



NOM.....

PRENOM.....

AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES

Livret De l'élève

Année scolaire :

Ecole :



PREFACE

PREAMBULE

L'EPS n'est pas une discipline ordinaire.

La pratique d'activités physiques et artistiques à la maternelle, contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants.

Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles.

Pour que cette connaissance soit assimilée comme pour tous processus d'apprentissage, il est nécessaire qu'une trace écrite soit construite et demeure.



SOMMAIRE

PREFACE.....	2
Les Courses.....	4
Parcours	5
Les Sauts.....	6
Les Lancers.....	8
Activités de Pilotage.....	9
Schéma d'un vélo	10
Danse.....	11
Activités gymniques.....	12
Jeux de lutte.....	13
Observe et décris la photo.....	14
Jeux collectifs.....	15
L'orientation.....	17
La natation.....	19
Résumé des compétences.....	22

Les Courses

Trace les différents trajets.

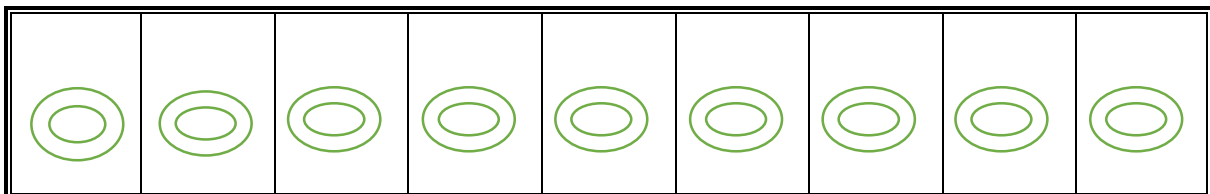


Qui arrive le premier dans sa maison ?

Colle des gommettes de couleurs ou bien utilise des crayons de couleurs.

1- Premier arrivé, 2- après, 3- puis, 4- et

Poursuis l'algorithme ci-dessus en respectant les couleurs.



Les Parcours

Imagine ton parcours. Commence au point de départ **D**



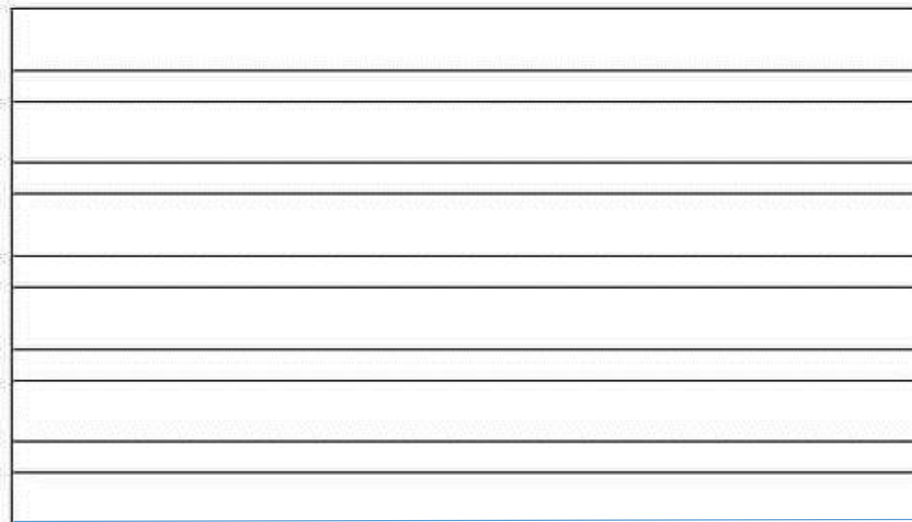
D

Les Sauts :

