MATERNATHLON

Semaine de la Maternelle en ZECO

24 - 28 mars 2025

INSTITUT RÉGIONAL DE FORMATION
EUROPE CENTRALE ET ORIENTALE
aefe
Agence pour l'enseignement français à l'étranger

MATERNATHLON

Semaine de la Maternelle en ZECO
24 - 28 mars 2025

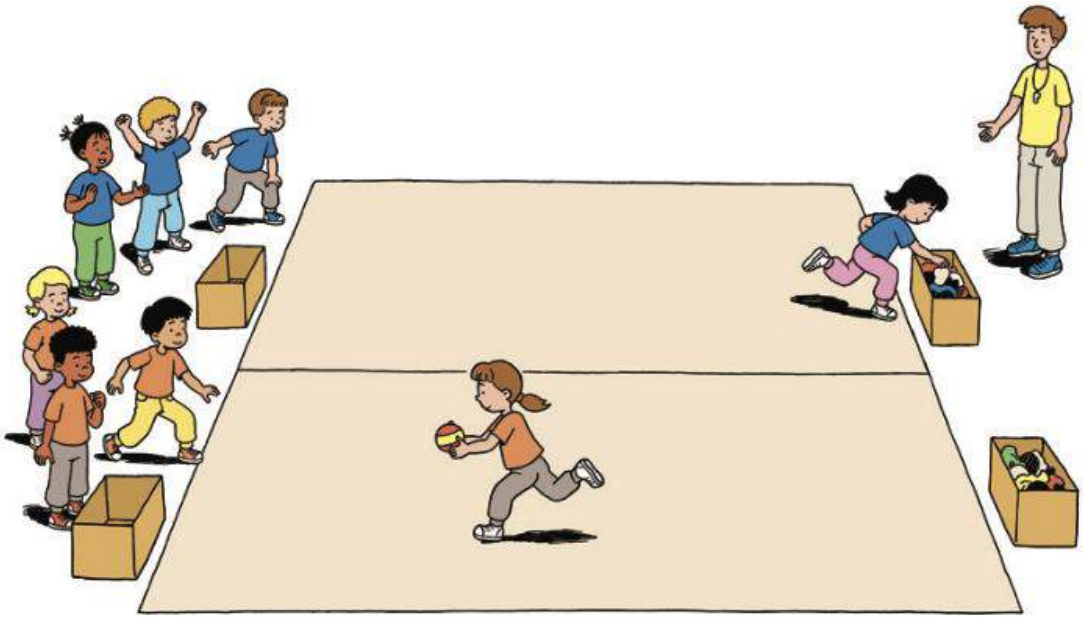
INSTITUT RÉGIONAL DE FORMATION
EUROPE CENTRALE ET ORIENTALE
aefe
Agence pour l'enseignement français à l'étranger

LES DÉMÉNAGEURS

Matériel
Chaque équipe dispose d'une caisse remplie de petits objets divers et d'une caisse vide.

Organisation
Deux équipes de 5 à 6 joueurs disposent chacune d'un espace de jeu. Les joueurs sont placés dans leur zone de départ, à côté de la caisse vide.

Déroulement
Au signal, les joueurs doivent, à la manière d'une course en relais, aller chercher le plus rapidement possible les objets situés dans leur « maison » (caisse remplie). On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois. Le jeu s'arrête dès qu'une des deux équipes a réussi à rapporter tous ses objets : c'est l'équipe gagnante.



LA QUEUE DU DIABLE

Déroulement
Les élèves sont regroupés par binôme et placés sur deux lignes à 2 mètres d'intervalle : un diable qui a un foulard accroché dans son dos à sa ceinture et un autre élève qui doit l'attraper.
Au signal de départ, les deux élèves s'élancent. Le diable doit atteindre la maison située à 15m sans se faire décrocher son foulard.

Différenciation
Ajuster l'espacement des élèves au moment du départ pour conserver l'incertitude sur l'issue du duel.

MATERNATHLON

Semaine de la Maternelle en ZECO
24 - 28 mars 2025

SAUTER

INSTITUT RÉGIONAL DE FORMATION
EUROPE CENTRALE ET ORIENTALE
aefe
Agence pour l'enseignement français à l'étranger

