

AGIR et S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

Proposition de jeux collectifs

(Document élaboré à partir d'un travail réalisé par des enseignants de la circonscription de Commercy à l'occasion d'animations pédagogiques avec Patrick Chevalier CPC)

Certains de ces jeux peuvent aisément évoluer en jeux coopératifs. Utilisez le forum pour faire part de vos idées.

Pour accéder aux jeux proposés, cliquez sur le titre des jeux ci-dessous

PS	A partir de la PS	MS et GS
L'écureuil en cage Vider les paniers Cercles mobiles La course aux couleurs	Les 3 refuges Les ours dans leur tanière Minuit dans la bergerie Les balles brûlantes	La rivière aux crocodiles Les sorciers
	Toutes sections Les belettes	GS Les lapins dans leur terrier Les déménageurs La balle assise Et encore d'autres jeux...

Comment faire varier les activités ?

COMMENT FAIRE VARIER LES ACTIVITÉS ?

Situations pédagogiques

Réponses des enfants

Enrichissements possibles

Dans les 5 directions de la trame de variance

PARAMETRES QUE L'ON PEUT FAIRE VARIER

LE CORPS	LE MATERIEL
<ul style="list-style-type: none">- dans des positions différentes ;- avec les différentes parties du corps ;- d'un côté ou de l'autre ;- d'une manière plus précise ;- avec des intensités variées ;- avec des énergies différentes ;- en ajoutant une action ;- ...	<ul style="list-style-type: none">- en ajoutant un même matériel ;- en ajoutant un autre matériel ;- en ajoutant un matériel en cours d'activité ;- sans matériel ;- en changeant de matériel ;- en variant la position des objets;- en introduisant des signaux sonores ou visuels ;- avec du petit matériel (objets, accessoires, instruments, engins);- avec du gros matériel (scolaire, mobilier, sportif);- ...

L'ESPACE	L'AUTRE	LE TEMPS
<ul style="list-style-type: none">- dans un espace proche;- dans un espace lointain;- sur place;- sur une grande, une petite surface ;- sur un plan horizontal, vertical, incliné;- en respectant des itinéraires;- par des trajets directs ou sinueux;- en déplacement	<ul style="list-style-type: none">- montrer à l'autre;- faire comme l'autre;- faire différemment;- à deux, avec ou contre;- à plusieurs;- tous ensemble	<ul style="list-style-type: none">- sans contrainte;- s'arrêter, repartir;- à différentes vitesses;- plusieurs fois;- plus longtemps;- en respectant une chronologie;- en s'adaptant à un rythme

LA RIVIERE AUX CROCODILES

SECTIONS CONCERNEES:

Moyenne et grande sections

BUT DU JEU:

Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Une rivière est matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres.

Les enfants disposent d'un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles qui se situent dans la rivière. Les enfants n'ayant plus de foulard deviennent à leur tour crocodile et remplacent les crocodiles précédents.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : cordes ou adhésif pour matérialiser la rivière;
un foulard par enfant.

Espace : espace suffisamment vaste dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

S'informer des espaces libres.

Maîtriser les changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Augmenter le nombre de crocodiles.	Complexifier la tâche des enfants qui doivent rejoindre l'autre rive sans se faire subtiliser leur foulard.
Augmenter ou diminuer l'espace disponible pour traverser la rivière.	Complexifier ou simplifier la tâche des crocodiles.
Varié les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant) des enfants et/ou des crocodiles.	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Modifier la manière de "capturer" (ceinturer, toucher etc.).	Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.
Diminuer l'espace entre les deux rives.	Rendre plus importante la nécessité de répondre rapidement au signal.

[RETOUR](#)

LES LAPINS DANS LEUR TERRIER

SECTION CONCERNEE :

Grande section

BUT DU JEU :

Réintégrer son terrier le plus rapidement possible, après avoir effectué le tour d'une ronde.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

La moitié des enfants de la classe forment une ronde en se tenant debout, jambes écartées.

Les autres enfants (les lapins), se situent à l'intérieur de la ronde.

Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour de la ronde, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires (enfant matérialisant le terrier à retrouver) et des adversaires (les autres lapins).

