



Ferien sind so toll!

Agir et s'exprimer avec son corps
Feuille 1 / 6

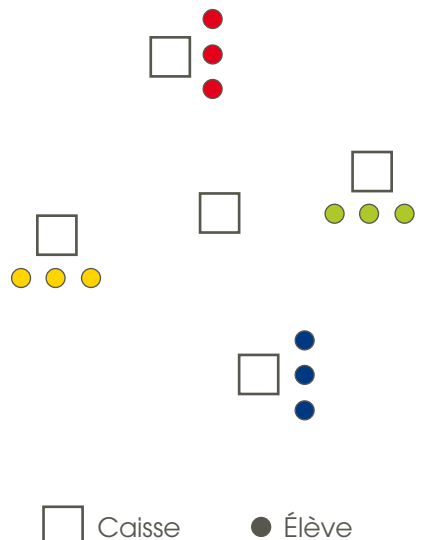
À la fin de l'école maternelle, l'enfant sera capable :

- d'adapter ses déplacements à des contraintes variées,
- de coopérer et de s'opposer individuellement ou collectivement,
- d'accepter les contraintes collectives,
- de se repérer et de se déplacer dans l'espace.

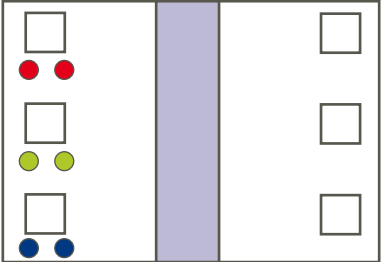
Ensemble d'activités physiques pouvant être menées en lien avec la découverte de l'album **Ferien sind so toll!**

Activités athlétiques	Die Fischer fischen (cf. les déménageurs)	Courir, réagir à un signal, adapter sa course (obstacles), suivre un parcours.
Jeux collectifs	Die Krokodile im Fluss (cf. la rivière aux crocodiles)	Enchaîner une course et un saut.
	Nichts in der Sandburg (cf. les gardiens du château)	Lancer à l'intérieur et à l'extérieur, se déplacer.
Activités d'orientation	Verloren im Meer	Prélever des indices et prendre des repères dans la cour de l'école afin de se déplacer sans le regard de l'adulte.
Jeux d'opposition	Die Krabben umdrehen (cf. retourner les tortues)	S'opposer individuellement.

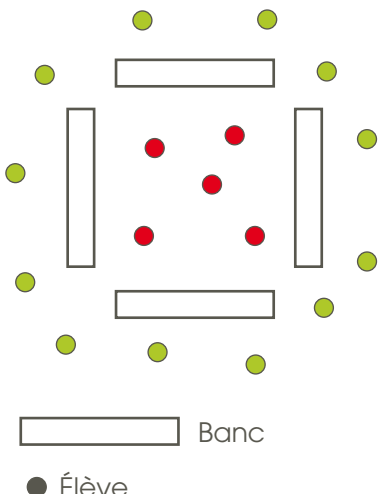
Ferien sind so toll! Agir et s'exprimer avec son corps - Feuille 2/6

