

### À table !

#### ► Les objectifs de la situation

1. Transporter un objet vers une cible.
2. Reconnaître la cible.
3. Comprendre et respecter les consignes
4. Apprendre à gérer son effort sur une durée indéterminée plutôt longue.
5. Avoir un objectif collectif et mettre en œuvre une stratégie de groupe.
6. Être capable de lancer et d'attraper un objet.

#### ► Le concept de l'atelier

- Dresser puis débarrasser la table pour le repas d'une famille de 4 personnes en utilisant du matériel sportif (plots, chasubles, coupelles et cerceaux) représentant des objets que l'on trouve habituellement sur la table au moment du repas (assiettes, verres, fourchettes, couteaux, cuillères et serviettes).
- Ainsi :
  - les cerceaux deviennent des assiettes,
  - les plots des verres,
  - les chasubles des serviettes,
  - les coupelles jaunes des fourchettes,
  - les coupelles bleues des couteaux
  - et les coupelles rouges des cuillères.
- Les joueurs ne peuvent disposer qu'un objet à la fois.

#### ► L'organisation pédagogique

- ✓ **Durée de réalisation de l'atelier** : 10 à 15 minutes soit 4 à 6 parties.
- ✓ **Nombre d'enfants** : 16.
- ✓ **Temps d'installation** : 2 minutes.
- ✓ **Matériel** : 16 plots, 16 chasubles, 8 coupelles jaunes, 8 coupelles rouges, 8 coupelles bleues, 4 cerceaux rouges, 4 cerceaux jaunes et 1 chronomètre.
- ✓ **Encadrement** : 1 éducateur.

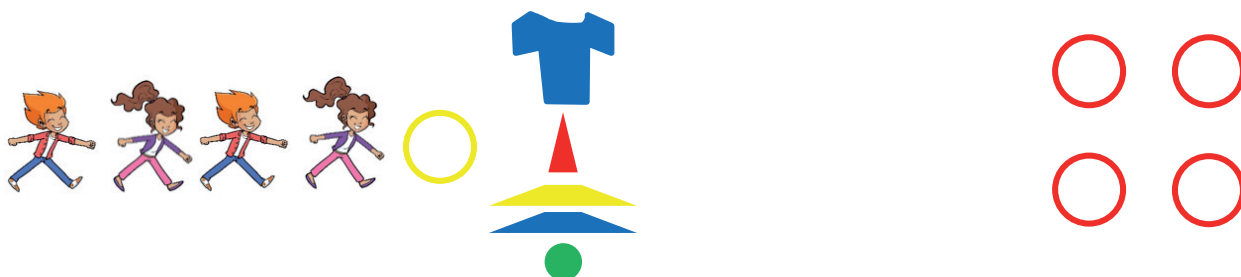
## ► La description de la situation

- ✓ Les enfants doivent dresser la table pour 4 personnes, les assiettes sont déjà mises en place.
- ✓ Le jeu doit se dérouler le plus rapidement possible.
- ✓ Mise en place de la première équipe qui se positionne en ligne derrière le cerceau jaune.
- ✓ Au signal, les enfants doivent aller chercher un seul objet à la fois et le placer correctement sur la table. Chaque enfant est libre de choisir l'objet qu'il souhaite mais il ne doit en prendre qu'un seul.
- ✓ Tous les plots, les chasubles, les coupelles sont rangés en ligne devant le cerceau jaune et doivent être placés autour et dans les cerceaux rouges, de la manière suivante :
  - la coupelle jaune à gauche du cerceau,
  - le plot et la coupelle rouge au-dessus,
  - la coupelle bleue à droite,
  - et la chasuble dans le cerceau.

### Comment dresser un couvert



> Toutes les équipes passent à tour de rôle.