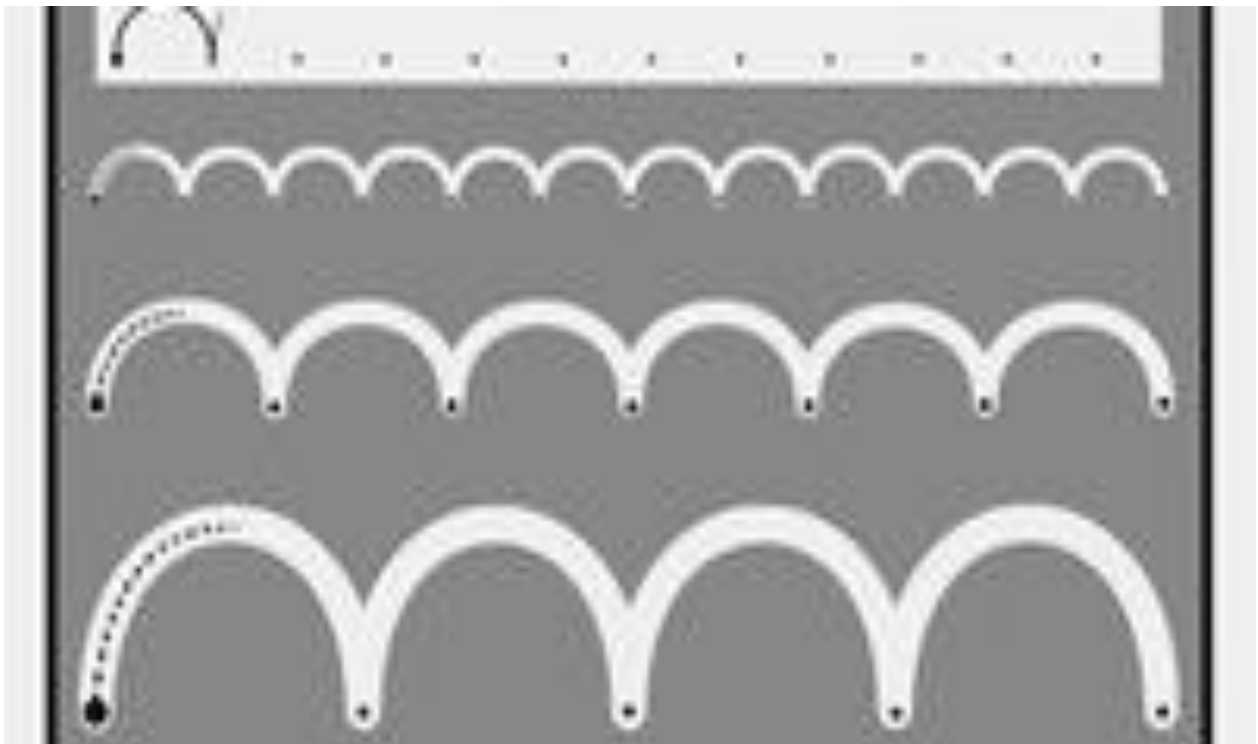
Saute de haie en haie.



Dessine des ponts : ΩΩ



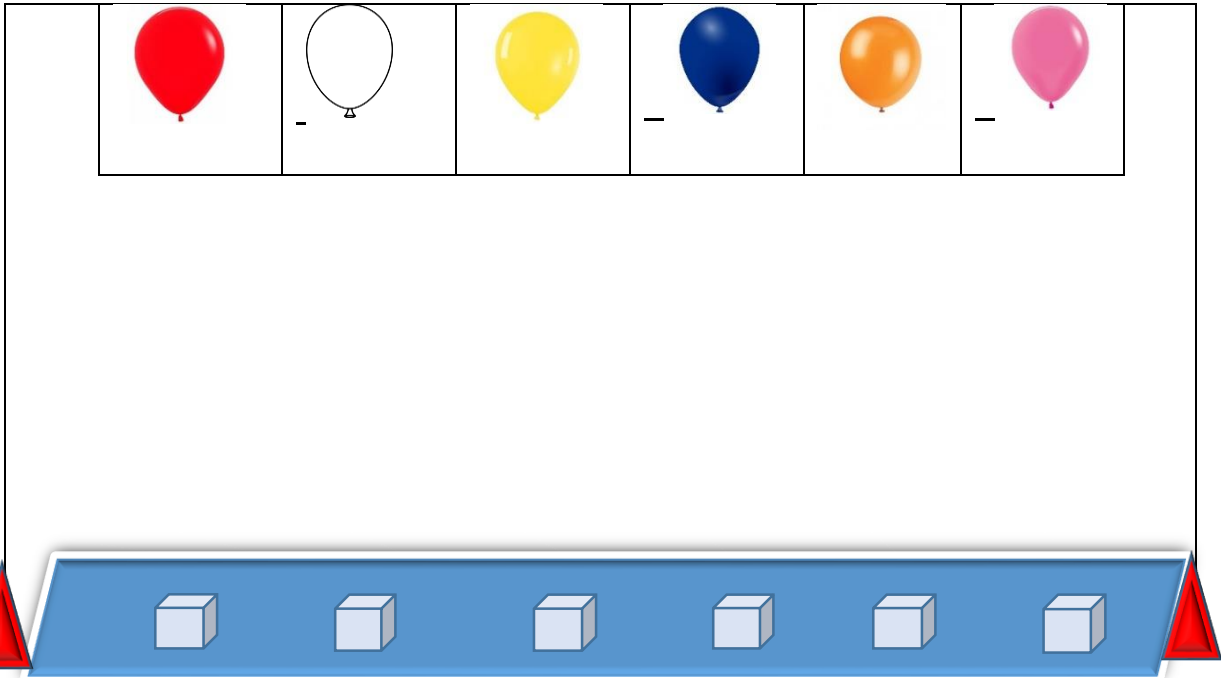
Poursuis le tracé des courbes avec un feutre fin.



