

Domaine d'activité : "Agir et s'exprimer avec son corps"

3^o compétence liée aux activités.

"Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement"

Une activité de référence traitée dans le document joint : les jeux collectifs.

1 : les jeux de déplacements en réaction à un signal.

2 : les jeux de déplacements avec poursuite, attrape et fuite, évitement.

3 : les jeux de tirs et lancers sur cibles fixes ou en mouvement.

4 : les jeux de transports d'objets.

5 : les jeux de passes.

6 : les jeux d'équilibre.

Liste des jeux présentés dans ce document.

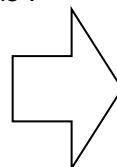
1 : les jeux de déplacement (ou d'arrêt...) en réaction à un signal.

- Jeu 1 : "A chacun sa maison".
- Jeu 2 : "Les lapins dans la clairière";
- Jeu 3 : "Les lapins et les feuilles de choux".
- Jeu 4 : "Famille contre famille".
- Jeu 5 : "Un, deux, trois, soleil !".

2 : les jeux de déplacements avec poursuite, attrape et fuite, évitement.

- Jeu 6 : "Minuit dans la bergerie".
- Jeu 7 : "Le renard dans la basse cour".
- Jeu 8 : "Les pintades perchées".
- Jeu 9 : "Le chat, les poules et leurs poussins".

Ces autres jeux de poursuite ont déjà été présentés dans un document sur les jeux aux cycles 2 et 3.

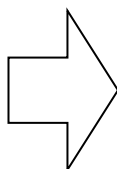


"Les 3 tapes".
"La rivière au crocodile".
"L'épervier".
"Les sorciers".
"Pile ou face".

3 : les jeux de tirs et lancers sur cibles fixes ou en mouvement.

- Jeu 10 : "Le chamboule tout".
- Jeu 11 : "Le tir au dé".
- Jeu 12 : "La chasse aux moineaux".
- Jeu 13 : "Vider le panier".
- Jeu 14 : "Les sacs brûlants".

Ces autres jeux de tirs ont été déjà présentés dans un document sur les jeux aux cycles 2 et 3.



"Les quilles à abattre".
"Le ballon chassé".
"Le ballon château".
"Les balles brûlantes".
"L'esquive ballon en cercle".

4 : les jeux de transports d'objets.

- Jeu 14 : "Les déménageurs".
- Jeu 15 : "les déménageurs et le(s) voleur(s)".
- Jeu 16 : "La course des serveurs".
- Jeu 17 : "La chaîne des pompiers".
- Jeu 18 : " Le trésor des écureuils".

5 : les jeux de passes.

- Jeu 19 : "Les déménageurs de ballons".
- Jeu 20 : "L'horloge".
- Jeu 21 : "Les deux horloges".
- Jeu 22 : "Le ballon rapide".

6 : les jeux d'équilibre.

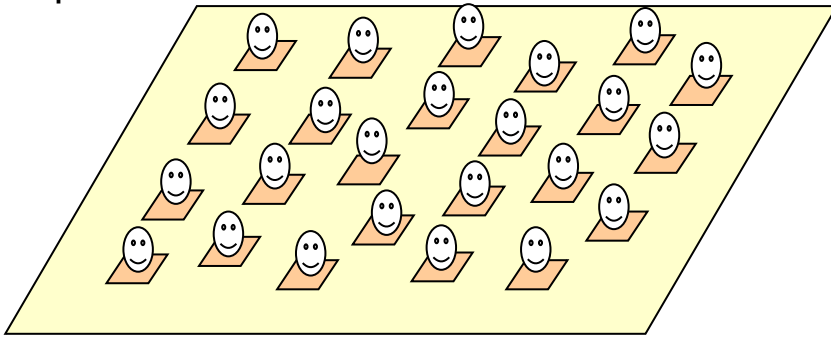
- Jeu 23 : "Les cigognes".
- Jeu 24 : "Le passage de la rivière".
- Jeu 25 : " Chat perché".
- Jeu 26 : "Les funambules qui se croisent".

Ces jeux ont leur place dans le cadre d'une unité d'apprentissage visant la 2^o compétence spécifique - que. Comme situations ludiques ou d'application de : " déplacements en position debout sur des surfaces surélevées ".

Jeu 1 : "A chacun sa maison".

Version de base : envisageable dès la section des petits sous la forme d'un : "jeu d'exercice de tâches individuelles".

Dispositif



Les maisons sont matérialisées par des carrés de moquette ou, à défaut, par des cerceaux : les carrés de moquette glissent moins au sol que les cerceaux...
Les maisons doivent être espacées de 1 à 2 m entre elles et des bords de l'espace de jeu.
Chaque élève est un "Lapin" qui occupe une maison.

