

## Fiche n°1 : Traversée de rivières

Consigne : Franchir l'espace sans poser les pieds ou une autre partie du corps en dehors des disques posés sur le sol.

Dispositif : Plusieurs disques sont posés sur le sol. Le départ et l'arrivée sont matérialisés et différenciés.



Matériels : Disques « anti-dérapants » (leur taille correspond environ à l'aire nécessaire à la pose de deux pieds) et ballons.

Variables : Pour complexifier ou simplifier :

- modifier les écarts et/ou les alignements des disques
- varier les contraintes de déplacements en perturbant les conditions d'équilibration :
  - transporter un ballon encombrant tenu par 2 mains
  - déplacer 2 ballons (1 sur chaque main) en les portant
- limiter le nombre d'appuis par disque.
- Proposer des cheminements de couleurs.

## Fiche n°2 : Dédale de tapis

Consigne : Franchir l'espace sans poser les pieds en dehors des tapis.

Dispositif : Des tapis (type moquette) sont disposés sur le sol avec un écart suffisamment important pour ne pas être franchi directement par un pas.



Matériels : Des rectangles ou disques (type moquette ou lino avec anti-dérapant) suffisamment grand pour se réceptionner après un saut et ballons.

Variables : Pour complexifier ou simplifier :

- modifier les écarts et/ou les alignements des disques
  - varier les contraintes de déplacements en perturbant les conditions d'équilibration :
    - transporter un ballon encombrant tenu par 2 mains
    - déplacer 2 ballons (1 sur chaque main) en les portant
- limiter le nombre d'appuis par disque.

## Fiche n°3 : Parcours de ponts

Consigne : Franchir l'espace sans poser les pieds en dehors des ponts.

Dispositif : Un parcours est tracé à l'aide des ponts. L'écart doit pouvoir être franchi par un pas sans appui intermédiaire.



Matériels : Ponts antidérapants et ballons.

Variables : Pour complexifier ou simplifier :

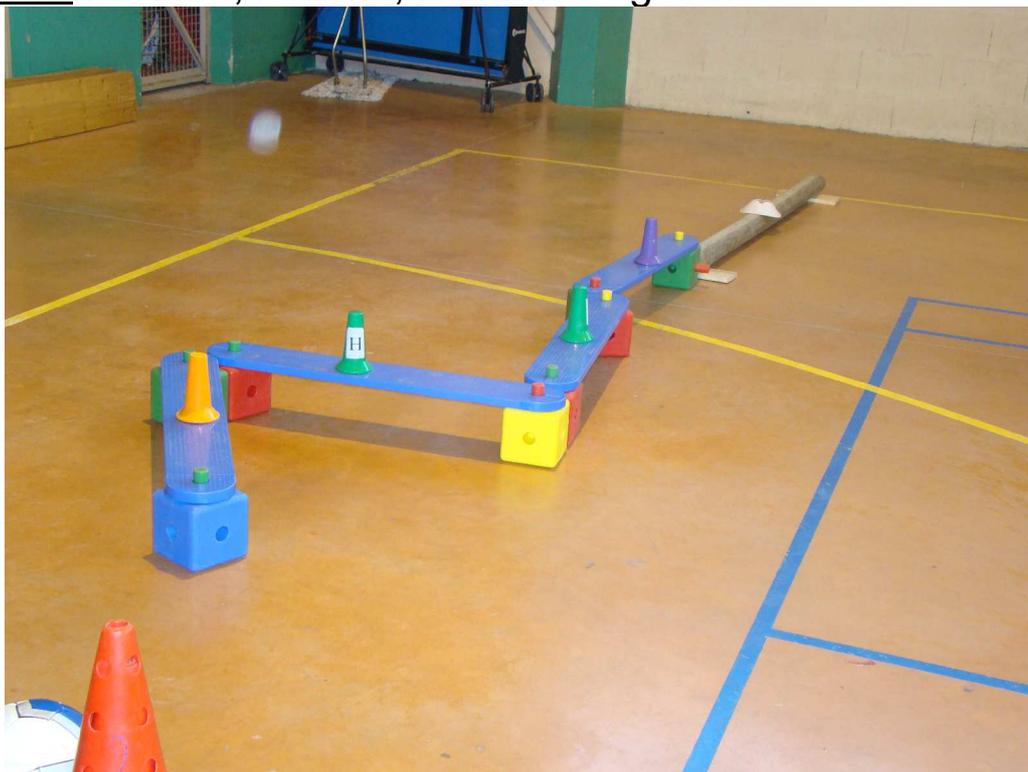
- modifier les écarts et/ou les alignements et/ou les orientations des ponts
  - varier les contraintes de déplacements en perturbant les conditions d'équilibration :
    - transporter un ballon encombrant tenu par 2 mains
    - déplacer 2 ballons (1 sur chaque main) en les portant
- limiter le nombre d'appuis par pont.

