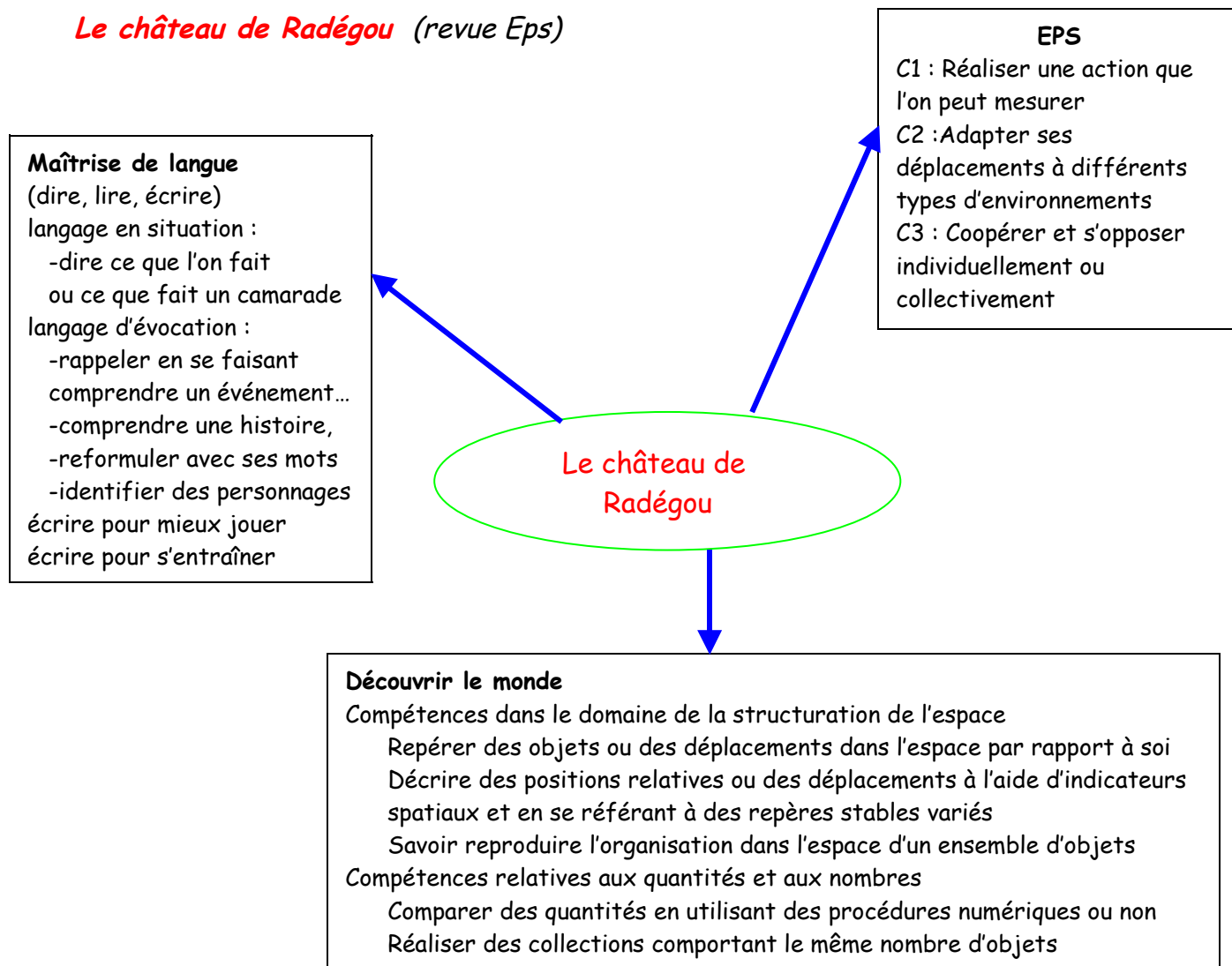


Cycle EPS à partir d'un album

Le château de Radégou (revue Eps)



