

ATELIERS ET JEUX AVEC DES CHAISES

Vous trouverez dans ce document des situations à réaliser avec des chaises enfants et adultes. Elles ont été préparées et pratiquées en vue d'une rencontre sportive USEP.

Les exercices peuvent être réalisés classe entière ou par petites équipes de 6 ou 7 joueurs pour une meilleure participation.

Lire en classe la fiche technique décrivant la situation puis laisser les enfants expérimenter pour trouver les meilleures stratégies permettant de réaliser le plus grand nombre de relais dans un temps donné (5 minutes) ou bien de faire un nombre de relais (25 par exemple) le plus rapidement possible.

Présentation du document :

Le conducteur pour une rencontre inter classes ou inter écoles	p2
La fiche d'organisation pour la rencontre	p3
Les descriptifs des ateliers relais	p4
Le descriptif des jeux de règle collectifs	p6

CONDUCTEUR COORDINATION RENCONTRE INTER-ECOLES MATERNELLES
Ateliers et jeux avec des chaises

ECOLE :

LIEU :

DATE :

PRENOMS	Relais locomotion			Jeu collectif	Relais équilibre adresse			Jeu collectif
	Les porteurs de chaise	Le parcours agilité	La course en chaise	Les chaises musicales	Les passes sur chaises	Les chaises touchées coulées	La traversée de rivière	Les chaises prisonnières

Code de notation pour les épreuves :

- + *compétence acquise*
- ~ *compétence en cours d'acquisition*
- *compétence non acquise*

RENCONTRE SPORTIVE COORDINATION

Ateliers et jeux avec des chaises

PREPARATION AVANT LA RENCONTRE

- ◆ **constituer des équipes de 6 ou 7** : mixer moyennes et grandes sections (même équipe pour toutes les épreuves).
- ◆ **noter les noms des enfants sur la fiche de l' équipe : conducteur**
- ◆ **apporter dossards ou foulards** pour la mise en évidence des équipes pour les jeux de règles ou **préparer des dossards papier** de couleurs différentes avec : nom de l'école, numéro d'équipe et prénom.

- ◆ **Répartissez-vous l'acheminement du matériel suivant entre les écoles du secteur :**
 - ⇒ 20 petites chaises enfant
 - ⇒ 2 grandes chaises adulte
 - ⇒ 20 cerceaux , 4 plots et des bâtons relais pour chaque équipe
 - ⇒ 6 ballons dont 2 assez durs (pour tirer et renverser les chaises)
 - ⇒ Un lecteur CD le jeu des « Chaises musicales »
 - ⇒ Le matériel pour les ateliers découverte et pour le jeu inventé par les moyens/grands à présenter aux autres classes

SECURITE ET ASSURANCES :

- ◆ **veiller à contacter un médecin disponible** qui sera informé de l'itinéraire ECOLE/STADE et des HORAIRES des trajets à pied et de la rencontre. (Ecole qui reçoit)
Apporter une trousse de premiers secours.
Les enseignantes s'assurent que tous les enfants sont assurés pour ce type d'activité.
(déplacement en car ; activités à l'extérieur de l' école ...)
L'encadrement minimum est de 1 adulte (enseignante, ATSEM, parent...) pour 8 enfants. Il est souhaitable d'avoir des adultes supplémentaires. Dans tous les cas le groupe est encadré par 2 adultes minimum dont la maîtresse de la classe.
La directrice donne l'autorisation de sortie et agréé les adultes supplémentaires pour l'accompagnement.

DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

- 10h00** Arrivée sur le lieu de la rencontre et goûter
- 10h30** Ateliers : Relais locomotion et jeu des chaises musicales
- 12h00** Pique-nique en commun

- 13H30** Ateliers : Relais équilibre et jeu des chaises prisonnières
- 15h00** Goûter et retour à l'école

