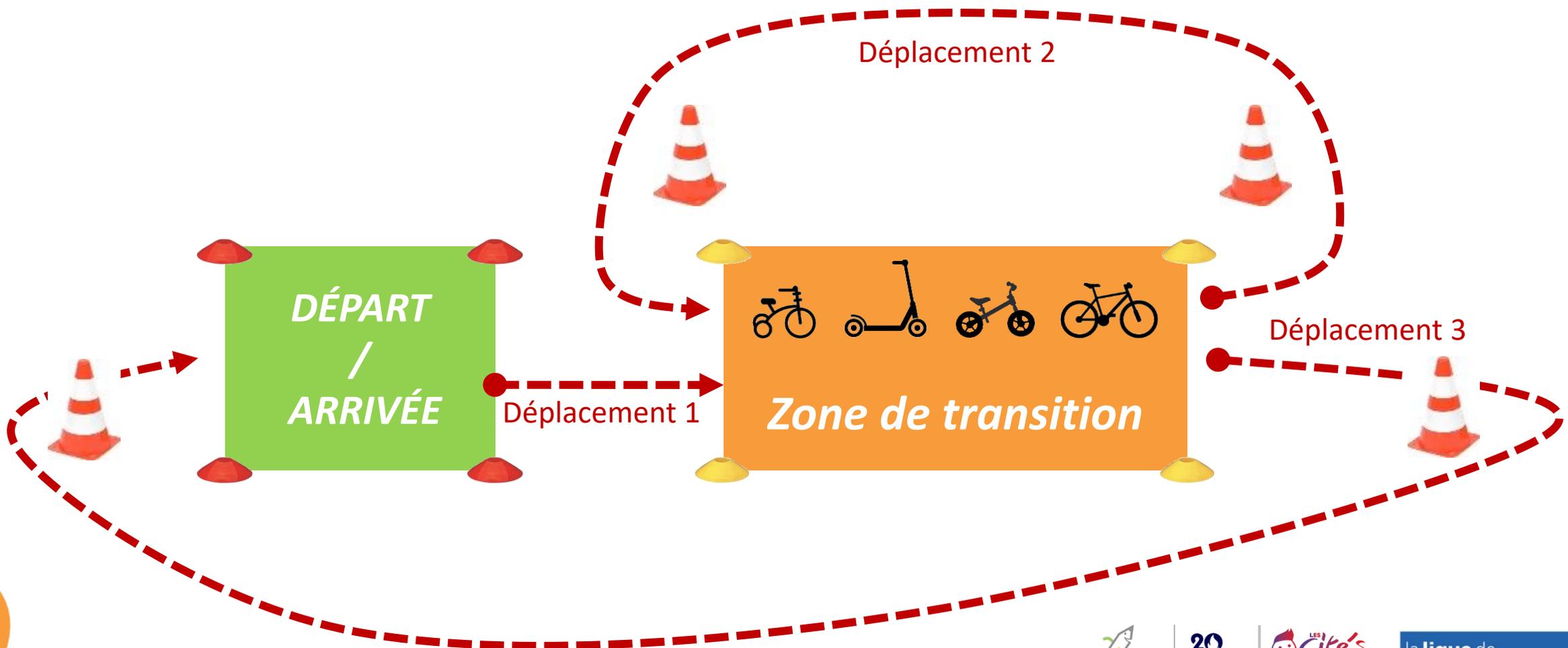


Dispositif ①





Dispositif ② (engins roulants)





Déplacements



Endurance, vitesse, concentration

EFFORT

CONTRAINTES

DÉPLACEMENTS

ESPACE

Mise en situation de handicap, utilisation de matériel (engins roulants, échasses...), objets à porter, dribbler...