1) Lecture de l'album, découverte des personnages, puis jeux 1, 2, 3

2) Jeux

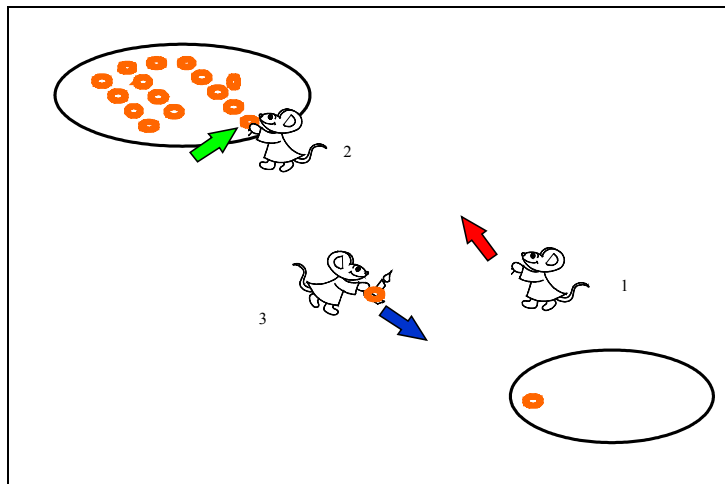
a) Ravoleur

(on pourra appeler ce jeu sourisvole, le rat voleur Radégou n'étant pas encore apparu dans l'histoire.)

- 1 Sur la comptine Rat rat jeu à chacun sa maison (retrouver sa maison (son trou) à la fin de la comptine). Les trous sont matérialisés par des chutes de moquette
- 2 Variante 1 : voler le trou d'un camarade : enlever une moquette
- 3 Variante 2 : ajouter un personnage (souris verte, Radégou...)
- 4 Variante 3 : jeu par équipes (**chasubles**) (2 à 4 équipes)
Equipe de Têtenlair, équipe de Pensatou, ...
On compte les points : chaque équipe dispose au départ d'un capital fromage.
(blocs de mousse enfilés sur un bâton, jetons, cubes...)
On retire un si on perd
En fin de jeu (une équipe 0 fromage ou nombre donné de manches) on compare.

b) Ramasse fromage (compter 3 ou 4 fromages par enfants)

On pourra présenter le jeu sous forme de lecture de dessins

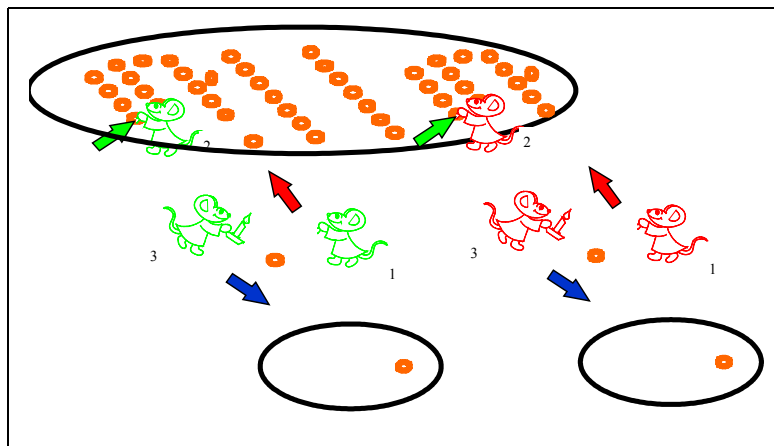


Décrire le dessin, verbaliser les actions, proposer un déroulement (1, 2, 3)

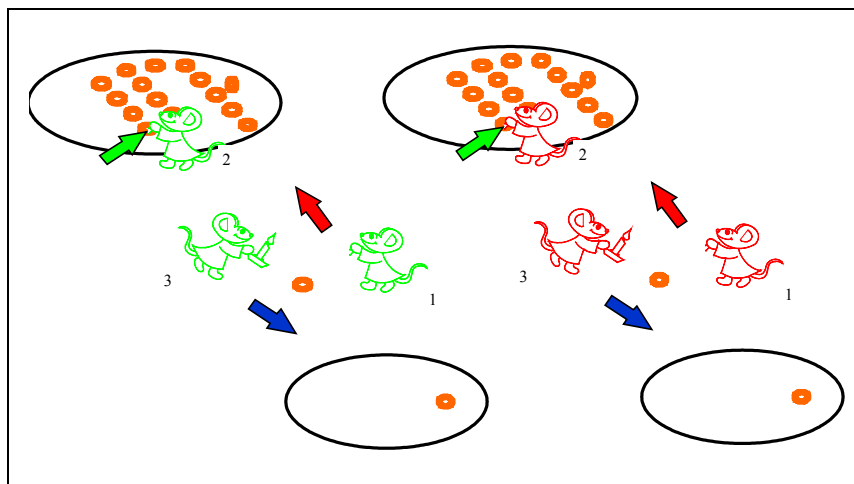
Légèder le dessin : la flèche bleue c'est : ...

Créer une affiche règle du jeu avec des mots.

