

Aquaplay



Aquaplay

Edito

Après 15 ans en maternelle, un constat réel s'est opéré. Les élèves arrivent de moins en moins à l'aise avec leur corps.

Les étapes du développement de l'enfant font l'objet de nombreux travaux qui permettent de mettre au jour les périodes et les moments charnières dans le développement langagier, cognitif, social et affectif, sensoriel et moteur de l'enfant. Aquaplay va permettre de travailler sur le plan sensoriel et moteur mais les autres domaines ont toute leur importance également.

Le développement moteur correspond à une prise de contrôle progressif du système musculaire, avec la disparition des réflexes primaires, la maturation du système nerveux central, avec les expériences motrices, les encouragements de l'entourage et la progression de l'autonomie.

Témoignage : Directrice d'école.

A travers ces propositions, Nous vous donnons une idée de ce qui peut être fait avec l'Aquaplay. Ce sont des propositions non exhaustives.

SOMMAIRE

<i>Coopérer, S'opposer individuellement ou collectivement</i>	<i>Page</i>
<i>1-2-3 Soleil.....</i>	<i>4</i>
<i>Réaliser une action que l'on peut mesurer</i>	
<i>Bric à brac.....</i>	<i>5</i>
<i>Déplacement libre à partir d'un dispositif</i>	<i>6</i>
<i>Sauvetage en haute mer.....</i>	<i>7</i>

COOPÉRER, S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

Cycle 1

1-2-3 SOLEIL

Activité support:
jeux collectifs

Matériels complémentaires:
Aucun

Compétences

- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,
- accepter les contraintes collectives
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Déroulement

L'adulte est le meneur.
Quand il compte jusqu'à 3, les enfants se déplacent.
Quand le meneur se retourne (à la fin du mot « soleil »), les enfants gardent l'équilibre et s'immobilisent.
Le joueur qui perd l'équilibre revient au départ.
Le premier qui touche le mur a gagné puis le jeu continue jusqu'au dernier arrivé.

Consigne

“Je compte jusqu'à trois, quand j'ai terminé, plus personne ne bouge et ne doit tomber. Celui qui perd l'équilibre recommence dès le départ.”

RÉALISER UNE ACTION QUE L'ON PEUT MESURER

Cycle 1

BRIC A BRAC

Activité support:
jeux individuels

Matériels complémentaires:
quilles, bouteilles plastiques,
plots....

Compétences

- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
- Explorer ses capacités motrices.

Déroulement

L'élève dispose de plusieurs objets plus ou moins stables.

Dans un premier temps, l'élève prend tout ce qui l'intéresse et il doit les poser sur l'Aquaplay. Le but étant de les faire tenir en équilibre tout en se déplaçant.

L'objectif est de ne pas courir mais de se déplacer tout en maintenant l'équilibre des objets.

Dans un second temps: l'élève tente de créer un chemin qu'il devra suivre sans faire tomber les éléments mis en place.

Consigne

“ Allez chercher les objets que vous voulez. Vous les posez sur l'Aquaplay puis vous vous déplacez sans les faire tomber”

‘ Traversez d'un bout à l'autre du tapis sans faire tomber les objets placés.’

DÉPLACEMENT LIBRE À PARTIR D'UN DISPOSITIF ORGANISÉ PAR L'ENSEIGNANT

Activité support:
jeux individuels

Matériels complémentaires:
cordes, plots, élastiques

Compétences

- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
- Explorer ses capacités motrices.

Déroulement

Rôle de l'adulte : installer à l'aide des cordes et des élastiques un parcours d'obstacles formés de cordes et d'élastiques.

Dans un premier temps :

L'élève se déplace partout où il le souhaite sans toucher le matériel et tout en gardant l'équilibre.

Dans un second temps : l'élève réalise le trajet le plus rapidement possible sans perdre l'équilibre.

Dans un dernier temps : deux élèves s'affrontent pour arriver le plus rapidement possible d'un bout à l'autre de l'Aquaplay. L'objectif est de rester debout.

Consigne

“ Des obstacles ont été placés sur l'Aquaplay, déplacez-vous sans toucher le matériel et en gardant l'équilibre.”

“ Tu traverses le plus rapidement possible l'Aquaplay sans toucher le matériel et en gardant l'équilibre”.

“ Vous traversez l'Aquaplay le plus rapidement possible sans perdre l'équilibre”.

SAUVETAGE EN HAUTE MER

Activité support:
jeux individuels

Matériels complémentaires:

Compétences

- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
- Explorer ses capacités motrices.
- Se déplacer librement, en équilibre, sans mettre un pied sur l'espace eau.

Déroulement

Utilisation du graphisme de l'Aquaplay.

L'élève se déplace librement sur le tapis mais il ne doit pas poser un pied sur la mer.

Consigne

« Vous pouvez vous déplacer comme vous le souhaitez sur tout l'Aquaplay en allant où vous voulez mais vous ne devez pas tomber en mer ».