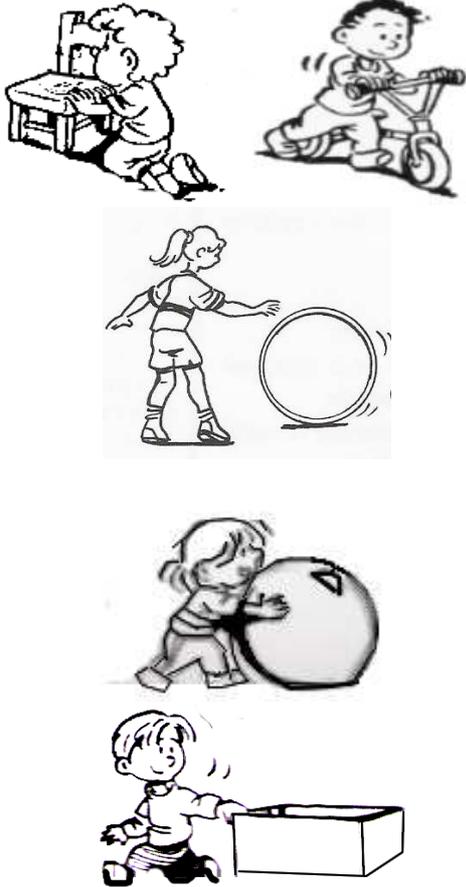
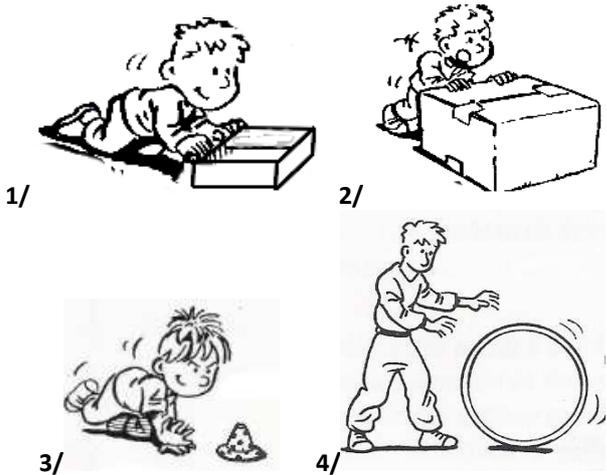
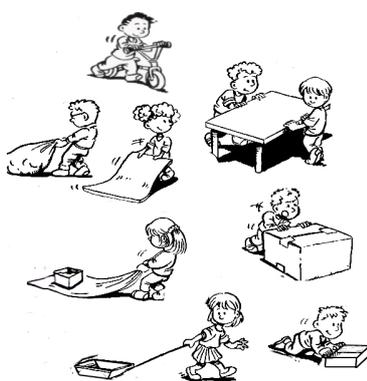
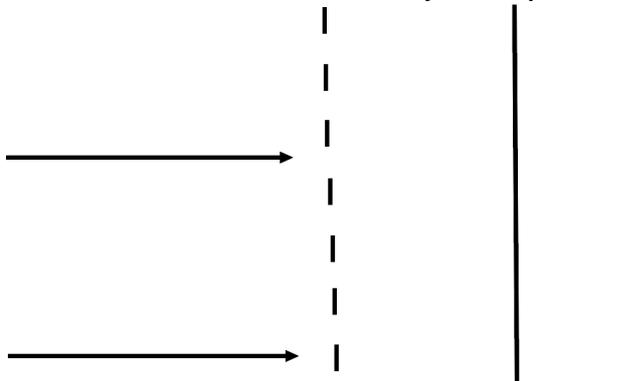
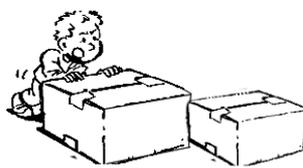
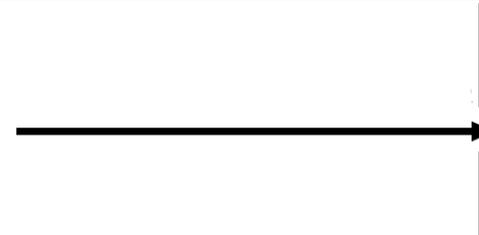
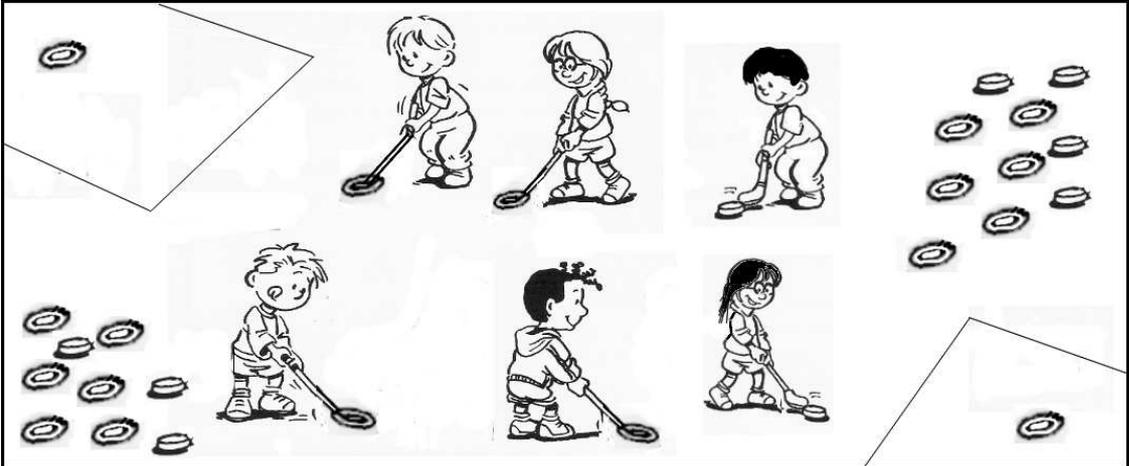
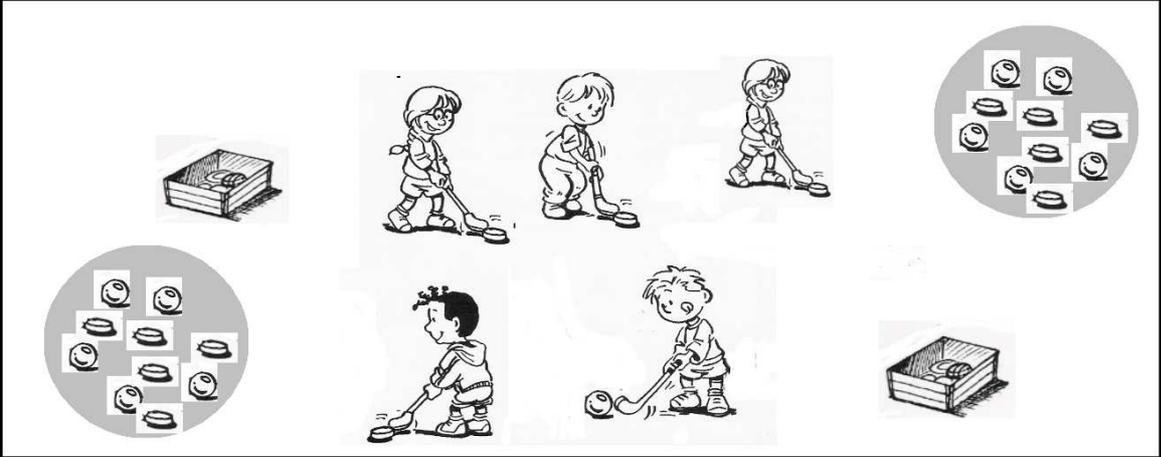
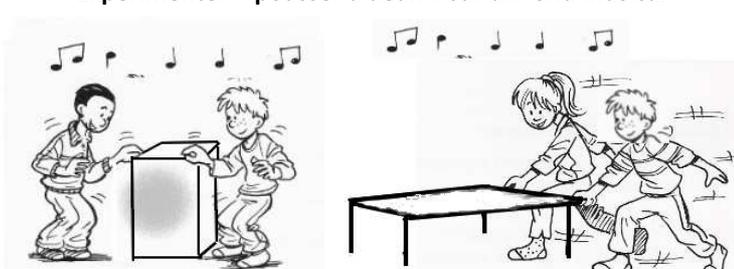
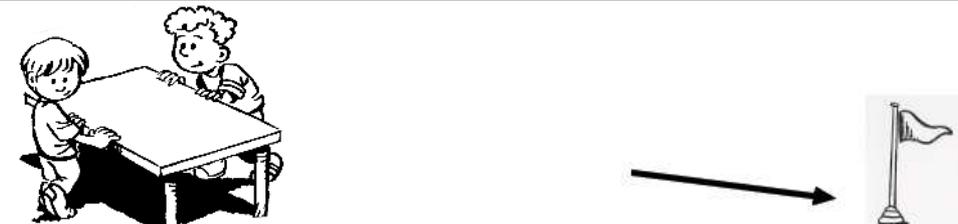


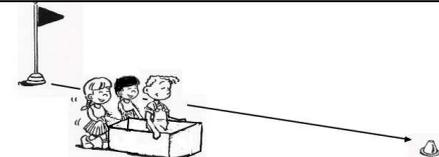
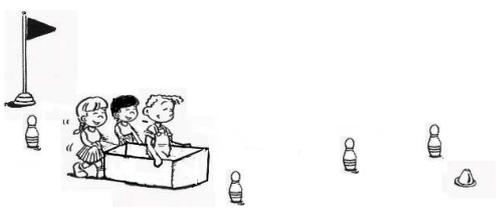
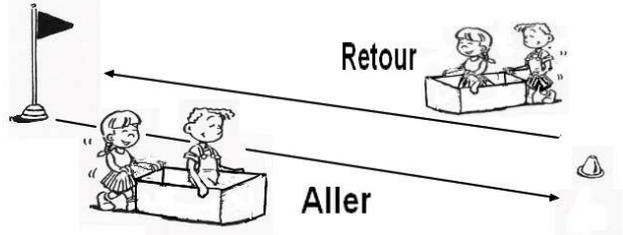
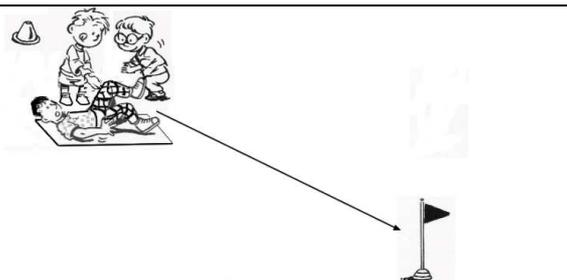
Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation	
Verbe d'actions spécifiques	<b>Expérimenter en poussant/tirant pour faire glisser, pour faire rouler</b>	