But, règles et déroulement

Au 1^o signal donné par l'enseignant (signal au choix de ce dernier), les "lapins" sortent de leur maison pour aller se promener là où il n'y en a pas. Au 2^o signal donné par l'enseignant, ils doivent rapidement regagner une ou leur maison...

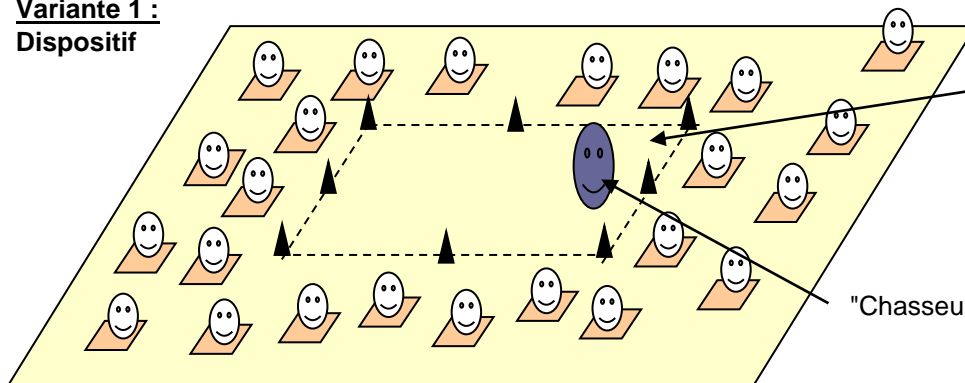
Conduite des "lapins" couramment observable.

a) la situation peut n'avoir que peu de sens pour des élèves de cet âge. Dès lors, l'enseignant doit "habiller" la situation de jeu, la mettre en scène afin que les élèves s'y engagent plus. Pour cela, il peut se présenter aux élèves comme étant celui qui "joue le rôle du chasseur" se promenant autour des maisons des "lapins". Le 1^o signal qu'il donne informe les "lapins" qu'ils peuvent sortir de leurs maisons car le chasseur sort en même temps de l'espace où elles se trouvent. Le 2^o signal correspond au moment où le chasseur entre à nouveau dans l'espace où se trouvent les maisons dans le but d'essayer d'attraper en le touchant un des lapins avant que celui-ci n'ait retrouvé une maison libre, non occupé par un autre "lapin". Si un "lapin" est pris par le chasseur, l'enseignant l'autorise à jouer à nouveau.

b) suite à cette 1^o modification du jeu, certains élèves peuvent avoir tendance à se promener en marchant autour de leur maison après le 1^o signal pour être sûrs de ne pas se faire ensuite prendre par le chasseur. Dans ce cas, on peut proposer la variante 1 décrite ci-dessous.

Variante 1 :

Dispositif



Espace central (délimité par des plots) qui représente un "champ de trèfles...".
Les maisons des "lapins" doivent en être éloignées d'au moins 1 m.

"Chasseur" (l'enseignant..).

But, règles et déroulement

Avant de donner le 1^o signal, le "chasseur" se place dans l'espace central puis l'émet tout en sortant de cet espace. Les "lapins" doivent sortir de leurs maisons et aller se promener dans le "champ de trèfles". Juste avant de donner le 2^o signal ("le chasseur est de retour !"), le "chasseur" se saisit d'un carré de moquette afin qu'un des "lapins" ne trouve pas de maison. Ce dernier aura perdu dans cette "manche" du jeu.

Conduite des "lapins" couramment observable.

a) chaque "lapin" a tendance à vouloir retrouver **SA** "maison", celle qu'il occupait avant le 1^o signal. L'enseignant doit alors introduire une modification du but : retrouver une maison libre, n'importe laquelle.

b) après le 2^o signal, un "lapin" ne retrouve pas de maison. Si on l'élimine du jeu, il peut s'en désintéresser de même, le nombre d'élèves ne participant plus au jeu va aller croissant au fur et à mesure des manches ce qui n'est pas souhaitable. Deux possibilités peuvent alors être envisagées.

1 : ne pas éliminer le "lapin" qui n'a pas retrouvé de maison et l'inviter à rejouer en l'invitant à être plus attentif lors de la manche suivante. Dans ce cas l'enseignant replace le carré de moquette là où il s'en était saisi pour en saisir un autre lors de la manche suivante.

2 : faire jouer 3 à 4 manches en éliminant à chaque fois le "lapin" qui n'a pas retrouvé de maison, puis reprendre le jeu comme au départ avec tous les élèves et procéder nouveau ainsi.

