



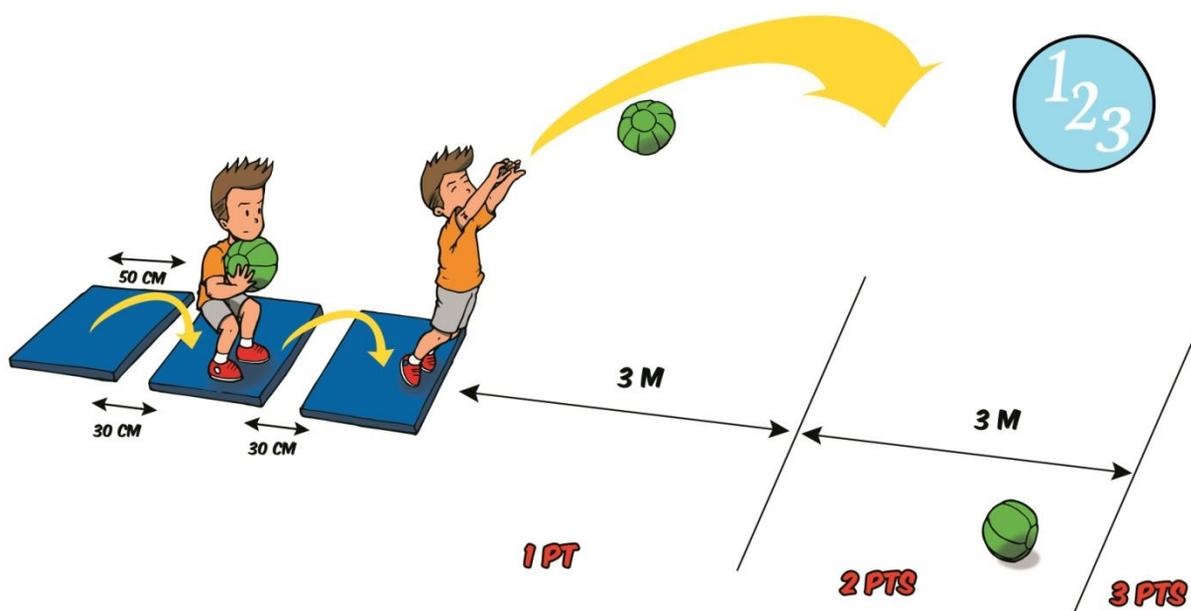
Niveau EA	Nom du jeu #14 Grenouille-pousse	Répertoire moteur athlétique Projeter
---------------------	--	---

Éducateur

Objectif : déclencher un lancer de face à partir d'un mouvement de compression/extension.

Situation

Matériel : 3 médecine-balls de 1 kg, 3 tapis de 1 x 0,50 m, des tracés au sol matérialisant les zones de chute des projectiles.



Descriptif : sur le 1^{er} tapis l'enfant en position semi-fléchie saisit le médecine-ball à 2 mains au niveau de la poitrine (les pouces touchent la poitrine et les coudes sont relevés). Il enchaîne 2 rebonds en conservant la position semi-fléchie et lance à la réception du 2^e rebond. Il peut se réceptionner au-delà de ce dernier tapis.

Enfant

Consignes :

- je conserve la position semi-fléchie lors des 2 rebonds ;
- je réalise une série de 3 lancers à la suite.

Critère de réalisation :

- j'éjecte le médecine-ball en respectant le rythme « grenouille » (= dernier rebond) « pousse » (= éjection simultanée du médecine-ball).

Performance : le nombre de points de la zone atteinte par le projectile.