Réaliser des enchaînements d'actions (courir, ramper, s'équilibrer, éviter ...).

Maîtriser les changements d'appuis.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Former un couloir à l'extérieur de la ronde.	Limiter l'espace d'action des lapins et renforcer les actions d'évitement.
Rendre la cible mobile (en faisant tourner la ronde des "terriers").	Augmenter l'incertitude et les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Définir l'entrée possible des lapins dans leur terrier par un signal sonore (ne pas limiter le déplacement des lapins à un seul tour).	Augmenter la durée d'action des enfants.
Ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, chaque lapin pouvant rentrer dans le terrier le plus proche au moment du signal.	Répondre rapidement au signal.

[RETOUR](#)

L'ECUREUIL EN CAGE

SECTION CONCERNEE

Petite section

BUT DU JEU :

Pour chaque écureuil, retrouver sa cage le plus rapidement possible.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu.

Parmi les trois, deux enfants, face à face, forment une cage en se donnant la main.

Le troisième enfant, "l'écureuil", est dans sa cage.

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : tambourin ou claves pour donner le signal.

Espace : dans la cour ou dans la salle de motricité (l'espace doit être suffisamment vaste).

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction de la cible.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Varier l'emplacement des cages (sur un petit cercle, sur un grand cercle, dispersées dans la salle).	Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.
Varier les modes de déplacements (à quatre pattes, en sautant, en rampant)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.	Augmenter la durée de jeu des enfants.
Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage)	Complexifier la tâche des écureuils.

[RETOUR](#)

LES TROIS REFUGES

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

Pour les enfants (o) qui se trouvent dans un refuge, aller dans un autre refuge sans se faire prendre le foulard placé à leur ceinture.

Pour les enfants (x) situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'un enfant (o).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants (o), munis d'un foulard passé dans leur ceinture, sont répartis dans trois refuges. Au signal, ils doivent changer de refuge sans se faire prendre leur foulard par les enfants (x).

Les enfants (o) dépossédés de leur foulard deviennent (x) pour la partie suivante. Les enfants (x) qui ont pris un foulard deviennent (o) etc

```

                                o o o o o
                                o o o o
                                x x x
o o o o o   x               x
                                o o o o   x
                                           o o o o o
  
```

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : tapis, bancs ou adhésif pour matérialiser les refuges;
un foulard par enfant.

Espace : suffisamment vaste dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de la cible et de l'adversaire.

Maîtriser des changements de rythmes et d'appuis pour varier ses trajectoires de course.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTION PEDAGOGIQUES
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants (x).	Simplifier ou complexifier la tâche des enfants (o).
Définir le nombre d'enfants (o) devant se trouver dans chaque refuge au début et/ou à la fin du jeu (par exemple, 6 enfants dans chaque refuge au début du jeu, pas plus de 7 enfants par refuge à la fin du jeu).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Varié l'espace entre les différents refuges.	Simplifier ou complexifier la tâche des enfants (o) et rendre plus ou moins importante la nécessité de répondre rapidement au signal.
Définir un temps de jeu (pour gagner, les enfants devront avoir rejoint un refuge avec leur foulard mais aussi dans le temps de jeu imparti).	Complexifier la tâche des enfants (o).
Varié les formes de déplacement des enfants (o) et/ou (x) (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant, etc...)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Demander aux enfants (o) de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de rentrer dans un refuge.	Complexifier la tâche des enfants (o).
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

[RETOUR](#)

LES SORCIERS

SECTIONS CONCERNEES :

Moyenne et grande sections

BUT DU JEU :

Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs. Pour les joueurs, ne pas se faire toucher par les sorciers.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Pendant un temps défini, les sorciers doivent toucher le plus grand nombre de joueurs dans un terrain délimité. Les joueurs touchés doivent s'asseoir.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : bien délimité dans une salle de jeu.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Augmenter ou diminuer le nombre de sorciers.	Faciliter ou complexifier la tâche des sorciers.
Augmenter ou diminuer le temps de jeu.	Faciliter ou complexifier la tâche des sorciers.
Augmenter ou diminuer l'espace d'action.	Faciliter ou complexifier la tâche des sorciers.
Varié les modes de déplacement(à quatre pattes, en sautant, en rampant, en courant, en marchant)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Créer un certain nombre d'espaces refuges(cerceaux, tapis, etc...) permettant aux joueurs de pouvoir se reposer.	Faciliter la tâche des joueurs.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

