



La semaine de  
la maternelle

28 mars au 1<sup>er</sup> avril 2022

« Si on prenait le temps »

avec l'USEP 28





La mission départementale pour l'école maternelle d'Eure-et-Loir reconduit

## la Semaine de la Maternelle

pour faire découvrir notre école aux partenaires et aux parents

du 28 mars au 1<sup>er</sup> avril 2022.

La semaine de la Maternelle « Si on prenait le temps ? », ce sont des propositions portées par les équipes pédagogiques des écoles maternelles selon différentes formes : exposition, parents accueillis dans les classes, projection d'un film, espace aménagé pour permettre aux parents de se rencontrer... autant d'idées portées et animées par les enseignant(e)s, avec les ATSEM en direction des parents, des élus, des collègues de l'école élémentaire, de l'ensemble des partenaires.

Le thème choisi cette année est : « Si on prenait le temps ? »

Quelques mots pour définir « Si on prenait le temps ? » : c'est se poser, laisser place à l'imaginaire, faire, refaire, recommencer, explorer, observer, penser, se donner du temps pour apprendre. C'est aussi vivre le temps qui passe, le regarder, le structurer, le mesurer, s'y mesurer. Pour l'adulte, c'est enfin s'adapter à l'âge et aux capacités de chacun, observer les enfants, prendre le temps de jouer, de partager, de converser, d'enseigner, de développer les partenariats. Libre à chacun de le décliner selon ses envies...

Au-delà des propositions formulées par la mission départementale, les équipes pédagogiques choisiront les formes qui leur correspondent le mieux et qui répondent le plus justement à leur réalité.

L'USEP 28 vous propose, autour de ce thème, des ateliers sportifs et culturels qui pourront être mis en place pendant cette semaine de la maternelle.

Agir dans l'espace,  
dans la durée et  
sur les objets

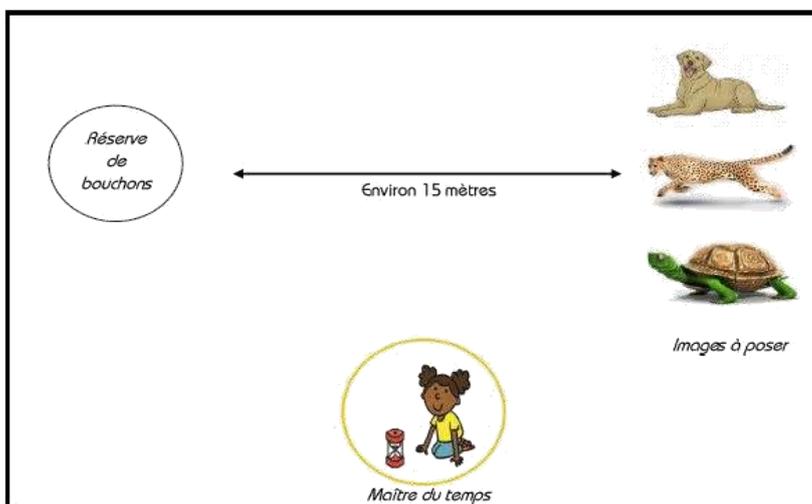
## COURSE ET ALLURE

### OBJECTIF

Réguler sa vitesse en fonction des contraintes de temps et d'espace, comprendre qu'il y a des allures de courses différentes.

### BUT DU JEU

Déposer des bouchons sur l'image demandée en respectant l'allure indiquée



### MATERIEL ET TERRAIN

- Grandes images des différentes allures (*en annexe*)
- Un sablier
- Des bouchons et des récipients

### DEROULEMENT

Au top départ, je prends un bouchon dans la réserve et je vais le déposer sur l'image demandée en respectant l'allure qu'elle indique (ci-dessous), puis je retourne chercher un bouchon et ainsi de suite pendant 1 minute.

- *Tortue : je marche*
- *Chien : je trottine*
- *Guépard : je cours très vite*

A la fin de la minute, on recommence l'exercice en changeant d'allure.

Quand on a joué sur les 3 allures, on compte les bouchons déposés sur chaque image.