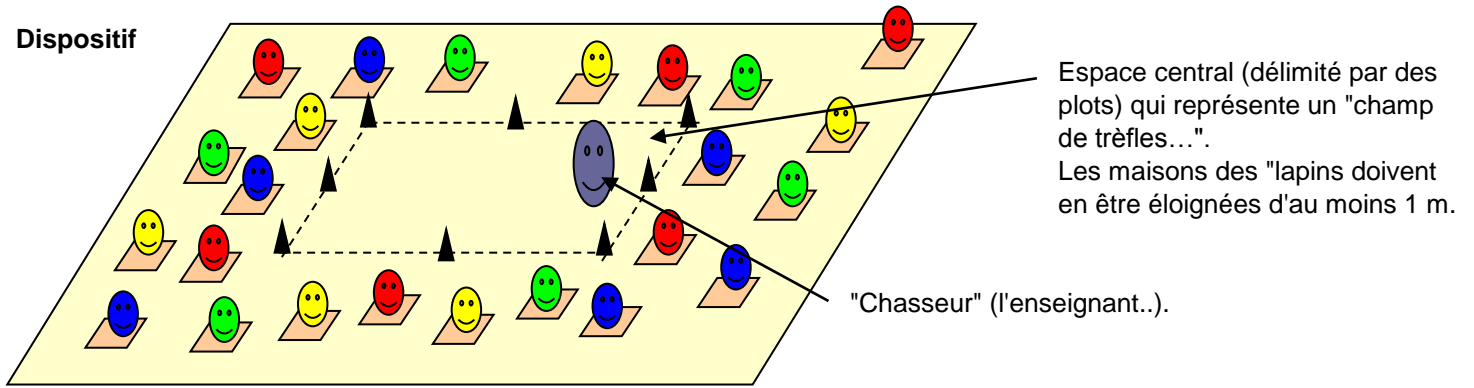
Il ne faut toutefois pas exclure de proposer une fois au moins le jeu dans sa forme "brutale" pour lui conserver toute sa dimension symbolique : un "lapin" sera le vainqueur du chasseur, il sera celui qui aura su échapper à ses actions...

Variante 2.

Destinée aux élèves des sections de moyens et grands, elle doit être proposée à la suite des versions décrites précédentes -

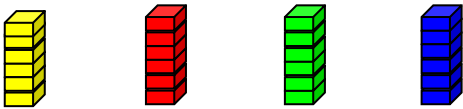
déjà et a pour but de rendre le jeu plus "collectif" même si les actions réalisées par les élèves d'une même équipe sont juxtaposées et non coordonnées.

Dispositif



Identique à celui de la variante 1 mais, les élèves sont répartis en 4 équipes de différentes couleurs : les bleus, verts, jaunes et rouges.

Chaque élève porte sur lui un signe distinctif correspondant à la couleur de son équipe : un brassard ou un foulard. Chaque équipe dispose d'un nombre de "vies" égal à son effectif (ici 6) et ces vies sont matérialisées par des cubes, des cylindres ou des anneaux de la même couleur, empilés en "tour".



But, règles et déroulement

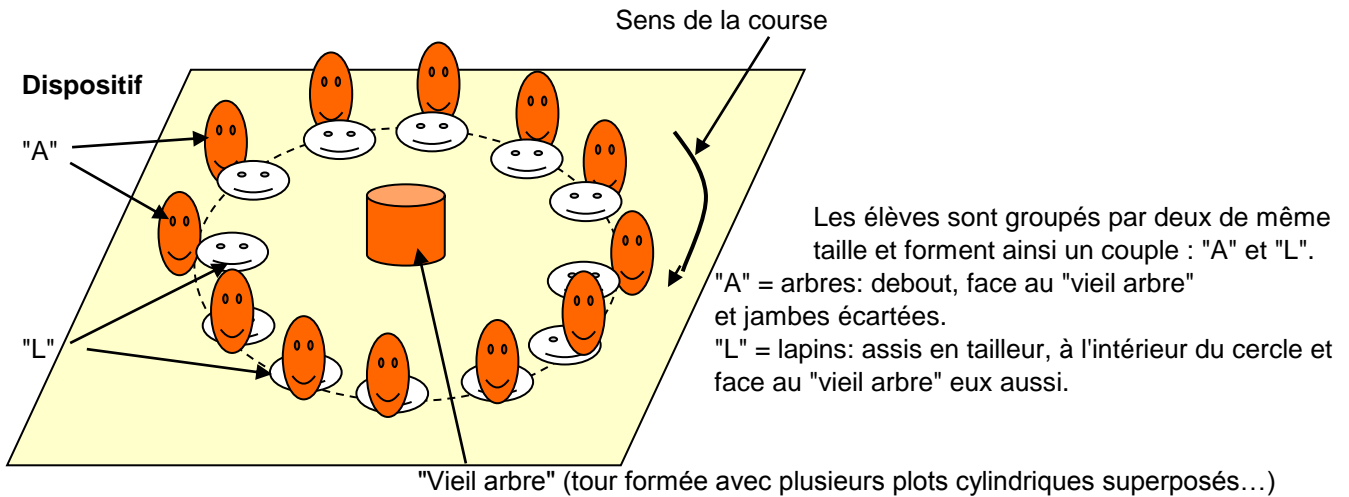
Identiques à ceux de la variante 1 mais, chaque fois qu'un "lapin" ne retrouve pas de maison après le 2^o signal, son équipe perd une des vies attribuées à son équipe et l'enseignant retire un cube de la tour correspondante. Le "lapin" peut rejouer lors de la manche suivante et l'enseignant replace avant cela le carré de moquette là où il l'avait ramassé.

