

Se déplacer, maintenir des postures équilibrées et manipuler sont les objectifs de cette séance qui permet d'investir les activités programmées dans un projet de rencontres.

ACROBACIRQUE

CYCLE 2

La démarche

Les situations proposées dans la journée de rencontres (article p. 6) sont organisées autour de plusieurs ateliers, groupés en trois familles : acrobatie, équilibre et jonglage. Dans les différentes séances élaborées pour atteindre les objectifs définis, on veille tout particulièrement à la qualité du matériel utilisé, à l'encadrement des élèves, ainsi qu'aux conditions de mise en œuvre en diversifiant les consignes données en fonction du niveau de classe.

Le matériel

- des tapis de gymnastique et de réception selon la hauteur maximum de chute libre ;
- des engins d'équilibre (rolla-bolla, poutres basses et hautes, mini-trampolines, paires d'échasses, boules d'équilibre, etc.);
- du matériel de jonglage (balles bubbles, sacs à grains, anneaux, foulards, etc.);
- du petit matériel (cerceaux, lattes, etc.).

L'encadrement

Au-delà des enseignants et des ATSEM des classes concernées, le délégué départemental, le ou la CPC-EPS, voire un (des) intervenant(s) extérieur(s) agréés par l'Inspecteur de circonscription peuvent contribuer à faire vivre les activités en petits groupes.

La rencontre

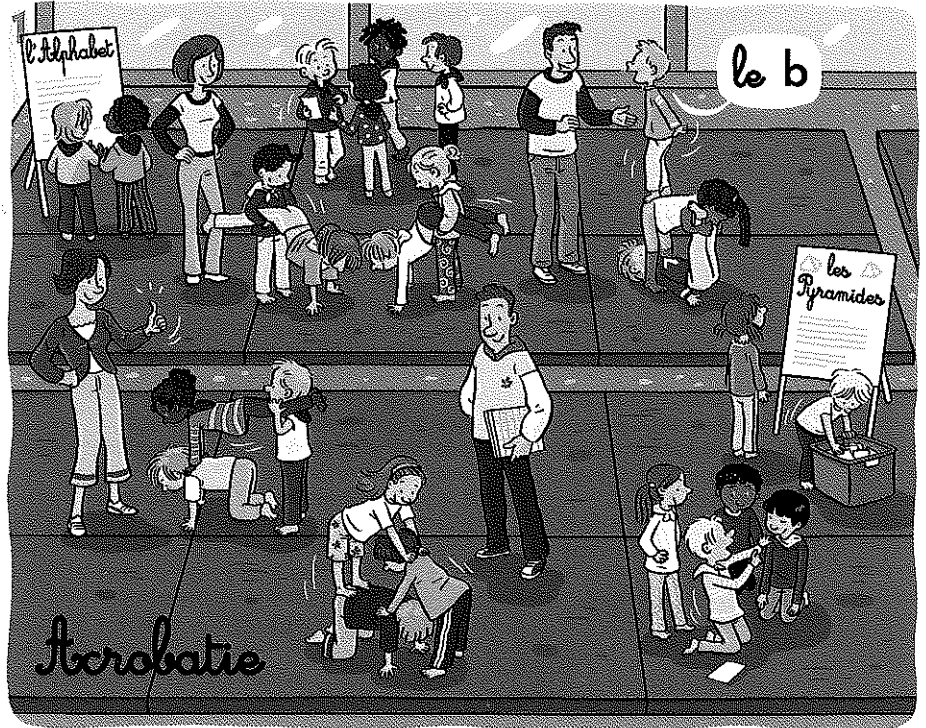
Les acrobaties

L'alphabet

But : produire des lettres en adoptant des postures acrobatiques.

Dispositif : des tapis assemblés sans espace ; les enfants sont répartis en groupes de 4.

Au préalable, en classe, faire rechercher les lettres de l'alphabet qui peuvent être traduites corporellement dans la logique de l'activité « acrosport », les lister ; rechercher ensuite les mots de 2 et/ou 3 lettres qui peuvent être composés avec ces lettres.



Consignes

- Pour les GS : construire une lettre de l'alphabet à 2, 3 ou à 4, puis un mot de 2 lettres au choix parmi ceux proposés.
- Pour les CP : construire 2 lettres de l'alphabet, puis un mot de 3 lettres au choix.
- Pour les CE1 : construire 3 lettres de l'alphabet et un mot de 4 lettres au choix.

Les pyramides

But : s'organiser pour produire des pyramides.

Dispositif : des tapis mis à disposition des élèves ainsi que des fiches décrivant 10 exemples de pyramides.

Consignes

- Pour les GS : réaliser une pyramide à 2, 3, et 4, en respectant les modèles proposés.
- Pour les CP : en effectuer 2 différentes.
- Pour les CE1 : réaliser 2 pyramides différentes et en inventer une 3^e qu'il

faut ensuite dessiner.

