

Activités d'éducation physique possibles,

qui respectent les gestes barrières et notamment la distance de 1 m entre les personnes.

Il n'est bien entendu pas question ici de développer des apprentissages nouveaux ou de proposer un module d'apprentissage structuré d'EPS. Il s'agit de proposer des situations d'éducation physique qui restent scolaires parce qu'à travers des situations où la motricité et l'engagement corporels sont premiers, les élèves continuent à agir, à réfléchir, à ressentir, s'émouvoir, dans un cadre qui reste celui de l'école.

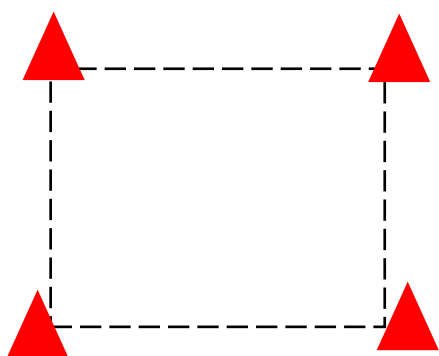
Le matériel touché doit être individuel et stocké de manière à être nettoyé quotidiennement. On prévoira un lavage des mains de tous les participants enfants et adultes, avant et après les activités.

Adaptation des situations :

⇒ Aménagement des espaces :

Les activités nécessitant des alternances de rôles nécessitent de matérialiser des zones d'attente :

Zone d'attente habituelle :



Aujourd'hui :



On jouera dans des espaces agrandis, limitant la promiscuité.

Par contre tous les jeux où les camps sont séparés et où les élèves agissent les uns après les autres restent possible.

⇒ Adaptation des règles :

Avec des effectifs de joueurs réduits (équipes de trois joueurs)

De nombreux traditionnels de poursuite nécessitent de se toucher. Ceci n'est plus possible : Ces contacts doivent être médiés par un foulard qu'on attrape.

On interdit l'ensemble des jeux collectifs où les camps sont interpénétrés, mélangés.

Les rondes et jeux dansés ne se pratiqueront pas en « rondes mais en individuel, avec un espace suffisant.

De nombreuses activités restent possibles dans la salle de motricité, dans le gymnase, dans la cour:

SOMMAIRE

LES JEUX DE BOULES:	3
Le pot.....	3
Le mur.....	4
Les bases autorisées.....	5
Le damier.....	6
La ligne magique.....	7
Le triangle 135.....	8
La course au score.....	9
LES JEUX DE RELAIS ATHLETIQUES:	10
Le relais à deux.....	10
Les lions et les gazelles.....	13
Les trois tapes.....	14
Le relais aller-retour.....	15
Le relais basque.....	16
JEUX TRADITIONNELS.....	17
La chaine des pompiers.....	17
L'horloge.....	18
Le camp ruiné.....	19
RONDES ET JEUX DANSES.....	20
Le petit bois.....	20
Dansons la capucine.....	21
Jean Petit qui danse.....	22
Un éléphant, ça trompe.....	23
ACTIVITES D'ORIENTATION DANS LA COUR.....	24
Le petit poucet.....	26
La chasse aux objets.....	27
La chasse aux bruits.....	28
Poser-retrouver.....	29
Les circuits.....	30

JEUX DE BOULES :

- avec zones d'attente identifiées et matérialisées, tour de rôle construits en classe avant d'aller sur le terrain

Voici quelques exemples de situations de jeux de boules¹ :

Adaptations : Il n'est pas nécessaire d'avoir des boules : les situations peuvent se jouer avec des balles ou des ballons . Prendre plutôt des balles qui rebondissent peu ou des balles lestées comme on en trouve encore au fond des placards d'EPS. Si on utilise des ballons prendre des ballons légèrement dégonflés pour qu'ils ne roulent pas trop.

■ LE POT

But
Avoir plus de boules que l'équipe adverse dans la cible.

Dispositif

- 1 cible circulaire.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 3 boules par joueur.

Déroulement
Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence. Les équipes jouent alternativement, chaque joueur disposant de 3 lancers. Quand tous les joueurs ont effectué leurs lancers, l'équipe qui a placé plus de boules que l'autre dans la cible (le « pot ») a gagné.

Évolution

- Jouer à 3 contre 3.
- Placer des boules de chaque équipe au départ dans le « pot ».
- Varier la distance de lancer, la taille et la forme de la cible.



[retour sommaire](#)

¹ Emmanuelle Durand Goffoz, Jean Paul Goffoz : une autre idée de la pétanque éditions EPS

■ LE MUR

But

Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

Dispositif

- 1 mur.
- 1 contre 1.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher le plus près possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné.

Évolution

- Jouer à 2 contre 2, avec 2 boules chacun.
- Remplacer le mur par une ligne à ne pas franchir.



[retour sommaire](#)

■ LES BASES AUTORISÉES

But

Atteindre une cible en premier en passant (ou non) par des zones d'arrêt autorisées.

Dispositif

→ 1 cible et des zones intermédiaires de plus en plus éloignées et de plus en plus petites.

→ 1 contre 1.

→ 1 boule par joueur.

Déroulement

Un tirage au sort détermine le joueur qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule dans des zones d'arrêt autorisées. S'ils y parviennent, ils relancent leur boule depuis cette zone. Sinon, ils reviennent au départ. Le premier qui atteint la cible a gagné.

Évolution

- Jouer à 2 contre 2.
- Varier la taille et la forme des zones autorisées ainsi que les distances entre les zones.



[retour sommaire](#)

■ LE DAMIER

But

Avoir placé plus de quilles que l'équipe adverse dans son damier.

Dispositif

- 2 terrains échangés.
- 2 cibles carrées avec 9 cases.
- Des quilles de 2 couleurs.
- 2 équipes de 3 joueurs.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

Chaque équipe dispose de 9 lancers pour remplir son damier. Chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case (une seule quille par case). Puis les équipes changent de damier et tentent d'enlever en 9 lancers le maximum de quilles adverses (toute quille touchée est enlevée).

Évolution

- Jouer à 2 contre 2 sur un damier de 4 cases.
- Être autorisé à n'enlever qu'une quille à la fois.
- Jouer sur un terrain partagé.



[retour sommaire](#)

■ LA LIGNE MAGIQUE

But

Etre le premier à former une ligne de 3 quilles.

