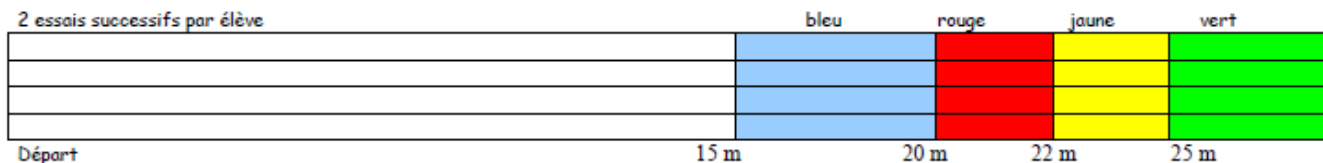


## Atelier A : courir vite

critères de réussite	M5	G5
niveau 1	courir au moins 15 m en 6 secondes	Réagir à un signal et courir au moins 22m en 6 secondes
niveau 2	courir au moins 20 m en 6 secondes	Réagir à un signal et courir au moins 25 m en 6 secondes

### Dispositif

- 4 couloirs de 1m de large sur une longueur de 30 m - zones d'arrivée repérables par des couleurs correspondant à la performance et 2 sacs de graines par enfant.
- Un jeu de tickets de couleurs différentes par zone. Ces tickets sont placés à côté de chaque zone pour faciliter la gestion par les enfants et éviter les erreurs.
- Constituer des binômes d'élèves qui alterneront les rôles : coureurs puis observateur.
- Le début et la fin de la course sont signifiés par un coup de sifflet ou autre signal sonore reconnu par les enfants.



**Consigne pour la première course :** *« au signal, tu cours le plus loin possible en restant dans ton couloir. Au deuxième signal, tu lâches le sac de graines sans t'arrêter. »*

Puis il se replace au départ.

**Consigne pour la deuxième course :** *« Au signal, tu cours vite pour essayer de lâcher ton sac de graines encore plus loin. »*

Les élèves viennent ensuite se placer près du sac le plus éloigné du départ pour prendre la gommette de couleur correspondant à leur performance.

**Consigne pour l'observateur :** *« Repère-bien l'endroit où ton coureur pose son sac de graines et donne-lui la gommette de la bonne couleur. »*

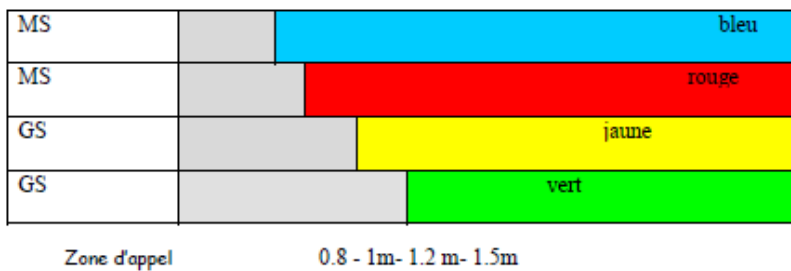
- ⇒ Les élèves peuvent ensuite changer de binôme et recommencer chacun leur tour leurs deux courses (sur la durée de l'atelier – 12 minutes).
- ⇒ Il peut y avoir plusieurs gommettes collées sur leur feuille de suivi pour cet atelier A.

## Atelier B : sauter loin

critères de réussite	MS	GS
niveau 1	sauter avec ou sans élan une distance de 0,80m	courir et sauter au moins 1.2 m
niveau 2	sauter avec ou sans élan une distance de 1 m	courir et sauter au moins 1.5 m

### Dispositif :

- Le saut se déroule en salle sur des tapis avec marquage à la craie ou à l'extérieur sur un terrain herbeux ; les rivières sont alors matérialisées par des cordes de couleur. Selon les possibilités matérielles, multiplier le dispositif de base pour éviter les temps d'attente.
- A tour de rôle, les enfants seront sauteurs puis observateurs.
- Un jeu de tickets de couleurs différentes par zone. Ces tickets sont placés à côté de chaque zone pour faciliter la gestion par les enfants et éviter les erreurs.



Une gommette de couleur différente par zone. Ces gommettes sont posées à terre au bout de chaque aire de saut pour faciliter la gestion par les enfants et éviter les erreurs.

**Consigne pour le sauteur :** « tu as trois essais pour sauter la rivière, si tu réussis, tu tentes la rivière suivante qui est plus large, à chaque saut réussi, tu gagnes une gommette de couleur »

**Consigne pour l'observateur :** « regarde ton camarade sauter, quand il a fini, tu lui donnes une gommette de la couleur de la plus longue rivière qu'il a sauté. »

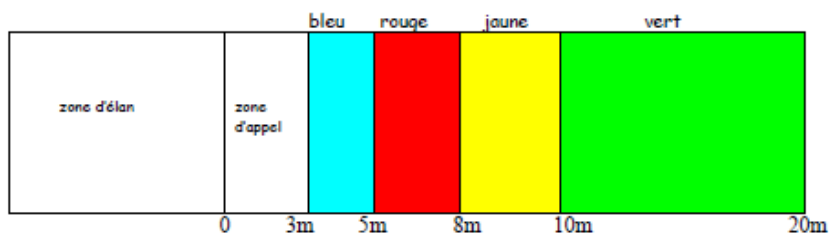
- ⇒ Les élèves peuvent ensuite changer de binôme et recommencer chacun leur tour leurs deux sauts (sur la durée de l'atelier).
- ⇒ Il peut y avoir plusieurs gommettes collées sur leur feuille de suivi pour cet atelier B.