Les équilibres

Les échasses

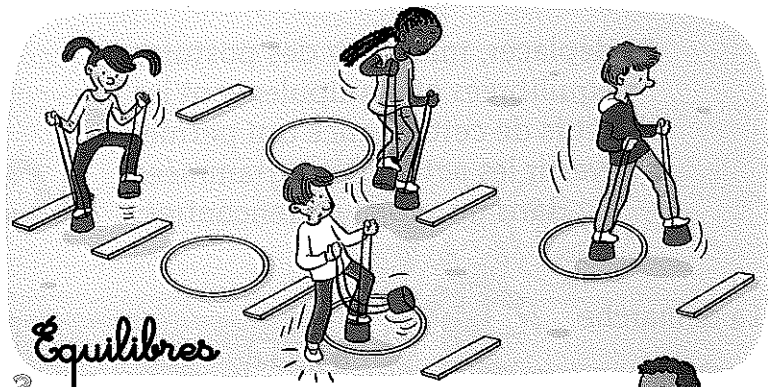
But : se déplacer sans poser un pied au sol et franchir cerceaux et lattes en restant équilibré.

Dispositif : 3 circuits adaptés au niveau des élèves. Ils diffèrent par les distances de déplacement (2,3 et 5 m), les franchissements (nombre de cerceaux et de lattes) et les trajectoires (rectiligne pour les GS et CP, curviligne pour les CE1).

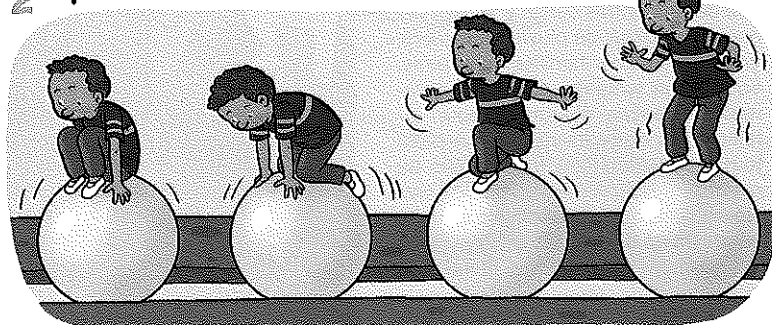
Consignes

- Pour les GS : du cerceau de départ, se déplacer en franchissant les 6 cerceaux puis successivement les 3 lattes posées au sol.
- Pour les CP : du cerceau de départ, avancer pour franchir les 6 cerceaux, puis successivement la 1^{re} latte posée au sol, la 2^e située entre 2 briques, les 2 lattes surélevées.

Retrouvez sur <http://www.isep44.org> le dossier intégral des rencontres Acrobardique en Loire-Atlantique



Équilibres



- Pour les CE1 : du cerceau de départ, se déplacer pour slalomer entre les 6 cerceaux, puis franchir successivement la 1^{re} latte surélevée, les deux suivantes, le fil tendu entre 2 jalons (sans le faire bouger).

La boule

But : varier les positions (assis, à genoux, debout sur la boule) et s'équilibrer. Dispositif : la boule est placée entre 2 tapis parallèles ; les élèves travaillent pieds nus.

Consignes : trouver une position sur la boule : assis, à genoux, debout ; puis enchaîner les changements de position (sans poser les pieds au sol, de la position assise à la position à genoux puis debout, d'assis à debout puis inversement, etc.) toujours sans poser les pieds au sol.

Les manipulations

Les foulards

But : lancer et rattraper avec des difficultés graduelles.

Dispositif : 2 foulards par enfant ; des groupes de 3, 5 ou 10 élèves en

fonction du niveau de classe.

Consignes

- Pour les GS : lancer un foulard au-dessus de la tête d'une main, le rattraper de l'autre ; en colonne (par 3), lancer 2 foulards puis le rattraper après avoir effectué un demi-tour.

- Pour les CP : en colonne, lancer 2 foulards, rattraper après un demi-tour ; lancer 2 foulards en frappant

2 fois dans les mains avant de les récupérer.

- Pour les CE1 : en colonne, lancer 2 foulards en les croisant successivement ; lancer 1 puis 2 foulards, les rattraper après un demi-tour ; en cercle, lancer 1 foulard dans le sens inverse des aiguilles d'une montre de la main gauche, recevoir de la main droite.

Les anneaux

But : lancer et rattraper avec des difficultés graduelles.

Dispositif : 2 anneaux par enfant ; des groupes de 3, 4 élèves.

Consignes

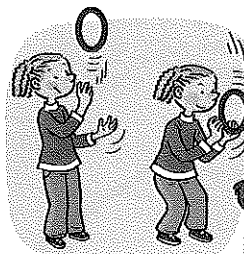
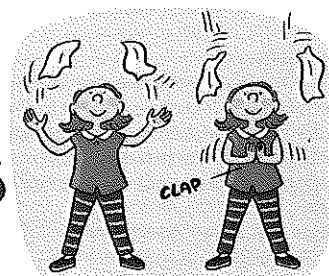
- Pour les GS : lancer un anneau d'une main, le rattraper des 2 ; même action mais en le lançant au-dessus de la tête ; lancer 1 anneau de la main droite sous le bras gauche, le rattraper avec la main gauche et inversement. Enchaîner 3 essais.

- Pour les CP : lancer un anneau de la main droite sous le bras gauche, le rattraper de la main gauche (pour former un 8) et inversement ; en colonne, lancer 2 anneaux, puis jongler avec 2. Enchaîner 5 essais.

- Pour les CE1 : lancer un anneau de la main droite sous le bras gauche, le rattraper de la main gauche (pour former un 8) et inversement ; en colonne, lancer 1 anneau puis le rattraper après un tour complet (5 tours dans un sens puis 5 dans l'autre) ; jongler avec 2 anneaux et tourner sur soi-même. Enchaîner 10 essais. ■



les foulards



les anneaux



Jonglage