Dispositif

- 1 cible carrée avec 9 cases.
- Des quilles de 2 couleurs.
- 2 équipes de 3 joueurs.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

Les équipes jouent alternativement et tentent de placer une boule dans une case (chaque boule arrêtée dans une case est remplacée par une quille placée au centre de la case) ou d'enlever une quille adverse. La première équipe qui parvient à former une ligne de 3 quilles a gagné.

Évolution

- Modifier le nombre et la taille des cases du damier.
- Laisser la boule dans la case (ne pas la remplacer par une quille) : une boule adverse placée dans la même case est annulée.



[retour sommaire](#)

■ LE TRIANGLE 1-3-5

But

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif

- 1 cible triangulaire constituée de 3 zones rapportant 1, 3 et 5 points.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 2 boules par joueur.

Déroulement

Les équipes jouent alternativement en cherchant à obtenir le maximum de points. Les boules sont laissées en place après chaque lancer (dans ou hors du triangle). Chacun peut ajouter des points ou enlever des boules adverses. Les boules déplacées au cours du jeu restent à leur nouvelle place.

Évolution

- Modifier la taille et la forme du triangle.
- Varier la distance de lancer.
- Jouer sur des terrains séparés



[retour sommaire](#)

LA COURSE AU SCORE

But

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif

- 2 équipes de 2 joueurs.
- 2 boules par joueur.

Déroulement

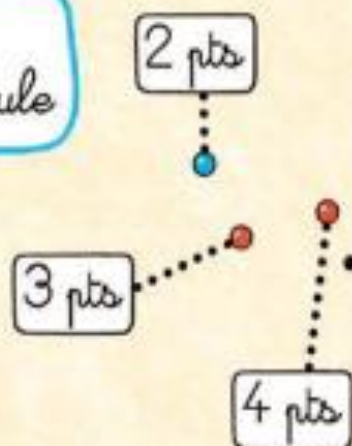
Le lancement du but se fait par tirage au sort. Les équipes jouent alternativement. Le comptage des points s'effectue de la manière suivante: la boule la plus proche du but rapporte 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points et la quatrième 1 point. L'équipe qui a marqué le plus de points en 2 mènes a gagné.

Évolution

- Modifier le nombre de boules rapportant des points.



Je reprends sur la boule à 3 points, ou je tire la boule à 4 points ?



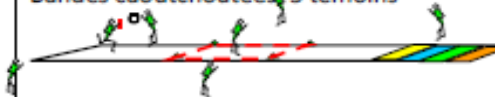
[retour sommaire](#)

JEUX DE COURSES EN RELAIS :

Ces situations de relais à deux se prêtent particulièrement bien aux effectifs réduits et aux contacts à limiter. Il importe d'essayer de conserver la mise en place des rôles sociaux qui peut faire 'objet d'un temps d'appropriation en classe. Après un temps d'apprentissage de la situation sur le terrain (apprendre les rôles sociaux, gerer les départ, les prises de performances), lorsque la situation fonctionnera, on la refera plusieurs fois de manière à pouvoir stabiliser les performances des binômes. Les autres situations permettrons de s'entraîner à réagir au signal, créer de la vitesse, transmettre le témoin... ne pas ralentir avant la fin de la course.

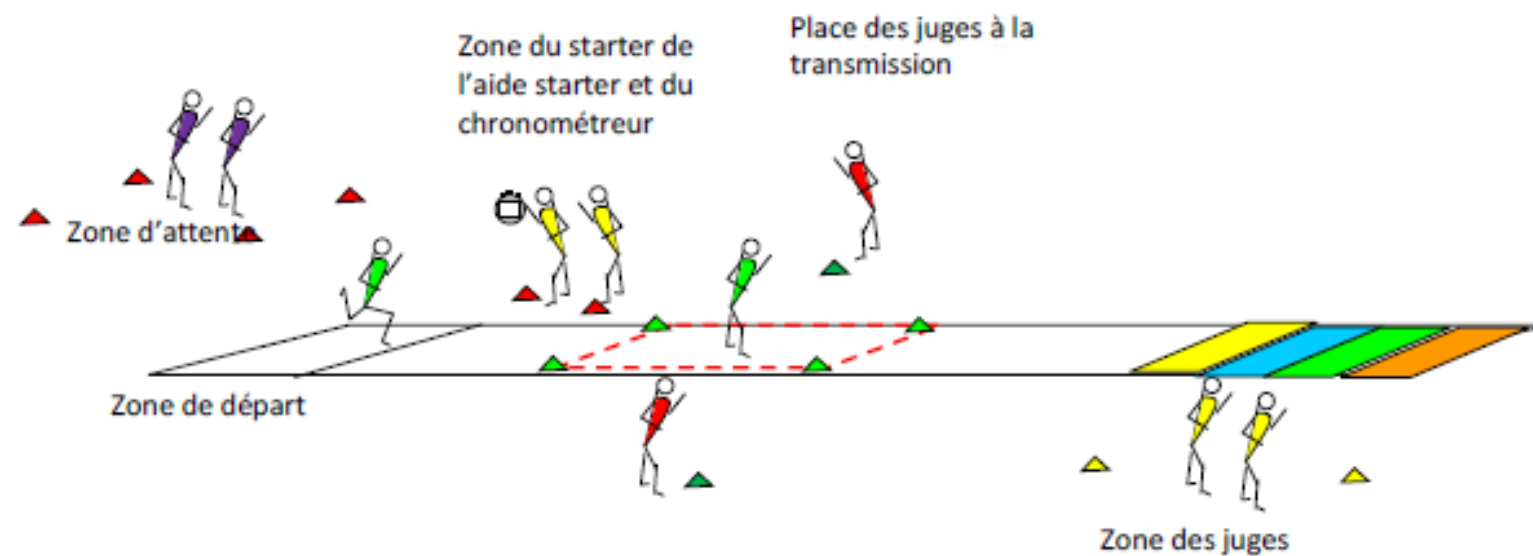
On peut trouver l'ensemble du module : <https://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/eps/spip.php?article401>