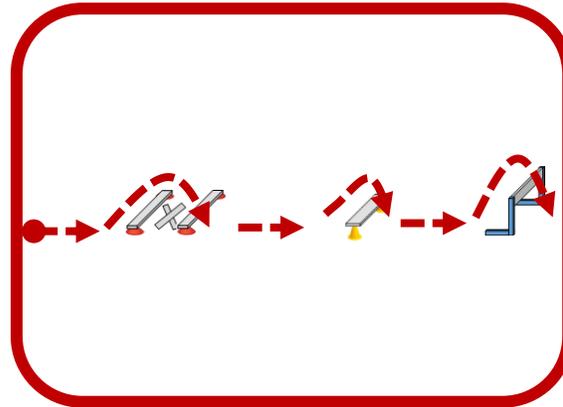
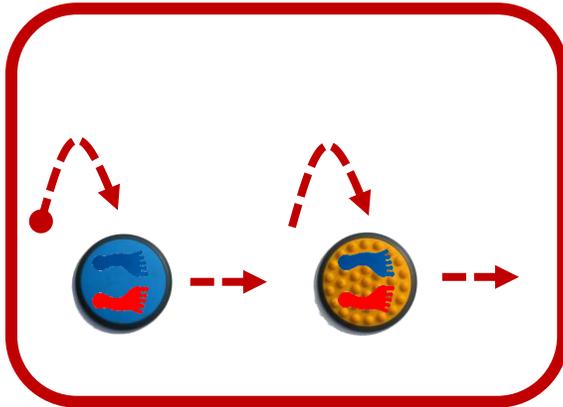
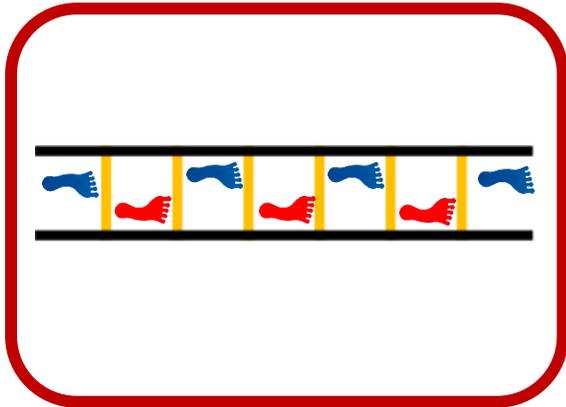
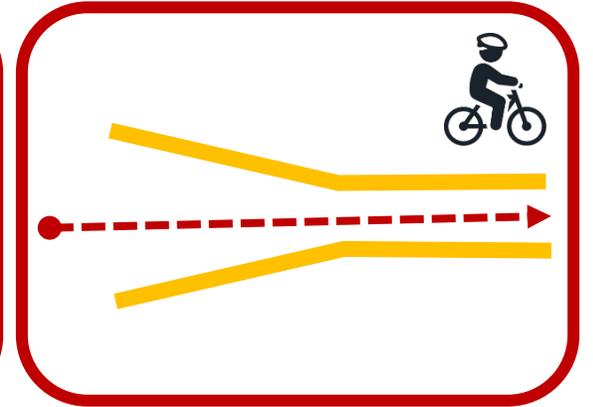
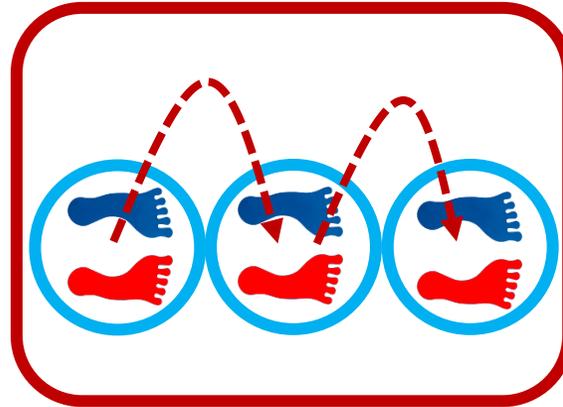
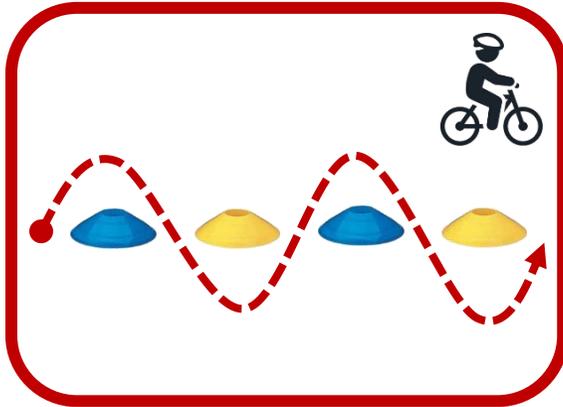
Naturel ou aménagé : obstacles à franchir ou à contourner, plaques tactiles, poutre, échelle de mobilité...