- 1 Phase d'entrée : aller chercher les fromages (pas d'enjeu)
- 2 Par équipe (présentation par dessin) (2, 3, 4 équipes) jeu type Déménageurs
Variante 1 : la réserve est commune pour toutes les équipes

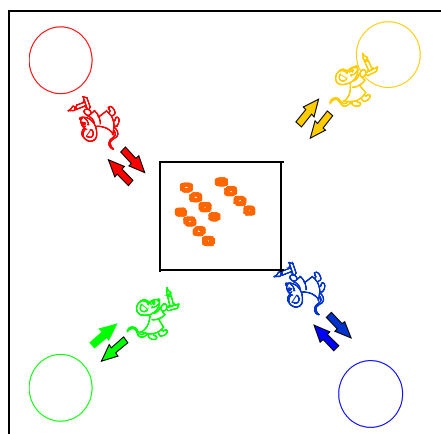
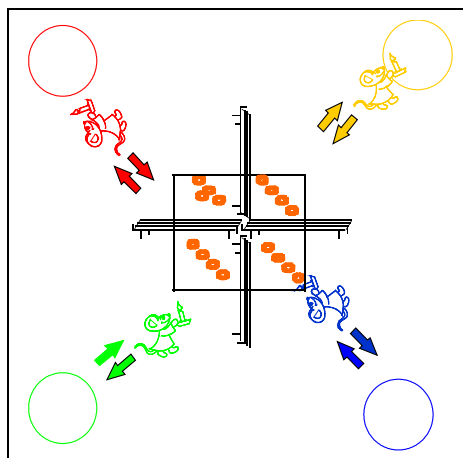
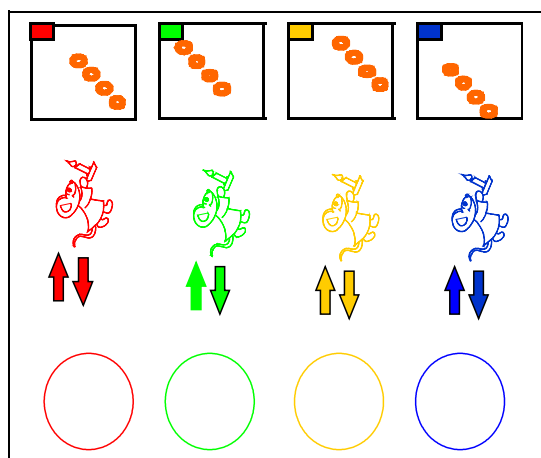


Variante 2 : chaque équipe a sa réserve (matérialisée par sa couleur ou non)



attention : aménager l'espace pour éviter les chocs entre enfants

Exemples de dispositions



Il faut prendre soin d'aménager et de structurer l'espace (se repérer dans l'espace + **sécurité**)

Il est important aussi de marquer les équipes, les réserves par équipe...

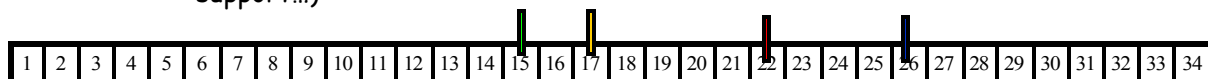
Petit à petit on pourra évoluer vers des dispositifs plus ouverts. (Voir aussi jeux collectifs).

La durée des manches sera d'environ 30 secondes (adapter le nombre de fromages ou utiliser un sablier)

Durée des manches : Première équipe ayant ramassé ses fromages
Durée 30 35 secondes utilisation d'un sablier

Comptage des points:

1) Compter les fromages de chaque équipe. Utiliser une bande numérique collective et des pinces à linge aux couleurs des équipes. (bande de carton sur support...)



2) Echanger les fromages contre des jetons empilables ou des cubes (correspondance terme à terme). Empiler, comparer.

3) Compter les manches gagnées : utiliser un tableau à double entrée
Attribuer un fromage à l'équipe gagnante, ou deux au gagnant et un au second ...

Les modalités pourront être débattues avec les enfants.

	Red	Yellow	Blue	Green
M1	2		2	
M2		1	2	
M3			1	2
M4	1	2		
tot	3	3	4	2

C) Souris collée (principe du loup glacé)