Niveau
EA

Nom du jeu
#15 L'Ile perdue

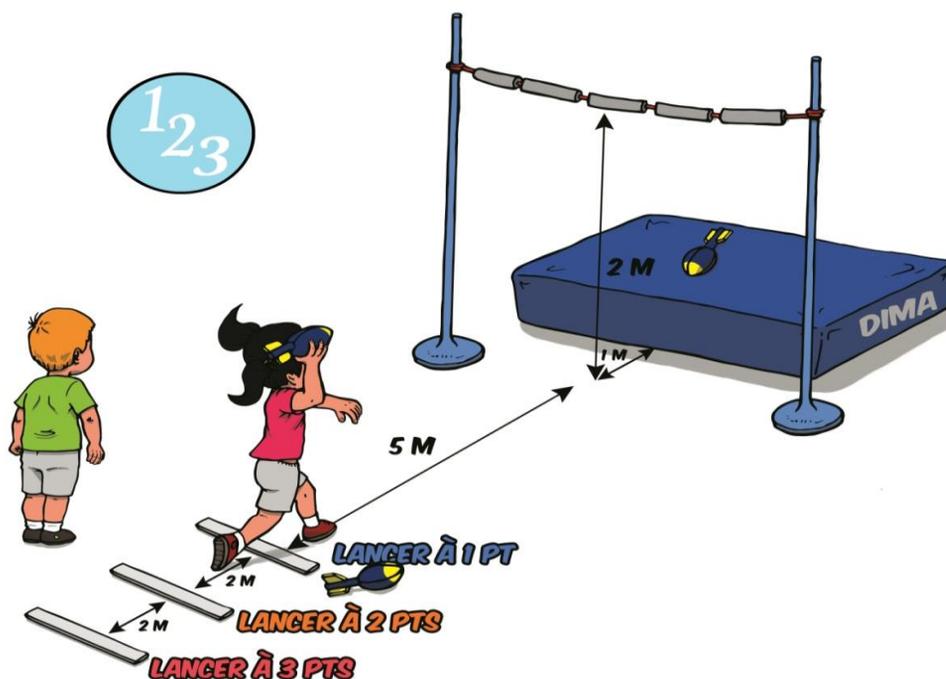
Répertoire moteur athlétique
Projeter

Éducateur

Objectif : jouer avec les angles d'envol dans un lancer en fouetté de face pieds décalés.

Situation

Matériel : vortex, 3 lattes, une zone cible matérialisée d'environ 2 x 3 m, 2 poteaux, 1 élastique avec des manchons.



Descriptif : l'enfant choisit sa zone de lancer, décale ses pieds de part et d'autre de la latte, (pied gauche devant pour un droitier) et effectue un lancer à bras cassé pour atteindre la zone cible.

Enfant

Consignes :

- je lance le vortex en conservant les pieds de chaque côté de la latte ;
- je réalise une série de 3 lancers à la suite.

Critère de réalisation :

- mon projectile doit passer au-dessus de l'élastique et retomber dans la zone cible.

Performance : le nombre de points de la zone de mon lancer.



Niveau
EA

Nom du jeu
#18 Tremplin assis

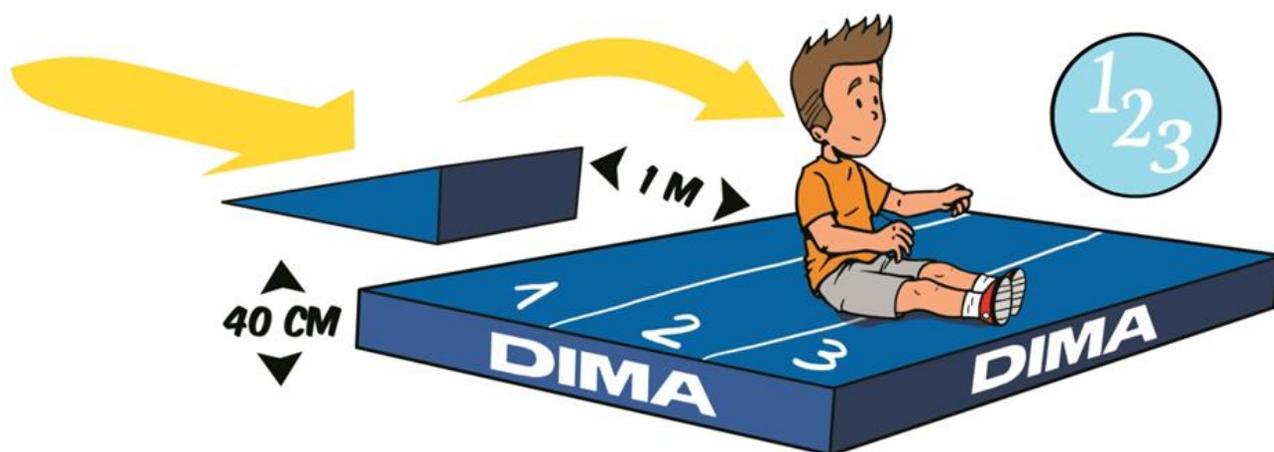
Répertoire moteur athlétique
Se projeter