VIDER LES PANIERS

SECTIONS CONCERNEES :

Petite section

BUT DU JEU :

Pour les “videurs de panier”, vider les paniers le plus rapidement possible en envoyant les ballons dans l’espace d’action. Pour les “ramasseurs”, ramasser le plus rapidement possible les ballons pour les replacer dans les différents paniers et éviter ainsi qu’un panier soit complètement vide.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Deux ou trois enfants doivent vider le plus rapidement possible un ou plusieurs paniers contenant des ballons dans un espace d’action clairement identifié. Les autres enfants doivent ramasser les ballons au fur et à mesure et les replacer dans les différents paniers.

COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d’actions (déplacement, préhension, course, évitement).

S’informer des espaces libres.

Ajuster son action en fonction de la cible et de l’engin.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Varier la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...)	Adapter ses actions (lancer, ramasser, transporter) à la nature des objets.
Varier la quantité de ballons.	Faciliter ou complexifier la tâche des lanceurs et des ramasseurs.
Varier l’espace d’action	Faciliter ou complexifier la tâche des lanceurs et des ramasseurs.
Varier le nombre et la position des paniers (position des paniers dans la salle, distance entre les paniers, nombre de ballons par panier).	Adapter ses actions à la position des paniers.
Associer les ballons à des paniers (en utilisant des couleurs différentes)	Adapter son action à une nouvelle contrainte (chaque ballon doit être remis dans son panier)
Varier le nombre et la nature des objets à rapporter (rapporter 2 ballons à la fois, rapporter 2 ballons identiques, 2 ballons différents etc...)	Adapter son action à une nouvelle contrainte.
Encombrer l’espace d’action.	Faire varier les trajectoires de course.

[RETOUR](#)

MINUIT DANS LA BERGERIE

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Des enfants “moutons” se déplacent à l’intérieur d’un espace défini. Ils demandent régulièrement l’heure à un enfant “loup”. Ce dernier répond en donnant l’heure de son choix. Quand il répond “minuit”, il s’élance pour attraper les moutons qui doivent s’enfuir pour regagner la bergerie.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: tapis, bancs ou adhésif pour délimiter la bergerie.

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction de l’adversaire.

Maîtriser des changements d’appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter le nombre de loups.	Complexifier la tâche des moutons.
Définir un espace de départ pour les moutons.	Augmenter ou diminuer la distance séparant les moutons de la bergerie, rendre plus ou moins importante la nécessité de répondre rapidement au signal de départ.
Attribuer à chaque mouton un foulard qu’il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons en leur prenant leur foulard.	Concrétiser l’action du loup et des moutons (matérialiser le nombre de moutons attrapés).
Encombrer l’espace d’évolution (tapis, cerceaux, etc.)	Faire varier les trajectoires de course. Faire varier les trajectoires de course.
Modifier l’emplacement de la bergerie (dans un coin, au milieu de l’espace).	Faire varier les trajectoires de course et complexifier la tâche du loup.
Augmenter le nombre de bergeries.	Augmenter l’incertitude quant à la prise et au traitement de l’information
Dans le cas où il y a plusieurs bergeries, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries.	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Varié les modes de déplacement des moutons et/ou du loup	Complexifier la tâche des moutons.
Demander aux moutons de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de pénétrer dans la bergerie.	

[RETOUR](#)

LA BALLE ASSISE

SECTION CONCERNEE :

Grande section.

BUT DU JEU :

Quand l'enfant est possesseur du ballon, toucher un ou plusieurs adversaires pour les "faire" prisonniers.

Quand l'enfant n'est pas possesseur du ballon, éviter de se faire toucher.

Quand l'enfant est prisonnier, essayer de se délivrer en touchant le ballon.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace d'action. Le maître lance un ballon.