Critère de réussite : nombre de bouchons sur les images : tortue < chien < guépard

Pour simplifier : comparer seulement 2 allures très distinctes : tortue et guépard

### Rôles sociaux :

En utilisant un sablier d'une minute, les élèves peuvent être maîtres du temps.

Agir dans l'espace,  
dans la durée et  
sur les objets

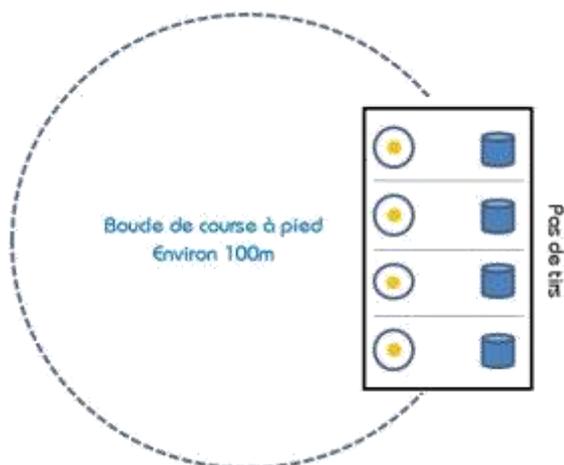
## BIATHLON

### OBJECTIF

Prendre le temps de se reconcentrer après un effort physique  
Apprendre à gérer son effort

### BUT DU JEU

Lancer un projectile dans une cible après une course



### MATERIEL ET TERRAIN

- Projectiles : balles, sacs de graines, fusées en mousses etc.
- Cibles : cerceaux, caisses, zone tracée au sol

### DEROULEMENT

Chaque enfant enchaîne 2 actions :

- Un déplacement « course à pied » sur une boucle d'environ 100m
- 3 lancers de précision

L'enfant gagne des points uniquement sur le tir, mais ne peut lancer ses 3 essais qu'après avoir couru.

Critère de réussite : j'ai réussi à viser la cible

### DURÉE

5 à 6 minutes

Critère de réalisation : Je prends le temps de me calmer, me reconcentrer avant de lancer

### APPRENTISSAGE DE LA SECURITE

Je ne passe jamais entre les lanceurs et leurs cibles. Je fais toujours le tour **derrière** les lanceurs.

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

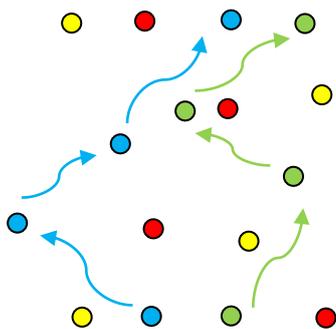
## LE FIL D'ARIANE

### OBJECTIFS

Prendre le temps de construire un collier de perle  
Suivre un itinéraire

### BUT DU JEU

Suivre un chemin pour fabriquer un collier de perle



### MATERIEL

- 1 fil par enfant
- Des perles
- Plots ou cônes

### DÉROULEMENT

Des perles sont disposées dans des boîtes placées sur des parcours de couleurs différentes (cônes ou plots).

Les enfants suivent un chemin de couleur. Lorsque qu'ils passent devant une boîte de perles, ils s'arrêtent et prennent le temps de l'enfiler, avant de repartir vers la prochaine.

#### Critères de réussites possibles :

- Constituer un collier contenant un nombre exact de perles
- Constituer un collier en respectant un algorithme (perles prises dans l'ordre) en comparant au retour avec le collier témoin

#### Variables :

- Allonger les itinéraires
- Varier les couleurs de perles pour respecter un algorithme
- Espacer ou rapprocher les boîtes de perles

