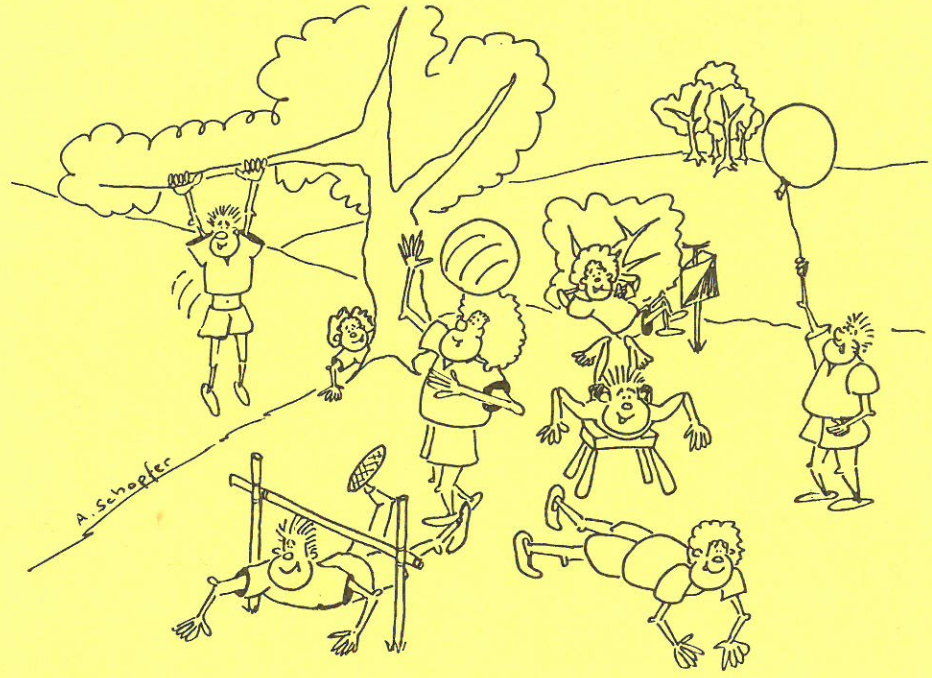
Joutes sportives, jours de fête...

Idées, suggestions d'activités ludiques destinées avant tout aux élèves des classes enfantines et primaires.



Service de l'éducation physique et du sport - 1014 Lausanne

1995 OFES No 53 295

Traditionnellement organisées vers la fin de l'année scolaire, les joutes sportives sont généralement attendues avec impatience par les enfants. Si habituellement les grands élèves mesurent leurs progrès dans un concours d'athlétisme ou dans un tournoi de jeux, les élèves des classes enfantines et primaires préfèrent de loin les activités ludiques, originales, diverses qui n'ont pour eux d'autres raisons d'être que le plaisir et la joie de jouer pour jouer ...

Ce fichier, non exhaustif, réalisé par des maîtres et maîtresses d'éducation physique et des institutrices, propose quelques idées ou suggestions d'animation de rencontres "sportives". Les activités décrites ci-après ne sont pas exclusivement réservées aux joutes de fin d'année mais conviennent également à l'animation de sorties en plein air ou d'après-midi sportifs.

Puissent ces quelques fiches faciliter l'organisation de ces riches moments, importantes contributions au développement harmonieux de tout enfant !

Organisation du fichier

1. Les fiches **jaunes** apportent quelques conseils didactiques et méthodologiques ainsi qu'une bibliographie succincte.

2. Les fiches **blanches** proposent diverses formes d'organisation **par postes**, des activités "sportives" et des suggestions de mise en place (matériel).

3. Les fiches **vertes** regroupent d'autres types d'animation.

A titre de recommandation, figurent sur les fiches des indications relatives à l'organisation. Parfois des variantes y sont indiquées. Chacun adaptera ces données à ses élèves, à leurs capacités, à leur effectif et à l'environnement (lieux, temps à disposition, météo, encadrement, etc.).

