



## Le tapis volant



### Auteur

Anne Conus, expert J+S Sport des enfants, expert J+S Gymnastique et expert FSG Gym enfantine

### Conditions

Durée ≥ 70 minutes  
Niveau Facile à moyen  
Âge recommandé 5 à 7 ans  
Taille des gp 12 à 16 enfants  
Env. du cours Salle de gym

### Objectif/But d'apprentissage

Découvrir des formes de base mouvement en gym enfantine :

Soulever, porter  
Tirer, pousser  
Ramper, se faufiler


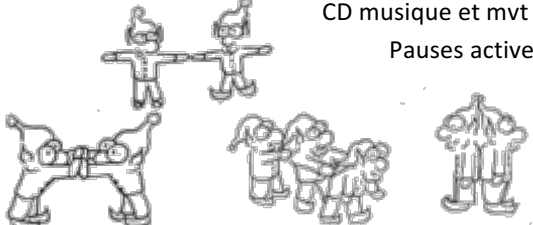
Forme de base du mouvement : glisser, déraper




Développer les formes d'organisation : théorie en gym enfantine : colonne, ligne, cercle, postes, circuits, ...

Apprendre aux enfants à déplacer des engins et à se placer correctement en fonction de la consigne du moniteur.


### Contenu

Mise en train :

Introduction : la danse des lutins			
Les lutins qui vivent dans la forêt enchantée vont construire un tapis volant géant pour découvrir le monde. Ils doivent apprendre à se déplacer en suivant diverses indications des champignons pour les aider dans leur tâche.			
Comptine des Champignons  Tirer un Champignon dans la boîte, les enfants exécutent l'exercices	Champignon bleu, tous à la queue leu leu ( <b>colonne</b> ) Champignon bordeaux, on se met <b>dos à dos</b> Champignon gris, je fais comme j'ai envie ( <b>libre</b> ) Champignon jaune, tous, épaules contre épaules, ( <b>ligne</b> ) Champignon châtain, par deux, mains contre mains ( <b>face à face</b> ) Champignon saumon, tous en <b>rond</b> Champignon rouge, personne ne bouge		
<u>Théorie :</u> Pour les adultes, c'est facile de se placer comme demandé. Mais est-ce aussi facile pour les enfants de réaliser ses formes d'organisation ? A travailler en début d'année, citer les bons termes afin de gagner de l'efficacité durant toute la saison. Se positionner au bon endroit et indiquer les lignes, colonnes et cercle avec les bras.			
Danse des lutins	Se déplacer en cercle, au son de : ⇒ Clochette ⇒ Fouet ⇒ Klaxon	⇒ Côte à côte ⇒ Face à face ⇒ Dos à dos	CD musique et mvt / Jeux adresse
Cercle de face, intérieur / de dos, extérieur / en colonne dans le cercle			
A chaque pause de la musique, se regrouper par 2  Jeu	⇒ Face à face (debout, assis, ...) ⇒ Dos à dos (à genoux, couché) ⇒ Côte à côte ⇒ L'un derrière l'autre		CD musique et mvt / Pauses actives

<p>Dans la forêt enchantée, les lutins vont découvrir qu'est ce qui servirait utile pour construire leur tapis volant</p>	<p>Avec des serpillères, chaussons, ... patiner, glisser, trotter, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Seul, avant, arrière, tourner autour ... engins, À deux, tirer, pousser</li> <li>⇒ À quatre</li> <li>⇒ Tous ensemble</li> <li>⇒ .....</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libre</li> <li>• En ligne, parallèle</li> <li>• Ateliers, postes</li> </ul> 	<p>Serpillères, chaussons</p> <p>Bancs</p> <p>Tapis</p> <p>Caissons</p>
<p><b>Organisation :</b> Placer les engins pèle mèle dans toute la salle Est-ce possible de choisir une autre forme d'organisation ? Quelles autres formes d'organisation y-a-t-il ? Quel avantages ?</p> 			

Partie principale :

		Exercices	Organisation	Matériel
Construction du tapis volant	⇒ Déplacer à l'aide des poignées (4 enfants)	Pons, passer dessus		Tapis
	⇒ Tunels, passer dessous			Eléments de caisson
	⇒ Assembler les tapis	Bancs		
⇒ Passer dessus-dessous	Pousser avec les pieds			
⇒ Déplacer, souler, porter				
⇒ Sauter dedans-dehors				
⇒ Déplacer (4 enfants)	Sur les roulettes, déplacer, assis dessus,			
⇒ Ramper dessus				
⇒ Se faufiler par-dessous				
⇒ Assis, tirer un camarade (couché) bras ou jambes				
⇒ Assis dos à dos, se pousser				

Partie finale

<p>Jeux :</p> <p>Ravitailer le tapis volant</p>	<p>Estafette :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes à l'intérieur du tapis volant vont chercher des champignons en se déplaçant avec des variantes différentes.</li> <li>• 2 équipes à l'extérieur du tapis volant (sur les bancs) se passent les champignons.</li> </ul>	
<p>Attention aux géants de la forêt</p>	<p>Jeu de course et attrape :</p> <p>Les lutins se déplacent avec des patinettes sur les deux musiques et les géants se déplacent uniquement sur la musique sombre. Quand un lutin est touché, changer de rôle.</p>	<p>CD musique et mvt / Rythme</p>
<p>Retour au calme</p>	<p>Mise en route du tapis volant</p> <p>2 Colonnes, le 1<sup>er</sup> presse la main du 2<sup>ème</sup> et ainsi de suite. Lorsque le dernier a reçu le signal, il peut mettre le tapis volant en route</p>	