Éducateur

Objectif : s'équilibrer durant le vol à partir d'une impulsion à 1 pied.

Situation

Matériel : un tapis de réception d'épaisseur 40 cm, une rampe d'impulsion.



Descriptif : après un élan couru de 3 à 4 m, l'enfant prend une impulsion à 1 pied sur la rampe puis se réceptionne assis le plus loin possible.

Enfant

Consigne :

- je prends une impulsion à un pied sur la rampe.

Critère de réalisation :

- je me réceptionne assis.

Performance : la zone de réception où je suis assis.



KID'ATHLÉ – ÉVEIL ATHLÉTIQUE

Niveau
EA

Nom du jeu
#23 Le slalom géant

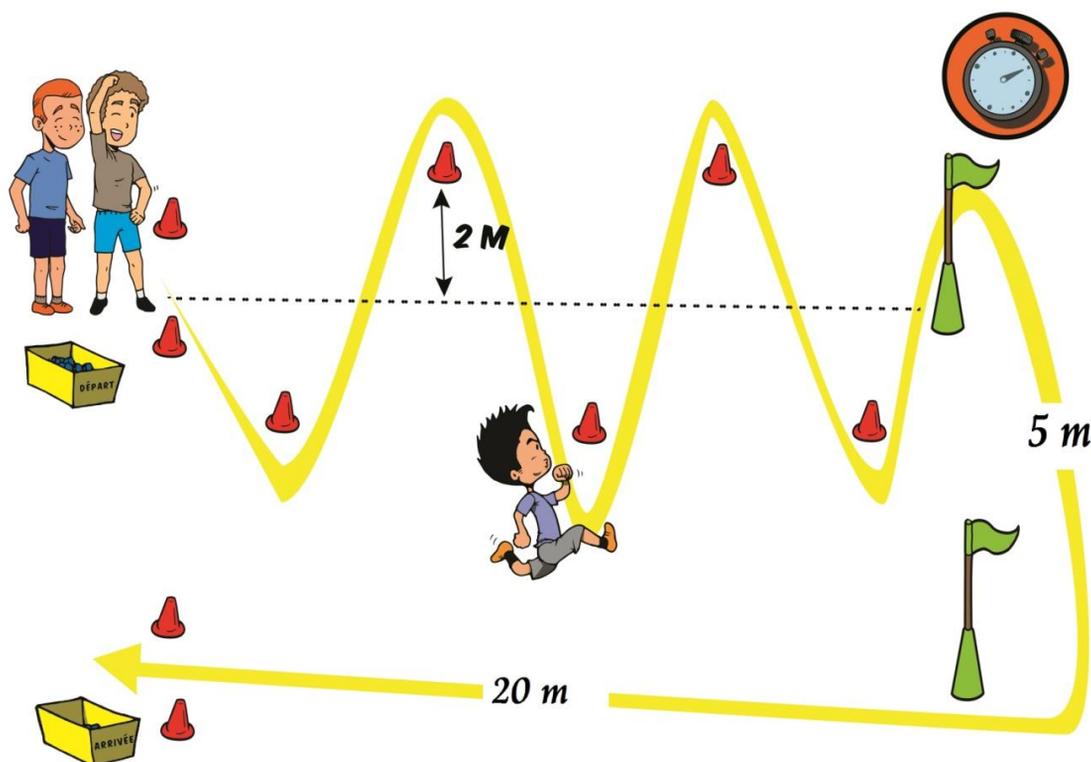
Répertoire moteur athlétique
Se déplacer

Éducateur

Objectif : incliner son corps pour courir vite.