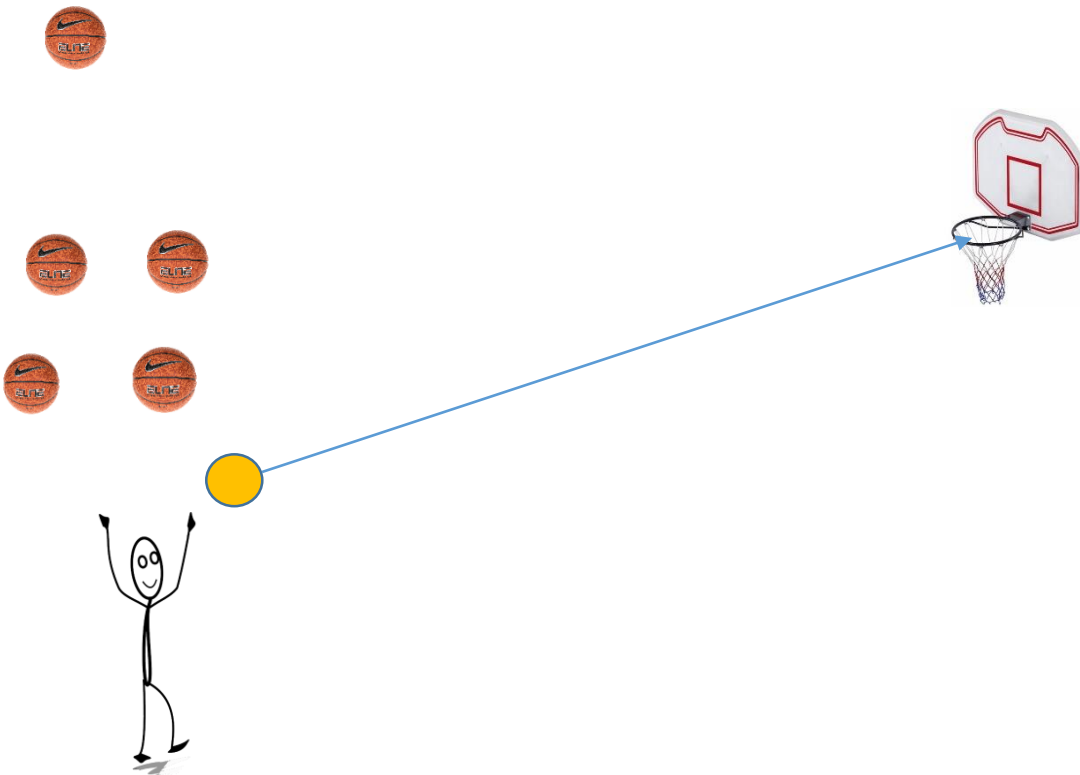
Les Sauts

En sautant, tu as touché ou décroché des ballons. Pour les raccrocher, relie chaque ballon à son cube en te servant d'un feutre.

Exécute le geste de haut en bas.

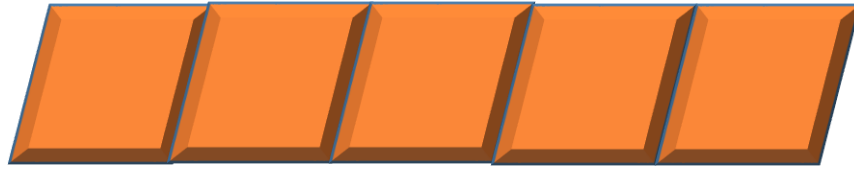


Lance les ballons dans le panier.



Les Lancers

Trace le trajet de ton lancer dans la zone indiquée par le dé, dans l'ordre indiqué.