Situation de référence au cycle 3

Objectif de la séance : S'engager collectivement dans des jeux de relais. Tenir des rôles différents pour s'assurer de la connaissance du résultat.				
Objectif d'apprentissage pour l'élève (en termes de capacités, connaissances et attitudes) : <u>capacités</u> : Course de vitesse : Réagir au signal, se mettre en action, maintenir sa vitesse, ne pas ralentir avant la fin de course. Relais : enchaîner une course et une transmission sans perdre le témoin. Transmettre le témoin sans qu'il ne s'arrête <u>connaissances</u> : Connaître sa performance, connaître sa position dans la zone de transmission. Connaître les règles du jeu de relais. Connaître les règles de fonctionnement connaître les différents rôles <u>attitudes</u> : accepter et respecter les règles. Se souvenir de sa performance avoir le souci d'en garder la trace. Accepter et tenir les différents rôles (starter, chronométrateur, juge de zone, observateur)				Sa place dans le module : REFERENCE En classe
TACHE				
BUT	Dispositif humain et matériel	Critère de réussite	Manières de faire	Liens avec les autres disciplines
Réaliser à deux la meilleure performance possible sur 12 secondes	Matériel : 30 plots, chasubles, 5 chronos Bandes caoutchoutées, 5 témoins  4 à 5 espaces de travail en parallèle de 40 à 50m Une zone de transmission délimitée de 15 à 20m de long au milieu du parcours Les zones d'arrivée sont situées entre 48 et 56m tous les deux mètres 5 équipes de 6 élèves Les équipes sont constituées de 3 binômes stables, affinitaires	la performance réalisée : la transmission du témoin dans la zone	Avant de recevoir le témoin, le relayeur est déjà en mouvement.	<u>Expression orale</u> : présentation de la tâche sous forme d'affiche expression orale : Description par élèves : - que font les coureurs ? que font les élèves au bord de la piste ? Peut on définir précisément le rôle de chacun. <u>Production d'écrit</u> : fiche de poste : starter, chronométrateur, juge de zone But, organisation spatiale, humaine et temporelle, critères de réussite. <u>Gestion de données</u> : analyses des performances en relais en comparaison aux performance en vitesse, mesure des progrès <u>mesures</u> : apprendre à chronométrer

Course de relais

Situation de référence cycle 3



FICHE DE TRAVAIL PAR EQUIPE POSSIBLE

NOM des équipiers :

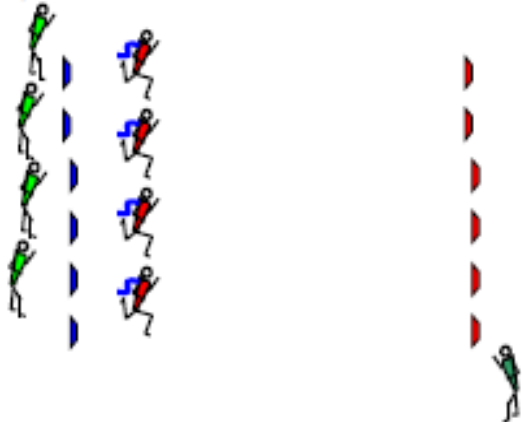
- { A.....
- { B.....
- { C.....
- { D.....
- { E.....
- { F.....

	Situation de référence				
	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	3 ^{ème} essai	4 ^{ème} essai	Performance que l'on fait le plus souvent
A puis B					
B puis A					
C puis D					
D puis C					
E puis F					
F puis E					

Marques :

	Distance de la première marque à partir du départ	Distance de la deuxième marque à partir du départ
A puis B		
B puis A		
C puis D		
D puis C		
E puis F		
F puis E		

Phase de structuration : des jeux à proposer en alternance avec la mise en place de la situation de référence

LES LIONS ET LES GAZELLES		
Jeu d'échauffement au cycle 3 Phase de découverte au cycle 2 Phase de structuration : mieux réagir au signal aux cycles 2 et 3		
Dispositif : 		Par demi-classe : 10 à 15 lions 10 à 15 gazelles Des plots Des foulards pour les gazelles pour matérialiser la réussite
Déroulement : Au signal du maître les Lions poursuivent les gazelles. Ils cherchent à attraper la queue de la gazelle. La gazelle cherche à dépasser la ligne sans se faire attraper		
But Pour les Lions : attraper les foulards des gazelles Pour les gazelles : échapper aux lions	Consignes : Signaux de début et de fin du maître Interdiction de bousculer de faire tomber.	Critères de réussite Identique au but
Variables sur : - la longueur du terrain - l'espace entre les lions et les gazelles		

[retour sommaire](#)

LES TROIS TAPES

Jeu d'échauffement au cycle 3

Phase de découverte au cycle 2

Phase de structuration : mieux réagir au signal aux cycles 2 et 3

Créer de la vitesse aux cycles 2 et 3

Dispositif :



Par binôme
Des plots
Des foulards

Déroulement : les élèves sont en binôme, l'un à un foulard à la ceinture ou à l'épaule, il vient défier son adversaire en venant lui taper trois fois dans la main, Après la troisième tape, il essaye d'échapper à son adversaire en restant dans son couloir

But

Rattraper son adversaire et lui prendre son foulard

Echapper à son adversaire

Consignes :

Interdiction de bousculer de faire tomber.

Critères de réussite

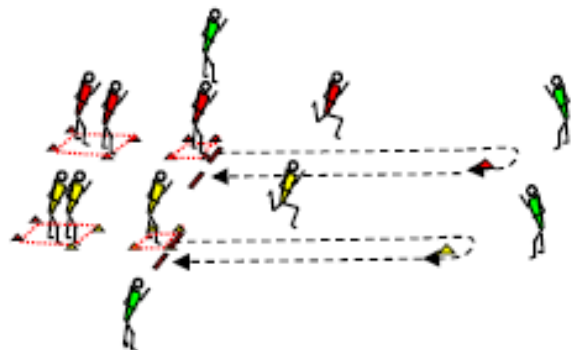
Identique au but

Variables sur :

- la longueur du terrain
- la largeur du couloir

[retour sommaire](#)

Relais : des jeux pour jouer en relais

RELAIS EN ALLER RETOUR		
Phase de structuration cycle 2 Phase de découverte Cycle 3 : Objectif d'apprentissage pour l'élève : <u>Capacités</u> : Réagir au signal, se mettre en action, transmettre un témoin de relais. <u>Connaissances</u> : les règles de sécurité et de fonctionnement. <u>Attitudes</u> : Accepter les règles, les respecter. Tenir différents rôles.		
L'enseignant donne le départ général des deux espaces de travail (un seul est représenté ici) Matériel : une trentaine de plots, des chasubles, sifflet 2 espaces de travail avec deux couloirs chacun Durée : 30 à 40 minutes 		Par équipes de 6 Des plots Des bandes caoutchouc
But Pour les équipes : terminer le relais avant les autres équipes Pour chaque élève : courir le plus vite possible et transmettre le relais	Consignes : respecter les couloirs allers et retours	Critères de réussite Pour les équipes : Terminer le relais sans faire tomber le témoin terminer avant les autres équipes
Variables sur : l'organisation humaine du relais : le relayeur fait un aller retour, l'équipe est répartie à chaque extrémité du parcours, chaque coureur ne fait qu'un parcours (aller ou retour) L'espace : distance parcourue par le relayeur (durée maximale 7 secondes de course), en aller retour, virage autour d'un plot, ou virage moins serré		
Liens avec les autres disciplines : Avant dans la classe : -Constitution des équipes : par l'enseignant -présentation de la tâche sous forme d'affiche commentée par les élèves : -que font les rouges ?, que font les verts ? que font les jaunes ? rôles. But, organisation spatiale, humaine et temporelle, critères de réussite		