Quelques "conseils" didactiques et méthodologiques

1.3

- Donnez à votre organisation les caractéristiques d'une fête, d'une aventure ; n'en faites pas la journée parfois redoutée des "tests" ou "examens" sportifs...
- Donnez à chaque élève, par le choix d'activités ludiques adaptées, des occasions de réussite, d'excellence.
- Facilitez la participation de tous les élèves ; ne faites pas des "sélections"...
- Organisez plutôt des manifestations permettant la rencontre de plusieurs classes, écoles ou groupements.
- Choisissez de préférence des activités de groupes, d'équipes, plutôt que des concours individuels.
- Multipliez les installations sportives pour éviter les longues attentes et les comportements conflictuels...
- Prévoyez de préférence des activités de plein air.
- Envisagez des solutions "mauvais temps" ou des possibilités de renvoi.
- Collaborez avec les maîtres d'éducation physique de votre établissement, avec quelques parents.
- Donnez un écho à ces joutes sportives : une discussion en classe, le film vidéo ou les photos réalisés par un père, une exposition de dessins, une "reprise" à la prochaine leçon de gym.
- Combinez votre animation avec une marche en forêt, une "chasse aux trésors", un pique-nique ...
- N'oubliez-pas de prendre avec vous une pharmacie de poche ; selon l'ampleur de la manifestation, la présence d'une infirmière scolaire est recommandée.

- Assurez, si nécessaire, la sécurité des enfants avec l'aide du personnel de la commune, de l'agent de police.

- N'oubliez pas d'informer la direction et le secrétariat de votre établissement, le cas échéant la commission scolaire ou le conseiller pédagogique, ainsi que les parents de vos élèves (organisation générale, encadrement, déplacements, équipement, horaire, organisation de retour, etc.)

Bibliographie succincte

- Education physique à l'école, manuel No 9 " Plein air ", M. Ziörjen.

- Le grand livre des fêtes enfantines, G. Hennekemper (Editions Casterman).

- Jeux de notre enfance - Jeux de nos enfants, collectif (Editions Monographic SA, collection Mémoire Vivante).

- Jeux traditionnels et sportifs, M. Marchal (Editions Vigot).

- Fichier " Jeux - Tradition enfantine ", collectif (Editions F.F.C).

- Fichier " 48 fiches Jeux ", collectif (Edts instit. Bouches-du-Rhône).

- Fichier " Espace - temps ", J. Combes (Editions Nathan).

- Allons jouer dehors, collectif (Editions du Pélican).

- Jeux traditionnels et jeux sportifs, J.-C. Marchal (Editions Vigot).

Les livres ou fichiers signalés ci-dessus sont disponibles à la bibliothèque du Service de l'éducation physique et du sport, Ch. de Maillefer 35, 1014 Lausanne, 021/316.39.39.

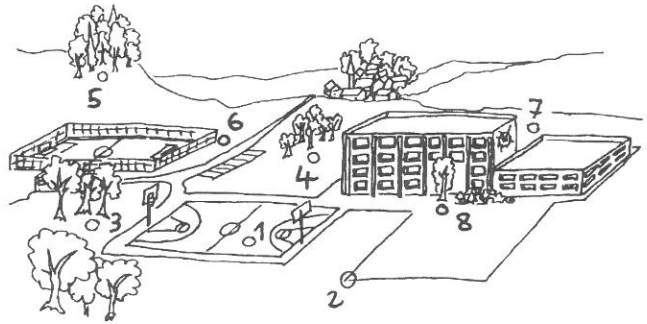
Chaque élève ou chaque groupe d'élèves doit accomplir un parcours donné en passant successivement d'un poste à l'autre. A chaque poste ou " chantier ", une activité ludique est proposée .

Remarques :

- Prévoir une organisation simple comportant des déplacements "maîtrisés", de courtes durées, sans risque et adaptés à l'âge et aux connaissances des enfants.
- Le passage à un poste peut être relevé sur une carte de contrôle ou être certifié par la remise d'une pièce du puzzle que l'on réalisera à la fin du parcours.
- Envisager, selon le type d'organisation, des départs échelonnés le long d'un parcours ou des départs simultanés vers des postes différents.
- Tenir compte de la durée des activités à chaque poste et, si nécessaire, multiplier les installations pour éviter les "embouteillages" ...

Les numéros

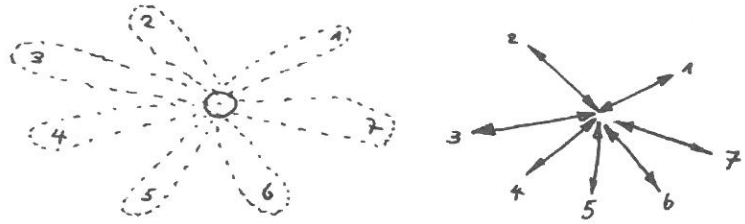
Les élèves, à l'aide d'un plan ou d'une carte, s'orientent dans le terrain et passent aux postes dans un ordre donné (numéros).