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à découvrir différentes manières de pousser pour faire glisser des objets	
But pour l'élève:	Apprendre à choisir le geste moteur le plus adapté par rapport à l'objet à pousser pour faire glisser	
Jeu	<b>Le laboratoire du pousser-tirer</b>	
Consignes :	1/ « Choisissez un objet et faites le glisser en utilisant différentes parties de votre corps. »	
Critères de réussite	En fonction de l'objet : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pousser/tirer avec la main, les deux mains, avec le pied, la tête, le coude, les fesses, le dos</li> <li>- Pousser/tirer debout, accroupi, à quatre pattes, allongé, à genoux ...</li> </ul>	
Critères de réalisation	- Réussir à déplacer l'objet en poussant, en tirant	
Complexification	- Partie(s) du corps spécifique(s) en fonction de l'objet	
Dispositif et organisation :	<p>Temps 1</p> <p>Divers objets sont dispersés dans la salle. Les élèves sont libres de choisir l'objet.</p>	<p>Temps 2</p> <p>Atelier 1 : pousser des cartons vides            Atelier 2 : pousser des cartons remplis d'objets            Atelier 3 : pousser des petits objets            Atelier 4 : pousser des cerceaux</p>
		
Matériel	Cerceaux, blocs mousse, blocs plastique, briques, caissettes, quilles, palets, cartons remplis d'objets, cartons vides, rouleaux, bouteilles plastique, petits meubles, tricycles, etc.	

