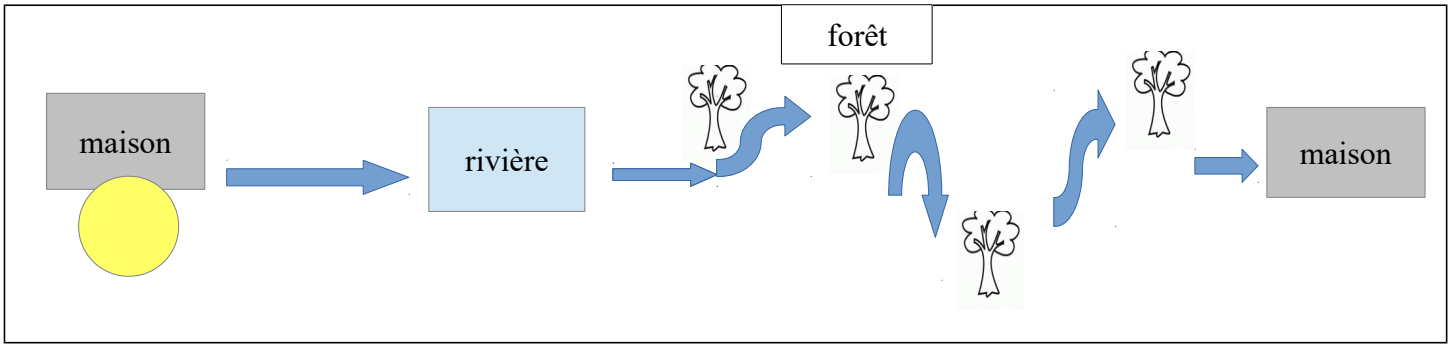
Rencontres Roulez Bambins

Pour cette rencontre, chaque classe sera divisée en 3 groupes afin de permettre aux élèves des différentes écoles de se rencontrer. D'où l'importance d'avoir trois parents au moins qui vous accompagnent.
Un atelier durera une vingtaine de minutes. Chaque groupe sera en alternance observateur ou acteur.
Un espace «langage écrit » sera également matérialisé pour recueillir les « mots d'enfants ».
Les élèves seront répartis en 3 ateliers tournants.
L'idéal sera de réunir 3 classes maximum sur chaque rencontre (4 selon les effectifs)

Découverte du kin ball en équipe et déplacement d'objets roulants jeu des déménageurs => construction du nombre

Pour les élèves de cycle 1, l'objectif est de s'organiser pour déplacer un ballon géant et d'autres objets en les faisant rouler au travers de parcours

Exemple de parcours : Déplacer les objets de la maison de ... pour les emmener dans la nouvelle maison.



Les élèves sont répartis en groupes de 5

- Parcours 1 : Les élèves effectuent le parcours : ramener des objets de la maison A à la maison B en les faisant rouler.
- Parcours suivants : Les élèves se déplacent sur le parcours en déplaçant des objets différents à chaque nouveau parcours (balle, cerceaux, kin ball, ballon, rouleau etc.)
- Des éléments supplémentaires pourront être ajoutés au fur et à mesure sur le parcours.

Rôles des adultes :
- aider à la manipulation de l'objet ballon et des autres objets roulants
- faire émerger les stratégies de manipulation lors des passages d'obstacles.
- Ecouter, faire reformuler, reformuler les actions motrices réalisées par les élèves pour agir sur les objets et les déplacer en les faisant rouler.

Eléments de progressivité

Etape 1 : autour de 2 ans et demi - 3 ans

• Jouer avec des objets de tailles différentes (gros cartons, sacs de graines, ballons...) qui entraînent des organisations corporelles ou des modalités d'actions plurielles (soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer...), qui permettent d'éprouver des contrastes de poids (balles lestées, ballons de baudruche, plumes...), de construire des modes de saisie adaptées à des formes différentes d'objets (lattes, bâtons, draps, voiles...).
• Expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement (les faire rouler, les traîner au sol, les faire voler, les lancer...), sur place ou en déplacement.
• Mettre en jeu un même mode d'action pour différents types d'objets (lancer par-dessus un obstacle, un ballon puis un anneau puis un foulard...) ou rechercher au contraire tous les modes d'action possibles pour un même objet.
• Partager le matériel, échanger les objets, chercher des modalités d'utilisation à deux ou à plusieurs.