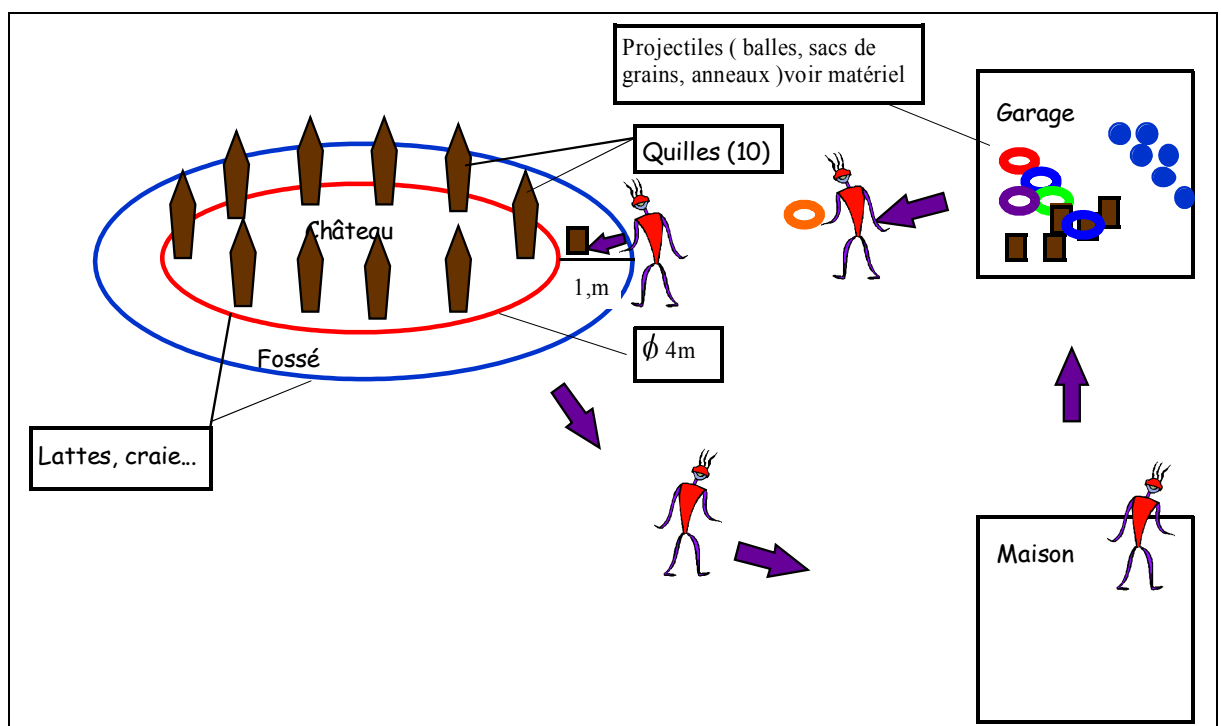
Phases de jeu : 30 35 secondes utilisation du sablier ;

- Les souris sont réparties par couples. Elles se donnent la main. Radégou les poursuit. S'il touche un des membres du couple, celui-ci se fige en se tenant par les mains et en faisant un pont.
- Variable : si un couple mobile passe sous un pont : le couple figé est libéré.

D) L'attaque du château

1) la construction du château

- on utilise des images séquentielles (dessins ou photos) pour faire construire l'espace de jeu.
- On dessine sur un tableau les phases successives de la construction (schéma / plan)



Le fossé est infranchissable pour les souris

On pourra selon les phases du jeu rajouter des quilles au centre (bouteilles ...)

2) jeu

- Il faut simplement abattre les quilles, jusqu'à réussite ou épuisement des projectiles. (on ne ramasse pas les projectiles en cours de jeu)
- En ajoutant des quilles au centre, abattre le plus de quilles
- Par équipe : comptage : on pourra donner des priorités
Quilles tours (10) = 2 points
Quilles au centre = 1 point
- Avec Radégou comme défenseur dans le fossé : il empêche les tirs mais ne ramasse pas les quilles.
Cette manche demande que les souris soit devenues assez performantes

Variables :

Le nombre, la valeur des tours, la disposition, le lestage des quilles

La largeur du fossé

Les projectiles (on veillera à la qualité des projectiles : taille, dureté, masse, capacité à rebondir...) attention, certaines balles sont **dangereuses** (balle de tennis ...)

Nombre de rats défenseurs)

Matériel :

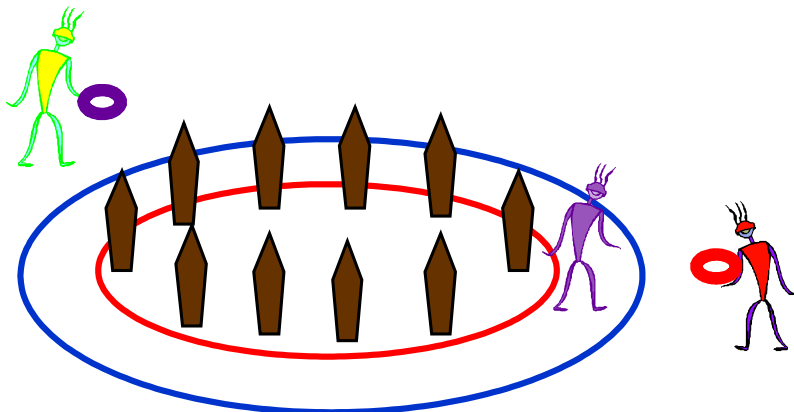
Chasubles	chutes de moquette	bâtons (manches à balai)	Tapis
Sablier	jetons de bois	Protections planche à voile	bacs
Quilles	Bouteilles de badoit	Boîtes de fromage	lattes
anneaux	Flacons de soupline	tubes carton tissus	palets
cordelettes	sacs de grains	balles de tissus	

Fromages : ils peuvent être représentés par différents matériels.