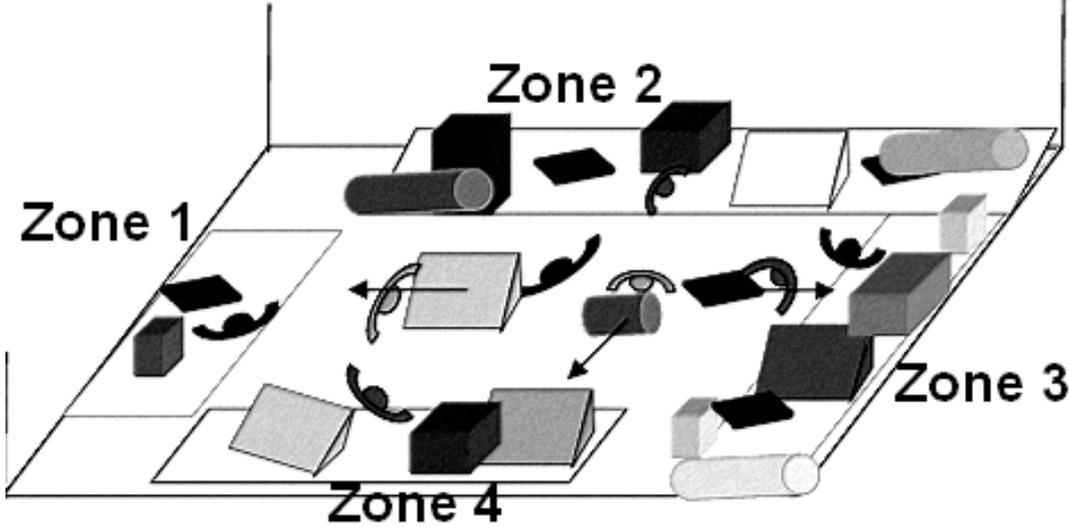


Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	<b>Pousser, tirer pour faire glisser/rouler <u>dans, jusqu'à</u></b>
Objectif pour l'enseignant (e)	Amener les élèves à construire le geste adapté pour pousser pour faire glisser les objets et à identifier les différentes zones
But pour l'élève:	Apprendre à construire le geste adapté pour pousser pour faire glisser et réaliser un déplacement continu et équilibré
Jeu :	<b>Le tirer-pousser en ligne</b>
Consignes :	1/ « Essayez de pousser les cartons dans l'autre zone en les faisant glisser». 2/ « Essayez de ne pas vous arrêter. »
Critères de réussite	- Bien identifier les deux zones. - Ne pas s'arrêter tant que l'objet n'est pas dans l'autre zone
Critères de réalisation	- Construire le geste adapté en fonction de l'objet à pousser
Complexification	- Objets de taille et de poids différents
Dispositif et organisation :  Deux zones matérialisées. 1/ Pour pousser des gros objets 2/ Pour pousser des objets de taille moyenne 3/ Pour pousser des petits objets	<p><b>Zone avec divers objets à pousser, à tirer</b></p>  <p><b>Zone vers laquelle les objets sont poussés.</b></p> 
Matériel	Cartons – tables – tapis- -bancs- chaises - tissus - blocs mousse- blocs plastique - caissettes - tapis – sacs – cerceaux -
VARIANTE 1 Les cartons brûlants Faire glisser les cartons à l'aide d'un autre carton d'une zone à l'autre sans s'arrêter, et sans jamais toucher le carton poussé.	 
