

*Rencontre sportive...*

*avec*

*...Le loup sentimental...*

commission maternelle de l'UGSEL  
réalisation 2005 / 2006

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**



## Sommaire

### Rencontre sportive avec ... le loup sentimental ...

Introduction

Une année en EPS avec le loup sentimental

Apprentissages à construire :

En EPS

Autour de l'album

Organisation de la rencontre

Atelier I

Atelier II

Atelier III

Atelier IV

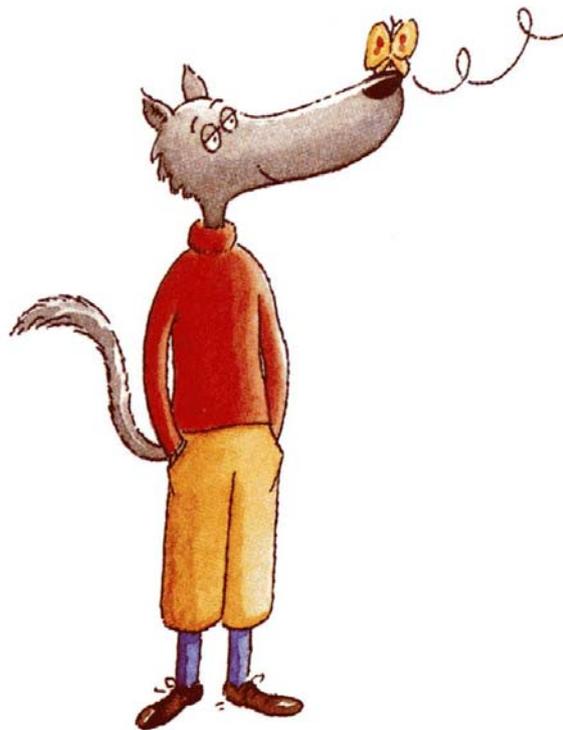
Atelier V

Atelier VI

Trophées

Diplôme

Conclusion



**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**

# Introduction

## Projet :

Organiser une rencontre sportive à partir d'un album de jeunesse.

« Le loup sentimental »  
de Geoffroy de Pennart.

La place de l'album à l'école maternelle est si importante que l'on a souhaité associer cette découverte du livre à une rencontre sportive pour le cycle I.

Ce document est une proposition, chacun peut l'adapter en fonction du nombre de classes participantes, du niveau de classe (PS, MS, GS), de l'espace disponible...

Nous l'avons conçu pour inciter les équipes enseignantes à vivre une rencontre sportive en maternelle, en lien avec le vécu, les apprentissages de la classe.

## Mise en place du projet :

Associer une, deux ou trois classes qui souhaitent participer à la rencontre. Il est important que les classes qui participent à la rencontre soient présentes à toutes les phases de la mise en place du projet. Ainsi une classe qui ne participe ni à la découverte de l'album, ni à la structuration des apprentissages, ni à la préparation des jeux, n'a pas sa place le jour de la rencontre.

L'aboutissement du projet doit être présenté comme une fête où l'on va rencontrer d'autres enfants qui comme nous jouent « avec le loup sentimental » pendant quelques semaines à l'école.

Il est possible aussi d'échanger avec les autres classes du projet, (au sein de l'école si c'est une rencontre interne ou avec une autre école) des dessins, des histoires, des jeux... Cette correspondance apportera encore plus de richesse au projet.

## Rédaction du document :

Marité PLANTARD : école Sacré Cœur, Vannes  
Martine LE GOFF : école St Joseph Le Château, Pontivy  
Sylvie PELTIER : école St Vincent, Vannes  
Carole THOMAS : école St Gildas/ Ste Marie, Locqueltas  
Dominique LE NEZET : UGSEL56

**UGSEL56**

**Commission maternelle**

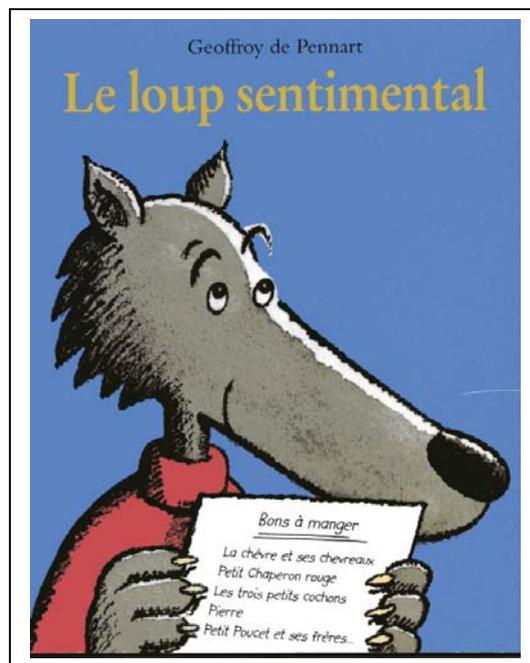
**Rencontre sportive au cycle I  
n°2, juin 2006**