Projectiles : Balles, sacs de grains, anneaux, balles de tissus, cordelettes nouées, palets...

3) Exploitation

Ex : après la phase de jeu avec un défenseur : faire réfléchir à la stratégie. Les enfants s'expriment, dessinent, dictent à l'adulte. Travail sur représentations des situations.



Observe la situation suivante. Décris les actions des différents personnages.

Entoure le joueur qui développe la meilleure stratégie pour réussir à abattre une quille.

Création de fiches d'entraînement : comment améliorer le taux de réussite

On s'entraîne : tir sur cibles à renverser :

Bidons de soupline, quilles, bouteilles + ou - lestées

Caissettes asco, 2 ou 3 cubes asco, un cube + un cône asco .

On varie ainsi l'intensité des tirs

On varie les supports :

Au sol, sur un banc, une table ...

On induit ainsi d'autres tirs

On impose un modèle :

Lancer à deux mains, par dessus la tête

Lancer bras cassé

Faire glisser ou faire rouler ...

On varie la distance

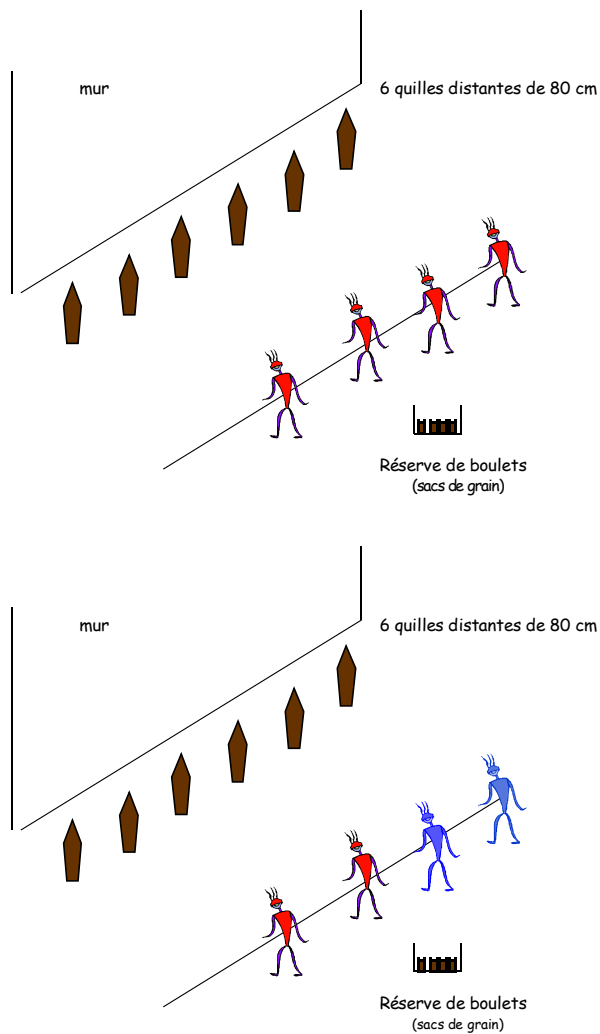
Pas de travail sur cible, uniquement renverser un objet. Veiller à la position du corps, en équilibre, à l'arrêt. Il faut pouvoir enchaîner plusieurs lancers successifs. Attention au temps d'attente

Exemples d'entraînements (voir aussi dossier Duvalard)

Pour s'entraîner à tirer comme les souris. (il faut un nombre suffisant de projectiles : 5/6 par enfant)

Mise entrain

1) Sans Radégou pour protéger les tours



Dispositif à reproduire 4 fois

a) s'exercer. On s'arrête quand toutes les quilles sont abattues il n'y a plus de projectiles