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.
• Rechercher différentes façons de lancer haut (par-dessus un fil, une table, un drap tendu ...), loin pour lui faire traverser une rivière tracée au sol, atteindre des zones au sol de différentes couleurs en fonction de leur éloignement...) ou précis (l'envoyer dans un carton, faire sonner une clochette ou un tambourin, faire tomber une boîte ou une bouteille...).
• Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser (sur le sol ou sur un toboggan...), le faire rouler (sur une pente de la cour, le long d'un mur ou d'un tracé au sol, entre deux limites...), le faire rebondir (le plus de fois, le plus loin, le plus haut possible....).
• Engager des actions de projection dans des positions différentes (lancer depuis une chaise ou un banc, grimpé sur un aménagement de cour en hauteur...), provoquer des trajectoires variées (atteindre une cible placée en hauteur, faire passer dans un tunnel, sous un banc...)

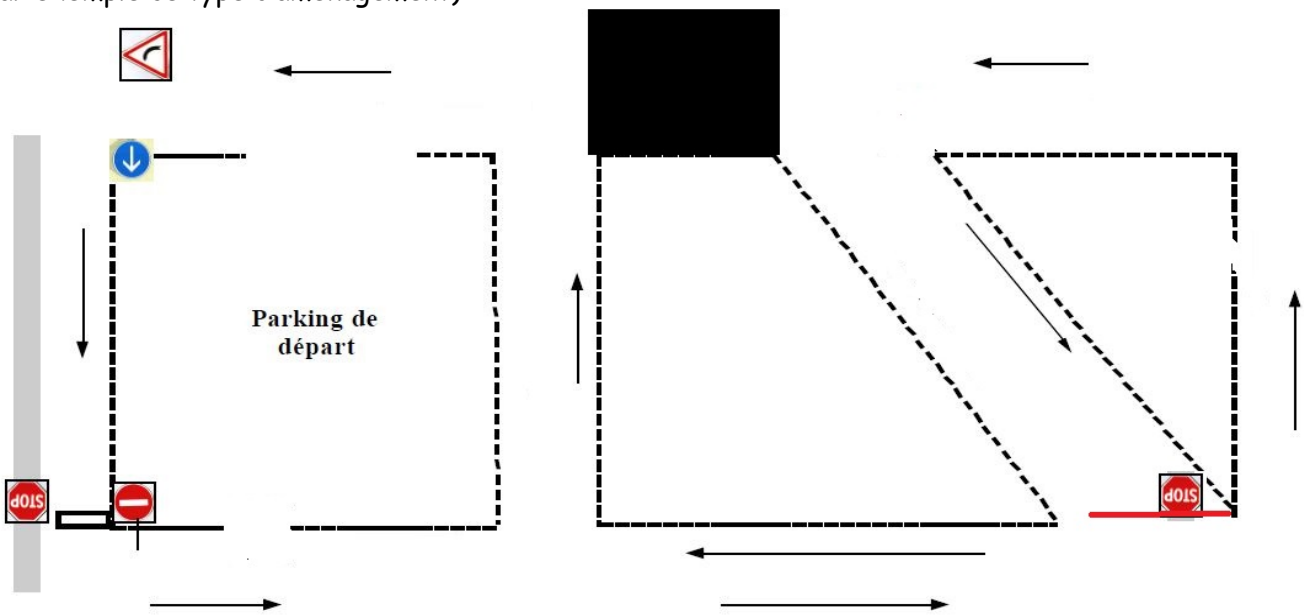
Etape 3 – Autour de 5 ans

Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché :
• Expérimenter des solutions multiples de lancer (à une main, à deux mains, au pied...) mettant en jeu différents équilibres (en tournant, en se déplaçant...)
• Faire un choix (d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...) pour réaliser un score, individuel ou collectif, dans le cadre d'une règle de jeu de lancer et chercher à l'améliorer.
• Utiliser des instruments variés (raquettes, bâtons, crosses...) pour frapper, guider ou conduire d'autres objets mobiles (ballons de baudruches, palets, anneaux...) et produire l'effet recherché (amener dans une zone, envoyer sur une cible, faire suivre une ligne, effectuer un trajet ou un parcours, contourner un obstacle...)
• Donner différentes trajectoires à un objet pour l'échanger avec un autre (faire en sorte que le camarade attrape l'objet, le bloque, le contrôle ou l'arrête...)
• Ajuster ses actions et ses déplacements pour réceptionner des projectiles (attraper à la main
dans les bras, arrêter au pied...), les intercepter (avec une raquette, avec un sac tenu à deux mains, dans un carton...) dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues et les déplacements de l'objet dans l'espace lents (baudruches...)

Atelier engins roulants des Pilotes

Objectif : rouler dans un circuit routier avec différents engins roulants.