**projet**

## Remarques :

- ◆ Pour participer à la rencontre sportive, il est indispensable que tous les enfants connaissent le livre et aient pratiqué des activités en lien avec les ateliers proposés.
- ◆ Chaque partie du livre (chaque histoire) correspond à un atelier.

Merci à l'école St Jean de Douarnenez qui nous a donné envie de nous lancer dans cette aventure.



**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

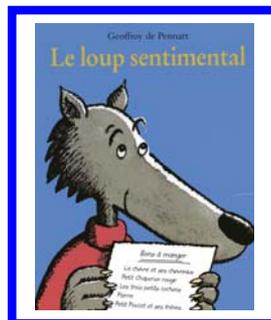
**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**

# Une année en EPS avec le loup sentimental

## Apprentissages à construire

En EPS :



### Les déplacements :

Se déplacer de différentes manières (marcher, courir, sauter, ramper, pas chassés...)

Rythme : Reconnaître les différents instruments de musique  
Associer un son et un déplacement.

Parcours : Se déplacer dans un parcours varié.

### Les courses :

Courses de vitesse et courses poursuites : Courir en groupe, courir pour gagner, aller d'un point à un autre le plus vite possible, attraper le foulard-queue...

Réagir à un signal : varier les consignes : visuelles, auditives, tactiles...

### Les lancers :

Lancer dans, sur, à travers, loin, au-dessus de, faire rouler...

Lancer à deux mains, bras cassé, à la cuiller...

Varié les objets : sacs de grains, ballons, balles, baudruches, anneaux, cerceaux, cubes...

### Relais :

Se passer un objet de l'un à l'autre, sur place, en marchant, en courant

Varié les passages de témoin : donner un objet, taper sur l'épaule, taper dans la main, échanger un objet...

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**

## Autour de l'album :

Découverte du livre « le loup sentimental » et les différents contes dont il est question dans le livre.

Découvrir d'autres albums ou histoires avec un loup dont le rôle est différent : féroce, doux, drôle, peureux...

Lecture par étape : chercher quelle histoire ça rappelle, relire le conte concerné.

En GS : Travail à partir de la couverture.  
Inventer une histoire avec un loup.

Reconnaissance de mots, reconnaissance de différents types de textes : livre, affiche, recette...

Préparer une affiche pour la rencontre sportive qui sera apposée à l'école pour informer du projet.

Graphisme autour du loup, les dents du loup...

Arts plastiques : Découverte de la matière (les 3 petits cochons) paille, bois, argile

Découverte du monde : Chaîne alimentaire  
Etude du loup

Ecoute de la musique de Pierre et le loup.

Mathématiques :

- ✓ Numération ; Associer chiffres et quantités (les 3 petits cochons, les 7 chevreaux, le petit Poucet)
- ✓ Chemin codé ; orientation

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**

# Organisation de la rencontre

■ Chaque atelier est prévu pour 2 niveaux (difficultés): Un parcours pour les PS1/PS2 et un parcours pour les MS/GS. (les ateliers peuvent être démultipliés en fonction du nombre d'équipes)

■ Sur le site, proposer deux parcours (facile, plus difficile). Ils sont de deux couleurs différentes. Exemple rouge et bleu.