## Fiche n°4 : Poutres

Consigne : Franchir l'espace sur la poutre ou le chemin de sol sans poser les pieds au sol ou sans chuter.

Dispositif : Des poutres ou des blocs hauts alignés. (Un matériel type caissettes peut convenir).

Matériels : Poutres, ballons, foulards et gobelets



Variables : Pour complexifier ou simplifier :

- modifier les écarts et/ou les alignements des disques
- varier les contraintes de déplacements en perturbant les conditions d'équilibration :
  - transporter un ballon encombrant tenu par 2 mains
  - déplacer 2 ballons (1 sur chaque main) en les portant limiter le nombre d'appuis par disque.
- Créer des obstacles sur la poutre (avec des foulards, gobelets)
- Passer sous des barres ou entre des barres rapprochées (modification du positionnement du centre de gravité).

## Fiche n°5 : Franchissement d'obstacles hauts

Consigne : Franchir l'espace sans renverser les obstacles (ou sans les toucher).

Dispositif : Parcours jalonné d'obstacles hauts très proches (l'écart entre un obstacle permet de placer une ou deux jambes maximum).



Matériels : Lattes et cônes.

Variables : Pour complexifier ou simplifier :

- modifier les écarts et/ou les alignements des disques
  - varier les contraintes de déplacements en perturbant les conditions d'équilibration :
    - transporter un ballon encombrant tenu par 2 mains
    - déplacer 2 ballons (1 sur chaque main) en les portant
- limiter le nombre d'appuis par disque.

## Fiche n°6 : Franchissement de portes

Consigne : Franchir l'espace en passant par les « portes » sans toucher les montants verticaux.

Dispositif : Un parcours est matérialisé par des « portes ». L'écart entre les montants permet ou impose à un élève de passer de profil.



Matériels : Tubes ou barres, caissettes ou supports qui peuvent maintenir les barres verticalement et ballons.

Variables : Les parcours sont effectués de façons différentes :

- Seul
- en duo (2 élèves se donnent la main)
- avec un ballon encombrant (type foot-ball)
- avec deux ballons (un dans chaque main)
- en duo (2 élèves transportent un objet encombrant)

## Fiche n°7 : Échasses

Consigne : Franchir un espace sans poser le pied sur le sol.

Dispositif : Parcours qui impose aux élèves de :

- ✓ franchir des obstacles hauts
- ✓ franchir des obstacles étroits



Matériels : échasses, cônes, barres et lattes.

Variables :

## Fiche n°8 : Poussinette

Consigne : Suivre un parcours en faisant rouler sa poussinette

Dispositif : Parcours qui impose aux élèves de :

- ✓ diriger l'engin (changements d'orientation)
- ✓ rouler sur une bande étroite
- ✓ franchir une bascule



Matériels : Poussinettes, planches, bascules.

Variables :

## Fiche n°9 : Garçons de café

Consigne : Franchir un espace en déplaçant des objets divers.

Dispositif : Des zones sont tracées avec un départ et une arrivée.

Les élèves doivent déplacer des objets différents :

- gobelets sur un plateau
- un bâton posé sur deux bâtons tenus dans les mains
- un ballon porté sur deux bâtons tenus dans les mains



Matériels : Plateaux, gobelets, baguettes et ballons.

Variables : Ces supports peuvent être utilisés dans des ateliers installés parallèlement.

Les déplacements peuvent s'inscrire dans des jeux conçus sur le principe du déménagement ou des relais.

## Fiche n°10 : Les radeaux

Consigne : Franchir un espace en utilisant deux radeaux.

Dispositif : Des zones sont tracées avec un départ et une arrivée. Les élèves doivent franchir la rivière à l'aide de deux radeaux. Une organisation collective est demandée.



Matériels : Deux morceaux de moquettes de 1m/1m.

Variables :

Les déplacements peuvent s'inscrire dans des jeux conçus sur le principe des relais.

## Fiche n°11 : Les radeaux roulants

Consigne : Franchir un espace en utilisant deux planches à roulettes reliées à deux cordes.

Dispositif : Des zones sont tracées avec un départ et une arrivée. Les élèves doivent franchir la rivière à l'aide de deux radeaux roulants. Une organisation collective est demandée. Les élèves vont faire traverser leurs camarades en tirant sur la corde.



Matériels : Deux planches roulantes. Quatre cordes.

Variables :

Les déplacements peuvent s'inscrire dans des jeux conçus sur le principe des relais.