Die Fischer fischen. (cf. jeu des déménageurs)				JEU COLLECTIF
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Réagir rapidement à différents signaux (visuels, tactiles ou sonores). - Découvrir et développer ses capacités motrices pour courir vite. 				
Organisation	Matériel	Consignes	Critères de réussite	Observations
Équipes d'environ 7 enfants Schéma :  <p>□ Caisse ● Élève</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 caisse par équipe - 1 caisse centrale avec au moins 3 objets par enfant - 1 image de pêcheur, de poisson 	Le maître présente les objets de la caisse centrale. <i>Da sind Fische!</i> <i>Ihr seid Fischer.</i> <i>Ich gebe das Signal. (le faire)</i> <i>Der erste Fischer von jeder Gruppe rennt los.</i> <i>Er holt einen Fisch in der großen Kiste (montrer) und bringt ihn in seine Kiste zurück.</i> <i>Er schlägt in die Hand des nächsten Fischers. (mimer)</i> <i>Dieser kann dann losrennen.</i> <i>Wenn die große Kiste leer ist, zählen wir die Fische von jeder Gruppe.</i> <i>Die Gruppe, die am meisten Fische hat, hat gewonnen.</i>	Respecter les règles du jeu Attendre le signal Attendre son tour Courir vite Être attentif aux joueurs de son équipe	Montrer une image de pêcheur et de poisson pour illustrer son propos Mimer l'action afin que les enfants la comprennent. Au besoin, faire passer une équipe entière avant de faire jouer l'ensemble de la classe. Il est également possible de demander aux élèves de : <ol style="list-style-type: none"> 1. taper dans la main du joueur suivant, 2. poser l'objet dans la caisse.
Variantes <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter les distances. - Varier le signal de départ, (sonore ou visuel). - Placer des obstacles à franchir ou contourner sur le trajet : les élèves semblent apprécier le parcours avec des obstacles. 				

Ferien sind so toll! Agir et s'exprimer avec son corps - Feuille 3/6

Die Krokodile im Fluss. (cf. la rivière aux crocodiles)				JEU COLLECTIF
Objectif: enchaîner une course et un saut.				
Organisation	Matériel	Consignes	Critères de réussite	Observations
Terrain délimité en 3 parties  <input type="checkbox"/> Caisse ● Élève Équipes d'environ 7 élèves	<ul style="list-style-type: none"> - 2 caisses par groupe - 1 objet par enfant - matériel pour délimiter la zone centrale 	Le maître présente le jeu : <i>Das ist der Fluss.</i> <i>Im Fluss leben Krokodile.</i> <i>Ihr seid die Piraten. Ihr wollt einen Schatz aus Goldstücken verstecken.</i> <i>Ich gebe das Signal. (le faire)</i> <i>Der erste Pirat von jeder Gruppe nimmt ein Goldstück und rennt los.</i> <i>Er springt über den Fluss. Achtung! Wenn er in den Fluss fällt, muss er zurück und Schlange stehen.</i> <i>Der Pirat legt das Goldstück in die andere Kiste und setzt sich.</i> <i>Die Gruppe, die am schnellsten fertig ist, hat gewonnen!</i>	Respecter les règles du jeu Sauter sans empiéter sur la zone centrale	Le maître se place dans la zone centrale. Le maître montre une image de trésor et de lingot d'or. Mimer l'action afin que les enfants la comprennent. Possibilité d'instaurer un rôle d'arbitre pour surveiller le jeu et vérifier que le camarade est assis avant de continuer le jeu.
Variante: Faire un aller-retour, une fois que le trésor est déposé et taper dans la main du camarade qui démarre à ce moment-là.				
Prolongement: Ne pas s'arrêter entre la course d'élan et l'impulsion (affiner l'objectif).				

Ferien sind so toll! Agir et s'exprimer avec son corps - Feuille 4/6

Nichts in der Sandburg! (cf. les gardiens du château ou vider les caisses)				JEU COLLECTIF
Objectif: découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer loin.				
Organisation	Matériel	Consignes	Critères de réussite	Observations
 <p> Banc Élève </p>	<ul style="list-style-type: none"> - 4 bancs en carré - des objets à lancer au milieu (sacs de graines, balles de jonglage, balles en mousse -> objets non dangereux) 	<p>Le maître présente le jeu: <i>Das ist die Sandburg!</i></p> <p>Le maître se place à l'intérieur de la surface délimitée par les bancs. <i>Ich bin in der Sandburg.</i> <i>Schaut mal, hier sind viele Krabben.</i> <i>Ich will keine Krabben in meiner Sandburg.</i> <i>Ich werfe alle raus! Ihr wollt sie auch nicht und ihr werft sie wieder rein!</i></p> <p>Le maître joue seul au milieu, mais la difficulté de la tâche l'oblige à demander de l'aide. <i>Halt! Ich kann nicht mehr! Ich bin zu müde. Wer hilft mir?</i></p> <p>Le maître choisit finalement un groupe fonctionnel.</p> <p>Le jeu reprend, le maître finit par quitter le jeu et devient meneur. Il signale le début et la fin de chaque partie. Il compte également le nombre d'objets présents dans le château et à l'extérieur pour déterminer les vainqueurs.</p>	<p>Respecter les règles du jeu.</p> <p>Respecter un rôle.</p> <p>Lancer loin un objet vers l'extérieur.</p> <p>Ramener rapidement un objet dans un espace délimité.</p> <p>Élaborer une stratégie (anticiper la zone de lancer ou de réception).</p>	<p>Le maître montre les bancs et une image de château de sable.</p> <p>Mimer l'action afin que les enfants la comprennent.</p>
<p>Variante: Vers les balles brûlantes (2 équipes l'une contre l'autre).</p>				