Note : Le lieu des postes peut également être déterminé par les élèves à l'aide d'une photo, d'un dessin, d'un descriptif.

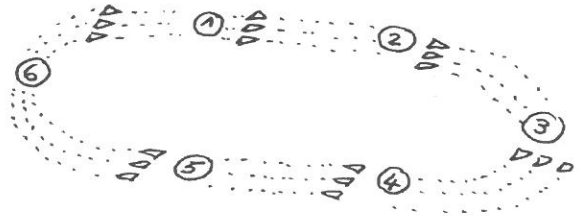
L'étoile

Les postes sont disposés en "étoile". A partir d'une position centrale, les équipes se déplacent vers un poste donné, y effectuent une activité "sportive", et reviennent à leur point de départ pour recevoir une nouvelle destination.



La vague

Les enfants se déplacent par "vagues" aux postes suivants. Cette organisation simple demande la mise en place d'activités de même durée et généralement la multiplication d' installations à chaque poste.

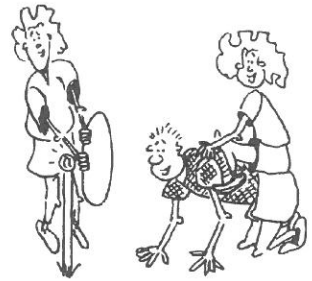


La chasse aux trésors

Les élèves reçoivent un message secret qui précise l'emplacement d'une carte mystérieuse... Cheminant d'un poste à l'autre, d'une activité à l'autre, les élèves découvrent finalement les fabuleux trésors.

Le rallye

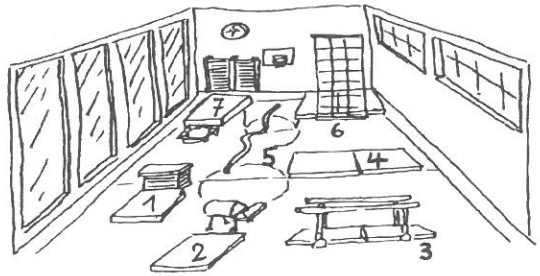
3 ou 4 élèves forment une équipe et se déplacent à un poste donné. Là, une activité réalisée, une énigme résolue ou un message déchiffré donne droit aux renseignements permettant de gagner le poste suivant. A la fin du parcours, les équipes se retrouvent sur la place de jeux pour une rencontre sportive.



Note : Tout ou partie des déplacements peuvent se faire à vélo, en patins à roulettes ou sur une trottinette...

Le jardin de jeux

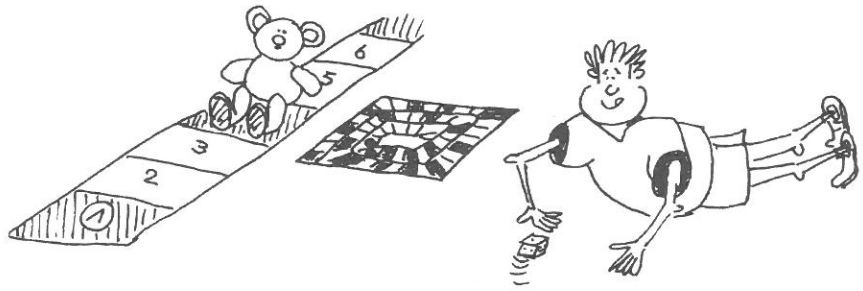
Sur une surface définie (le terrain de football, la place de jeux, la salle de gym), les élèves se déplacent librement d'un poste à l'autre, d'une activité "sportive" à l'autre.



Note : Autres modes de déplacement possibles :
- rotation selon un ordre prescrit
- signal sonore indiquant le changement d'activité.

Le jeu de l'Oie

Chaque équipe reçoit un plan de jeu, un pion, un dé à jouer. A tour de rôle, les élèves lancent le dé et placent le pion. La case ainsi définie donne le numéro du poste où l'équipe se rend pour une activité "sportive" ludique.
De retour à son emplacement, l'équipe joue à nouveau le dé... Parfois le lancer détermine une case spéciale : "Avancez à la case X", "Reculez à la case Y", "Sautez à la corde : 20 fois", etc. Seule la chance permettra à l'équipe de finir son parcours !



