



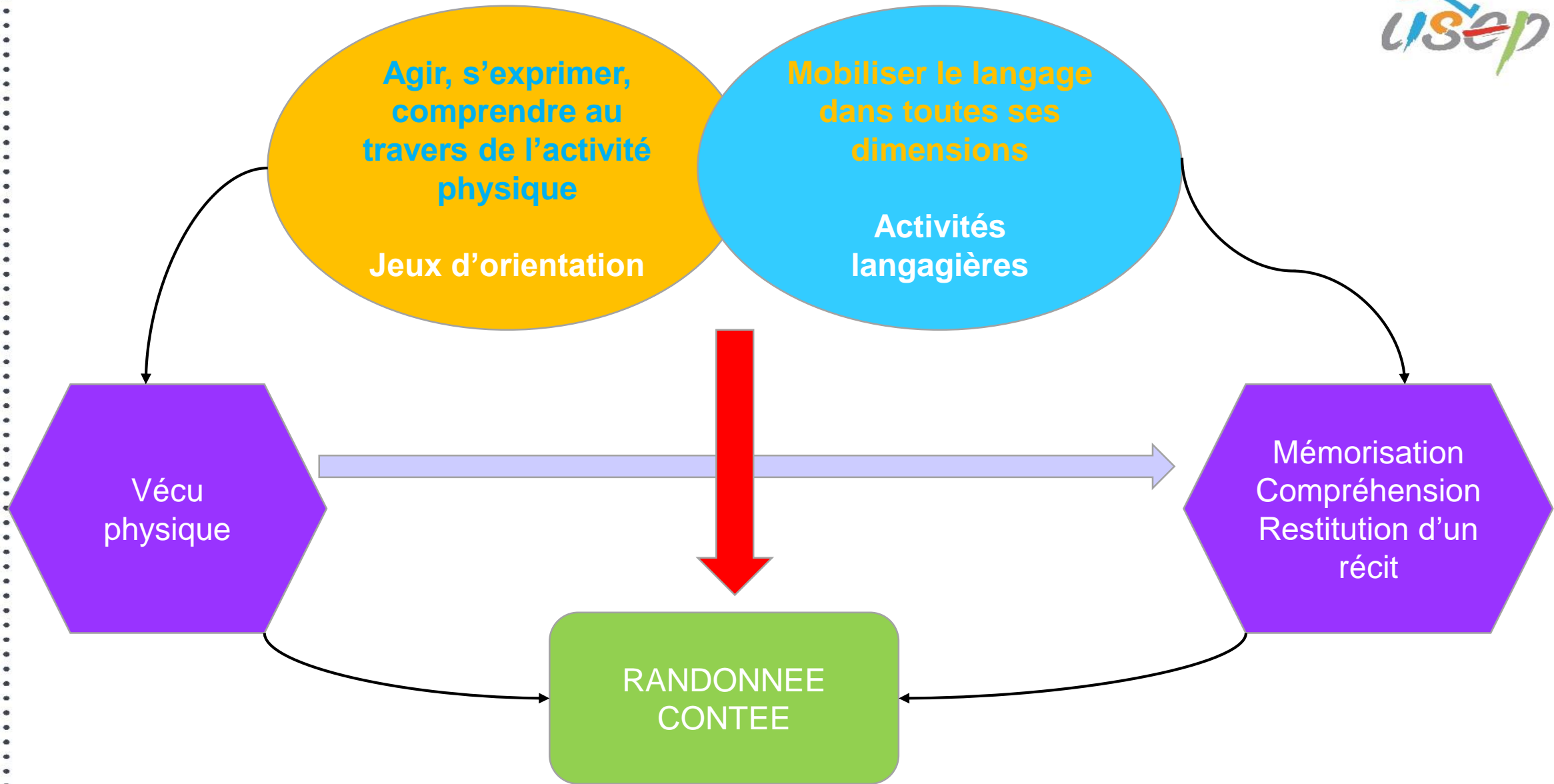
# ANIMATION PEDAGOGIQUE 20 NOVEMBRE 2019

Module « **Activité physique en  
Maternelle: la randonnée contée** »