Au bout de 10 à 15 manches, le jeu est stoppé et les élèves sont alors invités par l'enseignant à observer la hauteur des tours ou à compter le nombre de cubes qui les composent pour désigner l'équipe gagnante, celle qui a réussi à garder le plus de vies.

Jeu 2 : "Les lapins dans le clairière".

Version de base.

Contexte : une clairière en forme de cercle, des arbres tout autour, et au milieu de la clairière, le tronc d'un vieil arbre qui a perdu toutes ses branches, on ne sait ni pourquoi ni comment (peut être que la foudre l'a un jour frappé ?). Des lapins ont élu domicile au pied de chacun des arbres placés tout autour de la clairière et comme ils aiment s'amuser, il leur arrive de faire de faire la course entre eux en faisant le tour de cette clairière...



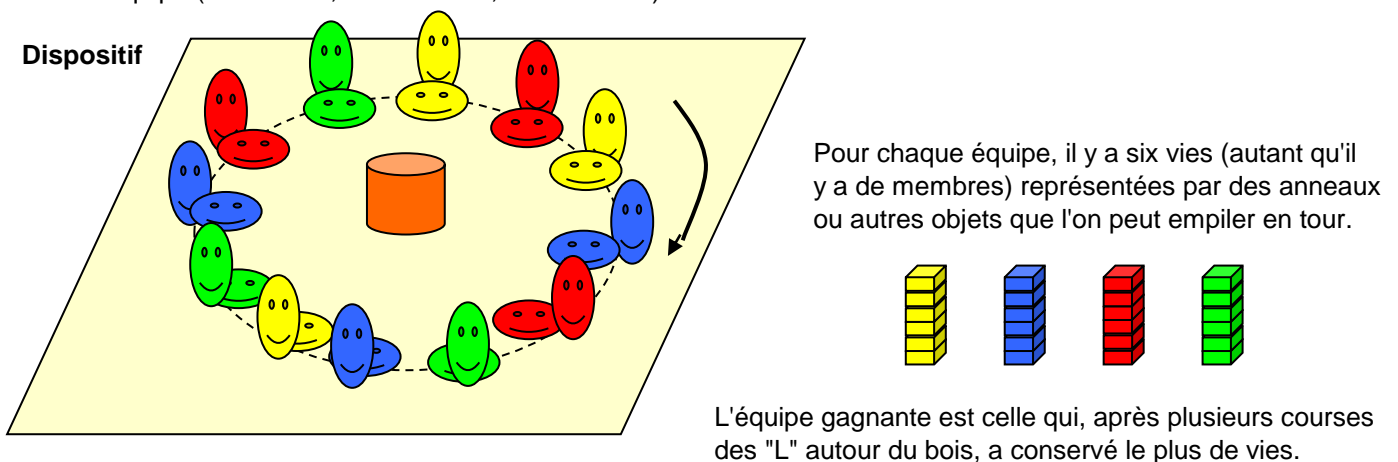
But du jeu. Au signal de l'enseignant, les "L" doivent se retourner pour passer sous les jambes de leur "A", se relever puis courir autour du cercle dans le sens indiqué (voir flèche), repasser sous les jambes de leur "A" pour se retrouver dans la position initiale **et ne pas être le dernier arrivé dans cette position**. Après chaque tour de clairière, les élèves échangent leurs rôles dans chacun des couples.

Variante 1.