Remarques :

Pour animer le jeu et suivre la progression de chaque équipe, dessiner au centre de la place de jeux une échelle géante numérotée. Après chaque lancer, le numéro de la case atteinte permet à l'équipe de "positionner" sa peluche sur l'échelle.

Une équipe peut correspondre à une classe ; l'animation du jeu est confiée à son institutrice. Une telle organisation permet le jeu simultané de plusieurs classes. Pour éviter les "embouteillages", chaque institutrice disposera d'un descriptif des postes avec une numérotation différente de celle de ses collègues.

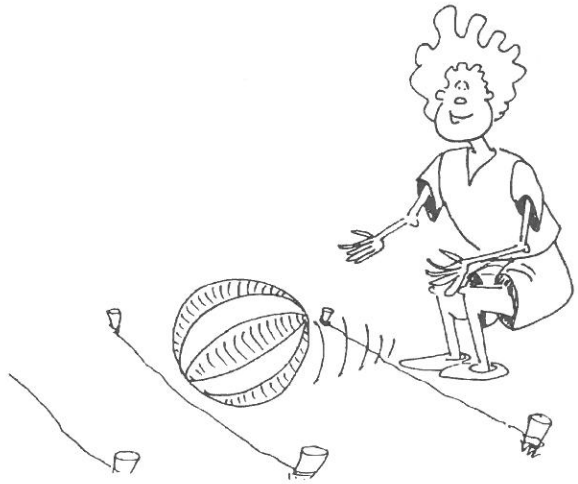
Le jeu de piste

Pour passer d'un poste à l'autre, les élèves suivent des sautoirs bleus, des fils rouges, des drapeaux, des traces de sciure, des cailloux blancs...

Mon organisation :

Poste	**La pétanque - Le curling**	2.7

Compter les points obtenus en roulant un ballon lourd dans une cible.



Matériel

- ballons lourds (2 kg) *
- piquets, fanions, cônes pour marquer la zone de lancer
- cordes, rubans, craie pour marquer la cible

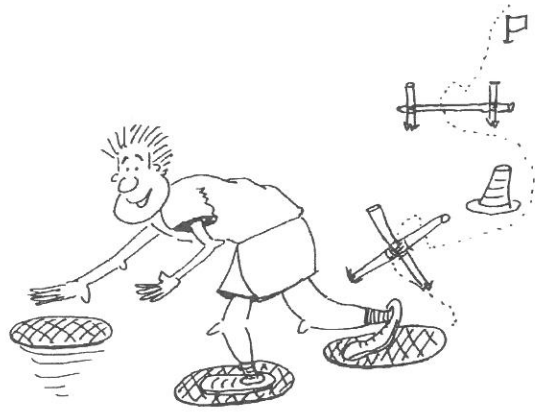
* Selon la surface de jeu ou selon les possibilités des élèves, on utilisera d'autres objets : balles à jongler, cordes à sauter, anneaux...

Remarques - variantes

- Chaque élève doit avoir la possibilité de rouler **plusieurs fois** le ballon.
- Le jeu se déroulera pendant un temps donné ou s'arrêtera lorsque le joueur ou l'équipe aura obtenu un total de points fixé à l'avance.
- **Variante 1 :** la cible est constituée d'éléments de caisson placés horizontalement ; l'objet doit être lancé à l'intérieur d'un élément.
- **Variante 2 :** un parcours comporte plusieurs "cibles" successives : tunnel de tapis, cerceau placé verticalement, zone à points, caisson ouvert, panier de basket, cerceau fixé à un anneau de la salle, etc.

Poste	**La course aux assiettes**	2.8

Se déplacer à l'aide de trois assiettes en carton sans jamais poser un pied au sol.



Matériel

- assiettes en carton *
- piquets, fanions, cônes pour marquer l'itinéraire, les points de départ et d'arrivée

*ou : tapis de gymnastique, blocs de bois, caissettes en plastique, feuilles de papier, etc.