RELAIS BASQUE

Phase de structuration cycle 2

Phase de découverte cycle 3 :

Objectif d'apprentissage pour l'élève :

Capacités : Réagir au signal, se mettre en action, transmettre un témoin de relais. Connaissances : les règles de sécurité et de fonctionnement. Attitudes : Accepter les règles, les respecter.

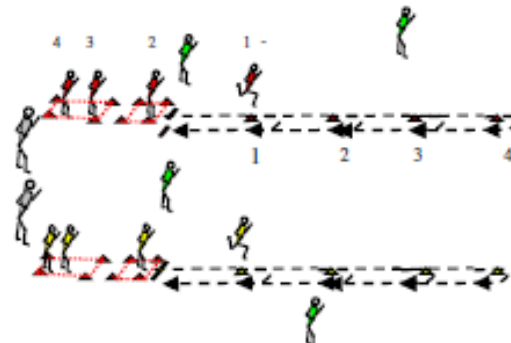
Tenir différents rôles

L'enseignant donne le départ général des deux espaces de travail (un seul est représenté ici)

Matériel : une trentaine de plots, des chasubles, sifflet

2 espaces de travail avec deux couloirs chacun

Durée : 30 à 40 minutes



Par équipes de 4 à 6 relayeurs

Des plots

Des bandes caoutchouc

Des foulards

Le premier relayeur revient après le premier plot, le deuxième relayeur après le deuxième plot, le troisième relayeur après le troisième plot, le quatrième relayeur après le quatrième plot.

But :

Pour l'équipe

Réaliser le parcours le plus rapidement possible.

- Pour battre les adversaires
- Pour réaliser une meilleure performance

Consignes :

Respecter les couloirs aller et retour, les zones d'attente et de départ

Critères de réussite :

- terminer le relais sans faire tomber le témoin
- terminer avant les autres équipes

Variables sur :

- Le nombre de relayeurs

- le nombre de passages : le relais se déroule sur une rotation : 1/2/3/4, sur deux rotations : 1/2/3/4/1/2/3/4 sur une rotation en aller retour : 1/2/3/4/3/2/1

- la longueur de l'espace entre deux plots : 1^{er} plot à 10m, puis espacement de 5, 7, 10m, espacement irrégulier des plots : 1^{er} plot à 10m puis un plot à 15m, un suivant à 25m, le dernier à 30m par exemple. Placer le plot n°4 et laisser l'équipe décider la place des 3 autres. Etre vigilant sur les durées de courses et donc à l'espacement des plots. Eviter qu'un aller retour dure plus de 8 à 10 secondes.

Complexification : l'enseignant définit un nombre de plots à passer par l'équipe (au moins 16). Tous les élèves courent au moins une fois. Ils doivent s'organiser pour se répartir le nombre de plots que chacun doit passer pour remplir le contrat. Le nombre maximal de plot à franchir par passage est de 4 du fait du dispositif.

Exemple : contrat : 16 plots. Elève 1 : 2 plots/ élève 2 : 4plots/ élève 3 : 3plots/ élèves 4 : 3 plots/ Elève 1 : 2 plots/ élève 2 : 2plots

[retour sommaire](#)

Attention à bien respecter les distances entre élèves et l'interdiction de se toucher.

On peut trouver des ressources supplémentaires : <https://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/eps/spip.php?rubrique102>

Cycle 2

Jeu avec ballon

La chaîne des pompiers

Savoirs mis en jeu :

Passer avec précision / attraper, réagir vite.

But du jeu :

Faire passer le plus vite possible tous les ballons d'une caisse à l'autre en se faisant des passes.

Gain de la partie :

L'équipe qui gagne est celle qui est parvenue à vider/remplir ses 2 caisses avant l'autre.

Déroulement :

. Les joueurs sont fixes (dans un cerceau ou à côté d'un plot) et à une distance de passe adaptée (2 à 3m). Au signal le 1^{er} joueur près de la caisse prend un ballon et le passe au 1^{er} relayeur. Celui-ci transmet par une passe au 2^{ème} relayeur...et ainsi de suite. Dès que le ballon est déposé dans la cible, un 2^{ème} ballon est pris dans la caisse... Les équipes débutent leur relais de passes au signal, en même temps.

Règles :

- Seules les passes sont autorisées, on ne peut pas transmettre le ballon de main en main.
- Un relayeur ne doit pas sortir de sa zone.

Variante : faire varier l'espace, la règle...

- Eloigner les caisses en fonction du niveau de réussite des enfants
- Pénaliser l'équipe qui fait tomber une balle.
- Dès qu'il a fait sa passe, le 1^{er} joueur peut prendre un autre ballon dans la caisse.

Evolutions possibles du jeu :

- Le terrain est partagé en zones. Dans chaque zone se place un joueur qui peut se déplacer à l'intérieur ou/et...
- 1 joueur-relais remplace la cible. Chaque manche consiste en 1 aller-retour de zone en zone. Dès que le joueur-cible reçoit le ballon derrière la ligne de fond, il le redonne au passeur précédent. Le ballon revient au point de départ.

