



Le dé ludique sportif



Ce jeu permet de réactiver différentes activités sportives déjà connues des élèves. Chaque face du dé représente un atelier sportif à réaliser en petit groupe ou avec une moitié de classe. Un enfant lance le dé. Il explique à l'oral l'activité à réaliser au reste du groupe.

Voici quelques propositions :

1°) Le chamboule -tout



Compétences :

Agir dans l'espace sur la durée et sur les objets : Expérimenter les différentes actions possibles : Lancer.

Matériel :

6 boîtes (TPS/PS) et 3 balles

10 boîtes (MS/GS) et 4 balles

Déroulement du jeu :

Le jeu consiste à viser avec une balle un empilement de boîtes qui doivent tomber du support sur lequel elles reposent. Pour cela, chaque élève a plusieurs balles qu'il devra lancer une par une pour réussir.

2°) La course en vélo



Compétences :

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées : Expérimenter différents modes de déplacements : Rouler. Découvrir et utiliser les tricycles, draisienne...

Matériel :

1 vélo pour chaque participant.

Déroulement du jeu :

Le jeu consiste à faire un aller et retour en vélo.

VARIANTES

- Organiser une course de rapidité : le 1^{er} qui fait son aller et retour gagne.
- Faire plusieurs aller et retour selon la section pour gagner.

3°) La structure de jeux intérieure ou extérieure :



Compétences :

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées : Expérimenter différents modes de déplacements : marcher, grimper, ramper, sauter

Matériel :

- une structure de jeux intérieure ou extérieure

Déroulement du jeu :

Les élèves grimpent sur la structure et évoluent selon différents appuis ou déplacements.

VARIANTES :



- si votre école ne possède pas de structure, vous pouvez proposer un parcours avec des tapis et des blocs en mousse.



- Faire une course de rapidité en utilisant un sablier : Celui qui met le moins de temps à réaliser le parcours gagne.

4°) Le lancer de ballon



Compétences :

Agir dans l'espace sur la durée et sur les objets : Expérimenter les différentes actions possibles : Lancer haut.

Découvrir des objets de tailles et de formes différentes : le ballon.

Matériel :

1 ballon pour chaque participant.

Déroulement du jeu :

Chaque élève doit lancer le ballon et le rattraper plusieurs fois.

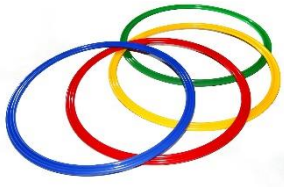
VARIANTES

- Choisir des objets en mousse.
- Pour les élèves qui ont des difficultés à attraper les objets : proposer de lancer à hauteur des yeux.



- Il existe des balles faciles à lancer et à attraper pour les maternelles.

5°) Le jeu des cerceaux



Compétences :

Agir dans l'espace sur la durée et sur les objets : Répondre à un signal – Agir dans un temps limité.

Matériel :

Autant de cerceaux que de joueurs.

Un instrument de musique - de la musique.

Déroulement du jeu :

Les élèves évoluent au son de la musique autour des cerceaux. A l'arrêt de la musique, ils doivent se placer à l'intérieur d'un cerceau .

L'enseignant(e) retire un cerceau à chaque arrêt. Le jeu se termine quand il ne reste plus qu'un cerceau.

VARIANTE

- On peut être à plusieurs dans un même cerceau pour trouver une place. Il faut alors trouver comment se positionner pour y être à plusieurs. (Collaborer/coopérer)

6°) Rondes



Compétences :

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressives ou artistiques : expérimenter différentes actions motrices : avancer, reculer, tourner, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper du pied, taper des mains...Faire des rondes

Matériel : le répertoire des chansons à rondes de la classe et le matériel utilisé pour celles-ci si besoin.

Exemples : Mon petit lapin – Savez-vous planter les choux ? – Dansons la capucine - J'aime la galette...

Déroulement du jeu : Les élèves se donnent la main pour faire une ronde. Ils chantent avec l'enseignant et réalisent les différentes actions motrices avec le soutien de l'adulte.

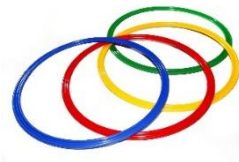
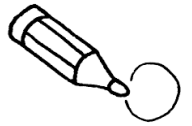


Le dé ludique sportif



Fiche élève

J'entoure l'activité que j'ai le plus aimée (avec l'aide de l'adulte)



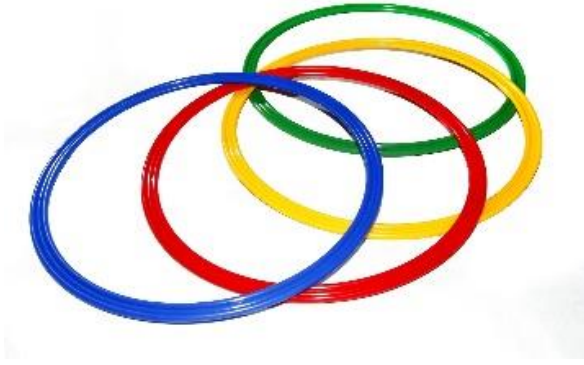
Je dessine ce que j'ai fait/ Je peux coller une photo de moi durant l'activité.



Je dis ce que j'ai fait



POUR L'ABECEDAIRE



C de CERCEAUX



B de BALLON



V de VELO



L de LANCER



A de ATTRAPER



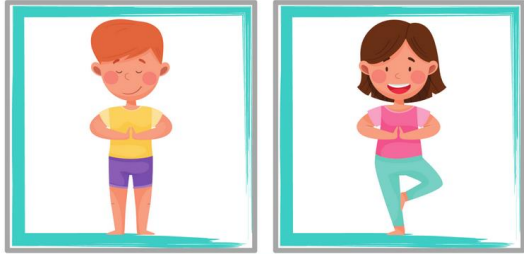
S de SAUTER

D'autres variantes sportives pour jouer avec son dé :

<https://blogueapart.com/2020/09/29/mes-images-pour-de-a-pochettes/>

Mon dé Initiation au yoga

20 images pour initier les enfants au yoga et aux étirements.
À insérer dans un dé à pochettes.
Parfait pour apprendre à se détendre et pratiquer l'équilibre.



Mon dé des mouvements

12 images pour bouger et pour apprendre à bien maîtriser son corps.
Apprends les caractéristiques de certains animaux pour ensuite les imiter.



Sur le site naitre et grandir

<https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/fiches-activites/fiche.aspx?doc=on-bouge-avec-le-de&epik=dj0yju9enn6t0jgatm3emny51xrx5ykxhahe0d3ptew5ns0umcd0wjm49wmrrdzbhv3c2dvnfndejbeuxlmjzmsuz0pufbqufbr1fnczq0>

Bouge avec le dé!

Lance le dé au sol et suis la consigne correspondant au nombre indiqué sur le dessus du dé.