Chaque couple dispose de deux vies représentés par deux objets : anneaux, Duplos, jetons... Le couple dont le lapin est arrivé dernier perd une vie. Si un couple perd ses deux vies, il est éliminé, et ses deux membres vont s'asseoir au pied du vieil arbre où ils aideront désormais l'enseignant à juger l'arrivée des lapins "coureurs". Quand un deuxième couple est éliminé, le jeu reprend avec l'ensemble des élèves.

Variante 2.

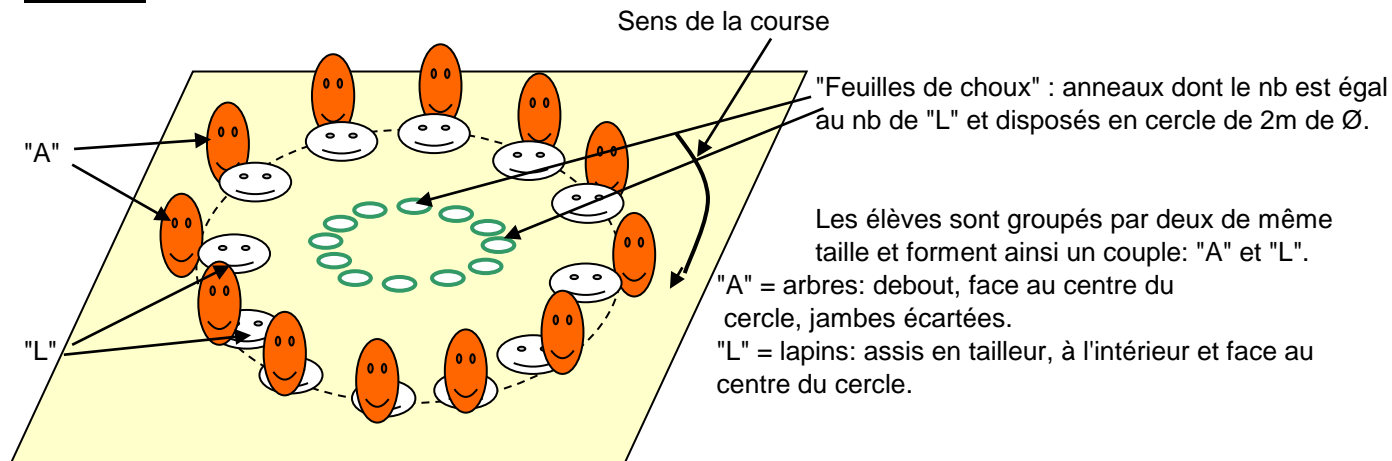
La classe est organisée en quatre équipes et chaque membre d'une équipe porte un signe distinctif de la couleur de son équipe (un foulard, une ceinture, un manchon)



Jeu 3 : "Les lapins et les feuilles de chou".

Version de base : "Le vieil arbre placé au centre de la clairière a fini par s'écrouler, les bûcherons l'ont emporté mais non pas planté un autre arbre pour le remplacer, alors, les parents des lapins qui continuaient à jouer en courant le plus vite possible autour de la clairière ont décidé de planter des choux à la place qu'occupait le vieil arbre... Du coup, les lapins joueurs ont eu l'idée d'un nouveau jeu. Ils se sont réunis et...."

Dispositif



But du jeu. Au signal de l'enseignant, les "L" doivent se retourner pour passer sous les jambes de leur "A", se relever puis courir autour du cercle dans le sens indiqué (voir flèche), repasser sous les jambes de leur "A" pour aller se saisir d'une feuille de chou et **ne pas être le dernier à en saisir une...**

Après chaque tour de clairière, les élèves échangent leurs rôles dans chacun des couples.

Variante 1.

On enlève une feuille de chou, le but du jeu est de ne pas être le lapin qui n'a pu se saisir d'une feuille de chou... Dans cette variante, aucun couple n'est éliminé.

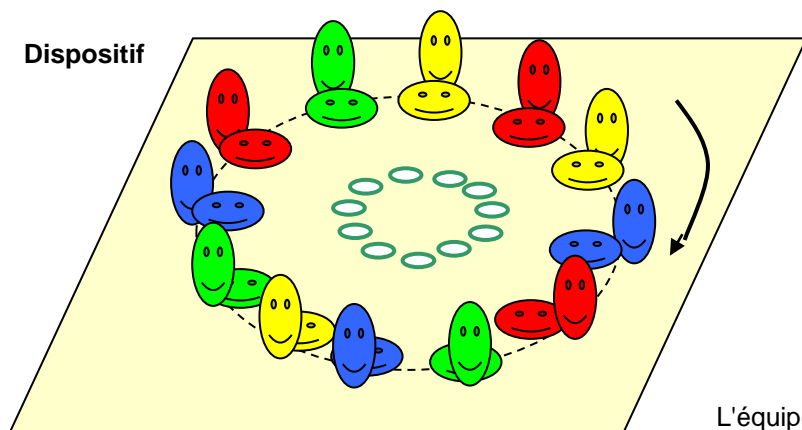
Variante 2.