(par exemple ce type d'aménagement)



Les élèves sont répartis en groupe de 10 environ sur plusieurs zones dans cet atelier

Sur le parking de départ se trouvent : (selon les possibilités, vos engins + les miens)
- planches à roulettes
- trottinettes
-tricycles
-draisiennes
- vélos

Tâche de l'élève :
-utiliser l'objet roulant de son choix pour se propulser à travers un parcours en respectant les consignes (action sur l'engin comme lever sa pédale pour démarrer, contrôle de sa trajectoire, compréhension des règles de sécurité et de certaines panneaux routiers...)
-s'équilibrer pour adapter ses déplacements à des contraintes variées (se baisser ...)
-maîtriser son engin en régulant sa vitesse et en freinant à un signal

Rôles des adultes :
- encourager les élèves dans leurs tâtonnements (recherches équilibre/propulsion)
- aider à la verbalisation de « ce qu'il faut faire pour réussir »
- veiller à la sécurité des élèves au cours du parcours
- veiller au respect du sens du parcours et à la compréhension des panneaux
- accompagner l'élève dans un « changement de véhicule » pour chaque parcours
- veillez au respect des autres élèves (comportement, langage)

Eléments de progressivité

Etape 1 : autour de 2 ans et demi- 3 ans

•Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux (passer à côté de, le long de, au dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...) ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples (se déplacer sur des éléments sans poser les pieds au sol, terminer son parcours par un saut...)
• Utiliser différents véhicules roulants (porteurs, trottinettes, draisiennes, tricycles...) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler...)

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

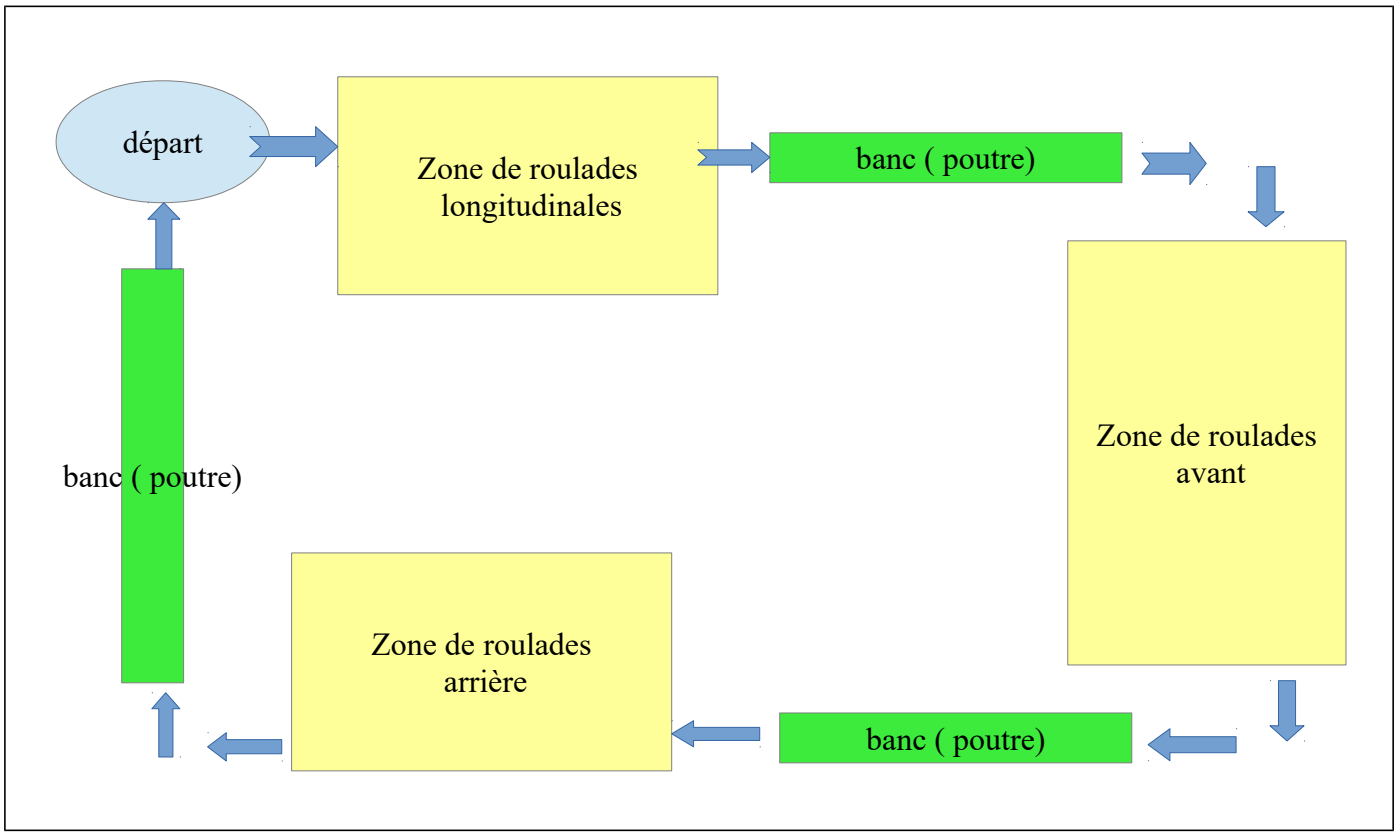
• Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (différents types d'échasses, planches à roulettes, patins à roulette...)
• Se propulser de manière à maîtriser de mieux en mieux sa vitesse et sa trajectoire