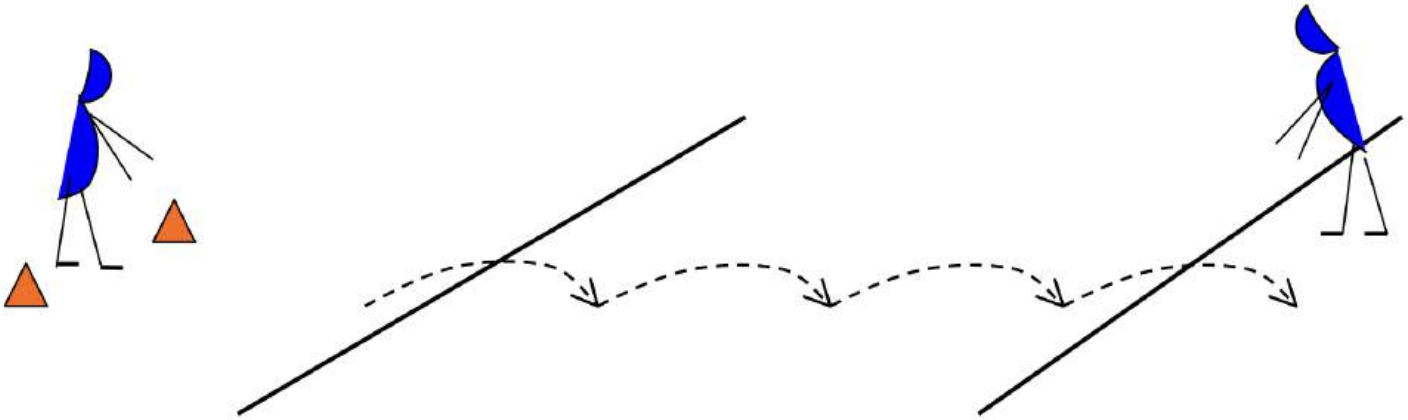
PARCOURS IMPULSION MULTI BONDS

But
Courir en allongeant sa foulée bondissante.

Organisation
Élèves par groupes de 6 (travail en ateliers).
Élèves par 2 : un élève saute et l'autre compte les appuis (alternance des rôles).

Consignes
Après une course d'élan de 10 m, franchir la zone en effectuant le moins possible d'appuis dans celle-ci. Multiplier les essais.

Critère de réussite
Le nombre d'appuis réalisés.



DÉCROCHER LA LUNE

But

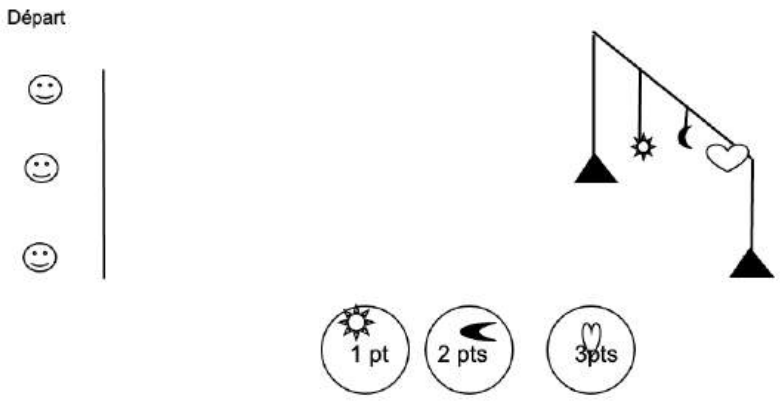
Sauter le plus haut afin de toucher des objets.

Matériel

Des cibles fixées à plusieurs niveaux, une corde et des objets, des cerceaux avec l'image de l'objet à toucher.

Déroulement

Passage 2 par 2. L'élève prend de l'élan et saute le plus haut possible afin de toucher les objets. L'élève passera sur toutes les cibles. À la fin de son passage, il se placera derrière le cerceau qui représente l'objet qu'il a touché. Quand tous les élèves seront passés, on compte les points pour désigner l'équipe gagnante.



Consigne : « Cours et saute pour toucher les objets, tu te places derrière le cerceau avec l'objet que tu as réussi à toucher».