Collaborer,  
coopérer,  
s'opposer

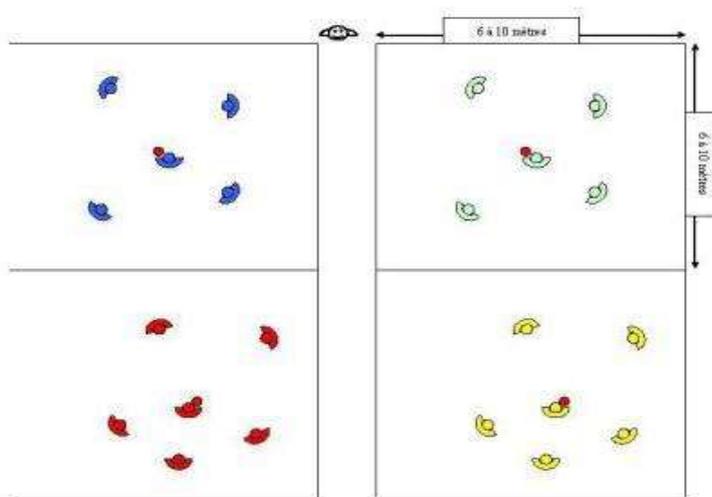
## VOLE BALLON

### OBJECTIF

Coopérer

### BUT DU JEU

Frapper le ballon pour ne pas qu'il tombe par terre



### MATERIEL ET TERRAIN

- Chasubles
- Plusieurs terrains de 6 à 10 mètres
- Un ballon de baudruche par équipe

### DÉROULEMENT

La classe est divisée en 4 à 8 groupes de couleurs différentes. Avec les ballons de baudruche il est préférable de travailler dans une salle.

Au signal vous lancez le ballon en l'air et vous devez le frapper pour qu'il ne tombe pas par terre. La première équipe qui fait tomber son ballon a perdu.

Critère de réussite : ne pas laisser tomber le ballon par terre

Critères de réalisation :

- Frapper le ballon vers le ciel pour se donner le temps de se déplacer
- Se placer en cercle autour du ballon et le frapper en direction des autres
- Frapper fort qu'il aille haut

Variables :

Nombre de rebonds autorisés avant la récupération du ballon

Nombre de joueurs par équipe

Position des joueurs (en ligne, assis etc.)

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

## DANSE

### OBJECTIFS

Prendre le temps d'observer  
Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres

### DÉROULEMENT

**Premier temps :** apprentissage collectif de la danse « Carolina » (descriptif ci-dessous)  
**Deuxième temps :** on sépare le groupe en 2. La moitié de la classe danse, pendant que l'autre moitié est « spectateur », avant d'inverser les rôles.

### Carolina (Portugal)

Lien vers la musique :

<https://eureetloir.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/64/2020/01/carolina-ralentie.mp3>

**Formation de départ :** Danse en ronde en couple

**Mode de déplacement :** main dans la main ou mains en tresse

Après une courte introduction musicale :

- Promenade sur la ronde sur la 1<sup>ère</sup> phrase musicale puis idem dans l'autre sens sur la reprise de la même phrase musicale : 16 pas à chaque fois.
- Puis face à face chacun ses mains sur ses hanches petits sauts talon pied D puis talon pied G devant : 2 x 8 temps
- Puis mains en l'air tour sur soi-même en sautillant d'un pied sur l'autre talon fesse à chaque fois : 2 x 8 temps

**Reprendre ensuite du début jusqu'à la fin de la musique.**



Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

## POSTURES

### OBJECTIF

Prendre le temps d'écouter et de vivre une histoire

Construire une séquence d'actions relaxante

### BUT DU JEU

Enchaîner des postures sur le fil d'une histoire

### DÉROULEMENT

Les enfants, à travers des petites histoires, réalisent différentes postures. En maternelle, tout est basé sur des histoires en rapport avec la nature.

#### Exemple :

« Nous nous promenons tous ensemble, et arrivons dans une forêt remplie d'**arbres** immenses (faire la posture de l'arbre).

Qu'ils sont grands !

Nous continuons notre chemin, en marchant lentement pour profiter des belles **fleurs** qui se balancent (faire la posture de la fleur).

C'est hypnotisant !

Ho, regardez, le **papillon** ! (faire la posture du papillon). Il est si discret, il ne fait aucun bruit, que nous avons failli le rater.

Suivons-le, il veut peut-être nous présenter à ses amis ... Et oui, voilà son grand ami ailé, **un oiseau** ! (faire la posture de l'oiseau). Il est perché sur un **arbre** (refaire la posture de l'arbre).

Nous disons maintenant au revoir à la forêt, il est temps de rentrer.