Identique dans son principe à la Variante 1 du jeu présenté page 5 : "Les lapins dans la clairière". Les couples de lapins ont deux vies....

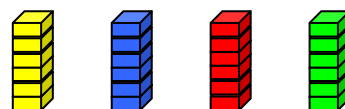
Variante 3.

Identique dans son organisation et son principe (jeu collectif entre équipes opposées...) à la Variante 2 du jeu "Les lapins dans la clairière", présenté page 5.

Dispositif



Pour chaque équipe, il y a six vies (autant qu'il y a de membres) représentées par des anneaux ou autres objets que l'on peut empiler en tour.

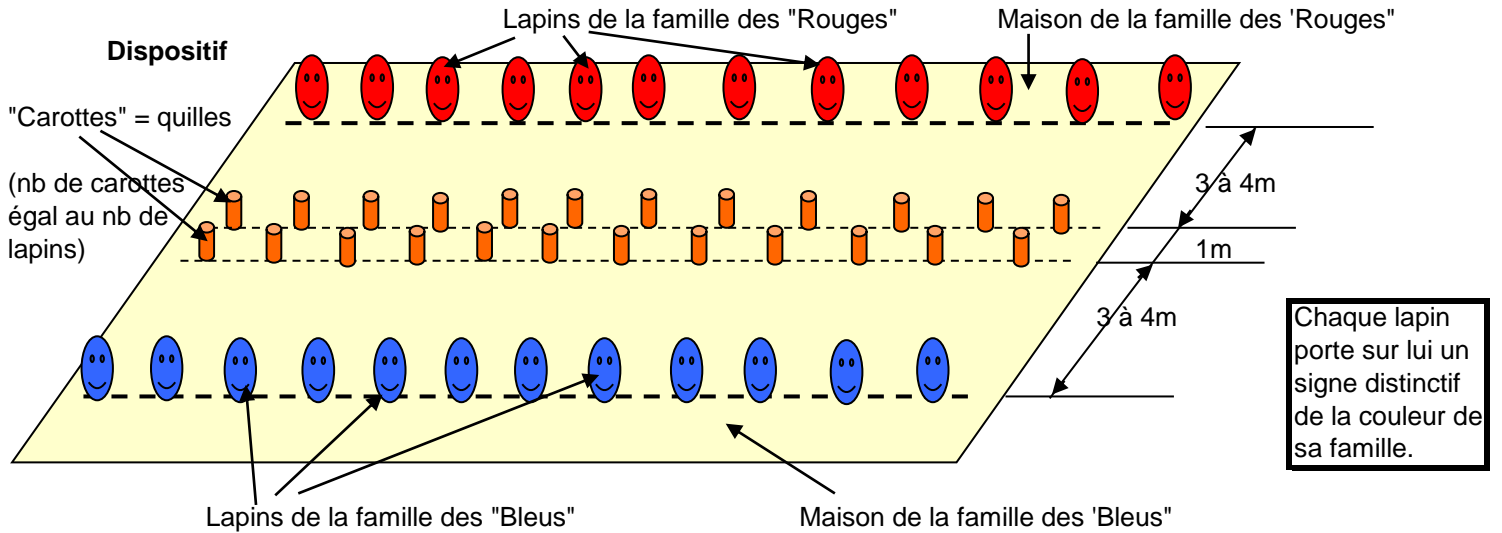


L'équipe gagnante est celle qui, après plusieurs courses des "L" autour du bois et de tentatives de prise d'une feuille de chou a conservé le plus de vies.

Jeu 4 : "Famille contre famille".

Version de base.

Contexte : deux familles de lapins vivent non loin l'une de l'autre, de chaque côté d'un champ où de belles carottes ont été plantées... Quand l'heure du repas arrive, tous les lapins, grands et petits, n'ont qu'un but : entrer dans le champ pour trouver une carotte, la prendre et la manger...



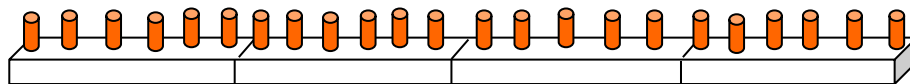
But du jeu. Au signal de l'enseignant, les lapins des deux familles doivent se précipiter vers le milieu du champ et se saisir d'une carotte **et d'une seule**. Il faut ne pas être le dernier à saisir une carotte...