VARIANTE 2 Les caissettes brûlantes Faire glisser les caissettes à l'aide d'un balai, d'une crosse, d'une zone à l'autre en suivant des chemins et sans s'arrêter. Les élèves doivent rester dans les chemins (les trajectoires sont rectilignes).	 
VARIANTE 3 Les anneaux brûlants Faire glisser les anneaux à l'aide d'un bâton d'une zone à l'autre en suivant des chemins en zigzag et sans s'arrêter. Les élèves doivent rester dans les chemins.	 

Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	<b>Pousser, tirer pour faire glisser, rouler <u>dans, jusqu'à</u></b>
Objectif pour l'enseignant (e)	<i>Amener les élèves à ajuster le geste « pousser pour faire glisser » efficace à des objets variés, aux contraintes de l'environnement et à s'adapter à autrui pour déplacer les objets</i>
But pour l'élève :	Ramener le plus d'anneaux avec un bâton, de palets ou de balles avec une crosse dans son camp
Jeu :	<b>Les anneaux déménagés</b>
Consignes :	« Au signal, vous devez aller chercher les anneaux et les ramener dans votre camp, le plus vite possible. Vous ne devez faire glisser qu'un anneau à la fois »
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire glisser les anneaux en les poussant et/ou en les tirant</li> <li>- Faire glisser les palets en les poussant et/ou en les tirant</li> <li>- Faire rouler les balles en les poussant et/ou en les tirant</li> </ul>
Critères de réalisation	<b><u>Lors du pousser e(t non frapper), la crosse reste « collée » au palet ou à la balle.</u></b>
Dispositif et organisation Les joueurs divisés en 2 équipes doivent traverser le terrain et ramener les anneaux dans leur camp. Certains joueurs ont des crosses et doivent pousser/tirer les palets, d'autres joueurs ont des bâtons et doivent pousser/tirer pour faire glisser les anneaux.	
<b>VARIANTE</b>  Idem avec crosses et palets, puis crosses et balles	

Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation
Verbe d'actions spécifiques	<b>Pousser/tirer pour faire glisser à plusieurs</b>
Objectif pour l'enseignant (e)	<b>Amener les élèves à pousser pour faire glisser à plusieurs</b>
But pour l'élève:	Expérimenter les différentes manières de pousser pour faire glisser un objet lourd et/ou volumineux à plusieurs
Jeu :	<b>Le pousser tirer musical</b>
Consigne :	« Mettez-vous par deux, choisissez un objet et faites-le glisser jusqu'à l'arrêt de la musique. Puis recommencez lorsque la musique reprend. »
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves poussent à deux</li> <li>- A l'arrêt de la musique, ils ne poussent plus</li> <li>- Les objets sont déplacés</li> </ul>
Critères de réalisation	- Appuis équilibrés, alignés et stables à 2
Complexification	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmenter la taille des objets et/ou leur poids</li> <li>- Pousser avec d'autres parties du corps</li> <li>- Pousser à trois, quatre...</li> <li>- Augmenter la durée de la musique</li> <li>- Pousser sans faire de bruit</li> </ul>
Dispositif et organisation : Terrain délimité : des objets lourds sont répartis dans toute la zone. Les élèves sont par deux	<p><b>Expérimenter « pousser à deux » sur un fond musical</b></p> 
Matériel	Cônes - gros cartons - cartons plats - coupelles - plots - quilles (obstacles) - chasubles de couleurs
<b>VARIANTE 1</b> Déplacer des cartons avec un élève assis dedans Sur fond musical, deux élèves poussent un carton avec un élève assis à l'intérieur. A l'arrêt de la musique, on change les rôles et on recommence.	
<b>VARIANTE 2</b> Faire les courses Pousser un grand carton vide à deux et le remplir en allant chercher des objets disposés partout dans la salle jusqu'à l'arrêt de la musique.	