Remarques - variantes

- Cette activité peut se dérouler sous la forme d'une "estafette" ou d'un simple parcours à accomplir. On peut aussi observer quelle est la plus grande distance parcourue dans un temps donné (30" ou 1').
- **Variante 1 :** chaque équipe de quatre élèves dispose de deux tapis de gymnastique pour se déplacer.
- **Variante 2 :** l'élève dispose de 2 cerceaux pour se déplacer (facile).
- **Variante 3 :** l'élève dispose de trois blocs de bois pour se déplacer (plus difficile).

Poste	**La course aux journaux**	2.9

Chaque élève, une feuille de papier journal contre sa poitrine, court d'un piquet à l'autre. La feuille de papier ne doit pas être tenue et ne doit pas tomber !

Matériel

- journaux
- piquets, cônes pour marquer le départ et l'arrivée

Remarques - variantes

- Cette activité peut se dérouler sous la forme d'une "estafette" ou d'un simple parcours à accomplir. On peut aussi observer quelle est la plus grande distance parcourue dans un temps donné.
- Augmenter la difficulté en pliant la feuille de journal en deux, en quatre.
- Chaque élève aura la possibilité de courir **plusieurs fois**.
- Le jeu se déroulera pendant un temps donné ou s'arrêtera lorsque le joueur ou l'équipe aura obtenu un total de points fixé à l'avance.

Poste	**Le vélo - course**	2.10

Sur un parcours défini, deux élèves progressent. L'un est à vélo, l'autre court à son côté et détermine la vitesse du déplacement. Les élèves, selon leur état de fatigue ou selon un temps donné, changent de rôle.

Matériel

- un vélo *
- piquets, fanions, cônes pour marquer l'itinéraire, les points de départ et d'arrivée

*ou : une trottinette, des patins à roulettes, une planche à roulettes

Remarques - variantes

- Cette activité peut se dérouler sous la forme d'une "estafette" ou d'un simple parcours à accomplir. On peut aussi observer quelle est la plus grande distance parcourue dans un temps donné (10 ' ou 20 ').

- Les responsables de cette organisation porteront une attention soutenue aux divers aspects de la sécurité. En particulier, ils choisiront un parcours sans danger, adapté aux possibilités des élèves et clairement défini (exemple : parcours en forme de boucle).

Poste	**L'estafette puzzle**	2.11

Chaque passage d'une course d'estafette permet de ramener une pièce de puzzle. Celle-ci placée correctement permet au prochain coureur d'aller chercher une nouvelle pièce. Quelle équipe aura-t-elle fini son puzzle la première ?

Matériel

- un puzzle par équipe
- piquets, fanions, cônes pour marquer l'itinéraire, les points de départ et d'arrivée
- un cerceau par équipe où l'on reconstituera le puzzle

Remarques - variantes

- **Variante :** la course d'estafette permet seulement de ramener les pièces du puzzle ; celui-ci sera constitué dans un deuxième temps.
- Le temps de réalisation du puzzle peut être chronométré (solution utile si l'on propose des puzzles différents ...).
- Le parcours peut comporter quelques "obstacles" faciles (passer au travers d'un vieux pneu de vélo, coucher ou relever des bouteilles vides en plastique, dribbler un ballon 5 fois, etc.).

Poste	**La course aux sacs**	2.12

Chaque coureur (ou sauteur !), pieds et jambes dans un sac de jute parcourt une distance déterminée.

Matériel

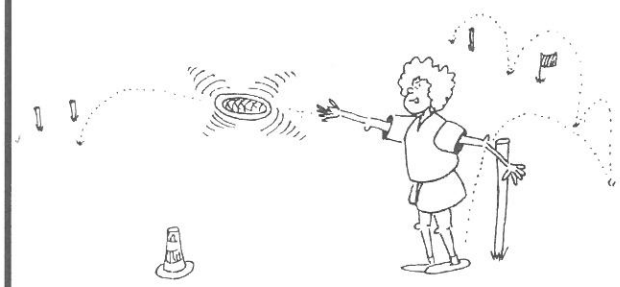
- sacs de jute
- piquets, fanions ou cônes pour marquer les points de départ et d'arrivée
- cerceaux pour délimiter l'endroit des changements de "tenue"

Remarques - variantes

- **Variante 1 :** un défi "social" : un sac, deux élèves, un parcours !
- **Variante 2 :** remplacer la traditionnelle course d'estafette par un parcours varié à accomplir.
- **Variante 3 :** A la place du sac, chaque élève utilise un sautoir ou une corde à sauter pour s'attacher les chevilles.