Le premier qui attrape le ballon peut "tirer" sur n'importe quel joueur pour le "faire" prisonnier (les déplacements avec le ballon sont autorisés dans le jeu initial). Le joueur touché doit immédiatement s'asseoir.

Le ballon, rendu disponible, peut être pris par un autre enfant qui peut de nouveau "tirer" sur un autre joueur etc...

Les joueurs prisonniers peuvent être libérés s'ils parviennent à toucher le ballon.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: un ballon

Espace: espace clos

COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, lancer, réception, évitement).

Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter le nombre de ballons.	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Varier l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré etc...).	Adapter ses actions motrices à la nature de l'espace de jeu.
Interdire le déplacement avec le ballon.	Augmenter l'intensité du jeu.
Donner des contraintes de déplacement avec le ballon (en dribblant, en le limitant à trois pas etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Modifier la nature du ballon (plus ou moins lourd, de volume différent etc...).	Modifier et enrichir les actions de réception, de préhension et de lancer.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

[RETOUR](#)

LES BALLE BRULANTES

SECTION CONCERNEES :

A partir de la petite section.

BUT DU JEU :

Pour chacune des équipes, avoir le moins de ballons dans son propre camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis dans deux équipes.

Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.

Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse. L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs.

éventuellement, autres objets à lancer (voir tableau des variables).

bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.

Espace: l'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, petit gymnase ...).

COMPETENCES VISEES :

Ajuster son action en fonction de la cible et des objets à lancer.

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacements, préhension, lancer...).

S'informer des espaces libres.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter ou diminuer le nombre de ballons.	Augmenter ou diminuer l'intensité de l'action des enfants.
Varier la nature des objets à lancer (ballons de tailles et de masses différentes, cerceaux, anneaux etc.)	Modifier et enrichir les actions de réception, de préhension et de lancer.
Utiliser différentes manières de renvoyer le ballon (shooter, faire rouler, etc.).	Enrichir les actions motrices des enfants.
Diminuer la durée du jeu.	Augmenter l'intensité de l'action des enfants.
Modifier la nature et/ou la grandeur de l'espace (espace plus ou moins vaste, plus ou moins long, etc.)	Adapter ses actions motrices à la nature de l'espace de jeu.

[RETOUR](#)

LES BELETTES

SECTIONS CONCERNEES :

Toutes les sections.

BUT DU JEU :

S'emparer d'un terrier libre.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, chaque lapin se situe dans un terrier.

Trois belettes se promènent autour des terriers.

Au signal, tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes etc ...

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers.

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité. L'espace doit être suffisamment important pour permettre aux enfants de changer de terrier sans se bousculer.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

Enchaîner des actions (courses et évitements).

S'informer des espaces libres.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Varier le nombre de belettes.	Faciliter ou complexifier l'action des lapins.
Varier l'espace entre les terriers.	Faciliter ou complexifier l'action des lapins.
Varier les modes de déplacement des lapins et/ou des belettes (à cloche-pied, à quatre pattes, en rampant, etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Différencier les terriers (en utilisant des cerceaux de couleurs différentes par exemple).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

[RETOUR](#)

CERCLES MOBILES

SECTIONS CONCERNEES :

Pour la petite section tel que le jeu est décrit initialement. Peut être proposé aux autres sections en mettant en place des variables visant à complexifier le jeu.

BUT DU JEU :

Etre le premier groupe à réaliser une ronde autour de son ballon (les enfants d'un même groupe doivent être assis et se tenir la main).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Former 4 ou 5 équipes (en fonction de l'effectif de la classe). Chaque équipe dispose d'une couleur de dossard différente.

A chaque équipe est associé un ballon de la même couleur que leur dossard.

Les enfants sont répartis dans l'ensemble de l'espace disponible (sans tenir compte des groupes).

Le jeu débute lorsque le maître lance tous les ballons (de manière aléatoire).

Les enfants doivent alors s'organiser par groupe pour récupérer leur ballon, former une ronde en positionnant le ballon au centre de cette ronde.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : 4 ou 5 jeux de dossards (à défaut, utiliser des foulards)

4 ou 5 ballons

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.

