

## Cycle 1 « Roulez bambins »



### Organisation :

- Un temps en extérieur de 45 minutes à 1h réparti en 3 ateliers
- Un temps en intérieur de 45 minutes à 1h réparti en 3 ateliers

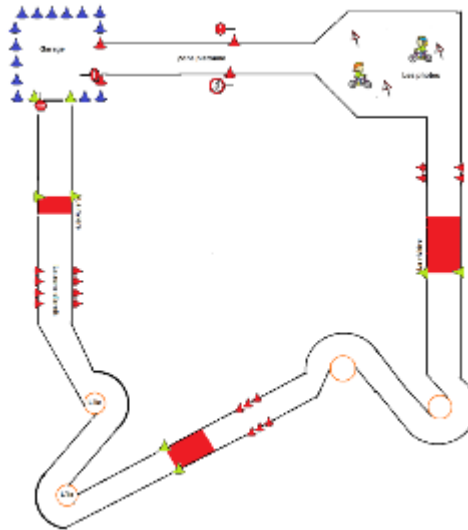
### A prévoir avant la rencontre :

- Chaque classe apporte 10 engins roulants.
- Chaque élève apporte son casque noté à son nom et au nom de l'école.
- S'assurer d'avoir l'accord du transporteur pour le transport des engins roulants à l'aller et au retour.
- S'entraîner à jouer au jeu des déménageurs « classique » (transporter des objets d'un endroit à un autre). Le jour de la rencontre, les élèves connaîtront ainsi les règles du jeu, il n'y aura plus qu'à ajouter la règle « faire rouler les objets »
- Chaque classe apporte du matériel pour les déménageurs. Exemples : *balles, ballons, ballon de gym, cerceaux, anneaux, briques, barres, roues, pneus, cartons petits ou gros, chargés ou non...*
- Construire des engins roulants, en apporter au moins 5 (identiques ou différents, chaque élève peut aussi apporter son engin). Un module d'apprentissage vous sera proposé ultérieurement pour réaliser ces engins.
- Du matériel arts plastique (à définir)
- Sa production plastique collective pour l'expo (maximum 1mX60cm). Une séquence d'apprentissage avec un thème imposé vous sera proposée ultérieurement pour réaliser cette production.

## Ateliers extérieurs

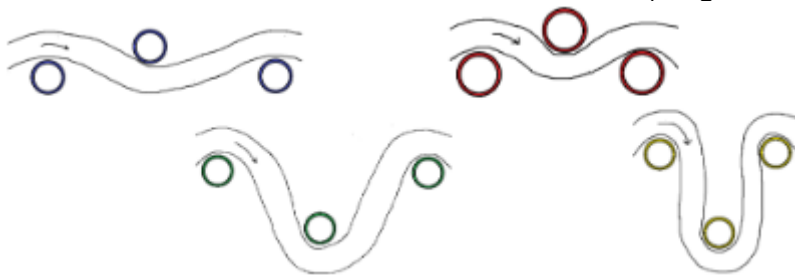
### Parcours pour déplacement avec engins roulants

Cf documents ressources « module d'apprentissage engins roulants au cycle 1 »  
Exemple de parcours



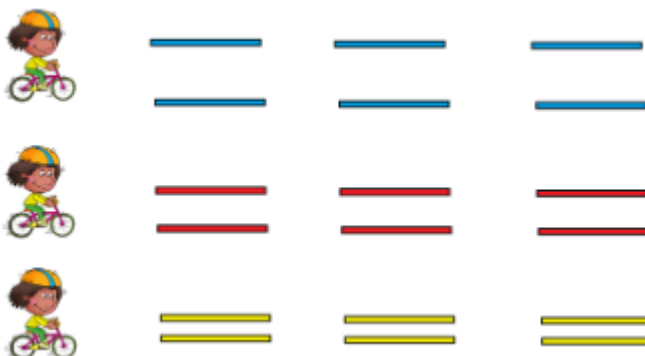
### Ateliers de maniabilité 1

- Arrêt : ne pas faire tomber la barre
- Slalom avec écartements différents (longueur / largeur)



### Ateliers de maniabilité 2

- Record de distance : Prendre de l'élan et, sans reprendre d'appui, aller le plus loin possible
- Rouler dans un chemin de plus en plus étroit. A chaque réussite changer de niveau.



## Ateliers intérieur

### **Les déménageurs bidouillent**

Objectif : déménager des objets en les faisant rouler tout en gardant le contact.

Tout objet qui ne sera pas roulé et/ ou qui ne sera pas en contact de l'élève ne sera pas comptabilisé.

Temps 1 / But du jeu : En un temps donné (environ 45 secondes), être l'équipe à déménager le maximum d'objets d'un camp à un autre.

Temps 2 / But du jeu : être la première équipe à déménager tous ses objets.

Distance à parcourir : entre 10 et 15m.

*Exemple : balles, ballons, ballon de gym, cerceaux, anneaux, briques, barres, roues, pneus, cartons petits ou gros, chargés ou non...).*

### **Ateliers Arts plastiques**

Expo avec les productions des classes.

Atelier de pratique à découvrir le jour de la rencontre : Œuvres éphémères

### **Atelier scientifique**

Course d'engins roulants : avec les prototypes réalisés en classe.

But : Faire rouler son engin roulant le plus loin possible en partant d'un plan incliné.