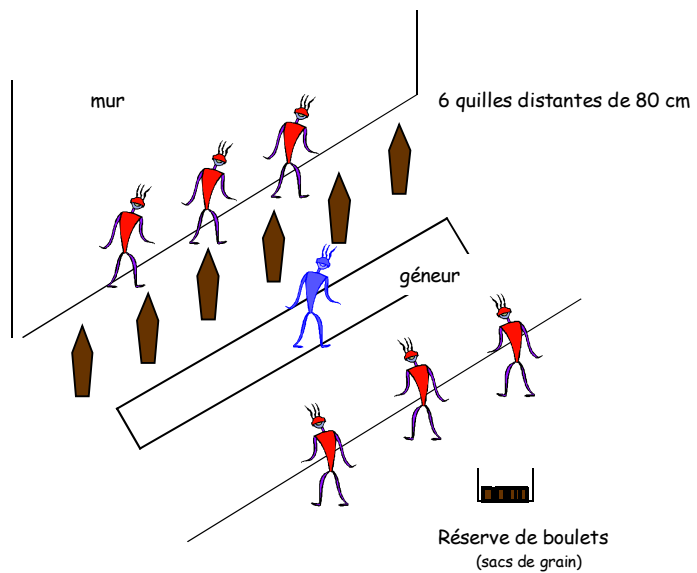
b) se grouper par parties d'équipes
ex : 2R et 2B ou 3R et 3B
chacun tire à tour de rôle 4x (ou 5, ou 6) selon le nombre de projectiles
Une tour renversée = 1 fromage pour l'équipe.
A chaque manche comparer les quantités de fromages gagnés.
Equipe gagnante : 2 points
Equipes ex aequo : 1 point
Equipe perdante : 0 point

Bleu Rouge

2) Avec Radégou

a) s'exercer

- avec tous les sacs (les ramasseurs n'auront ici qu'un rôle mineur)
- avec autant de projectiles que de



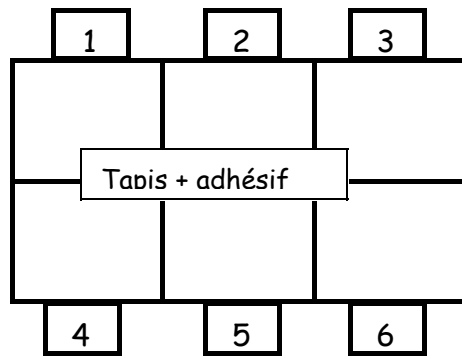
b) jouer :

- manches avec durée limitée
- toutes les quilles renversées

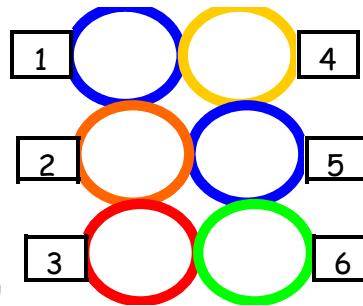
c) mise en commun

- comment aboutir, réussir ?
- il faut tirer en même temps sur des quilles différentes au début
- il faut tirer en même temps sur des quilles différents à la fin en s'épaçant.

3) Tir au dé



OU



OU CAISSES

a) une seule cible, on joue ensemble. Le maître lance le dé, les enfants lancent des sacs de graines sur la cible. Le sac atteint directement la bonne cible.

b) on joue par équipe (on met en place quatre dispositifs). On peut varier la disposition des constellations sur le tapis (cerceaux, boîtes).

Le maître lance le dé, les enfants lancent les sacs. On compte, on compare.

On peut aussi varier le nombre de sacs par enfant. On sépare les équipes en deux. Chaque enfant lance 3 sacs, les autres comptent les réussites.

Echauffement / Mise en train

L'échauffement n'est pas un besoin physiologique chez l'enfant de maternelle, mais un mise en train peut être une manière d'entrer dans l'activité proposée.

On se déplace : au signal on se donne la main (par 2 par 3) Si les enfants sont en équipes, donner la main à un équipier, à un camarade d'un autre groupe.

Le dimanche : (rondes et jeux dansés) Par équipe. A deux avec un camarade de la même équipe.

La sorcière : Nous sommes des sorcières. On monte sur le balai. On le met en route (kick) à droite à gauche. On se promène, on monte des collines, on descend on regarde à droite, à gauche, en arrière.

Elle s'arrête, descend du balai et fait une potion. Elle cueille diverses choses, herbes, champignons, araignées, écorces, puis va laver les ingrédients. Elle tourne le robinet, le ferme, recommence, lave, touille. Elle sort le chaudron. Ramasse du bois, allume sous le chaudron. Verse les éléments, touille. Laisse cuire, et repart.