LES RELAIS

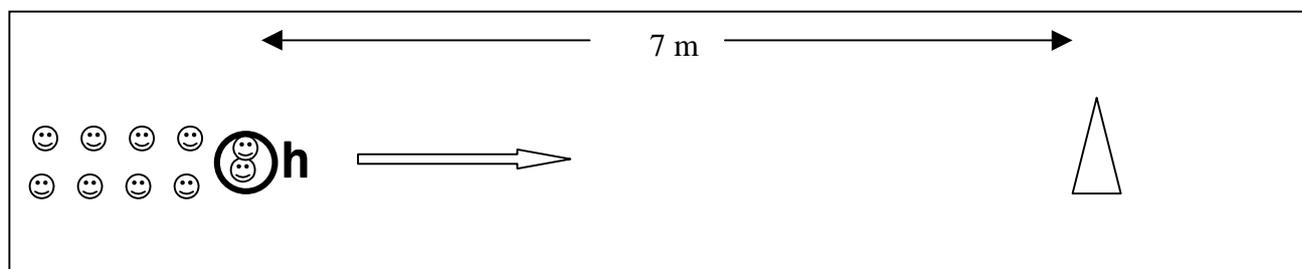
Deux équipes s'affronteront simultanément pendant 4 minutes. Les premiers concurrents démarrent au signal, effectuent leur parcours (cf descriptifs ci-dessous), donnent le relais au suivant et viennent se placer en queue de leur équipe... et ainsi de suite pendant les 4 minutes.

Chaque relais réussi et terminé donne un point à l'équipe ; le total sera noté sur le conducteur.

1- Relais « les porteurs de chaises » :

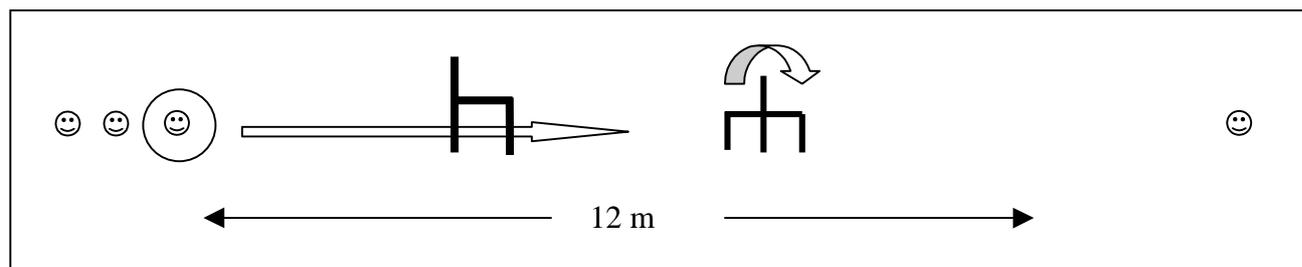
Deux équipes en parallèle disposées comme ci-dessous avec chacune une chaise comme témoin.

Les 2 premiers élèves partent au signal en tenant tous les 2 la chaise (sans la traîner). Ils vont faire le tour derrière le plot le plus rapidement possible et reviennent donner la chaise aux 2 suivants qui attendent dans le cerceau. Ils se remettent ensuite en queue de file. Chaque passage terminé donne un point à son équipe.



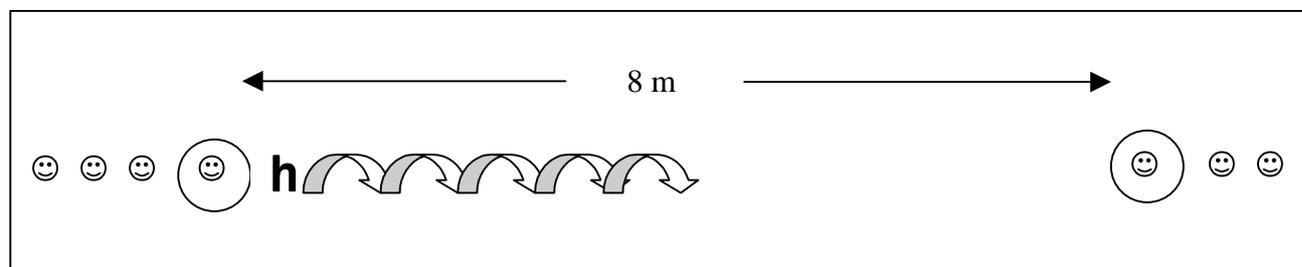
2- Relais « Le parcours agilité » :

Deux équipes en parallèle, disposées comme sur le dessin ci-dessous. Au signal, le premier muni de son témoin démarre, franchit la grande chaise en se glissant dessous puis les 2 petites en montant sur l'assise et en enjambant les dossiers ; il transmet le témoin au partenaire qui se trouve dans le cerceau en face et va se ranger en queue de file. Le partenaire effectue le trajet en sens inverse. Chaque passage terminé donne un point à son équipe.