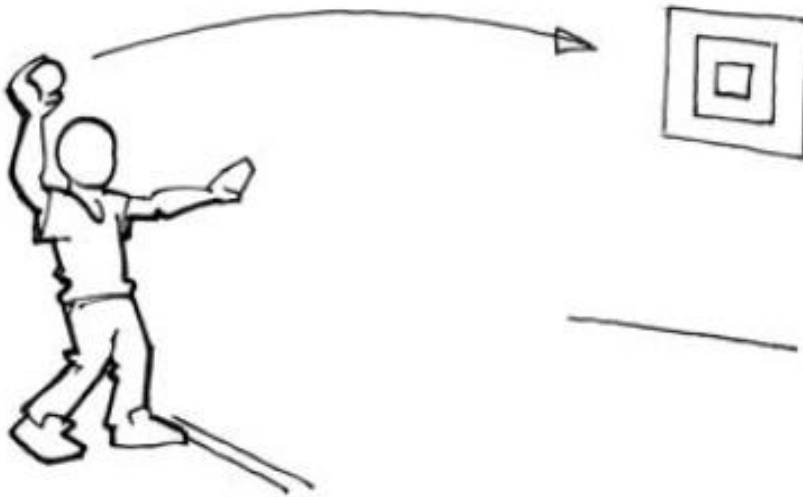
1



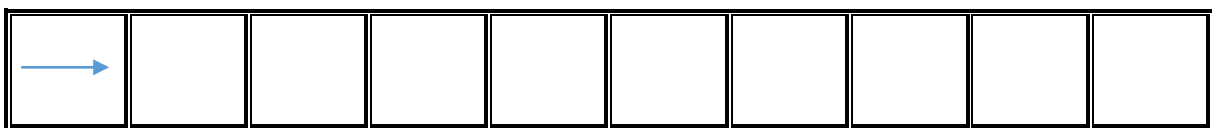
2



Lance la balle dans la zone qui convient pour marquer 1 point. Colorie la zone en bleu.



Trace la direction que prendra la balle dans chaque case, comme dans l'exemple.

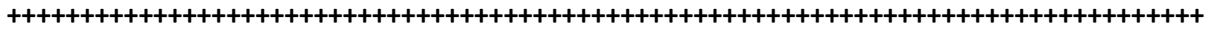


Activités de Pilotage



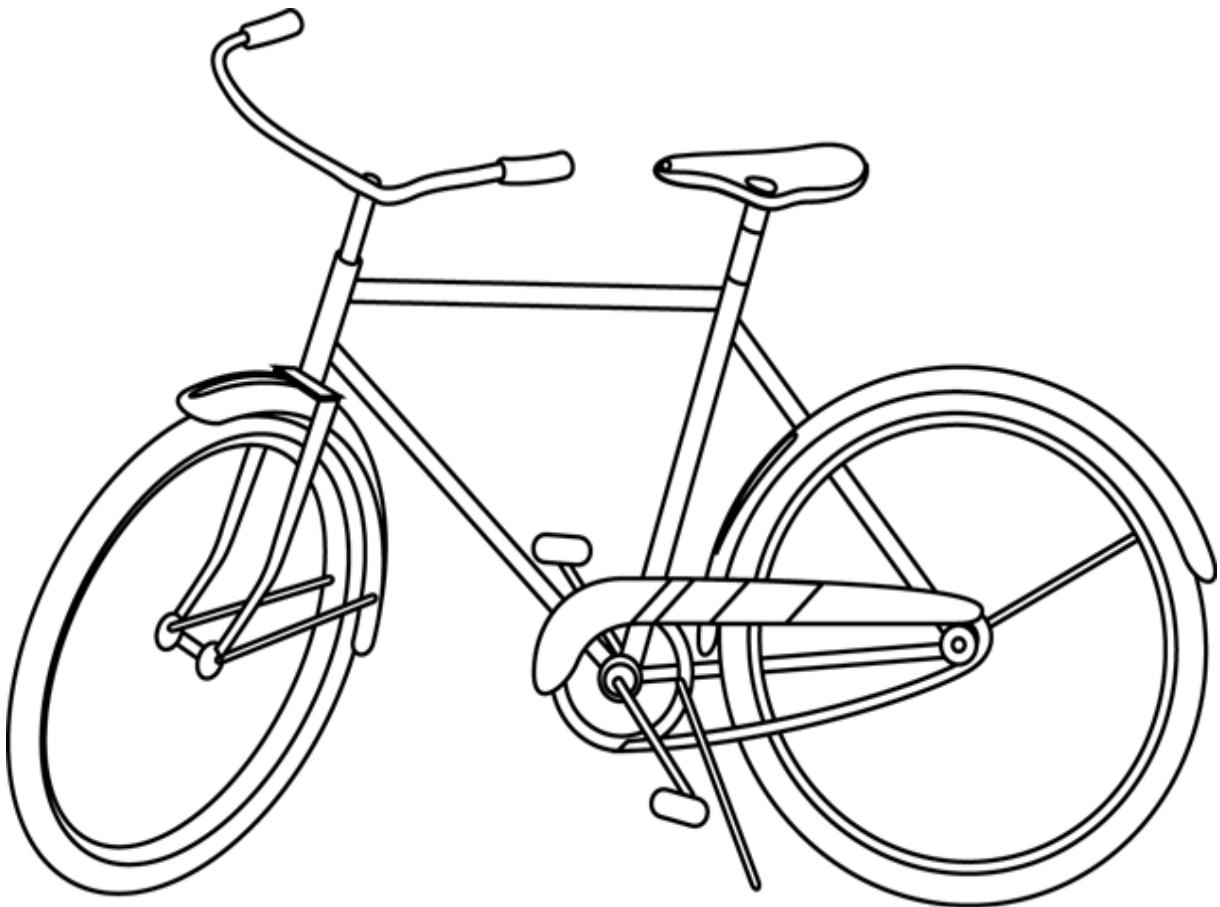
J'ai réussi le trajet sans poser les pieds