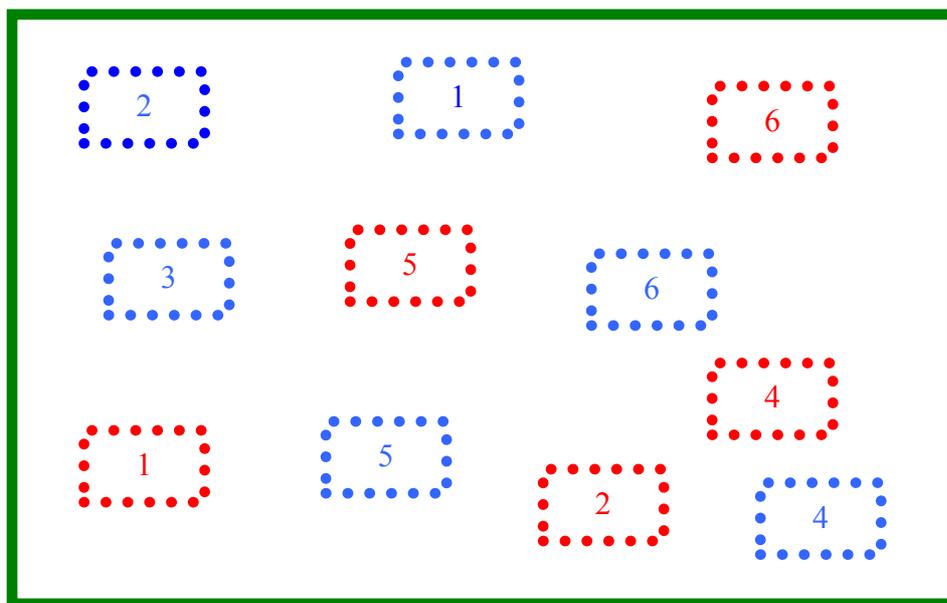
■ Les ateliers sont éparpillés : c'est un véritable parcours d'orientation pour les équipes. (Reconnaissance visuelle)

Chaque atelier est signalé par :

Une couleur, rouge (facile, PS) ou bleu (difficile, MS/GS)

MS/GS)

Un numéro : 1,2,3,4,5,6

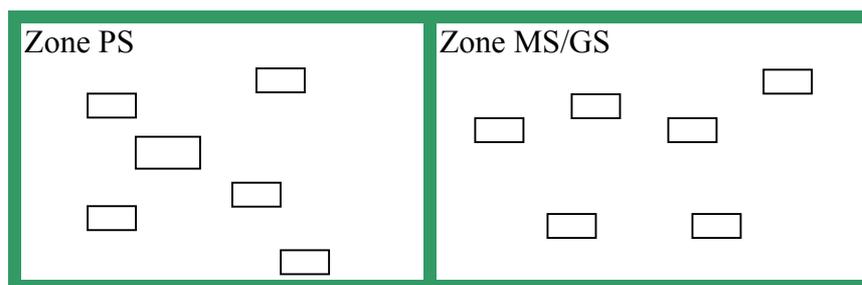


Espace de jeu : Ici, tous les ateliers sont mélangés. Pour les plus petits, il est possible, si c'est trop difficile et suivant le nombre d'enfants, de répartir les ateliers sur une zone du terrain.

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**



■ Chaque accompagnateur d'équipe reçoit avant la rencontre, son circuit, qui lui donne le chemin à suivre. Toutes les équipes ne commencent pas à l'atelier 1, il y aurait beaucoup trop d'attentes.

■ Reconnaissance visuelle de l'atelier :

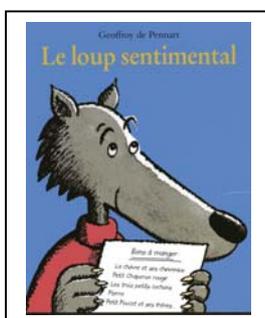
- Couleur : rouge ou bleu
- Numéro : 1-2-3-4-5-6
- Ecusson (proposition fin de dossier)
- Dessin du livre (proposition en fin de dossier, à photocopier en A3)

■ A chaque atelier, les enfants reçoivent un écusson (monnaie d'échange en fin de rencontre). Un modèle d'écusson est proposé en fin de dossier.

■ Chaque équipe se déplace avec un panier pour « la récolte » des écussons gagnés (de bonne taille).

■ A la fin de la rencontre, les équipes présentent leur panier d'écussons au jury : Si le jury est satisfait, les enfants gagnent leur liberté et un goûter (remis dans le panier) en échange des écussons.

Les écussons sont mis dans une enveloppe et donnés à l'enseignant qui, s'il le souhaite, pourra les utiliser en classe.



**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**

■ Pour clôturer la rencontre, prévoir un chant ou une farandole comme : « promenons-nous dans les bois » ou autre... Que l'on peut chanter avant et/ou après le goûter.