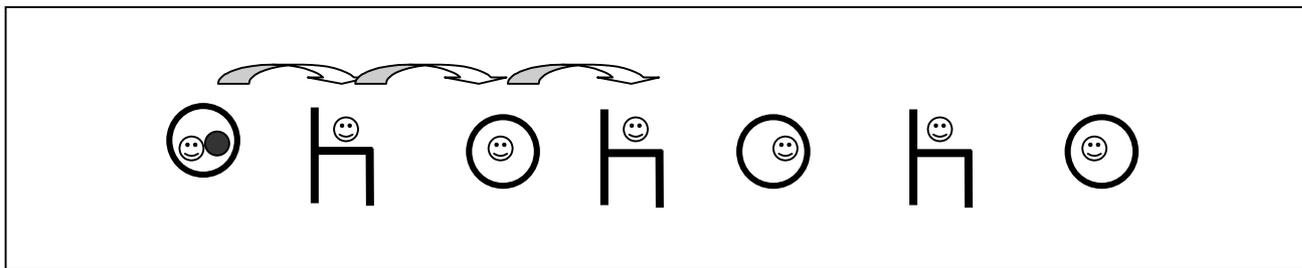
3- Relais « La course en chaise » :

Deux équipes en parallèle disposées comme sur le dessin ci-dessous. Au signal, le premier joueur effectue un aller en se déplaçant par petits bonds assis à l'envers sur la chaise en se tenant au dossier. Il rejoint le plus vite possible son partenaire en face ; il lui donne la chaise et celui-ci effectue le chemin retour ... Chaque passage terminé donne un point à son équipe.



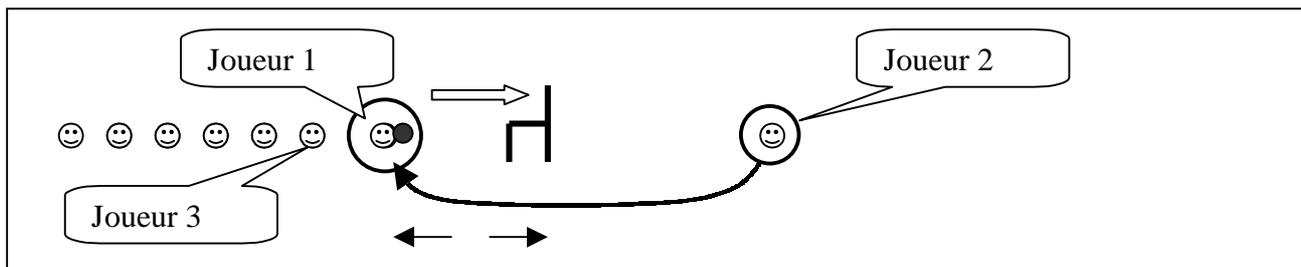
4- **Relais « Les passes sur chaises » :**

Deux équipes en deux rondes disposées comme ci-dessous (faire en sorte qu'elles soient de même nombre). Les passeurs sont espacés d' 1m50 environ. Si le ballon tombe, le récepteur va la ramasser et le jeu continue. Faire 2 manches de 2 minutes pour que chaque joueur soit sur la chaise et dans le cerceau. Chaque tour effectué donne un point à l'équipe.



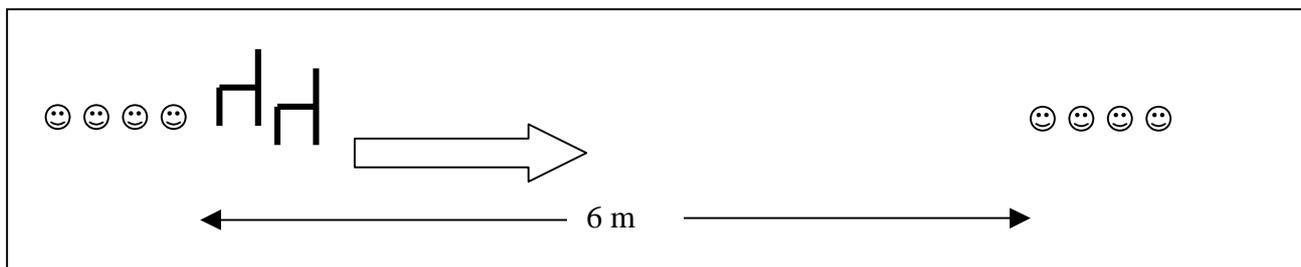
5- **Relais « Les chaises touchées coulées » :**

Deux équipes en parallèle disposées comme ci-dessous. La chaise se trouve à 2m maximum du cerceau de tir. Au signal, le joueur 1 tire avec le ballon sur le dossier de la chaise pour la renverser ; il se positionne ensuite dans le cerceau libéré par le joueur 2. Ce joueur 2 récupère le ballon et le rapporte dans le cerceau de tir pour le joueur 3 qui va tirer à son tour, puis va se ranger en queue de file. Toucher ou renverser le plus de chaises en 4 minutes : 1 point la chaise touchée et 2 point la chaise renversée.