Situation

Matériel : 9 plots, 2 jalons.



Descriptif : l'enfant effectue le slalom en courant et transfère un bouchon à chaque parcours réalisé. Le suivant ne part que lorsque le coureur précédent passe au niveau du jalon.

Enfant

Consigne :

- Je ne pars que lorsque mon camarade passe au niveau du jalon.

Critère de réalisation :

- je négocie les virages du slalom le plus vite possible.

Performance : le nombre de bouchons transférés.



KID'ATHLÉ - ÉVEIL ATHLÉTIQUE

Niveau
EA

Nom du jeu
#24 Relais haies transmission arrêtée

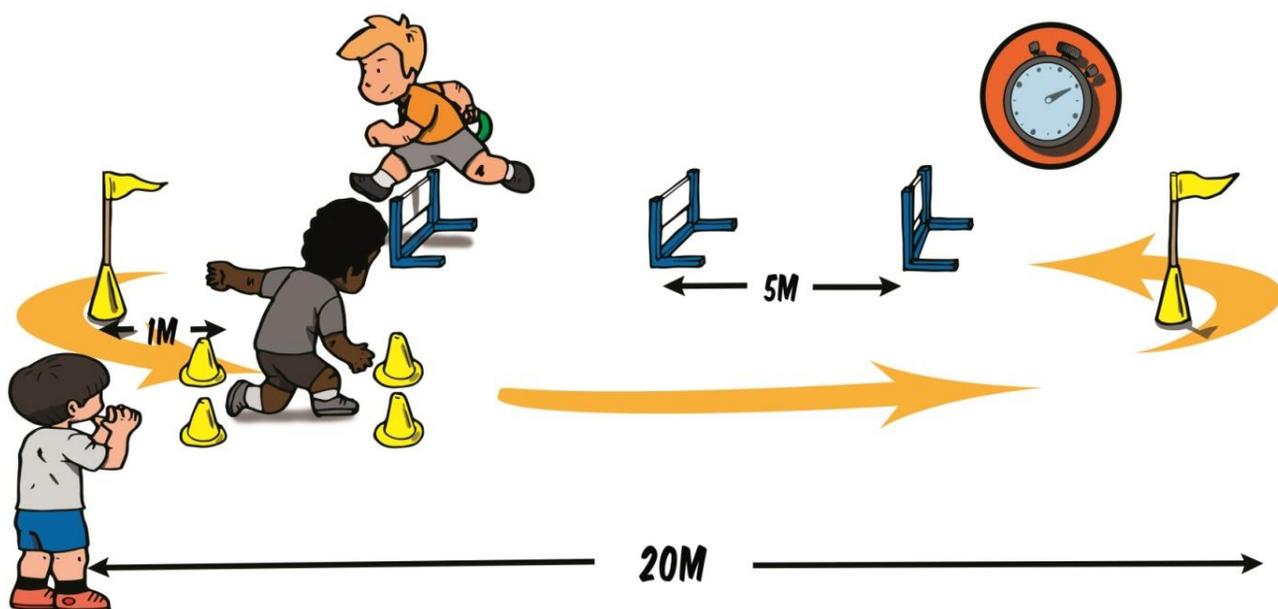
Répertoire moteur athlétique
Se déplacer

Éducateur

Objectif : courir vite avec et sans obstacles.

Situation

Matériel : mini haies (hauteur à mi tibia des enfants), 2 jalons, 4 plots, un témoin.



Descriptif : le premier enfant sprinte sur le plat, contourne le jalon, franchit les haies, contourne l'autre jalon, transmet l'anneau au suivant et ainsi de suite.