# OBJECTIF DU MODULE



# DES EXEMPLES DE RENCONTRES ORIENTATION EN MATERNELLE



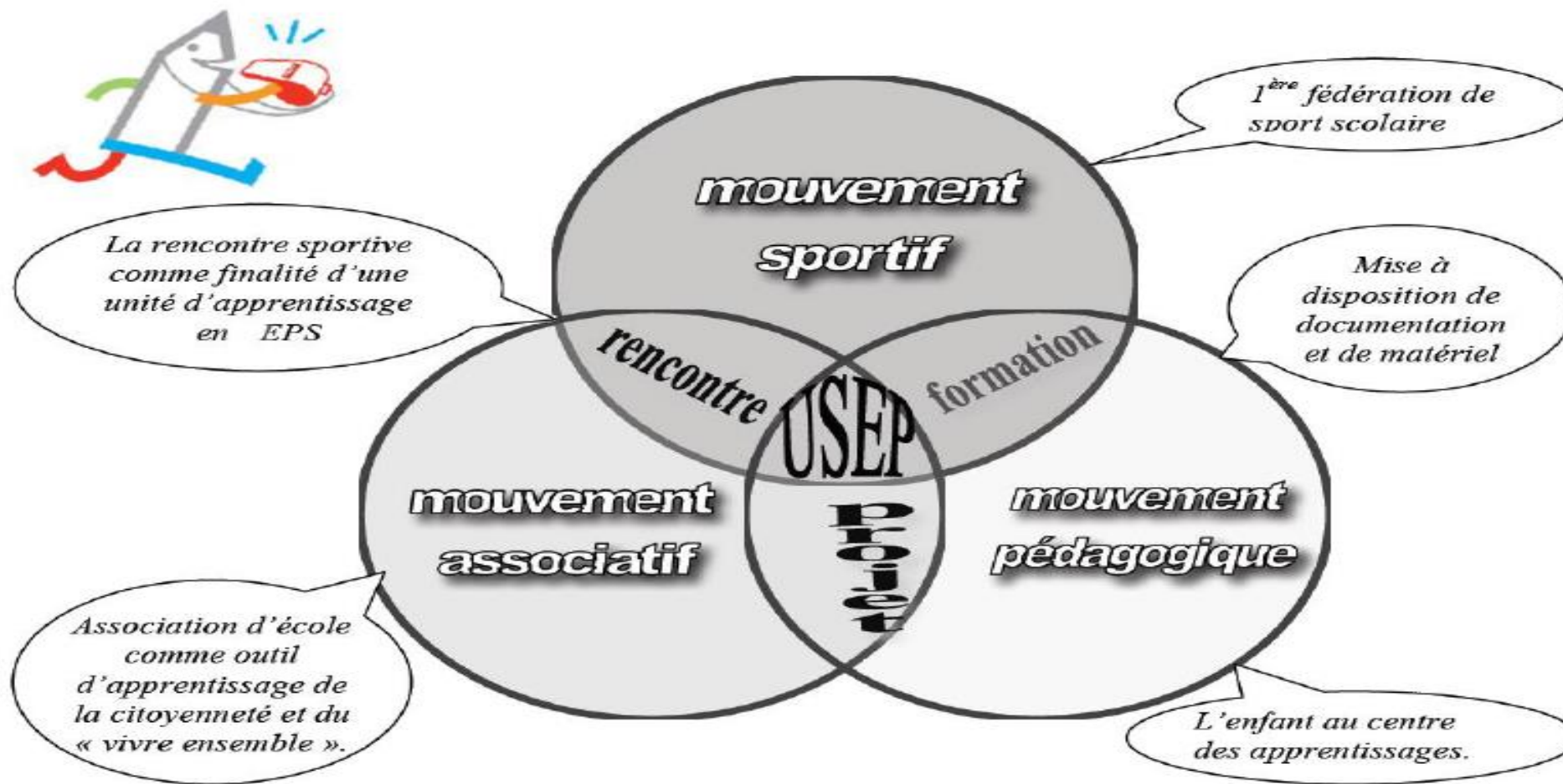


# DES EXEMPLES DE RENCONTRES ORIENTATION EN MATERNELLE

## Intérêts et obstacles de cette APSA:

- Pour les élèves?
- Pour les enseignants?

# PRÉSENTATION – QU'EST-CE QUE L'USEP ?



# CALENDRIER DES RENCONTRES HTS 2019-20

## CYCLE I



DATES	ACTIVITÉ	LIEU
16 OCTOBRE	<b>RANDONNEE</b>	TOULOUSE
22 JANVIER	<b>JEUX D'OPPOSITION</b>	TOULOUSE
03 JUIN	<b>ATHLETISME</b>	MONDONVILLE