Les lapins reposent leur carotte là où ils l'ont prise (sur la ligne tracé au sol) et repartent se placer dans la maison de leur famille.

Pour rendre le jeu plus dynamique, l'enseignant peut inviter les lapins à se déplacer dans leur maison jusqu'au signal de départ pour la prise des carottes. Ce signal peut varier : a) auditif : l'enseignant raconte une histoire et quand il prononce le mot "midi" (ou tout autre mot convenu auparavant), les lapins ... b) visuel : l'enseignant est le jardinier qui cultive ses légumes et dès qu'il sort de son potager (d'un côté ou de l'autre) les lapins peuvent y entrer...

Variante 1.

Les carottes sont placées sur des bancs alignés au milieu du potager et, il y en a une de moins que le nb de lapins...



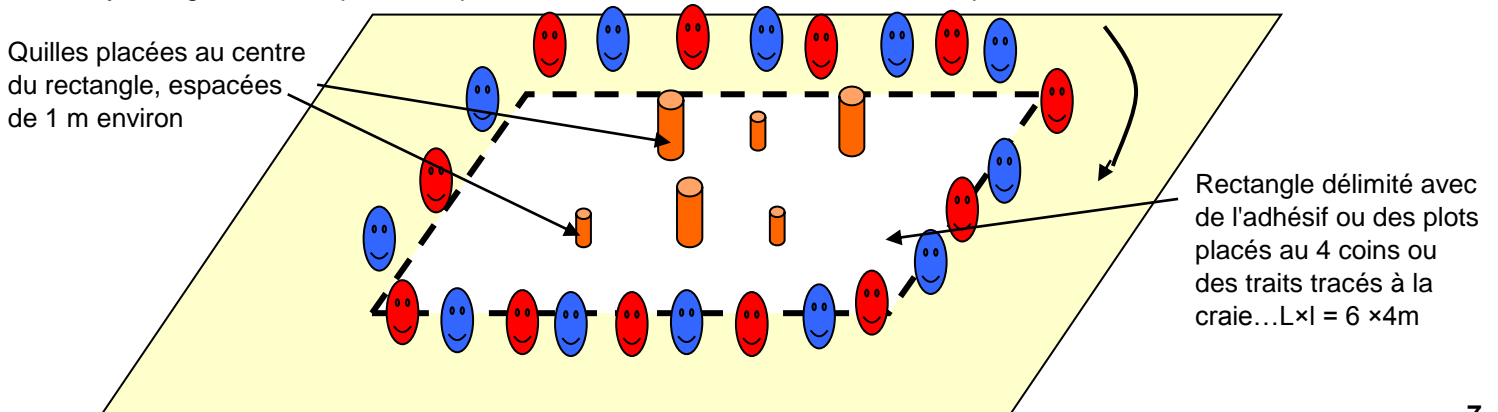
Cette disposition des quilles sur des bancs et non pas sur une seule ligne au sol permet d'éviter que les élèves ne se heurtent lors de la saisie de cette même quille. En cas d'instabilité des quilles posées sur le banc, on peut les remplacer par des anneaux ou des foulards qui figureront alors des feuilles de choux ou de salade...

Sous cette forme, la famille dont tous les membres ont réussi à se saisir d'une quille a gagné la manche et marque un point qui peut être alors symbolisé par un anneau enfilé sur une des tiges d'une abaque. Au bout de 5 manches, on comparera le nb d'anneaux gagnés par chaque famille pour désigner le vainqueur.

Variante 2.

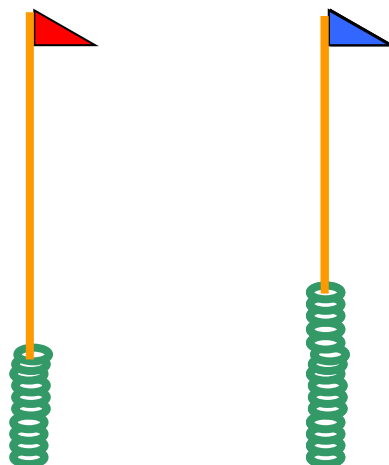
Plus complexe : dans chaque famille composée de douze lapins, il y a 3 papas, 3 mamans, 3 fils et 3 filles. Ces différents rôles doivent être mémorisés par les élèves car aucun signe ne permettra de les distinguer ensuite...

