

Se mettre à l'abri en maternelle

EPS

- Jeux de vigilance
- Jeux de poursuite
- Jeux d'orientation

Jeux de vigilance

Des exemples de situations pour construire les compétences	Conduite(s) à travailler	Compétences mobilisables en situation de mise à l'abri
<p>Réagir vite à un signal : les chaises musicales, les écureuils en cage, le cercle honteux</p> <p>1,2,3 Soleil</p> <p>Les statues</p> <p>Tous les jeux de cache-cache</p>	SE CACHER	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • percevoir, • anticiper, • décider, • agir dans un groupe, • faire des choix, • construire des habiletés spécifiques

EPS

- Jeux de vigilance
- Jeux de poursuite
- Jeux d'orientation

Jeux de poursuite

Des exemples de situations pour construire les compétences	Conduite(s) à travailler	Compétences mobilisables en situation de mise à l'abri
<p>Réagir à un signal : quitter sa maison et y retourner, ne pas arriver le dernier à sa maison (tout type de signaux, sonores, visuels, tactiles...)</p> <p>Tous les jeux de chats</p> <p>Gendarmes et voleurs</p> <p>Minuit dans la bergerie</p> <p>La queue du diable</p> <p>Les refuges</p>	S'ÉCHAPPER	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sélectionner des informations, • opérer des choix tactiques • adapter son déplacement en fonction d'éléments extérieurs (terrain, adversaire...) • mettre en œuvre des capacités d'adresse, d'équilibre (changement de direction, d'appuis), de vitesse, de force, de résistance, de dissociation • S'affirmer, oser prendre des risques • Respecter des règles, tenir compte d'autrui

Se mettre à l'abri en maternelle

EPS

- Jeux de vigilance
- Jeux de poursuite
- Jeux d'orientation

Jeux d'orientation

Des exemples de situations pour construire les compétences	Conduite(s) à travailler	Compétences mobilisables en situation de mise à l'abri
<p>Petite section :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours étoile photos • Parcours à la visée • Parcours jalonné <p>Moyenne section :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours photos • Parcours étoile dessins • Parcours jalonné photos <p>Grande section :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours étoile sur plan figuratif • Road-book figuratif • Parcours papillon photos <p><u>OBSERVER :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de Kim • Dans la classe, chercher des objets précis • Installer quelque chose de nouveau dans la classe, le faire trouver (ou « il manque quelque chose »), le faire faire par les élèves. • Photos de parties de la classe (éléments précis) 	<p>S'ÉCHAPPER</p> <p>SE CACHER</p> <p>SE BARRICADER</p>	<p>Etre capable de :</p> <p>Se repérer et de se déplacer efficacement dans l'espace classe, l'espace école (intérieur et extérieur)</p>

Se mettre à l'abri en maternelle

EPS

- Jeux de vigilance
- Jeux de poursuite
- Jeux d'orientation

Jeux d'orientation

Des exemples de situations pour construire les compétences	Conduite(s) à travailler	Compétences mobilisables en situation de mise à l'abri
<p><u>TRAVAILLER EN EQUIPE, S'ECOUTER</u></p> <p>⋮</p> <p>Relais verbal (téléphone arabe) statique puis déplacements en compliquant le message.</p> <p>Chercher un objet à 2, et revenir à 2 (réponse acceptée si on est 2)</p> <p>Jeu d'écoute</p> <p>Construire un plan à 2 et le soumettre à un autre groupe</p> <p>Chaud ou froid</p> <p>Jeux de coopération</p> <p><u>PRENDRE DES REPERES :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Photos de détails de la classe, se rendre à ces endroits • Puis plan plus large, gommette • Dans la cour, placer de gros objets. Ils ont 2' pour le repérer. Donner la photo de cet élément et le repérer rapidement (de « éléments visibles » à « non visibles ») • Faire une croix sur une photo pour situer l'objet 	<p>S'ÉCHAPPER</p> <p>SE CACHER</p> <p>SE BARRICADER</p>	<p>Etre capable de :</p> <p>Se repérer et se déplacer efficacement dans l'espace classe, l'espace école (intérieur et extérieur)</p>

Se mettre à l'abri en maternelle

EPS

- Jeux de vigilance
- Jeux de poursuite
- Jeux d'orientation

Jeux d'orientation

Des exemples de situations pour construire les compétences	Conduite(s) à travailler	Compétences mobilisables en situation de mise à l'abri
<p><u>SITUER PAR RAPPORT A SOI :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Placer un cerceau par rapport à soi • Poser l'objet à l'endroit demandé • Dans la classe, tout le monde regarde le tableau, situer l'armoire <p><u>SITUER PAR RAPPORT A UN ELEMENT :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Une petite maison, placer un objet par rapport à cette maison • Kim des positions • Cacher un objet • Sens de l'écriture, place des mots <p><u>NOMMER DES ELEMENTS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Objet mystère, poser des questions. Idem avec photo de l'enfant • Photo d'enfant, un élève le décrit. Les autres devinent. Idem avec arbres, bancs... • Jeu du « Qui-est-ce ? » <p><u>CODER, DECODER :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Réel, aller au toboggan, revenir. Puis avec la photo. Comment représenter le toboggan ? Coder des objets simples rencontrés dans l'école. • Quadrillage • Fléchage 	<p>S'ÉCHAPPER</p> <p>SE CACHER</p> <p>SE BARRICADER</p>	<p>Etre capable de :</p> <p>Se repérer et se déplacer efficacement dans l'espace classe, l'espace école (intérieur et extérieur)</p>