## Atelier C : lancer loin

critères de réussite	MS	GS
niveau 1	Lancer une balle de jonglage à plus de 3 m	Courir et lancer une balle de jonglage à plus de 8 m
niveau 2	Lancer une balle de jonglage à plus de 5m	Courir et lancer une balle de jonglage à plus de 10 m

### Dispositif :

- 1 aire de lancer de 10 m de large (pour permettre plusieurs lancers simultanément) et une vingtaine de mètres de long.
- 3 balles de jonglage par lanceur (prévoir si possible des couleurs différentes pour éviter les erreurs et faciliter la mesure)
- Un jeu de tickets de couleurs différentes par zone. Ces tickets sont placés à côté de chaque zone pour faciliter la gestion par les enfants et éviter les erreurs.



Les enfants sont à tour de rôle lanceurs et observateurs.

Chaque lanceur dispose de trois balles à lancer successivement. Le meilleur lancer est retenu. Il est validé par l'observateur qui remet une gommette correspondant à la zone du meilleur lancer.

Les gommettes de couleur sont posées au sol dans chaque zone pour faciliter la gestion par les enfants.

**Consigne pour le lanceur :** « *tu as trois essais pour lancer, tu tentes de lancer le plus loin possible à chaque fois, tu gagnes une gommette de la couleur qui correspond au lancer le plus éloigné.* »

**Consigne pour l'observateur :** « *regarde ton camarade lancer, quand il a fini, tu lui donnes une gommette de la couleur de la balle la plus éloignée.* »

- ⇒ Les élèves peuvent ensuite changer de binôme et recommencer chacun leur tour leurs deux lancers (sur la durée de l'atelier).
- ⇒ Il peut y avoir plusieurs gommettes collées sur leur feuille de suivi pour cet atelier C.

## Atelier D : lancer précis

critères de réussite	M5	65
niveau 1	A 1 m de la cible réussir au moins 2 lancers sur 3 essais	A 3 m de la cible réussir au moins 2 lancers sur 3 essais
niveau 2	A 2 m de la cible réussir au moins 2 lancers sur 3 essais	A 4 m de la cible réussir au moins 2 lancers sur 3 essais

### Dispositif :

-8 cibles constituées de cerceaux (diamètre 50cm) fixés sur des briques posées sur des bancs (hauteur environ 30 cm)

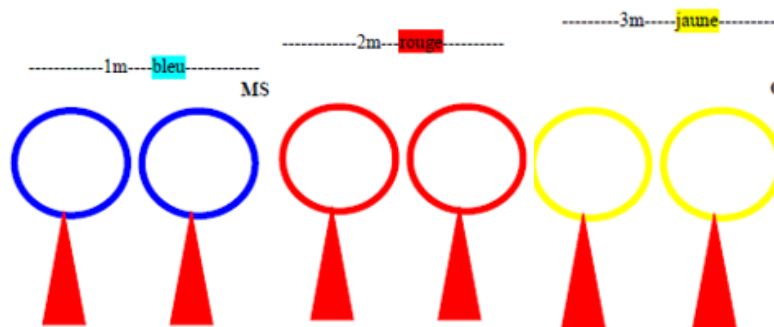
-3 sacs de graines ou balles non rebondissantes pour chaque lanceur.

-4 zones de lancers de 1 à 4m avec 2 cibles par zone pour éviter les temps d'attente.

-A tour de rôle, les enfants seront lanceurs et observateurs.

-1 jeu de tickets de couleur par zone, ces tickets sont placés entre chaque cerceau de la même couleur pour faciliter la gestion par les enfants observateurs.

Chaque lanceur dispose de 3 lancers successifs par zone en commençant par le niveau 1, M5 ou 65. s'il réussit, il tente le niveau suivant avec de nouveau 3 essais successifs. L'enfant observateur remet un ticket au lanceur selon la zone et le nombre d'essais réussis. On inverse ensuite les rôles.



Les enfants sont à tour de rôle lanceurs et observateurs.

Chaque lanceur dispose de trois balles à lancer successivement.

Les gommettes de couleur sont posées au sol dans chaque zone pour faciliter la gestion par les enfants.

**Consigne pour le lanceur :** « *tu as trois essais pour lancer dans chaque cerceau, tu tentes de lancer à chaque fois l'objet dans le cerceau et si tu réussis au moins deux lancers sur 3, tu peux passer au suivant. A chaque lancer réussi, tu gagnes une gommette de la couleur qui correspond aux lancers réussis les plus éloignés.* »

**Consigne pour l'observateur :** « *regarde ton camarade lancer, quand il a fini, tu lui donnes une gommette de la couleur du dernier cerceau atteint.* »

⇒ Les élèves peuvent ensuite changer de binôme et recommencer chacun leur tour leurs deux lancers (sur la durée de l'atelier).

⇒ Il peut y avoir plusieurs gommettes collées sur leur feuille de suivi pour cet atelier C.