Changer d'immeuble Déménager les objets d'un « immeuble » matérialisé dans un autre « immeuble » matérialisé en poussant les objets à deux ou trois.	

Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis
Verbe d'actions spécifiques	Pousser pour faire glisser <u>à plusieurs</u>
Objectif pour l'enseignant (e)	<b>Amener les élèves à pousser, pour faire glisser à plusieurs, un objet ou un élève selon plusieurs trajectoires</b>
But pour l'élève:	Apprendre à choisir le geste moteur le plus adapté par rapport à l'objet à pousser pour faire glisser - en suivant un chemin rectiligne (couloir) -en suivant une route sinueuse -en contournant des obstacles (plots, caissettes, coupelles, poteaux...)
Jeu :	<b>La course en carton</b>
Consigne :	« Poussez le carton (dans lequel un enfant se sera introduit) <u>à deux</u> et faites le glisser en suivant le chemin marqué au sol.»
Critères de réussite	- Tous les cartons-enfants ont été poussés - Les obstacles n'ont pas été renversés - Les trajectoires ont été respectées
Critères de réalisation	- Les élèves poussent à deux
Dispositif et organisation :  A minima, 2 couloirs de binômes par atelier	<p><b>Atelier 1 :</b> pousser des cartons-enfants (trajectoire rectiligne)</p>  <p><b>Atelier 2 :</b> pousser des cartons-enfants (trajectoire courbe)</p>  <p><b>Atelier 3 :</b> pousser des cartons-enfants (en contournant des obstacles sans les faire tomber)</p> 
Matériel	Cônes - - gros cartons – cartons plats - coupelles - plots - quilles (obstacles) - chasubles de couleurs
<b>VARIANTE 1 La course « relais à 2 »</b> 4 équipes en binôme s'affrontent. Un élève pousse en le faisant glisser son partenaire dans un carton et au bout de cette distance, les partenaires échangent leur rôle pour effectuer le chemin retour. Ils passent le carton au binôme suivant qui réalise à son tour le même parcours.	 <p>Retour</p> <p>Aller</p>
<b>VARIANTE 2 Les course « déménageurs pousseurs »</b> <b>7 à 8 équipes de 3</b> Déménager à 2 en poussant pour faire glisser un élève sur un carton plat ou un tissu glissant, de la maison de départ à la maison d'arrivée.	

Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché
Verbe d'actions spécifiques	<b>Pousser/tirer pour faire glisser à plusieurs</b>
Objectif pour l'enseignant (e)	<b>Amener les élèves à pousser pour faire glisser à plusieurs</b>
But pour l'élève:	Choisir le geste moteur le plus adapté par rapport à l'objet à pousser pour faire glisser un objet lourd à plusieurs
Jeu :	<b>Changer d'immeuble</b>
Consigne :	« Vous allez devoir changer les objets d'immeuble par deux sans les soulever »
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tous les objets ont changé d'immeuble</li> <li>- Les objets ont été glissés</li> <li>- Les élèves ont effectué des allers retours pour faire glisser un nouvel objet</li> </ul>
Critères de réalisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves poussent à deux</li> </ul>
<p>Dispositif et organisation :</p> <p>Terrain délimité : une zone centrale de déplacement (le parking), quatre zones de stockage (les immeubles) Nombre important de meubles à déménager répartis de façon aléatoire dans les 4 immeubles »</p>	
Matériel	Cônes - gros cartons – cartons plats - coupelles - plots - quilles (obstacles) - chasubles de couleurs
<p><u>VARIANTE</u></p> <p>Les « déménageurs pousseurs-tireurs »</p> <p>Chaque équipe de 3 élèves doit déménager 3 élèves statues d'un point A à un point B, en les poussant/tirant pour les faire glisser (sur un carton plat ou un tissu glissant).</p> <p>Les élèves statues sont « rigidifiés » (toniques et immobiles dans leur position).</p>	