Réaliser des enchaînements d'action (déplacement, préhension, course, évitement...).

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de courses.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Ne pas attribuer de couleur de ballon aux différentes équipes.	Rendre plus importante la nécessité de répondre rapidement au signal pour s'emparer le plus vite possible d'un ballon.
Augmenter l'espace d'activité.	Accroître la durée d'action des enfants.
Attribuer 2 ballons par groupes (les deux ballons devront se trouver au centre de la ronde).	Enrichir et diversifier les actions individuelles et collectives.
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants par groupe.	Enrichir et diversifier les actions individuelles et collectives.
Modifier la position initiale des enfants (positionner chaque groupe à un coin de la salle).	Enrichir et diversifier les actions individuelles et collectives.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

[RETOUR](#)

LA COURSE AUX COULEURS

SECTION CONCERNEE :

Ce jeu semble plus particulièrement adapté aux enfants de petite section.

BUT DU JEU :

Il s'agit pour les enfants de récupérer sur le terrain les objets de la couleur de leur équipe, de les porter le plus vite possible dans une zone de même couleur qui correspond à leur camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, l'ensemble des enfants se situe dans une zone centrale. Au signal de départ, ils doivent chercher, un par un, des objets correspondant à la couleur de leur équipe et les apporter dans leur camp. La première équipe à avoir apporté l'ensemble des objets de sa couleur a gagné.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : objets divers (cerceaux, anneaux, plots, ballons etc..) de 4 couleurs différentes, (prévoir au moins deux fois plus d'objets qu'il y a d'enfants).
dossards ou foulards de 4 couleurs différentes.
adhésif, cordes ou tapis pour matérialiser les 4 camps.

Espace : suffisamment grand dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.

Réaliser des enchaînements d'action.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de courses.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Varier les objets à prendre et à transporter (objets plus ou moins lourds, objets plus ou moins encombrants, objets à porter à deux, etc...).	Adapter ses actions motrices à la nature des objets à prendre et à transporter.
Rendre possible la prise simultanée de deux objets.	Enrichir les actions motrices des enfants.
Varier les formes de déplacement des enfants (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Augmenter ou diminuer le nombre d'objets.	Augmenter ou diminuer la durée du jeu et varier l'intensité de l'action des enfants.
Augmenter l'espace d'action.	Accroître la durée d'action des enfants.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

LES DEMENAGEURS

SECTION CONCERNEE :

Grande section

BUT DU JEU :

Déménager le plus rapidement possible un nombre d'éléments fixé au départ.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis en équipes de 4 à 6 joueurs.

Chaque équipe doit reconstituer "sa maison" dans un espace défini.

Pour reconstituer cette maison, il doivent transporter, individuellement ou à plusieurs, un certain nombre d'éléments (chaises, tables, tapis, gros cartons, blocs de mousse etc..) et les positionner dans un espace défini. Une maison "témoin" ou un schéma montrant l'aménagement à reconstituer peuvent être proposés.

L'équipe gagnante est celle qui aura la première reconstitué correctement sa maison.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : divers objets (plus ou moins encombrants) à déménager.

tapis, cordes, bancs, pour matérialiser les maisons.

Espace : dans une salle de motricité ou un gymnase suffisamment vaste

COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, préhension, évitement).

S'informer des espaces libres.

Maîtriser ses changements d'appuis.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants) si le matériel reste suffisamment conséquent.	Augmenter l'intensité de l'action des enfants.
Augmenter le nombre d'objets à déplacer.	Augmenter l'intensité de l'action des enfants.
Varier la nature des objets à transporter (plus ou moins lourd, plus ou moins encombrant).	Adapter ses actions de préhension, de déplacement à la spécificité des objets à déplacer.
Augmenter la surface de l'espace d'action.	Augmenter la durée d'action des enfants.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

[RETOUR](#)

LES OURS DANS LEUR TANIÈRE

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

Pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière (matérialisée par des tapis).

Pour les attaquants (les chasseurs), “déloger” le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en 2 équipes : l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs.