■ Equipe :

- \* Une équipe, c'est 8 enfants avec un adulte accompagnateur.
- \* L'équipe se déplace avec un panier.
- \* L'accompagnateur suit son équipe en permanence, il les aide à se repérer sur le parcours, les conseille, les motive.
- \* Il vérifie que le temps de présence dans chaque atelier est respecté (10 minutes)

■ L'atelier :

Deux équipes arrivent en même temps dans un atelier. Quand l'une joue, l'autre observe et encourage.

Chaque équipe reste 10 minutes dans l'atelier. Toutes les équipes se déplacent en même temps. Si le jeu est fini avant les 10 minutes, il est possible de rejouer, mais pour la bonne organisation, veiller à ce que l'équipe reste sur place.

L'encadrement de l'atelier est fait par un adulte permanent. Le responsable « atelier » installe son atelier, accueille les équipes, explique...

■ Rôle de l'enseignant :

L'enseignant s'occupe de la surveillance générale, de prendre des photos, de répondre aux demandes des différentes équipes, il fait partie du jury, il surveille les rotations et changements toutes les 10 minutes, il gère l'intendance...

■ Chaque classe est responsable de l'organisation de 1 ou plusieurs ateliers : décoration, délimitation de l'espace, recherche de matériel, mise en place, rangement.

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**



# Atelier 1

## « Le Loup »

Compétence spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

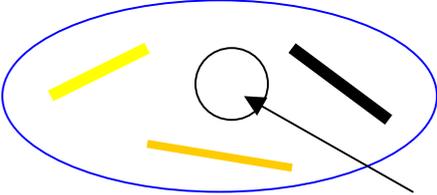
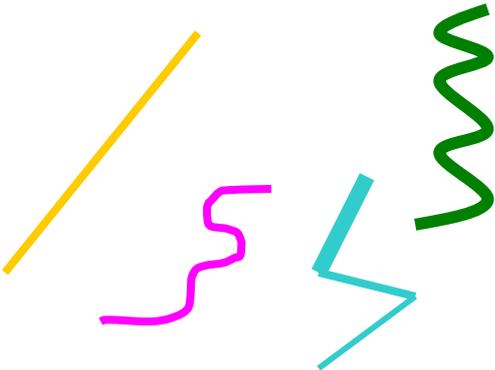
Champ d'activités : Athlétisme : marcher, courir, sauter, se déplacer en pas chassés.

Objectif d'apprentissage : Adapter son déplacement au signal sonore.

Savoir à construire : Identifier les instruments de musique proposés.

Matériel : tambourin, maracas, clochette, flûte.

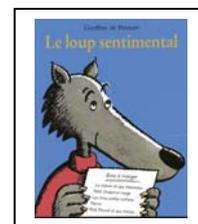
Trophée : écusson loup

PS/PS2	MS/ GS
<p>Tambourin : je marche Maracas : je cours Clochette : je saute</p> <p>Je marche entre deux lignes (droites) tracées au sol ou sur des cordes (Zone délimitée)</p> <p>Avant de commencer l'animateur montre chaque instrument de musique et le fait fonctionner.</p> <p>L'enseignant veille à faire varier les instruments.</p> <div style="text-align: center;">  <p>L'animateur au centre avec les instruments</p> </div>	<p>Même chose et ajouter les pas chassés sur la flûte.</p> <p>En PS, proposer essentiellement des lignes droites. En MS et GS varier les tracés.</p> <p>Si le réseau possède un kit de l'EMSS : <u>équilibre</u>, utiliser les poutres basses, en bois.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**



## Atelier II

### « Chevreux »

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Champ disciplinaire : Athlétisme

Objectifs d'apprentissage : Attraper un adversaire, esquiver, accepter d'être pris

Savoirs à construire : Courir le plus vite possible, respecter les règles, observer et anticiper.