Etape 3 – Autour de 5 ans

• Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (patins à glace, rollers, vélos...), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.
• Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles (respect des signalétiques/sécurité), libérer le regard, changer d'allure selon des signaux...

Atelier roulades des acrobates

Objectif TPS/PS/MS/GS : Se déplacer, s'équilibrer, rouler dans un parcours gymnique avec un projet d'actions.
(exemple de parcours)



Organisation : les élèves sont une vingtaine à agir ensemble sur le parcours. Plusieurs tapis sont disposés dans chaque atelier pour permettre à plusieurs élèves de s'entraîner en même temps.

Suggestions :

Parcours TPS/PS :

Les élèves réalisent le parcours librement.
Pour chaque passage sur le banc, l'élève traverse de manière libre.
Des images référentielles et progressives sont disposées sur chaque atelier pour permettre à l'élève d'essayer d'enchaîner des actions plus complexes à chaque passage.

Parcours MS/GS :

Les élèves arrivent sur le parcours avec **leur projet d'action personnel** travaillé en classe : **« Je suis un acrobate et je vais montrer mon parcours et mes prouesses aux autres »** .
Le projet d'action peut être présenté visuellement (étiquettes) et ainsi validé par les spectateurs.
- L'élève s'entraîne sur le parcours proposé.
Sur la poutre/le banc => **il décide de la manière dont il se déplace, réalise une figure en statue, effectue une sortie.**
- Si le temps le permet les élèves qui le souhaitent pourront présenter leurs prouesses devant les autres élèves devenus spectateurs.

Eléments de progressivité

Etape 1 : autour de 2 ans et demi- 3 ans

• Explorer différents espaces constitués de plans et agrès de différentes hauteurs et inclinaisons (planche ou poutre plus ou moins large, trampoline...), qui suscitent des actions motrices variées (monter, descendre, escalader, se déplacer à quatre pattes, debout, ramper,glisser, franchir, sauter, s'équilibrer, rouler...) et déstabilisent les équilibres habituels.
• Expérimenter différentes façon de se mouvoir en sollicitant différents appuis (mains, pieds, genoux, ventre, dos...)
• Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux (passer à côté de, le long de, au dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...) ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples (se déplacer sur des éléments sans poser les pieds au sol, terminer son parcours par un saut...)

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

•Eprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, voler...)
• Coordonner ses appuis pour monter, escalader, enjamber... sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts (cage aux écureuils, passerelles, échelles...)
• Rechercher différentes façon de franchir des obstacles ou de réaliser une action (sauter, rouler, se déplacer avec les pieds, les mains...)
• Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes (se déplacer à quatre pattes sur un parcours, n'utiliser que les pieds et les mains...

Etape 3 – Autour de 5 ans

• Eprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (se suspendre avec un bras, par les pieds, se déplacer en étant suspendu, faire le tour d'une barre...),
• Maîtriser sa trajectoire dans l'espace et les effets de ses actions dans la réalisation de figures acrobatiques ou gymniques,
• Affiner ses actions pour les enchainer, libérer son regard des points d'appuis,
• Adopter des rythmes diversifiés, lier ses actions et introduire des ruptures intentionnelles, rechercher des effets esthétiques,
• Choisir parmi différentes possibilités pour construire un enchaînement devant répondre à différentes contraintes (présence de différentes figures, utilisation d'objets ou de matériel précis...),
• Chercher à progresser, persévérer dans l'effort de manière à adopter des gestes de plus en plus précis et maîtrisés,
• Prendre plaisir à accomplir des «exploits»,

Pour chaque atelier moteur, une place importante sera accordée au langage des élèves afin de les accompagner dans le **développement de compétences motrices ET verbales.** Cela se fera sous la forme de questions ouvertes « que dois-tu faire ici pour réussir ? » «comment fais-tu avec tes bras et tes jambes pour rouler sur le côté ? » « que fais-tu pour aller le plus loin possible à partir de la ligne avec la trottinette ? » etc.
Un « mur de langage » sera matérialisé sur chaque atelier, merci d'apporter des feutres.