Poste	**Le frisbee - golf**	2.13

Chaque élève (ou équipe) lance un frisbee ou un indiaca le long d'un parcours donné. Quel est celui qui réalise le trajet avec le minimum de lancers ?



Matériel

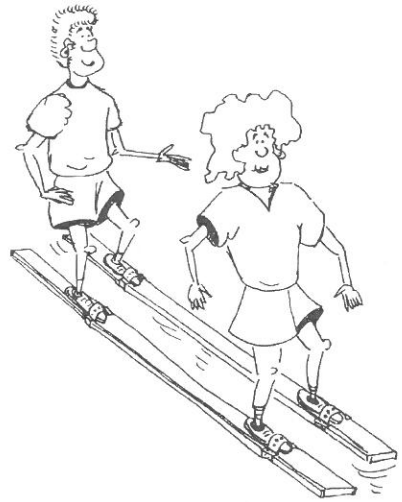
- un frisbee ou un indiaca par élève (par équipe)
- piquets, fanions, cônes pour marquer l'itinéraire, les points de départ et d'arrivée

Remarques - variantes

- Chaque élève doit avoir la possibilité d'effectuer **plusieurs** lancers. Par équipe, prévoir au maximum 3 à 4 élèves !
- **Variante 1 :** placer des cibles à toucher le long du parcours.
- **Variante 2 :** le "frisbee - foot" ; le ballon de football est remplacé par le frisbee (ou l'indiaca) ; en se faisant des passes, les élèves cherchent à marquer des buts à l'équipe adverse.

Poste	**Le ski d'été**	2.14

Deux, trois ou quatre élèves, les pieds retenus à deux skis rudimentaires, coordonnent leur déplacement sur l'herbe.



Matériel

- les skis : deux planches comportant des lanières en cuir ou des cordelettes en guise de fixations suffisent... (collaboration avec le maître de travaux manuels !)

- piquets, fanions, cônes pour marquer l'itinéraire, les points de départ et d'arrivée

Remarques - variantes

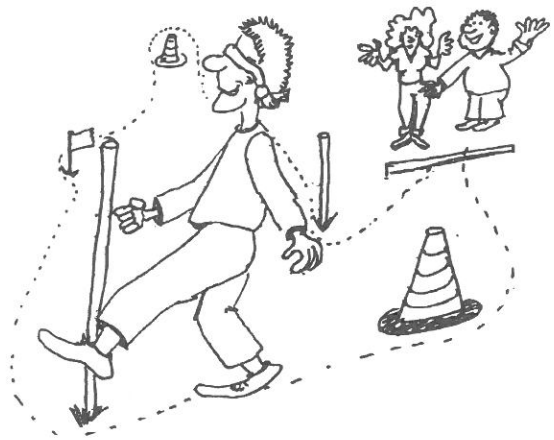
- Cette activité, exercée préalablement, peut se dérouler sous la forme d'une course d'estafette, d'un simple parcours à accomplir ou d'un record de distance sans perte de ski, sans chute.

- **Variante 1 :** au lieu de fixer leurs pieds sur les skis, les élèves se tiennent à des cordes reliées aux " planches ".

- **Variante 2 :** les élèves se déplacent sur des "échasses conserves" (pour une échasse : une boucle de ficelle fixée à une boîte de conserve) ou sur des échasses traditionnelles.

Poste	**Les aveugles**	2.15

Un élève " aveugle " est guidé sur un parcours par les consignes orales de ses camarades. Quelle équipe atteindra-t-elle le but en premier ?



Matériel

- foulard, linge ou bonnet pour masquer les yeux
- cônes pour marquer les différentes "portes" à franchir
- rubans, cerceaux ou bancs pour délimiter la zone où se placent les équipiers criant les ordres

Remarques - variantes

- Les consignes données deviennent confuses si un nombre d'équipes trop important est mis simultanément en activité !
- **Variante 1 :** attribuer différents points pour chaque "porte" franchie.
- **Variante 2 :** imaginer un parcours comportant quelques obstacles faciles et sans danger (gymkhana).
- **Variante 3 :** organiser une course d'estafette facile où tous les élèves, à tour de rôle, sont "aveugles".