Matériels : Dossards ou foulards de 3 couleurs, plots

Trophée : Chevreau

PS/PS2	MS/ GS
<p>Les chevreux attrapés sont figés.</p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Refuge des chevreux</div> <p>1) _____ Départ chevreux</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Départ loup</p> <p>.....</p> <p>2) _____ chevreux</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">lous</p> <p>.....</p> <p>3) _____ chevreux</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">lous</p> <p>Du 1) au 3), réduire l'espace entre lous et les chevreux, mais ne pas augmenter la distance vers le refuge.</p>	<p>Les enfants ont des dossards de couleurs. Les rôles ne sont pas définis au départ. L'animateur nomme la couleur qui devient « lous »</p> <p>Prévoir un espace délimité Tous les enfants jouent en même temps.</p> <p>Au signal tout le monde court. L'enseignant appelle alors une couleur : Exemple, les bleus sont les lous. Les deux autres équipes savent qu'ils sont chevreux.</p> <p>Changer la couleur 2 ou 3 fois.</p> <p>Quand un chevreau est touché, il se fige.</p>

**UGSEL56**

**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I  
n°2, juin 2006**

**projet**



# Atelier III

## « Cochon »

Compétence spécifique : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Champ d'activité : Athlétisme

Objectifs d'apprentissage : Coopérer avec des partenaires ; se déplacer d'un point à un autre.

Savoirs à construire : Courir avec un objet dans la main, empiler des briques, prendre son tour.

Matériel : Brique, 2 bancs, plots ou tunnels

Trophée : Queue de cochon

PS/PS2	MS/ GS
<p>Relais avec des briques pour construire un mur. L'équipe dispose de 16 briques</p> <p>Départ : _____</p> <div style="text-align: center;"> <p>10 m</p> <p>l'animateur</p> </div> <p>Les enfants partent en courant avec une brique dans la main. A l'arrivée, l'enfant donne la brique à l'animateur qui construit le mur ou qui aide à la construction du mur (à voir en fonction des groupes) l'enfant repart en chercher une autre.</p>	<p>Relais avec des briques, mais le parcours comporte une ou des difficultés dans le déplacement : Pont, tunnel.</p> <p>1) Départ : _____</p> <div style="text-align: center;"> <p>Tas de briques</p> <p>Construction du mur</p> </div> <p><u>Trajet 1</u> : 8 enfants au départ, ils courent chercher une brique et vont ensuite à un autre point construire le mur ensemble. Ils reviennent chercher des briques s'il en reste.</p>

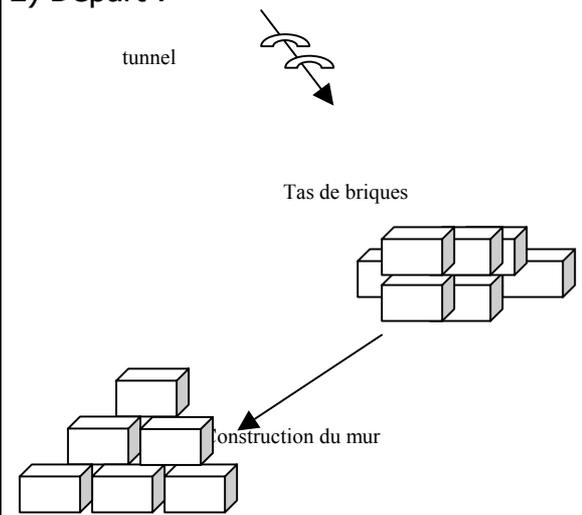
**UGSEL56**

**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I  
n°2, juin 2006**

**projet**

2) Départ : \_\_\_\_\_



Trajet 2 : Ajouter des obstacles dans le déplacement. Pour aller chercher la brique : tunnel, marcher sur un banc, sauter dans un cerceau...

Avec la brique, par exemple courir en tenant la brique sur sa tête.

Adapter les distances en fonction des enfants. L'enfant ne peut prendre qu'une brique à la fois.



# Atelier IV

## « Chaperon rouge »

Compétence spécifique : Réaliser une performance que l'on peut mesurer.