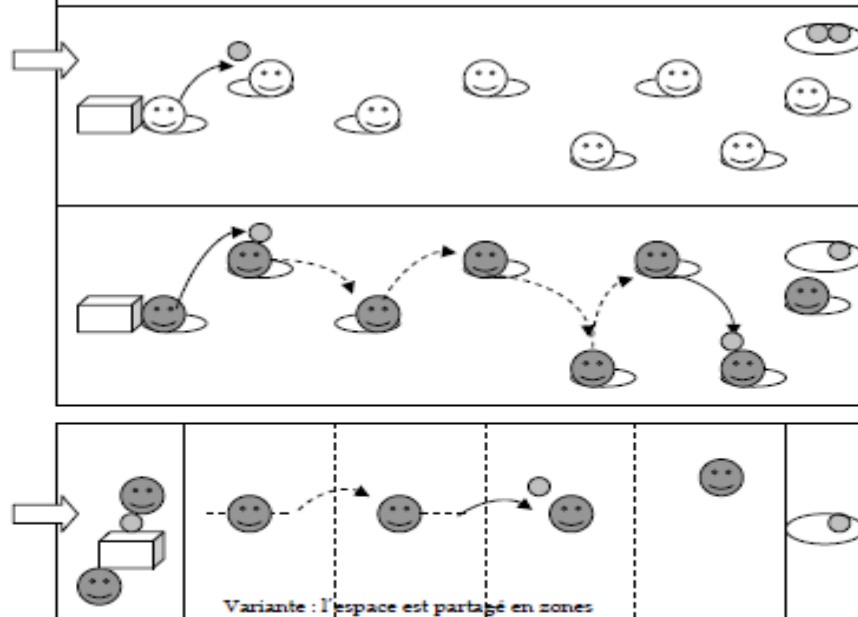
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- Une aire de jeu de 20 m (minimum) × 8 à 10m
- 2 ou 3 équipes différenciées dans des couloirs parallèles. Effectifs identiques

Matériel :

- 4 caisses ou cerceaux
- 5 à 6 ballons par équipe
- Plots ou cerceaux pour délimiter les espaces et la position des joueurs dans l'espace.



Cycle 2

Jeu avec ballon

L'horloge

Savoirs mis en jeu :

Passer avec précision / attraper, réagir vite.

L'horloge 1

But du jeu : attraper puis passer pour faire tourner le ballon autour du cercle le plus rapidement possible.

Gain de la partie : l'équipe gagnante est celle qui a réalisé le nombre de tours d'horloge déterminé le plus rapidement possible (ou le plus grand nombre de tours en un temps donné).

Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe forment un cercle en gardant une distance de 3 à 5 m les uns des autres. Au signal, ils se passent le ballon dans le sens des aiguilles d'une montre et comptent le nombre de tours. Chaque tour compte une heure.

Règles :

Si le ballon est échappé, l'horloge s'arrête puis reprend à l'endroit où la passe a échoué. Ballon redonné au passeur qui relance au même joueur.

L'horloge 2

But du jeu :

Pour l'horloge : faire le plus grand nombre de passes en cercle. Pour les relayeurs : courir autour de l'horloge et passer le témoin le plus vite possible.

Gain de la partie : l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours d'horloge.

Déroulement :

Au signal, les joueurs de l'horloge se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe placée à une dizaine de mètres du cercle, derrière un plot, assure un relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Les 2 équipes permutent ensuite.

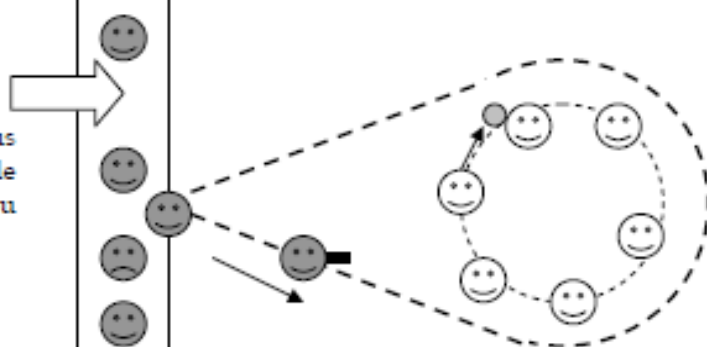
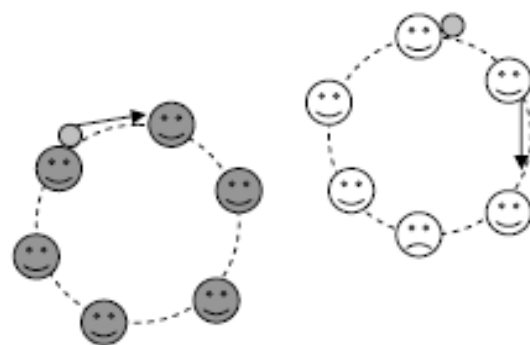
Variables - Evolutions possibles :

- Nombre de joueurs / diamètre de l'horloge
- Forme de déplacement des relayeurs : avec un ballon en dribble, au pied...
- Forme des passes au sein de l'horloge : autour ou en passant par un joueur au centre (cf « Béret-ballon »)

Dispositif

Espace / organisation de la classe : 2 ou 3 équipes de 6 à 8 joueurs en cercle (de 6 à 10m de diamètre)

Matériel : Plots ou cerceaux, témoin, 1 ballon pour chaque équipe.



Le camp ruiné

Cycle 3

Jeu avec ballon

Savoirs mis en jeu :

faire des passes avec précision, attraper, intercepter.
S'organiser au sein du groupe. Réagir vite.

But du jeu : changer de camp (investir/ruiner le camp adverse). Pour cela, bloquer la passe d'un partenaire.

Gain de la partie : première équipe à avoir changé de camp.

Déroulement :

Début du jeu :

- o Les joueurs de l'équipe A se placent dans un camp et envoient un joueur dans le camp adverse : « l'espion ».
- o idem pour les joueurs de l'équipe B.

Le ballon est donné à un des joueurs « espion » qui fait la passe à l'un de ses coéquipiers dans l'autre camp pour le faire venir avec lui dans le camp adverse.

Suite du jeu :

- si la passe de « l'espion » est bloquée par le partenaire, il change de camp avec le ballon et devient aussi « espion ». De là, il envoie à nouveau le ballon vers un autre partenaire pour le faire venir dans le camp adverse.
- si le ballon n'est pas bloqué par un partenaire, il peut être récupéré par un autre joueur (partenaire ou adversaire) et le jeu continue.
- faire varier (adapter) la largeur de la zone neutre.

Règles :

Pour changer de camp, il faut attraper la balle en la bloquant à 2 mains.
- Interdiction de se déplacer avec le ballon et de gêner le porteur de ballon.

Pour changer de camp :

- le joueur bloque la passe d'un partenaire « espion » ou ...
- le joueur qui récupère le ballon (au sol) et réussit à le passer à un partenaire « espion » (qui bloque le ballon) devient également espion.

variante : seule la passe venant de son partenaire « espion » permet de changer de camp.