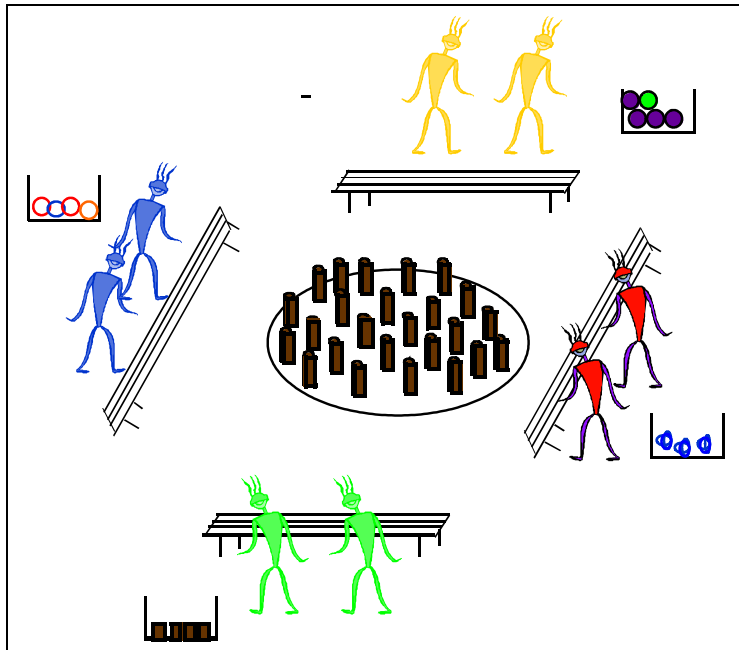
Thèmes : Echauffer les bras : karatéka, oiseau, libellule, papillon, pantin, robot, escrime
Echauffer les jambes : escrime, crabe, sumo, vélo à deux (sur le dos face à face)

Echauffer le dos : Chat (dos rond, dos creux), lever une jambe, s'étirer

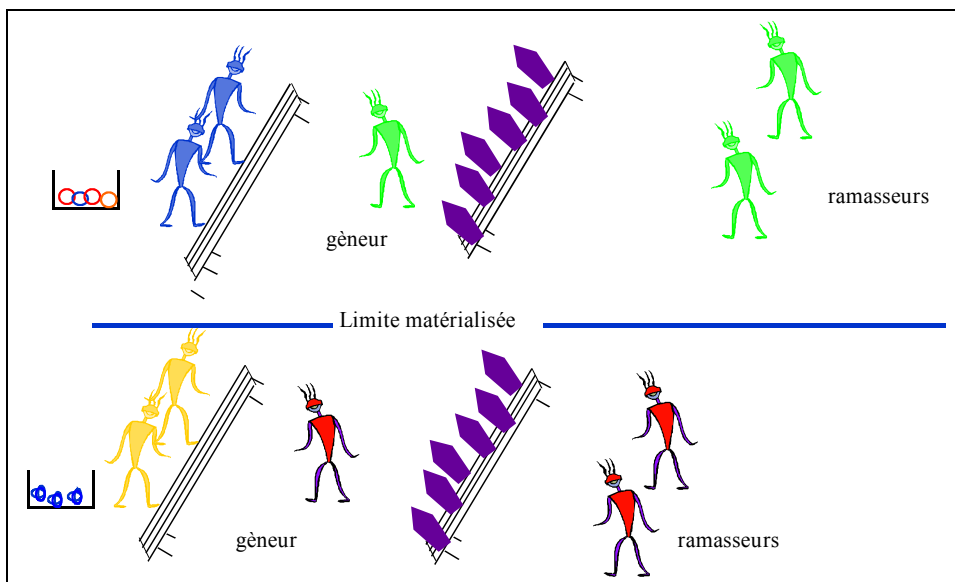
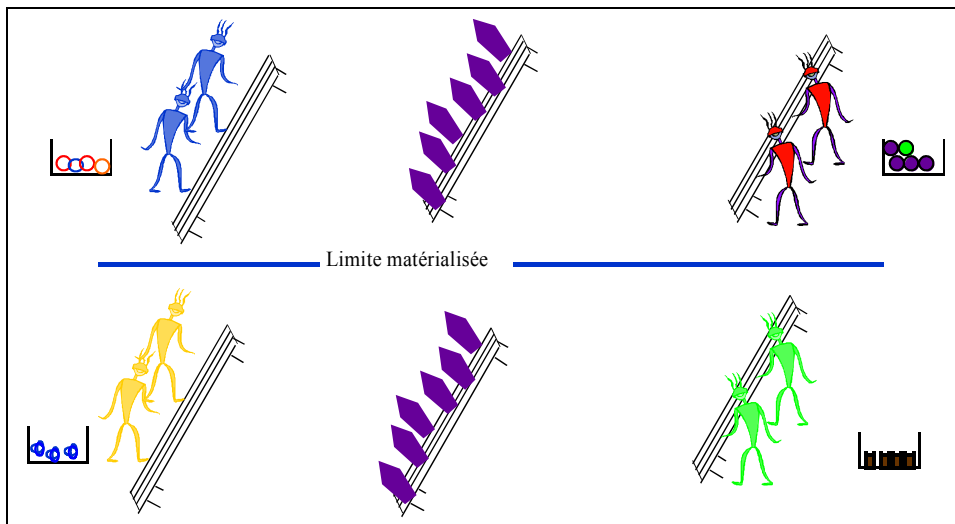
Toboggan / table / chaise

