



17 - Manipulation de petit matériel en salle de jeu

<p>Domaine</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le langage dans ses dimensions écrite et orale, • Agir, s'exprimer, comprendre au travers des activités physiques • Explorer le monde (repérage dans l'espace et découverte des objets), • Apprendre ensemble et vivre ensemble.
<p>Compétences fin de cycle</p>	<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. <p>Oser entrer en communication :</p> <p>Participer à un échange en petit groupe avec l'adulte en restant dans le propos Progresser sur le plan syntaxique et lexical</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser un vocabulaire précis pour désigner un objet + localisation, actions + adjectifs de couleur + de taille : grand/petit - Utiliser les formules de politesse : s'il te plait, merci, bon appétit - Employer le « je » pour faire une phrase simple et expliquer ce qu'on fait - <p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :</p> <p>Associer un objet à son empreinte, son contour Découvrir et manipuler des objets en fonction d'un critère: forme, couleur</p> <p>Se repérer (dans le temps et) dans l'espace</p> <p>Se repérer dans l'espace classe : associer un objet à un espace, situer les objets par rapport à un repère fixe (meuble)</p> <p>Explorer le monde du vivant, des objets</p> <p>Différencier objet de la vie quotidienne et jouet Associer un objet au jouet, à sa photo, à son dessin Classer des objets selon leurs qualités (propriétés)</p> <p>Vivre ensemble</p> <p>Respecter les autres et respecter les règles de la vie collective : lors des moments de distribution, de vérification. Ecouter et respecter la consigne. Echanger avec un camarade autour d'une tâche commune ou collective. Respecter les autres et respecter les règles de la vie collective : lors des moments de distribution, de vérification. Echanger avec un camarade autour d'une tâche commune ou collective</p>
<p>Éléments bibliographiques</p>	<p>Revue EPS : l'éducation physique à la maternelle, l'EP à la maternelle (10 activités), Le petit matériel à l'école maternelle, de la manipulation à la GRS Agir dans le monde, Accès 100 heures d'EPS pour chaque classe maternelle, CRDP Languedoc Roussillon</p>
<p>Activités proposées</p>	

Trame générale dans la manipulation de petits matériels :

Etape 1 :

Favoriser la découverte libre. L'enfant manipule, explore, découvre les ressources de l'engin. L'enseignante accompagne, encourage, aide, observe, **verbalise et fait verbaliser des actions (prise de photos).**

Etape 2 : S'appuyer sur les propositions des élèves de l'étape 1 pour élargir l'utilisation du matériel par l'ensemble du groupe classe. Le maître va encourager et orienter au besoin les recherches. Il interroge l'enfant sur sa démarche, l'aide à trouver les mots qui lui permettront de commenter son action. Il est important de faire émerger les trouvailles et de les proposer à tous les enfants, pour leur permettre de connaître un maximum de réponses possibles. Il est fait l'inventaire maximum de verbes d'actions et les associer à un vocabulaire corporel. Il est nécessaire d'inciter l'enfant à recommencer plusieurs fois et à affiner ses gestes.

Etape 3 : Faire reproduire et verbaliser les actions d'après les photos, d'après des consignes orales.

Etape 4 : Favoriser la maîtrise du matériel par des situations ludiques et des ateliers spécifiques

A partir des propositions des élèves, l'enseignant pourra installer des variables didactiques sur :

L'espace :

- la nature de l'espace (à l'intérieur de l'école, à l'extérieur...)
- les dimensions de l'espace occupé
- les directions
- les niveaux : debout, au sol, à quatre pattes ...
- les tracés : en ligne droite, en zigzag, sinueux, en cercle, en carré...

Le temps :

- la durée d'un jeu
- la vitesse : lent, rapide, saccadé...

Le matériel en plus ou moins grand nombre, de différentes tailles,

Le nombre d'informations,

La prise d'informations : visuelles, auditives, tactiles.

Les cartons

Ma maison : On trouve toutes les façons d'y entrer et d'en sortir en l'explorant, en touchant les murs ... - On joue des situations de la vie courante (se lever, déjeuner, se laver, s'habiller).

Mon lit : Chaque enfant dans son lit va s'éveiller, s'étirer, danser le réveil ... On joue des situations par deux: la maman lève son bébé, elle le promène, le berce, le couche...

La Barrière : chaque élève la franchit comme une gazelle, un kangourou, un éléphant...

La montagne : on l'escalade avec entrain, en étant fatigué ...

La passerelle : Les élèves vont cheminer en équilibre sur des passerelles (cartons juxtaposés) ou franchir un gué (cartons espacés) ...

Le carton transforme le corps

La tortue : le carton posé sur le dos, on devient une tortue, et on imagine des déplacements dans la lenteur ...