Enfant

Consigne :

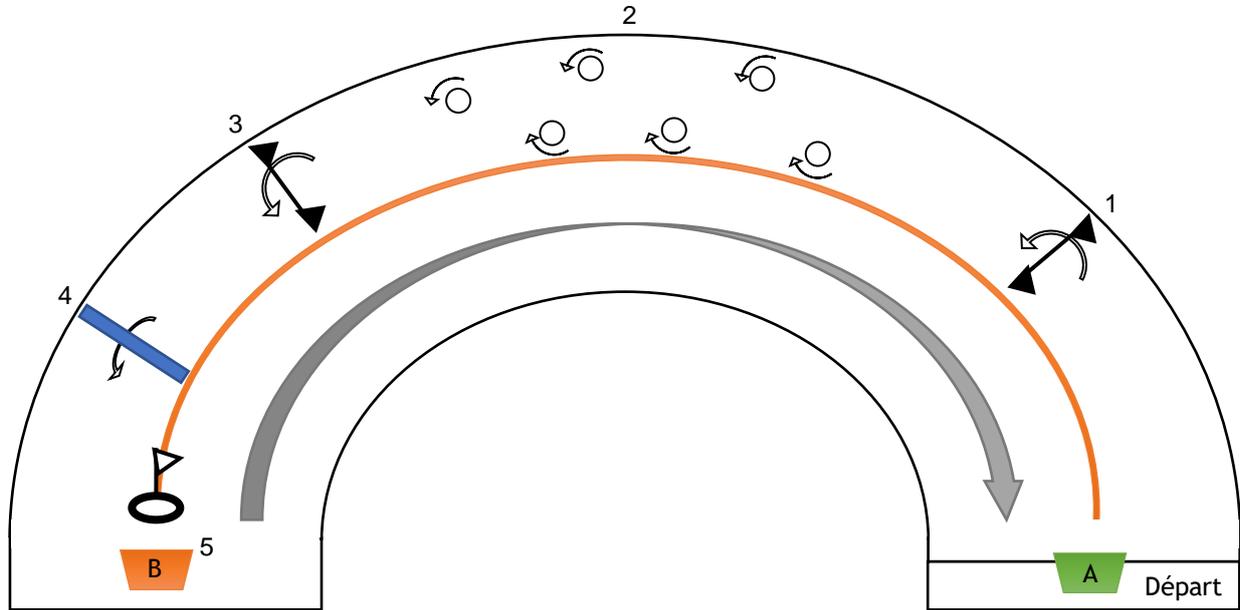
- Je ne pars qu'à la transmission de l'anneau.

Critère de réalisation :

- je vais le plus vite possible en franchissant les obstacles avec la même jambe.

Performance : le nombre de transmissions réalisées.

RELAIS DES DEMENAGEURS



2 Ateliers (1 dans chaque virage), 1 équipe par Atelier

Attention, Challenge ! L'équipe qui obtiendra le meilleur temps sera la meilleure équipe de déménagement ! Les 3 premières équipes en tête de ce challenge seront récompensés et recevront une coupe. Il y a un Challenge Eveils et un Challenge Poussins

Le relais commence au « HOP » de la personne qui s'occupe de l'atelier, le chronomètre se déclenche à ce moment-là.

Je dois dans un premier temps, avec les autres enfants de mon équipe, emmener les balles une par une de la bannette A à la bannette B en réalisant le parcours suivant :

- 1. Franchir la première haie
- 2. Slalomer entre les plots
- 3. Franchir la deuxième haie
- 4. Passer en dessous de la dernière haie
- 5. Après avoir déposé ma balle dans la bannette B, je reviens le plus vite possible pour taper dans la main du suivant afin qu'il parte à son tour.

Lorsqu'il n'y a plus de balles dans la bannette A, je dois refaire le même parcours pour aller récupérer une balle dans la bannette B et la remettre dans la bannette A. Je tape dans la main de mon coéquipier pour qu'il parte à son tour.

Le chronomètre s'arrête lorsque toutes les balles sont revenues dans la bannette A. Les résultats seront annoncés à la fin de l'animation, avec les résultats par équipe.