

Jouer avec les agrès

Jouer avec des agrès/engins permet à l'élève de se familiariser avec les engins, identifier ses limites, élargir sa perception de l'espace et d'accroître son assurance.

Objectifs

3-4P

- ⇒ J'ai réussi à me balancer aux anneaux (Etiquette N°12, 3P)
- ⇒ J'ai réussi à traverser la poutrelle d'un banc (Etiquette N°11, 3P/Etiquette N°5, 4P)
- ⇒ J'ai réussi à tenir en appui facial (Etiquette N°11, 4P)

11. J'ai réussi à traverser la poutrelle d'un banc...



- (A) en avant
- (AA) en arrière
- (LA) en avant avec un demi-tour au milieu, puis en arrière

11. J'ai réussi à ...



- (A) tenir 10" à l'appui facial
- (AA) monter mes pieds au 0^{ème} échelon des escaliers en étant en appui sur les mains
- (LA) monter à l'appui renversé depuis un caisson (avec aide) et à rouler en avant

1 ^{er} SEMESTRE		2 ^e SEMESTRE	
EVALUATION Emplacement pour l'étiquette	EVALUATION Emplacement pour l'étiquette	EVALUATION Emplacement pour l'étiquette	EVALUATION Emplacement pour l'étiquette
EVALUATION Emplacement pour l'étiquette	EVALUATION Emplacement pour l'étiquette	EVALUATION Emplacement pour l'étiquette	EVALUATION Emplacement pour l'étiquette
Remarque(s): _____ _____		Remarque(s): _____ _____	
SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/sa représentant-e)		SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/sa représentant-e)	

12. J'ai réussi à me balancer aux anneaux...



- (A) avec les jambes fléchies
- (AA) avec les bras et les jambes fléchis
- (LA) avec les bras fléchis et les jambes tendues

5. J'ai réussi à traverser une poutrelle...



- (A) en faisant un tour sur moi-même
- (AA) avec un objet sur la tête
- (LA) avec un objet sur la tête en avant, puis en arrière

Les échanges de balles

A deux, demander aux élèves de s'échanger une balle sur différents agrès.

Variables : nombre de passes, sur un ou deux appuis, suspendus à l'envers (anneaux, barre fixe)...



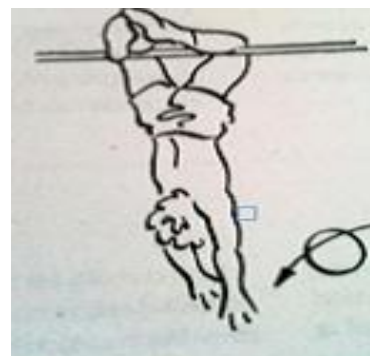
Chauve-souris

Un élève se suspend aux anneaux à l'envers, le partenaire lui fait une passe, après 3 lancers changer les rôles.



Les élèves sont face à face sur un banc suédois, ils doivent s'échanger la balle sans perdre l'équilibre.

Variante : Dynamique, se déplacer sur le banc après chaque passe.



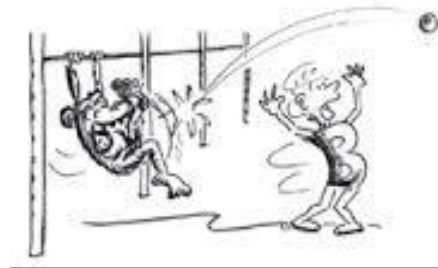
Tunnel

Echanger la balle entre les jambes du joueur en appui sur la barre, celui-ci doit écarter et resserrer les jambes entre les passages.



Passé au sommet

Grimper au sommet d'un escalier retourné afin d'échanger une balle à son partenaire qui doit la redescendre sans la faire tomber.



Football

Un joueur lance une balle à son partenaire qui doit la renvoyer avec les pieds en suspension sur les barres parallèles.

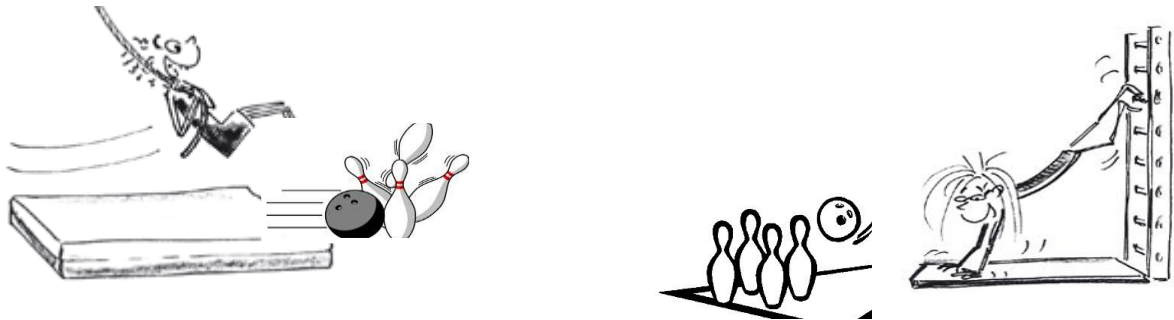
Les défis

Remarque : les ateliers entre les cordes et les anneaux sont transposables



Colis

Départ debout sur un banc, transporter un objet entre les jambes afin de le déposer dans un chariot/couvercle de caisson. Attention le colis doit être livré au 1^{er} passage.