Au revoir les **arbres** ! Au revoir les **fleurs** ! Au revoir le **papillon** ! Au revoir l'**oiseau** !

Mais ... C'est un **écureuil** ! qui nous salut au bout du chemin ! Au revoir l'**écureuil** ! »

On peut inventer une autre histoire, un autre lieu, d'autres rencontres etc. en se basant sur les postures **en annexes**.

## Atelier culturel

# FABRICATION D'UN SABLIER

### OBJECTIF

Observer, questionner, émettre des hypothèses, vérifier ...

### BUT

Fabriquer un sablier pour mesurer le temps pendant les activités

### MATÉRIEL

- 2 bouteilles d'eau en plastique avec leurs bouchons
- Un jeu de vrilles ou perceuse électrique sans fil (Manipulée par l'enseignant)
- Sable fin ou sucre en poudre
- Colle en bâton avec pistolet à colle
- Ruban adhésif
- Semoule fine, riz
- Plusieurs bouchons plastiques
- Éventuellement un fer à souder



### DÉROULEMENT

**COLLER** les 2 capsules des bouteilles l'une sur l'autre (utiliser de la colle chaude en bâton et un pistolet).

Les **MAINTENIR** avec du ruban adhésif pendant le collage.

**PERCER** un trou au centre des 2 capsules ainsi assemblées avec une vrille ou une perceuse électrique sans fil (*Choisir des diamètres de 4, ou 5 ou 6*).

**VERSER** de la semoule fine (ou le sable, le riz ...) dans l'une des bouteilles.

**VISSER** les 2 BOUTEILLES l'une sur l'autre avec les 2 capsules. La semoule peut s'écouler de l'une vers l'autre.

**MESURER** le temps nécessaire pour que la bouteille soit complètement vide.

## Atelier culturel

# DOMINOS

### OBJECTIF

Développer la concentration et la mémoire visuelle

### DÉROULEMENT

Chaque joueur reçoit jusqu'à 6 dominos suivant le nombre de participants : 6 dominos à 2 joueurs ou 5 dominos à 3 ou 4 joueurs

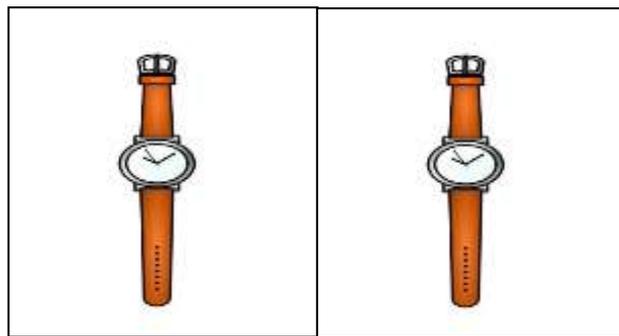
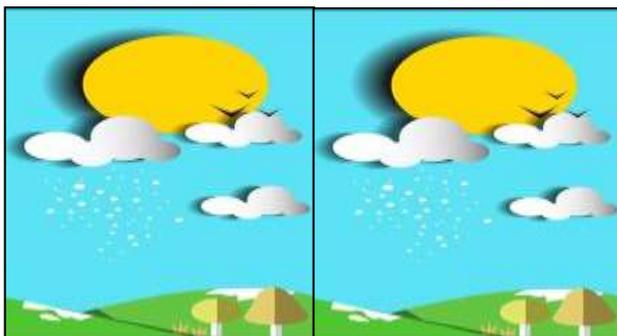
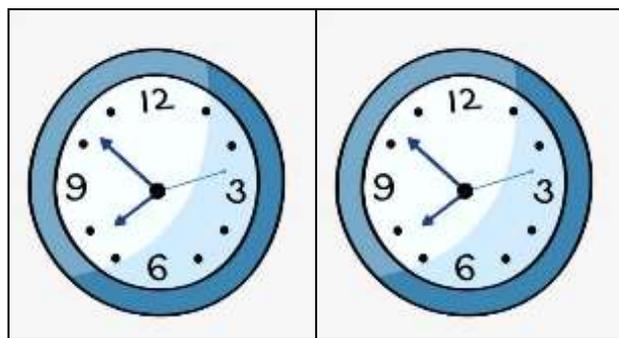
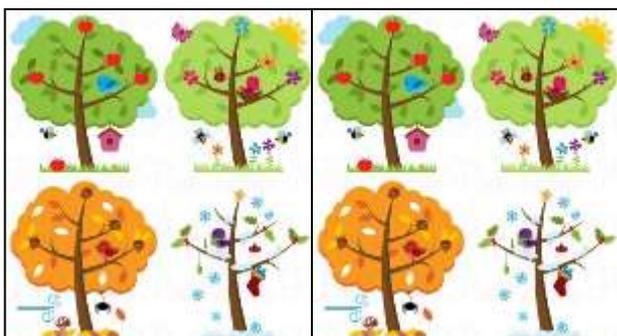
Attention, les dominos doivent être distribués face cachée.