je n'ai pas réussi le trajet



Je trace : en orange,  les rayons des roues 

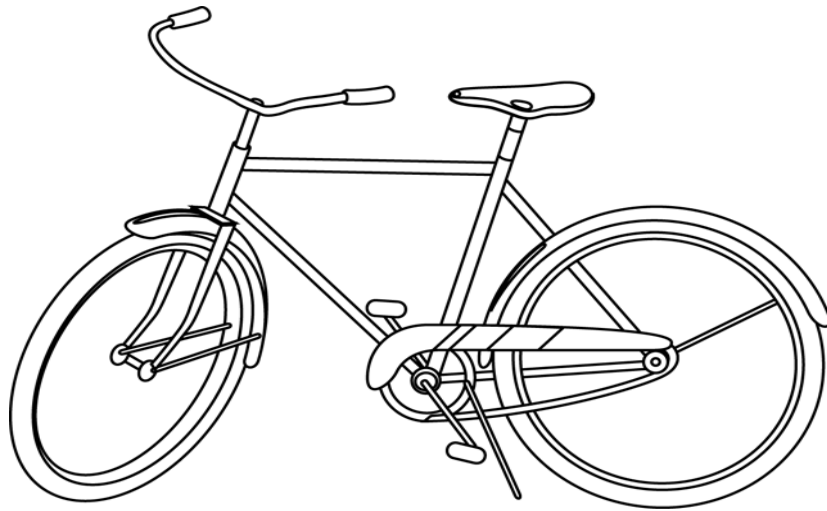
Je colorie :



Le Schéma d'un vélo

Je sais décrire :

Relie les parties du corps qui sont en contact de ton vélo, quand tu l'utilises.



Recopie ces mots en cursive (écriture attachée)

Les roues

La poignée

La selle

La pédale

Le guidon

La Danse

Filles

ou

Garçons



Si tu es une fille entoure -les.
Si tu es un garçon, entoure- les.



Activités Gymniques



Je réussis / Je ne réussis pas

- ✓ Aisance corporelle
- ✓ Maîtrise du risque

Marcher en équilibre	Sauter sur 1 pied	Se déplacer en quadrupédie	Ramper	Rouler sur soi
La brouette	Roulade arrière	La roue avec appui	Roulade avant avec appui	Franchir