MODES

Marcher (pas de géants, pas chassés, en arrière, sur des échasses...), courir, rouler, glisser, sauter, ramper...



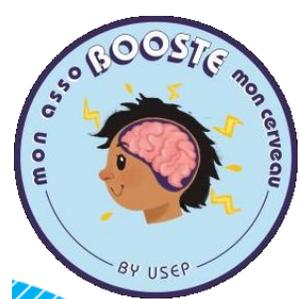
Déplacements



Accessoires possibles

Porter, dribbler au pied ou à la main

En non-voyant avec un accompagnant



Adaptations



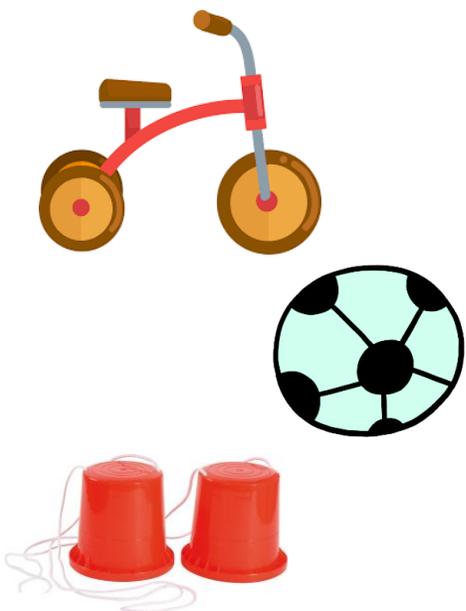
Chaque atelier peut être adapté aux singularités des enfants en s'appuyant sur les 6 variables didactiques :

- en jouant sur une seule variable ;
- En combinant plusieurs variables.



Zones de transition

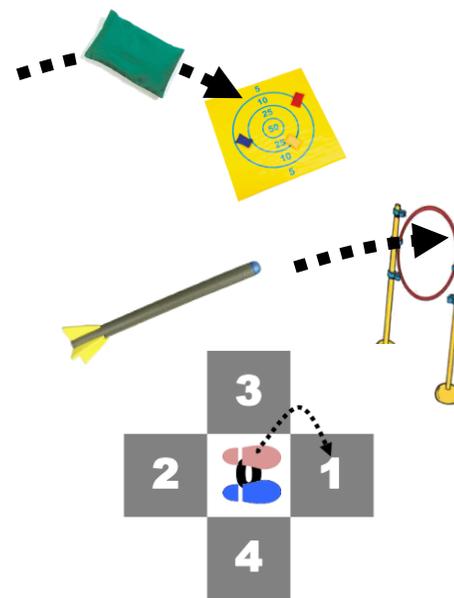
Poser, déposer
du matériel.



S'équiper.



Réussir
une activité sportive.



Réussir
une activité
de concentration.



Dans les zones de transition, les enfants réalisent les actions en autonomie.



Défi collectif (cours / roule)



Effectuer collectivement le plus grand nombre possible de boucles dans le temps imparti.

Relais en binômes

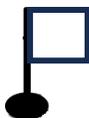
(1 enfant court + 1 enfant roule)



Maison

Chaque groupe se place dans sa maison, point de départ et d'arrivée des binômes.

Les enfants qui ne courent pas participent à un atelier de lancer / connaissance sur le petit déjeuner.



Zone de changement de rôle

À mi-chemin, le coureur devient rouleur et inversement.