MATERNATHLON

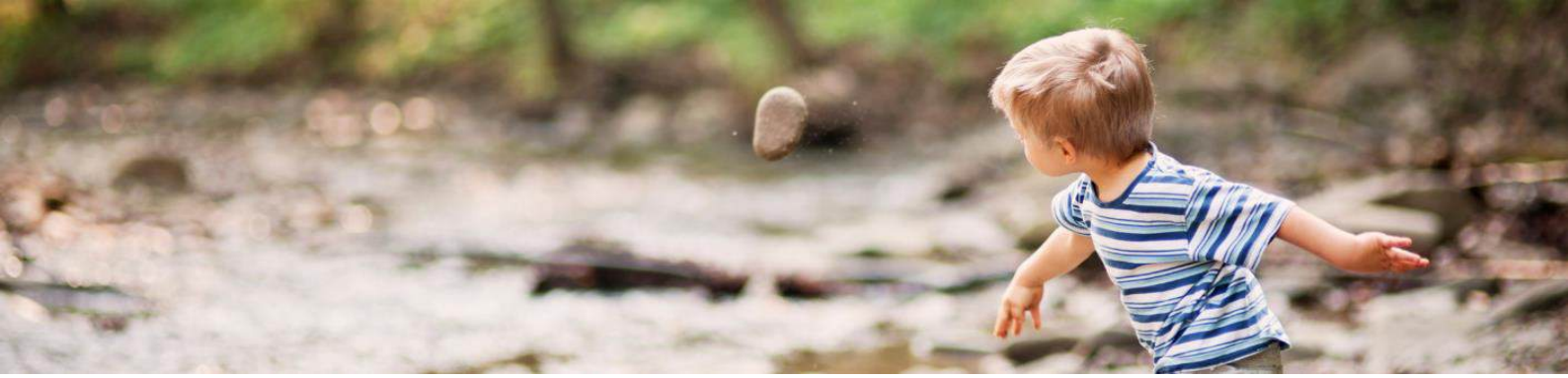
Semaine de la Maternelle en ZECO

24 - 28 mars 2025

LANCER

INSTITUT RÉGIONAL DE FORMATION
EUROPE CENTRALE ET ORIENTALE

aefe
Agence pour l'enseignement français à l'étranger

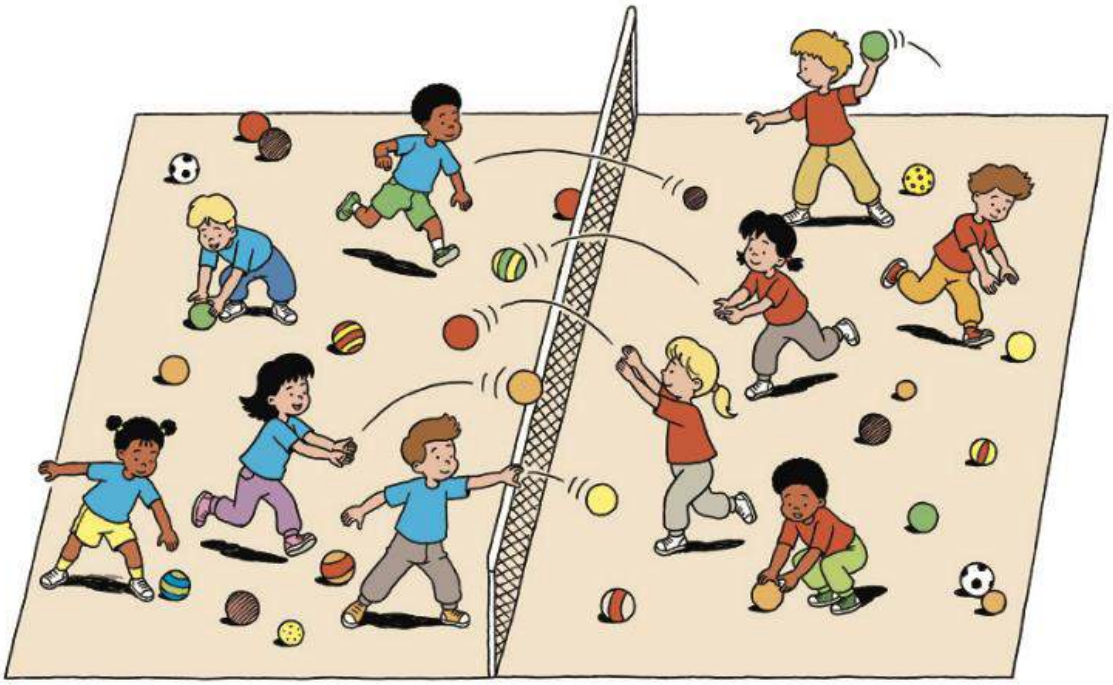


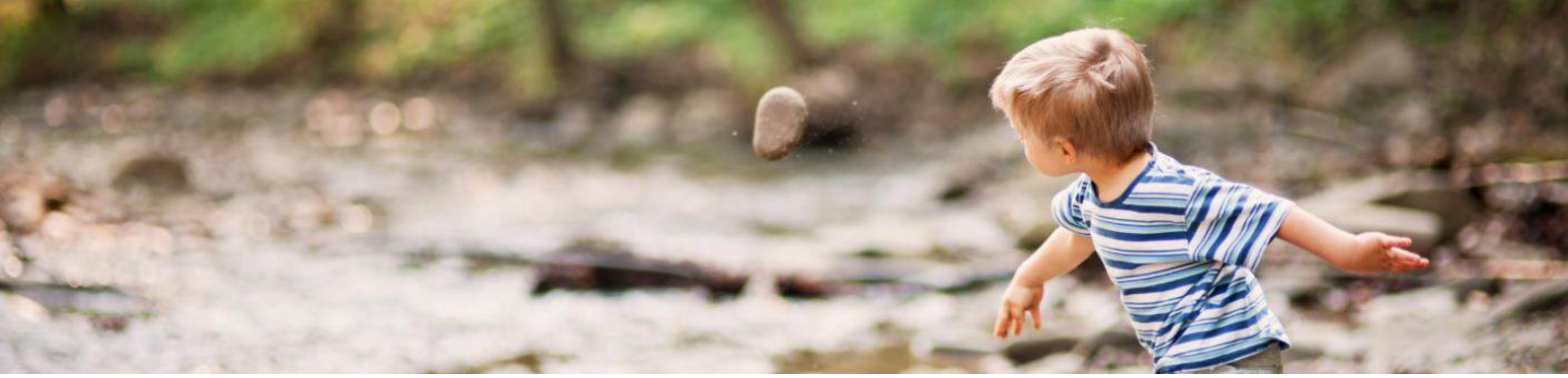
JOUER AUX BALLES BRÛLANTES

Matériel
Un filet tendu entre deux poteaux. Des « balles brûlantes » (sacs lestés ou petites balles non rebondissantes).

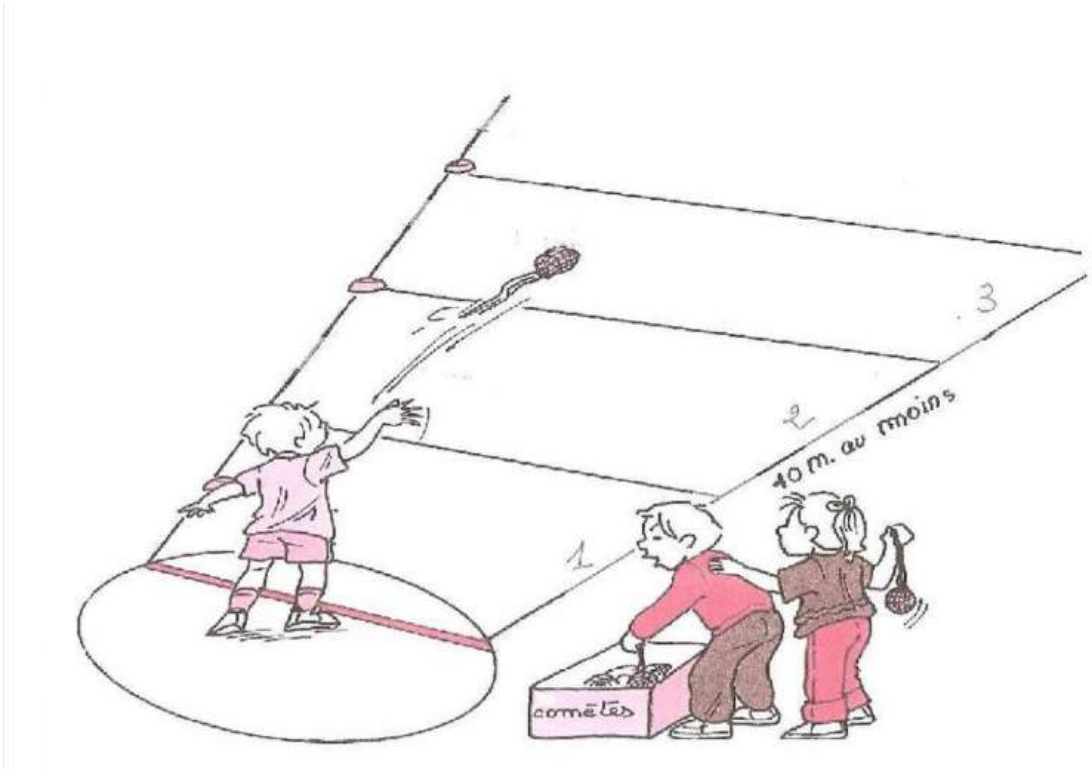
Organisation
Délimiter un terrain matérialisé par un traçage au sol ou des plots, constitué de deux camps adverses séparés par le filet. Deux équipes s'affrontent. Une vingtaine d'objets sont disposés sur chaque partie du terrain. Le match dure 5 minutes.

Déroulement
Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe envoient les objets dans le camp adverse, et ce pendant toute la durée du match pour en avoir le moins possible dans leur propre camp.





LANCER LE PLUS LOIN POSSIBLE

Matériel
Des fusées en mousse, des javelots vortex, des balles, des sacs lestés, des disques en mousse, des anneaux en plastique, des frisbees...

Déroulement
Les élèves s'entraînent à lancer les différents objets proposés le plus loin possible. La fusée est idéale pour mieux visualiser la trajectoire et ainsi l'orienter. Chaque élève effectue de nombreux essais pour parvenir à maîtriser son geste. Les lancers de chacun sont comparés, puis une compétition peut être envisagée au sein de la classe.