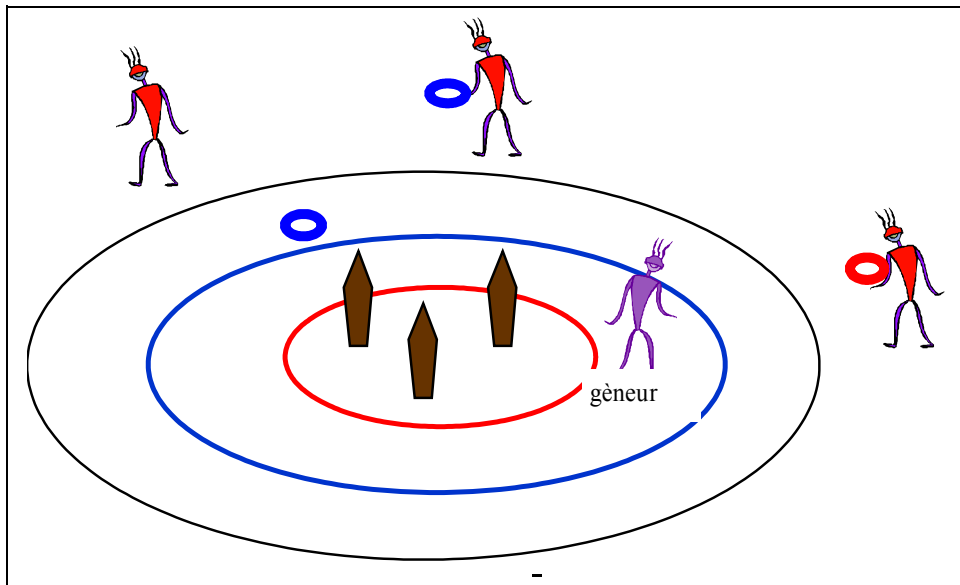
Bonhomme élastique (tourner le bassin)

Autres proposition de jeux



Lancer pour renverser les tubes,
les plots, ... avec :
Balles, anneaux, sacs de grain,
cordes nouées
Il faut du matériel pour que chaque
enfant puisse effectuer au moins 3
ou 4 lancers successifs



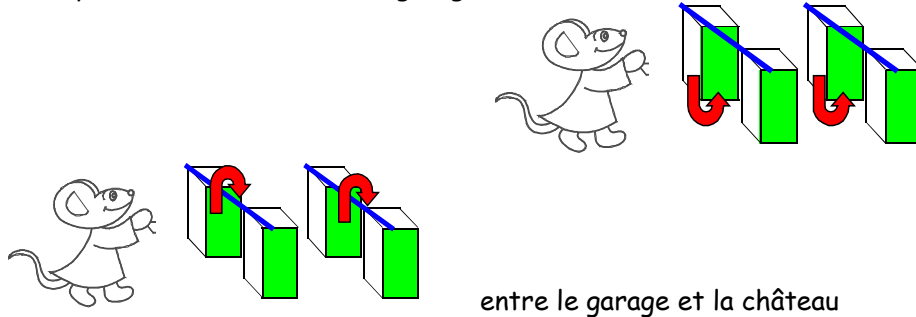


4) parcours aventure

On pourra faire réfléchir les enfants sur les différentes actions que peuvent faire les souris entre la maison et le garage, entre le garage et le château (avec quelque chose dans la main) entre le château et la maison.

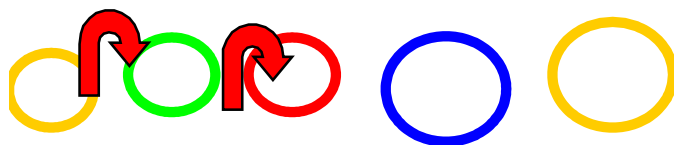
Attention : la vitesse étant importante, il faudra des actions sécurisées (pas d'équilibre)

Exemple : entre la maison et le garage



entre le garage et la château

Entre le château et la maison



5) fin de jeu

afin de compter les quilles (et reprendre les fromages (cf histoire)) on pourra en profiter pour aborder l'équilibre : franchir le fossé, revenir.

Aller chercher autant de morceaux de fromage que de quilles tombées.

Cf fiches équilibre

Programmation des séquences

Deux fois par semaine après la présentation semble idéal sur 6/7 semaines.

Lundi : on s'entraîne

Mardi : on joue