Le reste des dominos fait office de pioche (au moins 3 dominos)

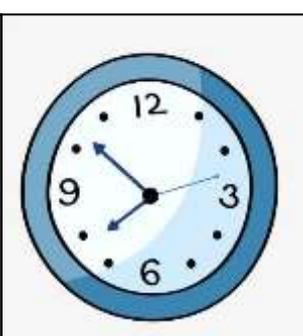
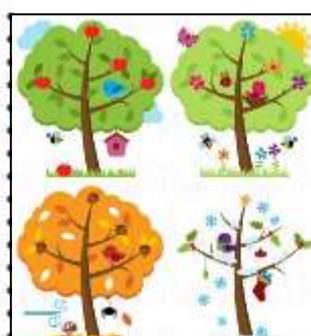
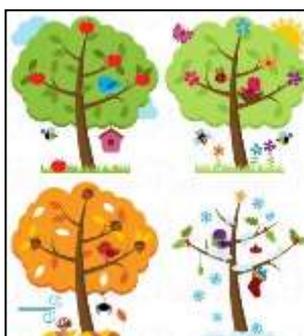
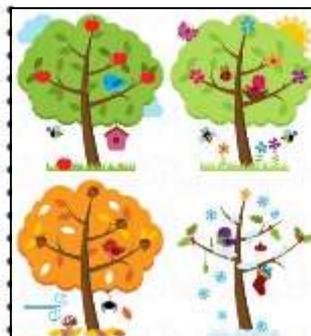
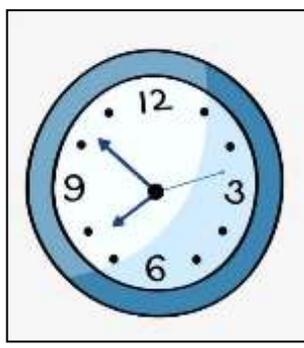
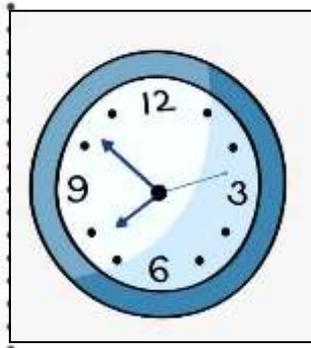
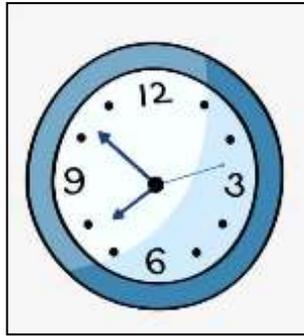
Le domino « double » commence la partie. Soit il est posé avant de distribuer les dominos, soit c'est le joueur qui le possède qui commence.

Dans ce dernier cas, s'assurer qu'il est bien distribué et non dans la pioche.