# PROJETS TEMPS SCOLAIRE 2019-20



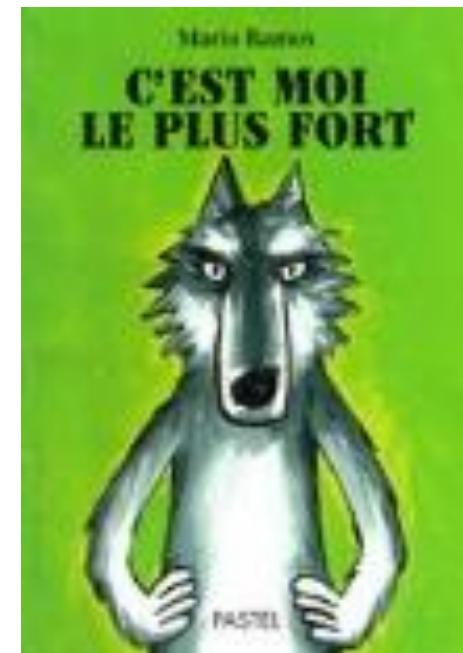
INTITULÉ	PÉRIODE	DESSCRIPTIF
RENCONTRE S MATERNELLE S	Du 6/11 au 9/11	<b>Matern'Athlé ou jeux collectifs autour de l'album à jouer « Le château de Radégou »</b>
	Les 01/04 et 02/04	<b>Rencontre de danse de création ou de jeux d'opposition</b>
	Du 25/05 au 05/06	<b>Randonnée contée (mail mi- mars)</b>



# Un exemple de randonnée contée



USEP 31 - RANDONNÉE CONTÉE  
PLAN DOMAINE D'ARIANE

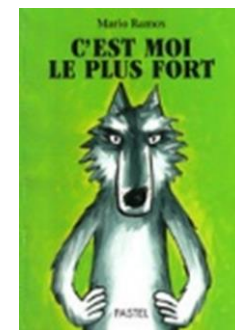


Fiche descriptive c'est moi le plus fort.

# REPRÉSENTATION DES PARCOURS AU DOMAINE D'ARIANE DE MONDONVILLE



# Un exemple de parcours



## COIN LECTURE 3



3 Il rencontre ensuite les trois petits cochons .  
« Que vois-je ? Trois petits cochons loin de leurs maisons ! Comme c'est imprudent ! Dites moi les petits dodus, qui est le plus fort ? » demande le loup.  
« Le plus fort, le plus costaud, le plus beau, c'est vous, Grand Méchant Loup ! » répondent ensemble les trois petits.

2 « C'est évident ! Je suis le plus féroce, le plus cruel ! C'est moi le Grand Méchant Loup. Ils sont tous morts de peur devant moi. Je suis le roi ! » claironne le loup.

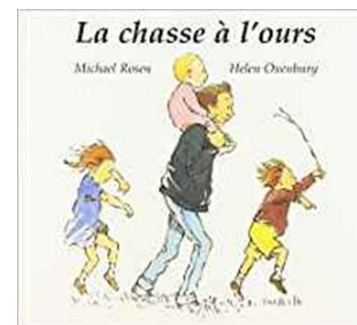


## ATELIER 3 : PARCOURS OBJETS

Au niveau du coin lecture, trouvez le GRAND PLOT de sa couleur. À partir de ce premier objet, déplacez-vous en groupe, sans courir, en trouvant et en suivant les objets de votre couleur. Allez toujours vers le plus proche des objets. Pensez à bien laisser sur place les objets.

Au bout de votre chemin vous trouverez un autre GRAND PLOT. Prenez l'indice qui se trouve dessous et revenez par le même chemin.

# Un EXEMPLE DE PARCOURS



## COIN LECTURE 2

Nous allons à la chasse à l'ours.  
Nous allons en prendre un très gros.

La vie est belle!

Nous n'avons peur de rien

Oh, une rivière!

Large et glacée.

On ne peut pas passer dessus.

On ne peut pas passer dessous.

Allons-y!

Il n'y a plus qu'à y plonger!

Splich splach!

Splich splach!

Splich splach!

## PARCOURS 2 :

Vous êtes au coin lecture 2, signalé par un plot rouge. Sur ce plot, un ruban de votre couleur est attaché. A partir de ce ruban, vous devez voir un autre ruban. Prenez le temps de regarder dans toutes les directions, mettez-vous d'accord sur le chemin à prendre et marchez en groupe. Pensez à bien laisser sur place les rubans.

## ATELIER 1 :

Vous marchez sur le chemin rouge. Vous devez plonger dans la rivière pour continuer l'aventure. Organisez-vous en équipe et construisez un pont avec les objets présents.

Pour l'adulte : Ne pas oublier de replacer les objets pour les équipes suivantes