Jeux de Lutte









LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



Mets une gommette ou une croix dans la case correspondante

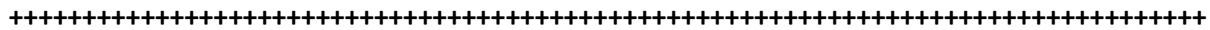
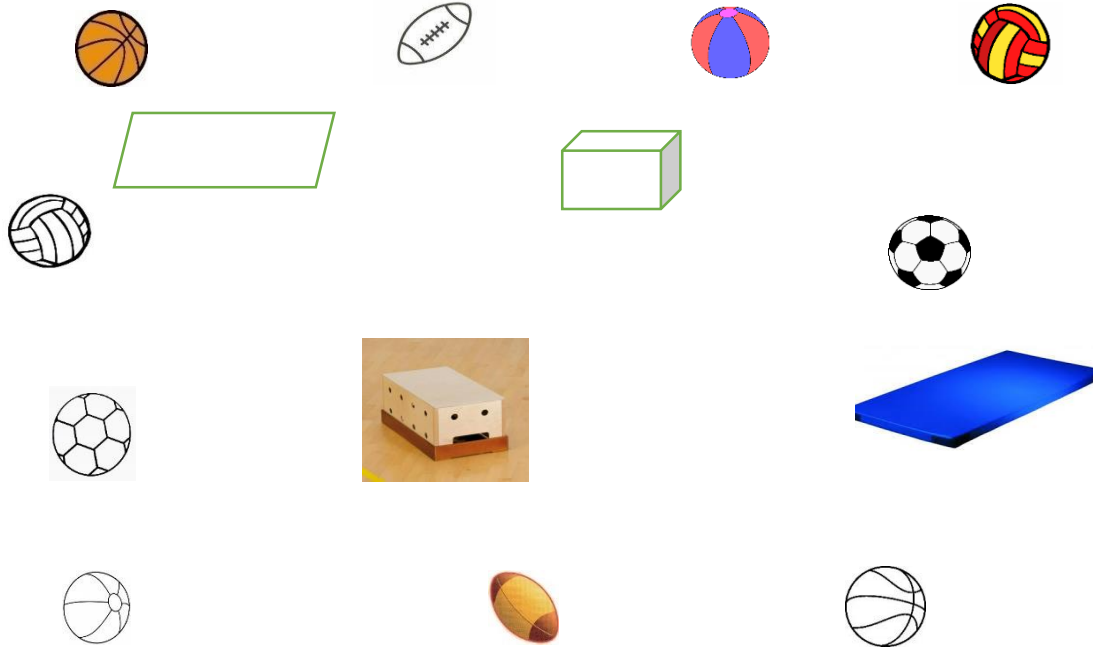
Je sais agir sur mon adversaire					
Je suis capable d' attraper mon adversaire	Je suis capable de maintenir mon adversaire	Je suis capable de tirer mon adversaire	Je suis capable de pousser mon adversaire	Je suis capable de résister à mon adversaire	Je suis capable de déséquilibrer mon adversaire
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observe et Décris la photo

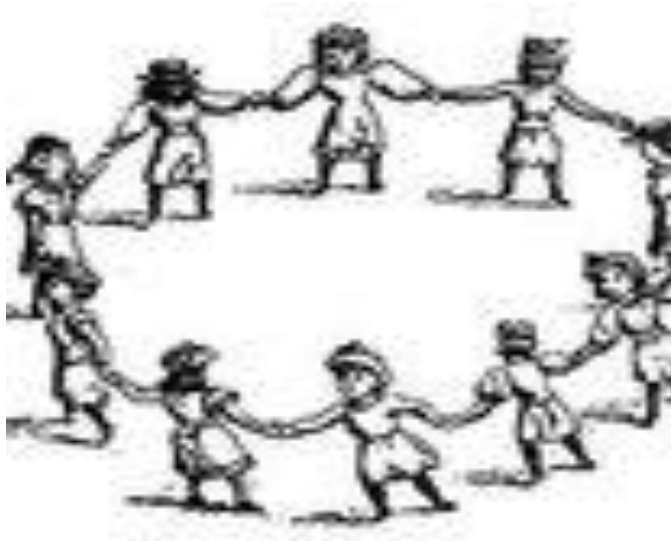
		Je réussis/ Je ne réussis pas	J'aime /Je n'aime pas
	Attraper mon partenaire	 	 
	Maintenir mon adversaire	 	 
	Tirer mon adversaire	 	 
	Pousser mon adversaire	 	 
	Déséquilibrer son adversaire	 	 

Jeux Collectifs

Représentation et position dans l'espace réel.
Relie les dessins représentant un objet identique.