Bowling

Se déplacer en s'accrochant à la corde pour lancer une balle et faire tomber les quilles
Monter les pieds sur les espaliers en gardant le dos droit et lancer une balle pour faire tomber les quilles.



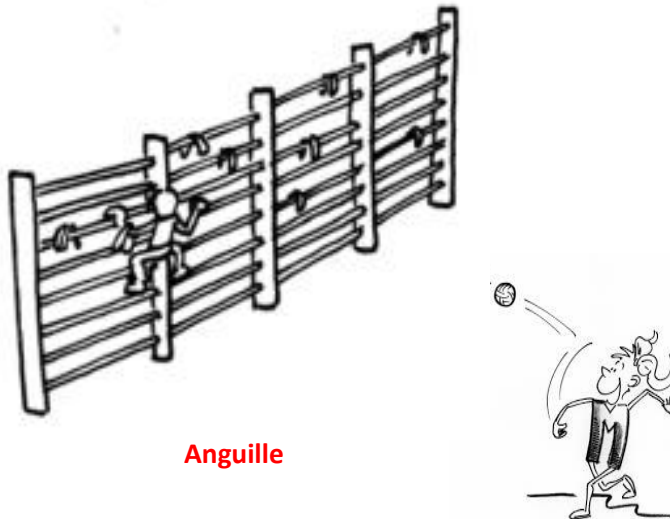
Roi de l'équilibre

Un élève tente de tenir en équilibre sur un mouton retourné, deux élèves doivent faire bouger l'engin pour le déséquilibrer.



Roi du panier

Se déplacer en équilibre sur un banc en dribblant sur le côté puis marquer un panier.



Anguille

L'anguille doit traverser les espaliers sans se faire toucher par le chasseur, le chasseur a une zone de tir (délimiter par des bancs, cordes...), changer les rôles après chaque touche.

Les duels

Qui tiendra le plus longtemps ?

Attention à la sécurité insister sur les règles notamment le fairplay



Duel au sommet

Se repousser avec les paumes des mains pour déséquilibrer son adversaire. Chaque élève dispose de cinq vies au départ.

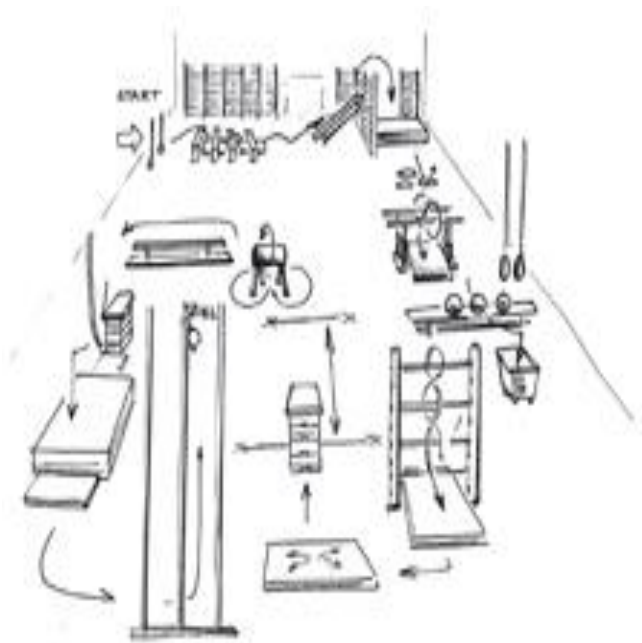
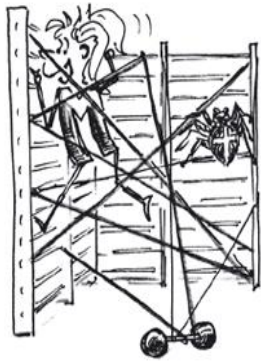


Rodéo

Deux élèves sont sur le mouton et se tiennent par la corde, essayer de déséquilibrer l'autre pour le faire tomber.

Parcours

Se déplacer sur un parcours défini en s'agrippant sur un ou plusieurs agrès, toucher un certain nombre de sautoir ou récolter une quantité d'objets (balles)



Variable : créer des parcours de motricité en déplaçant des objets en équipe.

Références

Manuel 3 brochure 3 p 4-15

Fiches EPS 36, 53 (6-8 ans) 12-16 (8-10 ans)

Site **Mobilesport** : <http://www.mobilesport.ch/2012/12/07/foire-aux-ages-tout-est-possible/?lang=fr>

Site **PEPSTEAM**

<http://www.pepsteam.com/viewforum.php?f=6&sid=6acd1c4e969e8d846fc7803ecdbaa70b>

Voir également le site de la collègue Magali Bovas :

<http://education-physique-sportive.weebly.com/pratiques-sportives1.html>