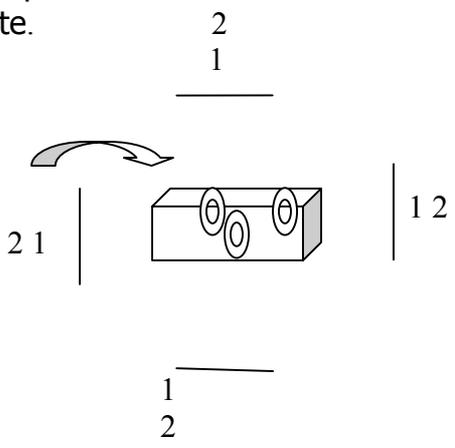
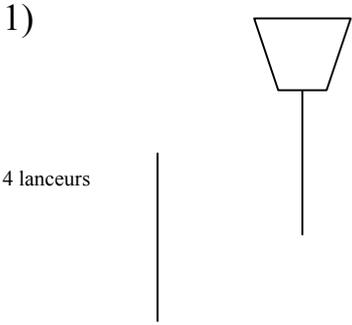
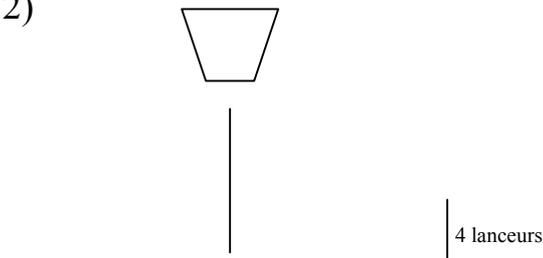
Champ d'activité : athlétisme

Objectif d'apprentissage : lancer avec précision.

Savoirs à construire : maîtrise du geste, lancer à une main

Matériel : Anneaux, balles, caisse, cerceau( accroché sur un support)

Trophée : Panier

PS/PS2	MS/ GS
<p>Lancer des anneaux dans une caisse. Le chaperon rouge lance la galette au loup. Chaque enfant lance deux anneaux à la suite.</p> 	<p>Lancer les anneaux dans un cerceau accroché sur un support ou dans un panier de mini basket par exemple.</p> <p>1)</p>  <p>2)</p> 

**UGSEL56**

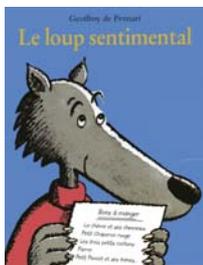
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I  
n°2, juin 2006**

**projet**

	<p>lancer 1, la distance est plus courte Totaliser le nombre de lancers réussis dans les deux lancers.</p> <p>Pour moins de monotonie on peut envisager : lancer 1 comme ci-dessus. Lancer 2 avec un support différent : un lancer en contre-haut, par exemple.</p>
--	---

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**



# Atelier V

## « Pierre et le loup »

Compétence spécifique: réaliser une action que l'on peut mesurer

Objectif d'apprentissage: ramper au sol sur le ventre

Savoir à construire: Identifier un objet pour connaître son déplacement

Coordonner les mouvements des bras et des jambes

Doser son effort pour aller jusqu'au bout

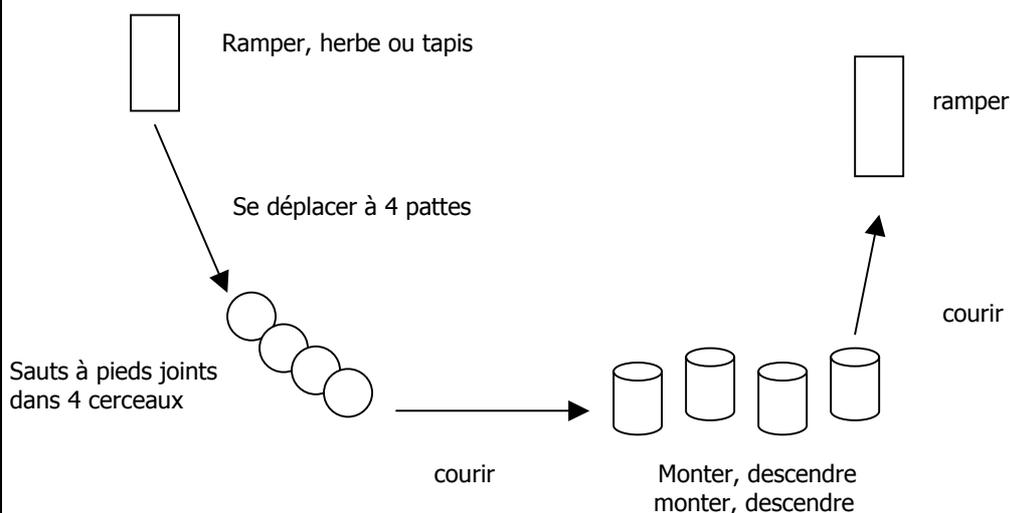
Matériel : Différents obstacles si nécessaire

Trophée : Pierre

PS/PS2

MS/GS

Parcours avec différents obstacles (ramper, 4 pattes, sauter, grimper)



Pour les MS/GS, parcours avec des difficultés accrues et des distances plus longues. Organiser le parcours en fonction des objets dont vous disposez et des déplacements que vous avez travaillés : roulades avant, roulades arrière, marcher à 4 pattes, faire l'araignée, cloche pied, courir sur le côté, marcher sur une poutre...