6- **Relais « La traversée de rivière » :**

Deux équipes en parallèle disposées comme ci-dessous. Au signal, le premier joueur traverse sur les 2 chaises et donne le relais au joueur suivant qui se trouve en face. Celui-ci traverse à son tour et ainsi de suite ... Chaque traversée donne un point à l'équipe.



OBJECTIFS :

- réagir rapidement à un signal sonore
- prendre des informations très rapidement pour rejoindre un but
- rester concentré pendant toute la durée du jeu

ORGANISATION :

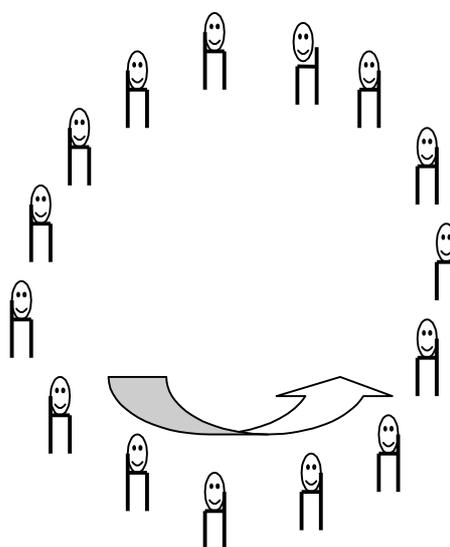
- 2 équipes de 6 à 8
- aire de jeu : délimitée par les chaises disposées en cercle
- un poste CD pour diffuser la musique
- 2 manches de 3 ou 4 minutes

REGLES DU JEU :

Les enfants sont tout autour des chaises. Dès que la musique commence, ils tournent en trottinant en slalomant entre les chaises. Dès que la musique s'arrête, il faut regagner une chaise et s'y asseoir. Le ou les 2 joueurs non assis font perdre un point à leur équipe (-1 point marqué sur la fiche de l'équipe). Ainsi tous les joueurs jouent toute la partie sans être éliminés.

Même disposition et même déroulement pour la 2^o manche mais :

- le joueur non assis est maintenant éliminé
- les chaises inutiles sont retirées du jeu et le joueur éliminé est spectateur
- le joueur gagnant fait marquer 3 points à son équipe

**Situations à inventer et à présenter :**

A partir des ateliers et jeux proposés pour cette rencontre, inventez avec vos grands et moyens un jeu de règle collectif ou d'autres situations de jeu avec des chaises :

Vous pouvez également proposer du matériel supplémentaire commun à toutes les écoles : cerceaux, balles, ballons, etc ... pour ces situations.

Ecrivez, dessinez la règle de ce jeu que nous découvrirons avec grand plaisir lors de la rencontre. Ces créations de jeux se trouveront prochainement avec d'autres documents EPS sur le site Auch Ouest-AIS à la rubrique « Créations par les classes » avec l'autorisation de vos élèves bien entendu.

OBJECTIFS :

- réagir rapidement à un signal sonore
- prendre des informations très rapidement et multiples pour rejoindre un but
- rester concentré pendant toute la durée du jeu pour des prises de risques

ORGANISATION :

- 2 équipes de 6 à 8
- aire de jeu : délimitée par les cerceaux espacés de 4 à 5 m
- un instrument sonore pour les changements de place
- des chaises pour les prisonniers
- durée de la manche : 3 ou 4 minutes

REGLES DU JEU :

Les enfants sont disposés dans les cerceaux et sur les chaises. Il ne doit pas y avoir de chaise ou de cerceau vide.

Au signal sonore, tous les enfants doivent changer de place et trouver le plus vite possible un cerceau vide. Ceux qui n'ont pas été assez rapides sont prisonniers sur les chaises.

Les joueurs assis sur les chaises font perdre un point à leur équipe (-1 point marqué sur la fiche de l'équipe). Ainsi tous les joueurs jouent toute la partie sans être éliminés.

A la fin de la partie, on pourra demander aux enfants :

- qui n'a jamais été prisonnier
- qui l'a été 1, 2, 3 fois ou plus