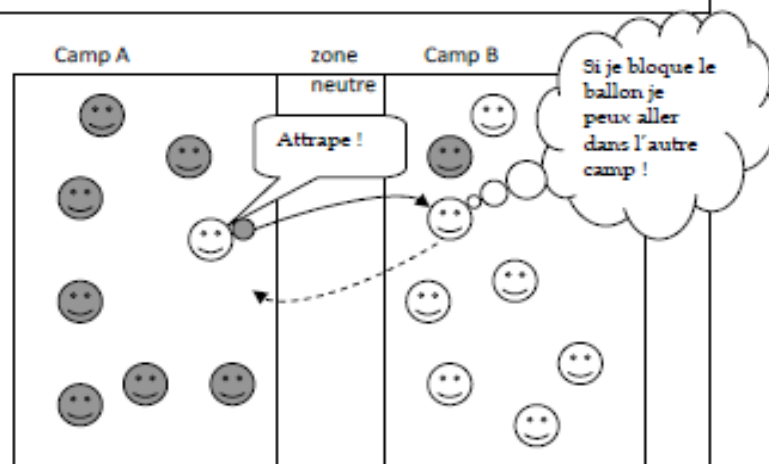
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- un terrain délimité (type basket) et divisé en 3 zones (2 camps + 1 zone neutre)
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs

Matériel :

Plots pour matérialiser les espaces - 1 ballon - chasubles ou foulards.



Autre variante :

- Lorsque les joueurs sont plusieurs dans un même camp on donne le droit aux opposants de s'interposer devant le porteur du ballon. Les joueurs de l'équipe ayant le ballon sont alors amenés à coopérer (par des passes) pour pouvoir transmettre le ballon dans l'autre camp.

RONDES ET JEUX DANSES :

Les différentes rondes et jeux dansés peuvent être mises en place avec les élèves de cycle 1

Vous trouverez les pistes audios correspondantes sur le site EPS premier degré du Rhône : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article439>

D'autres rondes et jeux dansés à traiter sur le site des CPD EM de Haute Savoie : <http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/musique74/spip.php?article43>

Texte dit ou chanté LE PETIT BOIS		PS	MS	GS
Tout là-haut, là-bas Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Tout là-haut, là-bas Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Il y a p'tit bois, un p'tit bois d'amour, mesdames, Il y a p'tit bois, un p'tit bois d'amour, il y a.	Variété	Marcher/s'arrêter Faire des pas de géant/des pas de fourmis	Marcher en AV/en AR/côté au clap S'arrêter, taper différemment (mains, cuisses, poitrine, pieds...) Sautiller, glisser	Marcher 4 pas en AV/en AR Marcher et faire qqc avec une partie du corps
Dedans ce p'tit bois, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Dedans ce p'tit bois, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Il y a un p'tit arbre, un p'tit arbre d'amour, mesdames, Il y a un p'tit arbre, un p'tit arbre d'amour, il y a.	Espace	Espace délimité Déplacement libre	Espace orienté (salle) : début et fin face aux spectateurs	Se tourner vers les spectateurs au clap En ronde, en ligne
	Temps	Sur la voix qui adapte la vitesse pour laisser du temps entre les phrases		Tempo rapide/lent
Et sur ce p'tit arbre, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Et sur ce p'tit arbre, Savez-vous ce qu'il y a ? Clap clap Il y a un oiseau, un oiseau d'amour, mesdames, Il y a un oiseau, un oiseau d'amour, il y a.	Relation	Seul, à l'unisson	Au clap, se rencontrer et se taper dans les mains	En canon Par deux, se tenir par le bras, tourner,...

AVANT

Ecoute de la comptine : compréhension du lexique, observation de la structure.
 Enoncé des règles de fonctionnement : *on est immobile et silencieux au début et à la fin, on agit dans les limites de l'espace de danse, le début et la fin sont indiqués par un signal sonore* (toujours le même avec des jeunes élèves).
 Enoncé de la tâche : le but, le dispositif, les critères de réussite, les manières de faire pour réussir.
 Invention de nouvelles paroles avec/sans inducteurs : maison, jardin, classe...
 Invention de nouvelles variantes (voir ci-dessous), combinaison de variantes.
 Mémorisation d'une phrase dansée (début immobile – 1 à 4 actions – fin immobile).

APRES

Rappel des actions à différents niveaux (cf la marguerite des impressions) : les émotions, les actions, les critères de réussite, les trouvailles, les obstacles/difficultés, les progrès.
 Projet pour la séance suivante
 Traces pour constituer le répertoire des actions de la classe : photos, dessins, codage
 Représentation de l'espace : maquette, dessin, ...
 Représentation du corps en action : pantin, dessin,...

[retour sommaire](#)

DANSONS LA CAPUCINE

Texte dit ou chanté ou en musique	Variété et variation des actions
Dansons la capucine Y'a pas de pain chez nous Y'en a chez la voisine Mais ce n'est pas pour nous You Dansons la capucine Y'a pas de vin chez nous Y'en a chez la voisine Mais ce n'est pas pour nous You Dansons la capucine Y'a du plaisir chez nous On pleure chez la voisine On rit toujours chez nous You	Variété Déplacements : En marchant, en faisant des grands pas, des petits pas, en sautillant, en marchant en avant, sur le côté... en glissant Sur You ! Temps d'arrêt ; temps d'arrêt et frapper dans ses mains ; temps d'arrêt, accroupi remonter ; Temps d'arrêt Accroupi, tape au sol, remonté Tourner sur soi Tourner au bras d'un camarade Espace En dispersion En file En ronde Changements de sens Temps Arrêt net sur You Frappe dans les mains sur You Démarrer très lentement le tempo de la chanson, puis accélérer au deuxième tour... Relation En regroupement par deux Frappe dans les mains de son voisin

[retour sommaire](#)

JEAN PETIT QUI DANSE

Texte dit ou chanté ou en musique	Variété et variation des actions
Jean petit qui danse Jean petit qui danse Avec le doigt, il danse Avec le doigt, il danse Avec le doigt, doigt, doigt Ainsi danse Jean petit Jean petit qui danse Jean petit qui danse Avec la main, il danse Avec la main, il danse Avec, la main, main, main, Avec le doigt, doigt, doigt Ainsi danse Jean petit Ajouter une partie du corps : le pied, la tête..	Variété Tour sur soi au refrain Mode de déplacement marcher en avant, en pas chassés, 3 pas en avant 3 pas en arrière Différents gestes pour les différentes parties du corps
	Temps Temps d'arrêt pour faire ce qui est demandé Les enfants frappent dans leurs mains à « Ainsi danse Jean petit »
	Espace En dispersion ; en file, en ronde simple ; ronde en avançant et en reculant
	Relation Par deux Par deux au refrain Un chef d'orchestre Un meneur, un mené