L'aveugle : le carton mis sur la tête, les élèves sont aveugles. Ils ont besoin d'un guide pour se promener et franchir des obstacles ...

Les bottes : Enfilés aux pieds, les cartons deviennent des bottes de sept lieues pour marcher, courir, glisser différemment...

La cachette : Les enfants se cachent. Une maman se promène. Quand elle s'approche d'un carton, l'enfant sort la tête et fait une mimique pour provoquer la peur, le rire, la tristesse, la colère ... A chaque fois, la maman recouche l'enfant.

<p>Coussins et couvertures</p>	<p>Je fais mon lit : l'élève dispose à sa guise le ou les coussins pour préparer sa nuit</p> <p>Le chemin : Les coussins et les couvertures sont disposés en un long chemin sinueux dans toute la salle de sport. Certains sont à plat, d'autres (que l'on peut facilement enjamber) sont toujours construits.</p> <p>Le château : le groupe d'élèves dispose à sa guise les coussins et les couvertures à disposition pour un château imprenable, et qui tient en hauteur</p> <p>La cabane : le groupe d'élèves utilise des chaises, bancs, bâtons... mis à disposition pour construire une cabane dont la couverture sera le toit</p>
<p>Les sacs de graines</p>	<p>Le butin: Deux lignes d'obstacles sont disposées en parallèles et distantes de 6 à 7 m. Au centre, des cartons, (ou des cerceaux). « On lance son sac dans le carton sans dépasser la ligne des bancs ». L'équipe qui a lancé le plus de sacs dans le carton a gagné</p> <p>Le trésor : Une table renversée sur laquelle sont posées trois quilles constitue le trésor. Des gardiens empêchent les attaquants qui lancent des sacs, de s'approcher trop près du trésor. Quand toutes les quilles sont renversées le trésor est pris.</p> <p>Les kangourous : les élèves qui font la course tiennent leur sac entre les genoux. Ils doivent rejoindre la ligne d'arrivée sans le perdre</p> <p>Mon chapeau : Les élèves font la course avec un sac sur le dos (ou la tête)</p> <p>Les transporteurs : le but du jeu est de réussir dans un temps déterminé à aller chercher tous les sacs pour les mettre dans les paniers, il ne faut prendre qu'un objet à la fois, il faut respecter le sens des chemins symbolisés par du ruban adhésif au sol ou des cordes</p>
<p>Les anneaux</p>	<p>Le chamboule tout: On installe un stand avec une rangée de bancs qui cantonne les enfants d'un même côté. On met des quilles de l'autre côté du banc. On doit faire tomber le plus de quilles avec les anneaux.</p> <p>Les déménageurs : La pièce est partagée en deux par un alignement de bancs. Même nombre d'enfants et d'anneaux des deux côtés. Les élèves doivent débarrasser tous les anneaux du camp en les envoyant de l'autre côté.</p> <p>Anneau/ bâton : Chaque élève est en possession d'un anneau et d'un bâton. Ils évoluent sans consigne précise sur un parcours avec des obstacles.</p> <p>Le bâton / bague : Les élèves déplacent un anneau au sol au moyen d'un bâton. Trois ou quatre sans anneau, essaient de s'en procurer en plaçant l'extrémité de leur bâton dans l'anneau convoité. Ceux qui viennent d'en être dépossédés essaient de s'en procurer un autre de la même manière.</p> <p>Les lapins dans la clairière : Une ronde d'enfants debout, les jambes écartées : « les arbres ». A l'extérieur une ronde d'enfants assis : « les lapins ». Au centre un tas d'anneaux : « les carottes ». Au signal, les lapins font un tour à l'extérieur avant de passer entre les jambes de l'arbre pour aller voler les carottes. Qui sera revenu le premier à sa place ?</p>
<p>Les ballons , ballons de baudruche, balles</p>	<p>Ballons empoisonnés : les enfants sont partagés en deux camps et disposent d'un même nombre de ballons. « Vous devez débarrasser votre camp de tous les ballons en les expédiant dans l'autre camp ».</p> <p>Chaîne de pompiers : Deux cartons contenant des ballons sont placés à chaque extrémité de la salle. On organise les deux équipes en « chaîne de pompiers » avec la consigne suivante pour vider le premier carton pour remplir le deuxième</p> <p>Jeu des couleurs : Tous les enfants ont un ballon. Au signal, chaque élève recherche un camarade qui a un ballon de la même couleur et on se promène avec lui jusqu'au signal suivant.</p> <p>Ballon câlin : les enfants sont allongés sur le dos. Ils font rouler leur ballon sur leur corps. L'un deux énonce à haute voix les différentes parties rencontrées : cuisse, genou... Tous imitent puis un autre enfant fait une annonce différente.</p>