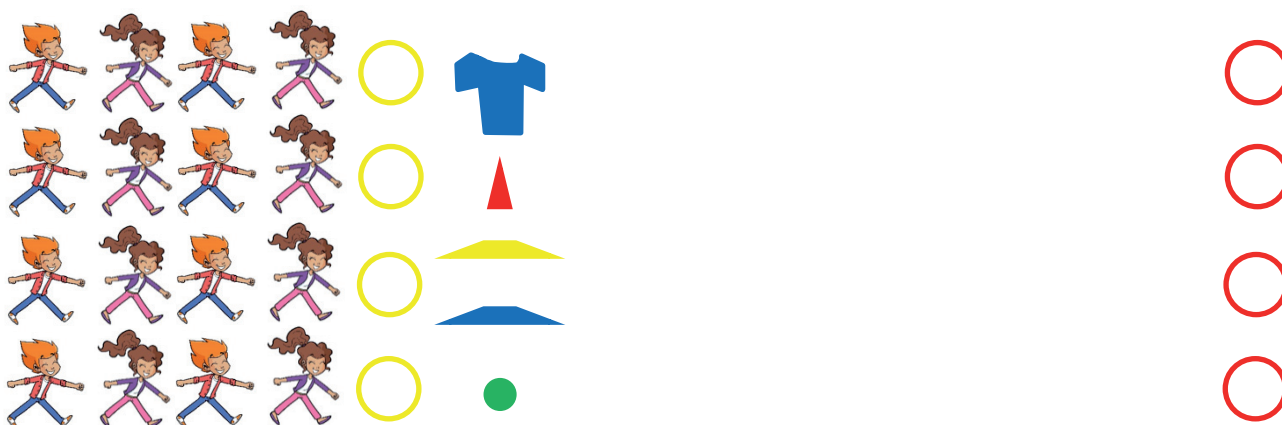


>> L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le meilleur temps.

### ► Les variantes

> Les quatre équipes jouent simultanément dans un espace commun

- Chaque équipe a un couvert à dresser.
- Chaque équipe se positionne en file indienne derrière chaque cerceau jaune.
- Toutes les équipes jouent en même temps.
- Au signal, le premier joueur de chaque équipe va chercher un objet et le range dans son cerceau puis passe le relais au joueur suivant.
- L'équipe gagnante est celle qui a mis le couvert le plus rapidement.



> Avec obstacles

Des obstacles peuvent être mis en place sur le parcours (élastiques, bancs...).

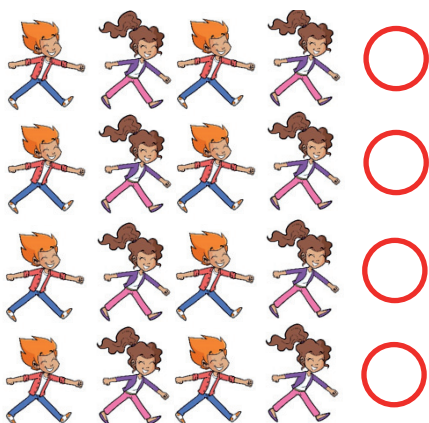
> Ranger les assiettes

**Matériel supplémentaire : frisbees ou ballons, 5 chaises, 8 élastiques**

- Le but de l'exercice est de ranger les assiettes dans le placard.
- Les assiettes sont matérialisées par des frisbees ou des ballons.
- Chaque équipe doit ranger son "assiette" (frisbee ou ballon) dans le placard en la lançant sans la faire tomber.
- Le placard est matérialisé par les chaises et les élastiques orange.
- Chaque équipe se positionne en file indienne derrière chaque cerceau rouge.
- Toutes les équipes jouent en même temps.

- Au signal, le premier joueur de chaque équipe lance le frisbee ou le ballon au deuxième qui se positionne devant lui à 3 pas du premier. Le troisième se positionne de la même façon devant le deuxième et ainsi de suite.

>> L'équipe qui arrive la première dans le cerceau rouge sans faire tomber le frisbee ou le ballon a gagné.



## Notes et commentaires

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## QUELQUES EXEMPLES D'UTILISATION DE L'ELASTIQUE



**CAISSE**



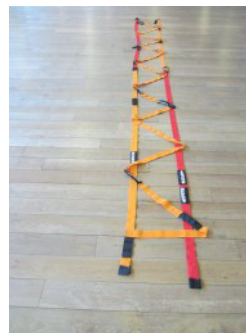
**MARCHE**



**AIRE**



**AIRE  
DE  
LANCER**



**ECHELLE**



**RING**