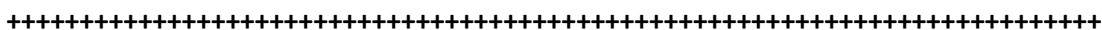
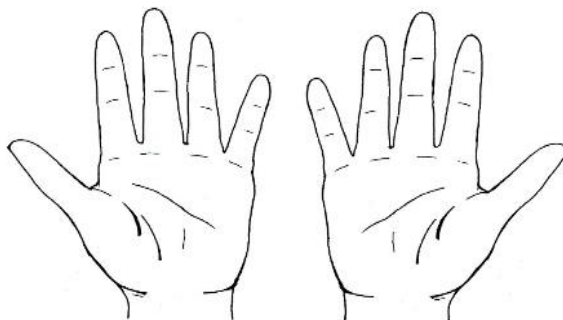


Dessine le nombre d'élèves nécessaires pour jouer au chat et à la souris



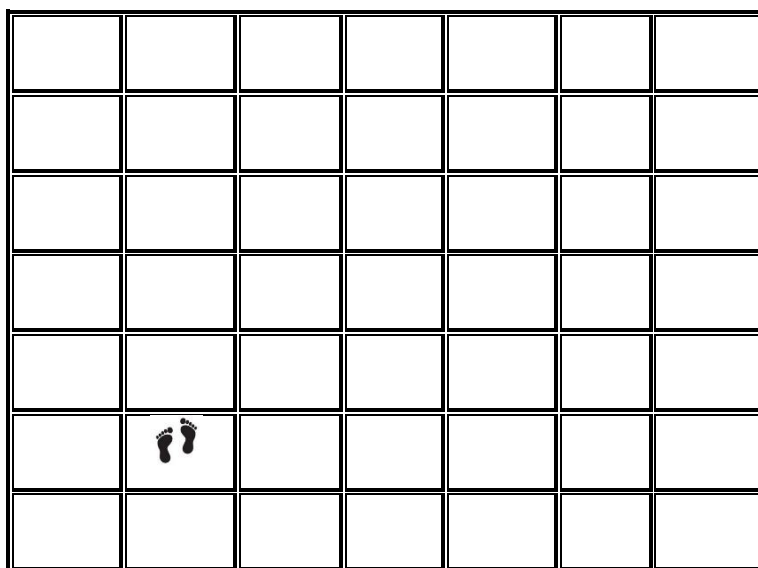
Jeu d'orientation

Avec quelle main utilises-tu le crayon ? Colorie la bonne main.



Se repérer dans l'espace : Tracé au sol à la craie/ sur feuille avec des gommettes.

Se déplacer selon la consigne : ↑ (avancer) ↶ (tourner à gauche) ↷ (tourner à droite)

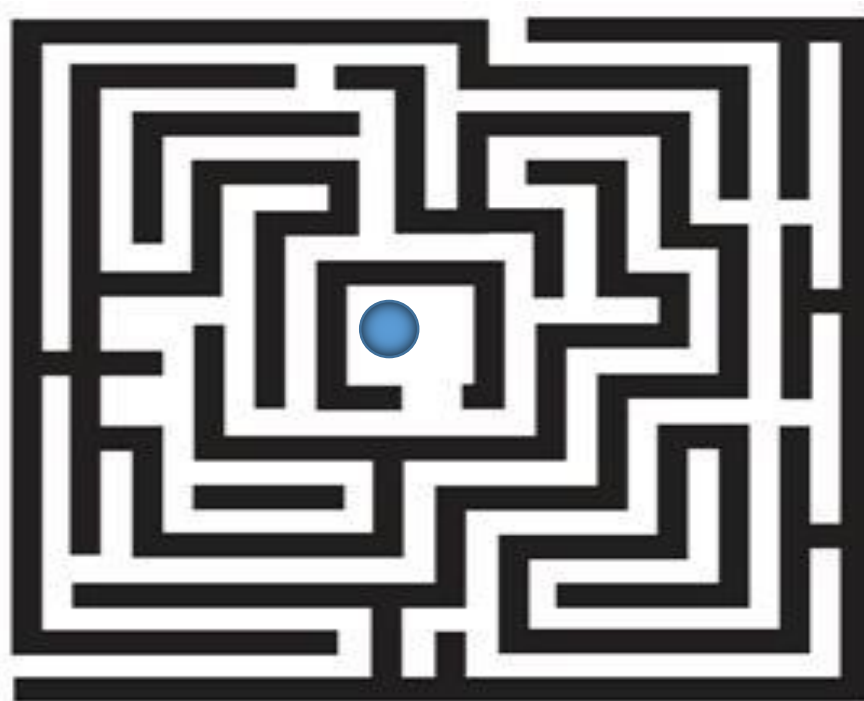


Tu avances de 2 cases, puis tu fais 3 pas à droite, après tu avances d'1 case, ensuite à gauche de 2 cases et enfin, tu avances d'1 case.