Au départ du jeu, tous les ours se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs doivent dans un temps défini “déloger” le maximum d'ours de leur tanière.

Dans la deuxième partie du jeu, les ours deviennent chasseurs, les chasseurs deviennent ours et la même situation est reproduite.

L'équipe gagnante est celle qui aura “délogé” le plus d'ours dans le temps défini.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : plusieurs tapis réunis pour former un espace important (prévoir au moins un mètre carré par ours pour matérialiser la tanière).

Spécificité de l'activité: ce jeu faisant partie de la famille des jeux d'opposition, mettre en place très rapidement des “règles d'or” (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer etc...) et prévoir un échauffement musculaire important.

COMPETENCES VISEES :

Se situer dans un rôle d'attaquant ou de défenseur dans une situation d'opposition corporelle directe.
Mettre en place des stratégies d'équipe.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter ou diminuer l'espace matérialisant la tanière.	Simplifier ou complexifier la tâche des chasseurs.
Augmenter ou diminuer le temps de jeu.	Augmenter l'intensité des actions.

[RETOUR](#)

ET ENCORE D'AUTRES JEUX

LE FILET DU PECHEUR

La moitié de la classe forme une ronde (le filet).
Les autres enfants (les poissons) sont dispersés dans la salle. Ils entrent et sortent du filet.
Les enfants formant le filet chantent une comptine et abaissent les bras à la fin.
Les poissons doivent sortir au bon moment pour ne pas être emprisonnés.

LES TROIS TAPES

Chaque joueur est en face de son adversaire, de part et d'autre d'une ligne médiane.
Le joueur désigné tape 3 fois dans la main de son adversaire.
Il s'enfuit aussitôt vers son camp sans se faire rattraper.
Changement de rôles au bout de 5 réussites.

LE BERET

Deux adversaires se situent derrière une ligne, à 8 mètres de part et d'autre d'un objet (béret).
S'emparer du béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.
1 point est marqué par le joueur qui rapporte le béret, ou par l'autre si le joueur qui détient le béret se fait toucher.

L'EPERVIER

Terrain de 20 x 15 mètres.
Les enfants se situent derrière une ligne de fond. Un épervier se trouve dans le terrain.
Les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.
Les joueurs pris deviennent éperviers en se tenant la main par groupes de 2 ou 3.

LA PETITE THEQUE

Terrain de 20 x 12 mètres, à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes.
Former des équipes de 6 joueurs.
Une équipe de "coureurs" affronte une équipe de "ramasseurs".
Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain, et font le plus de tours possible des bornes, avant que les ramasseurs aient rapporté la balle au point de départ.
L'équipe qui a fait le plus de tours au total a gagné

GAGNE TERRAIN

Deux adversaires se font face, à 15 mètres l'un de l'autre sur un terrain long.
Faire reculer l'adversaire jusqu'à la ligne de fond en lui lançant le ballon le plus loin possible.
Le receveur renvoie de l'endroit où il a pu bloquer le ballon.

PROTEGER SON BALLON EN ATTAQUANT CELUI DES AUTRES

Toute la classe dans un terrain de 12x12 mètres.

Chaque enfant dispose d'un ballon.

Se déplacer en protégeant son ballon, tout en essayant de faire sortir du terrain celui des autres.

L'EPERVIER VOLEUR

Terrain de 20x15 mètres.

Les enfants se trouvent derrière une ligne de fond, chacun avec un ballon. Un épervier se trouve dans le terrain. Les enfants doivent traverser le terrain avec leur ballon (à la main en dribblant ou au pied).

L'épervier essaie d'envoyer leur ballon hors du terrain.

Les joueurs pris s'assoient dans leur terrain pour former des obstacles.

L'EPERVIER DEMENAGEUR

Terrain de 20x15 mètres.

Les enfants se situent derrière une ligne de fond avec une réserve de ballons.

Transporter les ballons de l'autre côté du terrain, sans se faire toucher par l'épervier.

Les joueurs pris deviennent éperviers en se tenant la main par groupes de 2 ou 3.

[RETOUR](#)