[retour sommaire](#)

UN ELEPHANT CA TROMPE

Texte dit ou chanté ou en musique	Variété et variations des actions
Un éléphant ça trompe, ça trompe Un éléphant ça trompe énormément Refrain : La la la la la la lère La la la la la la la	Variété : Les gestes : Des éléphants qui trompent, des moineaux qui sautillent, des kangourous qui sautent, des chevaux qui galopent, des souris qui trottaient, des enfants qui dansent Les déplacements sur les refrains en fonctions des verbes d'action proposés : marcher, glisser, tourner
Un p'tit moineau sautille, sautille Un p'tit moineau sautille énormément Refrain	Temps Déplacement sur les refrains et gestes réalisés sur place Des déplacement lents et des gestes rapides, ou inversement
Un kangourou ça saute, ça saute Un kangourou ça saute énormément Refrain	Espace En dispersion Dans des espaces précis où les moineaux sautillent, les kangourous sautent, les chevaux galopent...
Un p'tit cheval galope, galope Un p'tit cheval galope énormément Refrain	Relation Seul , puis par deux ou par trois dans l'espace
Une p'tite souris trotte, trotte Une p'tite souris trotte énormément Refrain	
Un p'tit enfant ça danse, ça danse Un p'tit enfant ça danse énormément	

[retour sommaire](#)

ACTIVITES D'ORIENTATION DANS LA COUR :

On peut trouver d'autres situations ou les modules d'enseignement complet aux adresses suivantes :

Cycle 1 : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article308>

Cycles 2 et 3 : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article437>

<http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/spip.php?article438>

Matériel :

- Une série de photos (numériques ou non) des espaces travaillés. Une plastification de ces photos permettra une utilisation prolongée. Les emplacements des balises seront alors marqués par gommettes que l'on pourra déplacer.
- Les balises : balles de tennis usagées sur lesquelles on placera un dessin facile à reproduire, des numéros ou des lettres, objets de la classe, fanions de couleurs diverses.

Règles de sécurité :

- Respecter les limites à ne pas franchir (lignes d'arrêt)
- Au signal de fin de jeu, revenir au point de départ, même si l'objet n'a pas été retrouvé.

Principes d'organisation des dispositifs en activités d'ORIENTATION

- Un espace clos et délimité
- Un espace plus ou moins connu
- Une base d'orientation fixe
- Un aménagement de l'espace si des contraintes sont posées
- Un signal sonore pour indiquer le retour à la base d'orientation

[retour sommaire](#)

• **PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES DANS LES ACTIVITES D'ORIENTATION : types de situations et caractéristiques**

Types de situations	Description
Investir l'espace	• Les limites de l'espace sont matérialisées (plots, jalons) • La promenade pour connaître les limites de l'espace (lignes d'arrêt) • La chasse aux objets, la chasse aux bruits, pour oser se déplacer dans l'espace délimité • Le petit poucet : déposer des objets le long du chemin, retourner les chercher et se souvenir de ce qui est caché.
Suivre un chemin donné	• Les points de départ et d'arrivée seront matérialisés. • Les circuits : Un chemin est matérialisé par un repère continu dans l'espace choisi. Les élèves et l'enseignant suivent ce chemin. • Au fil de ce chemin, on commence le repérage d'éléments caractéristiques • L'accompagnement verbal de ces différents moments est essentiel pour conduire les élèves à conscientiser ce qu'ils ont appris : nommer les objets et ce qui les entoure. • Variables : longueur de chemin parcouru par les élèves, connaissance et dimensions de l'espace, possibilité de refaire le chemin sans la présence de l'enseignant (à 2) pour les MS et les GS
Suivre un chemin parmi d'autres	• Faire partir les chemins d'un même point de départ • Les circuits de couleurs (cf. les circuits/évolution de la tâche): plusieurs chemins sont installés, repérés par leur couleur • Il s'agit de suivre le chemin désigné par l'enseignant et de ramener une preuve de son passage. • Variables: la longueur du chemin, la linéarité, le relief, chemins qui se croisent ou non
Identifier et utiliser des points caractéristiques	La notion de point caractéristique est en construction, elle a été abordée dans les phases précédentes. • Poser/retrouver : il s'agit d'aller poser un objet sur un point caractéristique, ou à l'intersection d'un point caractéristique et d'un chemin de revenir à la base puis de décrire son emplacement (PS MS) le chemin pour s'y rendre(GS). Par demi classe (PS), par deux l'un place, l'autre regarde puis refait (MS), l'un place et donne les informations orales à un camarade qui l'attend au départ (GS). • Variables : identification des points caractéristiques (photos micros ou macros, photo avec mise en relation, éléments situés sur un plan), forme de groupement : par demi classe, par deux. • Parcours photo : une base d'orientation. Les élèves partent à la recherche d'un objet, d'un code situé sur un point caractéristique. Ils reviennent ensuite à la base. C'est un fonctionnement en aller-retour. • Mini circuit : la possibilité, quand l'espace est bien connu d'enchaîner 2 ou 3 points successifs, sans revenir au point de départ, selon un ordre imposé ou non.
Opérer la relation entre l'espace, les éléments naturels et un codage plus complexe	• La situation suivante nécessite au préalable un travail de lecture de « carte ». La carte est un dessin de l'espace travaillé obtenu d'après photo panoramique de cet espace. • Parcours étoile : dans l'espace ont été placés (aux points remarquables) des balises avec un codage. Au pied de ces balises on trouve une possibilité de coder son passage (crayon, bouchons). Sur la carte de l'élève, les balises sont représentées. Au départ, l'enseignant entoure au crayon la balise que l'élève va devoir retrouver à l'aide de sa carte. A son retour, l'enseignant contrôle et donne une nouvelle balise à l'élève

Phase de découverte PS - MS: LE PETIT POUCKET				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir l'espace Oser s'engager dans cet espace en petits groupes sans l'adulte. Retrouver un itinéraire simple.	Se promener et repérer des points caractéristiques où déposer des objets Aller chercher et ramener au point de départ un objet à la fois	Humain : Toute la classe avec l'enseignant puis par 2 Matériel : Du matériel de balisage : plots Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche. Cour de l'école (PS/MS)	Toute la classe se promène sur les limites de l'espace de jeu et dépose des objets à des points caractéristiques. Puis par 2, les élèves vont chercher un objet à la fois. <u>Variante :</u> Une fois tous les objets rassemblés, aller les reposer (même objet, même endroit) et recommencer le jeu	Rapporter l'objet au point de départ. Se souvenir de l'objet et du lieu.
En classe	Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)			
	Verbaliser le vécu. Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte			