Ferien sind so toll! Agir et s'exprimer avec son corps - Feuille 5/6

Verloren im Meer!				JEU D'ORIENTATION
Objectif : prélever des indices et prendre des repères dans la cour de l'école afin de se déplacer sans le regard de l'adulte.				
Organisation	Matériel	Consignes	Critères de réussite	Observations
Élèves par binômes	<ul style="list-style-type: none"> - tapis (espace souple) - images : crabe, pêcheur 	<p>Le maître présente le jeu :</p> <p><i>Jede Gruppe bekommt eine Karte mit 5 Tieren und 5 Fotos.</i></p> <p><i>Ihr müsst die Farben von den Tieren finden.</i></p> <p><i>Die farbigen Tiere sind irgendwo auf dem Schulhof versteckt.</i></p> <p><i>Die Fotos helfen euch, diese zu finden.</i></p> <p>Le maître distribue les cartes et veille au bon déroulement du jeu.</p>		
<p>Variante : Jouer à deux contre un.</p>				

Ferien sind so toll! Agir et s'exprimer avec son corps - Feuille 6/6

Die Krabben umdrehen! (cf. retourner les tortues)				JEU D'OPPOSITION
Objectif: s'opposer individuellement.				
Organisation	Matériel	Consignes	Critères de réussite	Observations
Élèves par binômes	<ul style="list-style-type: none"> - tapis (espace souple) - images: crabe, pêcheur 	<p>Le maître présente le jeu: <i>Ihr spielt zu zweit.</i></p> <p><i>Ein Kind ist die Krabbe. Das andere ist der Fischer.</i></p> <p><i>Der Fischer muss die Krabbe umdrehen. Die Krabbe will aber nicht und will auf dem Bauch bleiben.</i></p> <p>Le maître énonce les règles d'or des jeux d'opposition: <i>Ich darf keinem anderen weh tun. Ich darf mir selbst nicht weh tun. Wenn ich weh habe, muss ich mich melden. Ich sage „Stopp“!</i></p> <p>Le maître signale la fin du jeu (limiter la durée à moins de 30 secondes): <i>Wenn ich trommle, klatsche, pfeife... setzt ihr euch sofort hin.</i></p> <p>À la fin du jeu, le maître demande aux élèves d'explicitier les procédures mises en œuvre: <i>Wie hast du das gemacht? Was ist leicht? was ist schwierig?</i></p>	<p>Respecter les règles de jeu et de sécurité:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas faire mal, - ne pas se faire mal, - ne pas se laisser faire mal (taper au sol), - accepter les contacts de l'autre, - rechercher des prises solides (pêcheurs), - s'écraser au sol (crabes). 	<p>Le maître montre une image de crabe et de pêcheur.</p> <p>Mimer l'action afin que les enfants la comprennent.</p> <p>Possibilité de commencer par 2 binômes seulement, les autres étant spectateurs des procédures, qu'ils tentent d'améliorer.</p>
<p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer à deux contre un, - changement de position de départ: partir à quatre pattes. 				