Ce jeu contient 21 dominos à découper



Le sport scolaire de l'école publique



ANNEXES

POSTURES



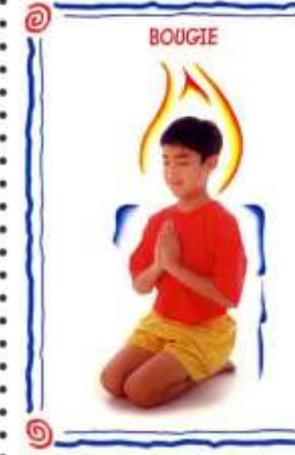
**ARBRE**

Quand je plante mes racines  
Loin sous la terre  
Pour pousser vers le ciel  
Je me concentre bien fort  
Sur mon tronc puissant  
En équilibre sur une jambe  
J'étire très haut  
mes membres



**CASCADE**

Du sommet de la montagne  
Le ciel au bout des doigts  
Je m'étire de haut en bas  
L'eau coule en cascade  
Comme c'est rigolo  
De sentir couler l'eau.



**BOUGIE**

Je suis une bougie  
Brûlante et brillante  
En joignant mes paumes  
Elles deviennent flamme  
A chaque souffle  
J'affise mon feu



**CHAT**

A quatre pattes  
Je m'arrondis  
Je regarde mon nombril  
Puis je me creuse  
C'est pour mon dos  
Une position délicieuse



**FLEUR**

Avec mes bras  
je soutiens mes jambes  
Les coudes coincés  
sous les genoux  
Penché en arrière  
Je lève les pieds  
Bien installé  
sur mon derrière  
Je me balance  
d'avant en arrière.



**ECUREUIL**

Bien appuyé sur mes genoux  
Je me repose  
en regardant partout  
Que de choses à ramasser  
Et pour plus tard  
à conserver.

**LION**

**LION**

Je peux me cacher  
Silencieux et immobile  
Mais quand je m'accroupis  
Prêt à bondir  
Je rugis très fort  
Pour que tout  
le monde m'entende

**GRENOUILLE**

**GRENOUILLE**

Je suis une grenouille  
Pour m'asseoir  
Je m'accroupis  
Je guette les mouches  
Que je repère  
Et d'un coup  
de langue express  
Très vite la mouche disparaît

**MONTAGNE**

**MONTAGNE**

La tête, les épaules  
Les hanches et les pieds  
Tout est harmonie  
Bien ancré  
Je me grandis  
Petite ou grande  
Montagne je suis.

**OISEAU**

**OISEAU**

Sur mes arêteils  
Bien haut perché  
J'ouvre mes ailes  
Pour m'envoler

**MOULIN**

**MOULIN**

Sur mes jambes  
Bien écartées  
Je me tourne vers le sol  
À tour de rôle  
un bras descend  
Pendant que l'autre s'envole

**PAPILLON**

**PAPILLON**

Quand mes plantes de pieds  
se rejoignent  
et mes jambes  
forment un losange  
J'écarte les coudes  
Comme des ailes  
Et je deviens un papillon



COBRA

**COBRA**  
 En appui sur les mains  
 Je bombe le torse  
 Mon dos, je le fais onduler  
 Et mes épaules sont larges  
 Je montre ma force  
 Attention,  
 Je pourrais attaquer !




POISSON

**POISSON**  
 Sur mes coudes, bien appuyé  
 Mon dos est cambré  
 Ma tête touche la terre  
 Mon cœur est grand ouvert




PONT

**PONT**  
 Le dos bien appuyé  
 Genoux pliés et pieds posés  
 Je pousse mes hanches  
 Très très haut  
 Mes mains se joignent sous mon corps  
 Et je me hisse encore plus fort  
 - vous avez vu ?



**PAON**  
 Ma queue ouverte en grand écart  
 Mes couleurs éclatent de toutes parts  
 J'étire mes jambes  
 Et aussi mon dos  
 Pour vous dire à tous  
 Bonjour !




PAON



SOURIS



**SOURIS**  
Tout arrondi  
Menton rentré  
Les yeux fermés  
Je me fais tout petit  
Me voici bien caché  
Dans ma maison  
Comme une souris



TORTUE

**TORTUE**  
Je passe mes bras  
Sous les genoux  
Les mains plaquées au sol  
Mon dos tout rond  
Deviens ma carapace.



TABLE

**TABLE**  
Mes pieds et mes mains touchent le sol  
Mes mollets et mes bras  
ne servent de jambes  
Le reste de mon corps  
se détache du sol  
Pour que vous puissiez  
y poser un vase.



## COURSE ET ALLURE