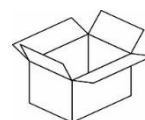
- 1- ↑ □□
- 2- ↷ □□□
- 3- ↑ □
- 4- ↶ □□
- 5- ↑ □

Jeu de labyrinthe

Indique le chemin que doit prendre le joueur, pour récupérer son ballon.

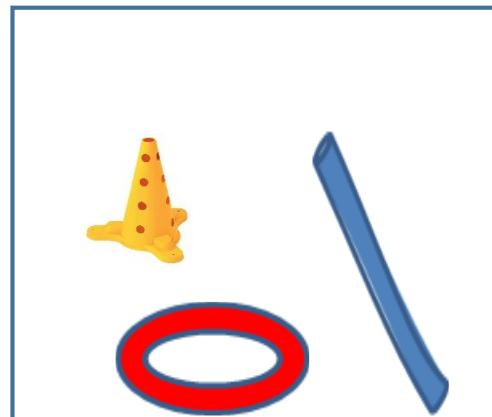
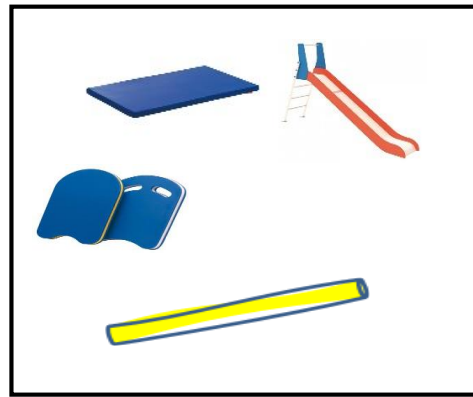
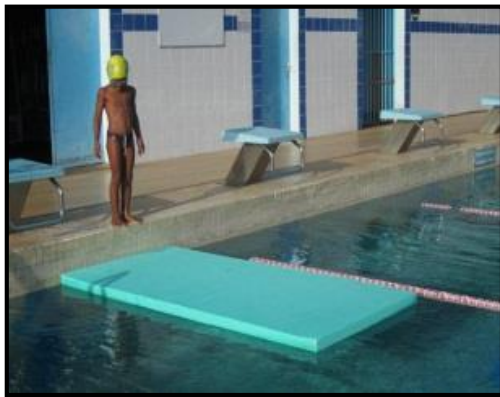
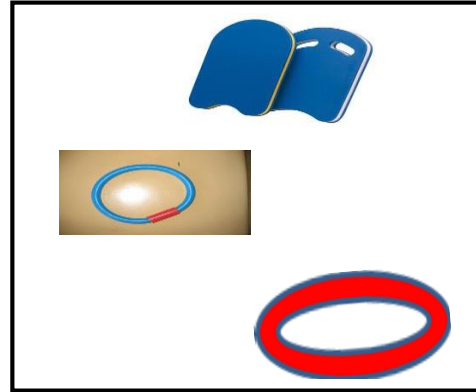


Choisis le matériel que tu peux utiliser pour réaliser un parcours. Coche les cases.










La Natation

Décris l'action : Entoure le matériel utilisé par chaque enfant.



Tu as réussi ! Mets une gommette verte (ou coche) les bonnes cases, indiquant que tu as réussi.

	
Glisser du toboggan, et entrer dans l'eau.	
	
Descendre le long de l'échelle en restant allongé.	
	
Faire la roulade en étant allongé, puis entrer progressivement dans l'eau.	
	
Se faire porter par l'eau (Faire l'étoile) sur le ventre.	
	
Allongé au bord, faire des battements.	
	
Assis au bord, faire des battements dans l'eau.	
	
Assis au bord, se retourner pour rentrer dans l'eau.	
	
Se déplacer mains au bord, en s'aidant des jambes.	

Dessine tous les objets pouvant se trouver dans une piscine, pour t'aider à flotter, te déplacer.



Poursuis le tracé des vagues. Entre chaque vague, tu peux en rajouter d'autres en changeant de couleur.



Etre capable dans différentes activités physiques, sportives et artistiques de :

Objectifs de la Maternelle	
1	➤ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
2	➤ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
3	➤ Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
4	➤ Collaborer, coopérer, s'opposer.
Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle	
➤ Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	
➤ Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	
➤ Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	
➤ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	
➤ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	
➤ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	



Document réalisé par

Marguerite HORTH CPD EPS

Avec la collaboration des CPC EPS :

Sarah BOSCUS

Sarah HAENSCH

Déborah RINGUET

Katia BEAUPIERRE

Relecture :

Jean-Luc PIERRE GAËL

Steeve NICOLAS