[retour sommaire](#)

Phase de découverte PS - MS – GS : LA CHASSE AUX OBJETS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un lieu nouveau à partir d'exploration d'espaces, de surfaces en utilisant des informations sonores. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Ramener au point de départ des objets placés dans l'espace de jeu.	Humain : Organiser la classe en plusieurs groupes (4) et un étalement des groupes sur le ou les espaces. Matériel : Du matériel de balisage : papier crépon, jalons. Des objets de couleurs différentes (autant que d'équipes). Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des surfaces permettant la mise en place de plusieurs espaces de recherche. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)	Le maître a placé dans une surface reconnue avant (partie d'un pré entre deux chemins) une grande quantité d'objets (balles de tennis, lego, jouets...). Chacun rapporte le maximum d'objets au point de départ (1 seul objet à la fois). <u>Variantes :</u> • Idem mais la recherche se fait par groupe : on doit remplir la caisse qui correspond à son groupe. • On définit 2 surfaces de jeu et 4 équipes : 2 équipes posent les objets qui correspondent à leur couleur dans la surface 1, idem pour les 2 autres équipes sur la surface 2. On va chercher les objets de son équipe, des autres équipes, sur la même surface, sur l'autre surface. • Idem, on fait varier l'étendue et la nature des surfaces (déboisée, boisée, lieu de départ éloigné).	Revenir au point de départ avec les objets à rechercher.
En classe	Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)			
	Verbaliser le vécu. PS/MS : Se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte MS/GS : représenter l'espace+ dictée à l'adulte			

Phase de découverte PS - MS – GS : LA CHASSE AUX BRUITS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un lieu nouveau à partir d'exploration d'espaces, de surfaces en utilisant des informations sonores. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Pour les chasseurs découvrir le maximum de bruits, pour les bruiteurs être découvert par le moins de chasseurs possible.	Humain : Organiser la classe en 2 groupes : les bruiteurs et les chasseurs. Matériel : Du matériel de bruitage : sifflet, pipeau, flûte, tambour, triangle, clochettes... Des feutres (1 couleur par bruit) Des fiches (cartons de contrôle) pour relever les bruits trouvés. Espace : Un espace découvert offrant des lieux de cache (parc aménagé) ou espace boisé. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)	On reconnaît l'espace de déroulement du jeu. Les bruiteurs vont se placer dans l'espace et font du bruit toutes les 10 s. 3 mn après le départ des bruiteurs, les chasseurs partent à la recherche des bruiteurs. Quand un chasseur découvre un bruiteur, il se fait cocher une case de son carton de contrôle. La fin du jeu est annoncée par des coups de sifflet par le maître.	Pour les chasseurs, avoir découvert au moins la moitié des bruits.
En classe	Identifier et nommer les différents éléments de l'espace d'évolution (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)			
	Verbaliser le vécu. PS/MS : représenter l'espace + dictée à l'adulte MS/GS : représenter les autres dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte			

[retour sommaire](#)

Phase de structuration PS - MS – GS : POSER/RETROUVER				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Utiliser les notions de l'espace travaillées dans la situation « circuits 2 ^e phase » pour aller placer un objet et aider à retrouver cet objet.	Pour le A : aller placer un objet dans son secteur de jeu. Donner des informations pour que celui-ci retrouve l'objet. Pour le B : retrouver l'objet à l'aide des indications du A.	Humain : La classe est divisée en binômes : A va poser un objet, B avec les indications de A va le rechercher. NB : L'espace de jeu est divisé en secteurs, sur chaque secteur plusieurs binômes peuvent travailler ensemble. Matériel : Des objets particuliers à aller placer, un objet par binôme. Espace : Cf. celles de la situation « circuits 2^e phase »: un espace structuré par des éléments naturels, si certaines parties manquent d'éléments, on y installera des fanions numérotés. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)	On va placer un objet dans l'espace de jeu avec la moitié de la classe. On donne des informations pour l'autre moitié qui va rechercher l'objet. <u>Variantes :</u> • Par binôme mais on n'utilise qu'une direction depuis le point de départ (pas de changement de direction). • Par binôme, on peut utiliser plusieurs directions.	Trouver l'objet sans autre information que celles données par le binôme.
En classe	PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre.			
	MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒ MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒ GS : idem + sur le plan			
	PS/MS : Décrire les chemins pris.			
	MS/GS : Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)			

Phase de structuration PS - MS – GS : LES CIRCUITS				
Objectifs	Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Investir un espace nouveau à partir de circuits. Habituer les élèves à agir en dehors de la présence du maître.	Refaire sans se tromper un parcours déjà réalisé.	Humain : Organiser la classe en plusieurs groupes (4) et un étalement sur le ou les parcours Matériel : Du matériel de balisage : papier crépon, jalons. Des objets de couleurs différentes (autant que d'équipes). Espace : Un espace découvert et en partie boisé, avec des chemins permettant la mise en place de plusieurs circuits. Cour de l'école (PS/MS), espace école (MS/GS)	Toute la classe avec le maître, on réalise un circuit matérialisé ou non par des jalons. La classe est divisée en 4 groupes. Chaque groupe de couleur pendant cette reconnaissance pose 4 ou 5 objets sur le circuit qui correspondent à sa couleur. Par groupe, retrouver les objets qui correspondent au groupe. On peut le faire dans le même sens ou dans un autre sens. <u>Variantes:</u> • On explore d'autres circuits avec le maître mais sans indications (jalons) en regardant des objets remarquables ; ou circuits avec jalons mais sans le maître. Sur ces nouveaux circuits, 2 équipes posent des objets sur le circuit A et 2 sur le B. On va chercher les objets d'une autre équipe sur le même circuit ; sur un autre circuit. • Même fonctionnement que précédemment mais les objets sont à des points remarquables du circuit.	Revenir au point de départ avec les objets qui correspondent au groupe.
En classe	PS/MS : Décrire l'espace. Décrire la position d'un objet par rapport à un autre.			
	MS/GS : Idem + Identifier et nommer les éléments de l'espace ⇒ MS : sur la photo aérienne et le dessin en perspective cavalière ⇒ GS : idem + sur le plan			
	PS/MS : Décrire les chemins pris.			
	MS/GS : Verbaliser les manières de faire (MS). Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)			

[retour sommaire](#)