**UGSEL56**

**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I  
n°2, juin 2006**

**projet**



# Atelier V1

## « l'ogre »

Compétence spécifique : Réaliser une performance que l'on peut mesurer.

Champ d'activité : Athlétisme

Objectifs d'apprentissage : Se déplacer en marchant vite en tenant un plateau.

Savoirs à construire : Installer les couverts sur une table.

Matériel : Dînette en plastique et plateau

Trophée : couteau de l'ogre

PS/PS2	MS/ GS
<p>Les serveurs doivent mettre le couvert pour l'ogre : chaque enfant doit apporter sur un plateau une partie du couvert (assiette, fourchette, verre, couteau, cuiller, serviette)</p> <p><u>Relais</u> : Pour que le suivant puisse partir il faut qu'il ait reçu le plateau.</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>Les serveurs doivent apporter et installer tout le nécessaire : table, chaise, bouteille, assiette, verre...</p> <p><u>Relais</u> : Pour que le suivant puisse partir, il faut qu'il ait reçu le plateau et le tablier. Les deux premiers portent le tablier mais pas le plateau : table et chaise, objets plus encombrants.</p> <p>Pour les plus grands :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ la table et la chaise ne sont pas en place.</li> <li>❖ Prévoir plus d'ustensiles</li> <li>❖ Les objets sont à installer dans un ordre précis.</li> <li>❖ La bouteille est pleine, un verre est à remplir.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apporter la table</li> <li>2) La chaise</li> <li>3) La nappe</li> <li>4) L'assiette</li> <li>5) Le verre</li> <li>6) Le couteau</li> <li>7) La fourchette</li> <li>8) L'assiette creuse</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) La grande cuiller</li> <li>2) La petite cuiller</li> <li>3) L'assiette à dessert</li> </ol>

**UGSEL56**

**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I  
n°2, juin 2006**

**projet**

<p>L'enfant transporte un seul objet à la fois sur le plateau. Le nombre d'objets peut varier si l'on souhaite que les enfants passent une ou deux fois.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui met le couvert en premier.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>4) La serviette</li><li>5) Un enfant s'assoit</li><li>6) Lui mettre la serviette</li><li>7) La bouteille d'eau</li><li>8) Le servir à boire.</li></ol> <p>Si on veut imaginer un troisième passage des enfants. On peut apporter fruits, légumes, pain de la dînette...</p>
--	---

**UGSEL56**  
**Commission maternelle**

**Rencontre sportive au cycle I**  
**n°2, juin 2006**

**projet**

# Trophées et diplôme

ATELIER I  
« loup »



ATELIER II  
« chevreaux »



»

ATELIER  
III

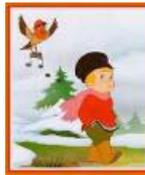


« cochon »

ATELIER IV  
« chaperon  
rouge »



ATELIER V

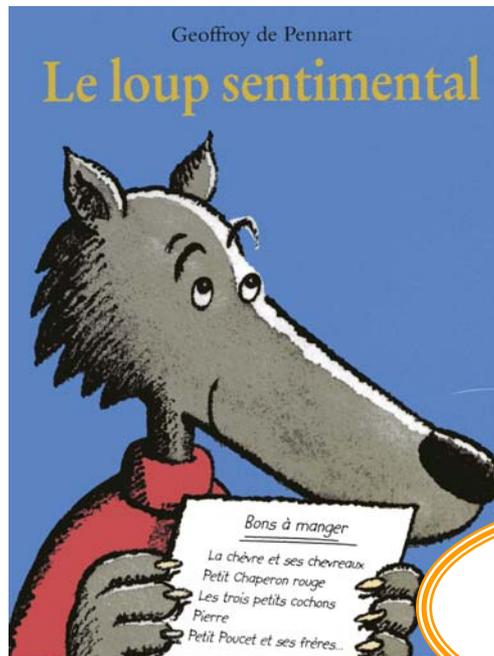


« Pierre »

ATELIER VI  
« l'ogre »



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Avec mon école

Le -----  
-----  
-----

A -----  
-----  
-----

Prénom : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_