L'espace de jeu diffère et il n'y a désormais plus que 6 carottes mais celles-ci ne sont pas de la même taille, il y en a 3 grandes et 3 petites disposées comme le schéma ci-dessous l'indique.



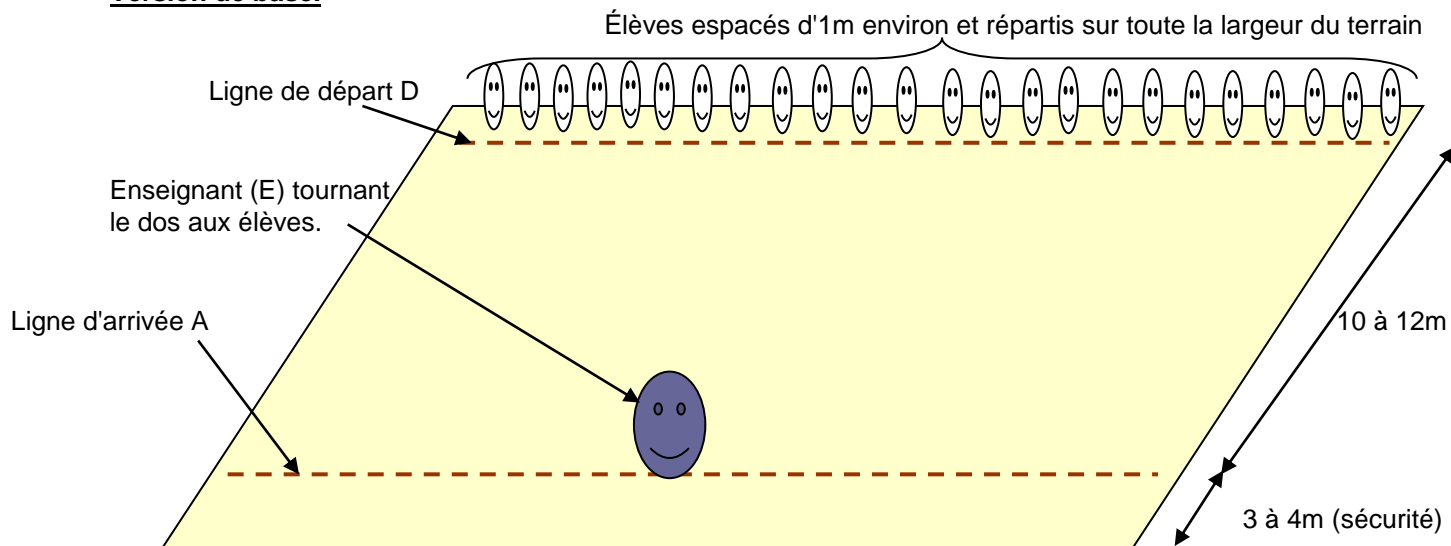
But du jeu.

Les "Lapins" se répartissent autour du rectangle (le "potager"...) au milieu duquel se trouvent les quilles les carottes...). Ils se placent de telle sorte que chacun d'entre eux soit encadré par deux lapins de l'autre famille. Au premier signal de l'enseignant : "Familles en promenade !", ils se mettent à marcher autour du potager dans le sens indiqué (voir la flèche). Le deuxième signal que donne l'enseignant, consiste à nommer à haute voix la catégorie de lapins qui devront alors entrer dans le potager prendre une carotte **et une seule**. Chacun des six lapins appelés (trois de la famille des "Rouges" et trois de la famille des "Bleus") auront alors en main une quille en sachant que si il s'agit d'une grande, elle vaut 2 points et si il s'agit d'une petite, elle ne vaut que 1 point... Les points alors marqués par chaque famille sont "mémorisés" et représentés par autant d'anneaux enfilés dans un bâton correspondant à la famille. Le jeu se déroule en six manches de telle sorte que chaque catégorie de lapins (papas, mamans, etc.) soit sollicitée au moins une fois.



Jeu 5 : "Un, deux, trois, soleil !".

Version de base.



But du jeu et déroulement

Alors que E prononce à haute voix les paroles : "Un, deux, trois, soleil !", les élèves doivent avancer vers la ligne A mais ne doivent plus être en déplacement quand E prononce le mot : "soleil" et qu'il se tourne en même temps vers eux. Tous les élèves alors surpris en train de se déplacer sont obligés de retourner sur la ligne de départ D afin de pouvoir recommencer à jouer. L'enseignant tourne à nouveau le dos aux élèves avant de prononcer à nouveau les mêmes paroles. Il le fait jusqu'à ce que un élève au moins franchisse la ligne D sans se faire surprendre par E.

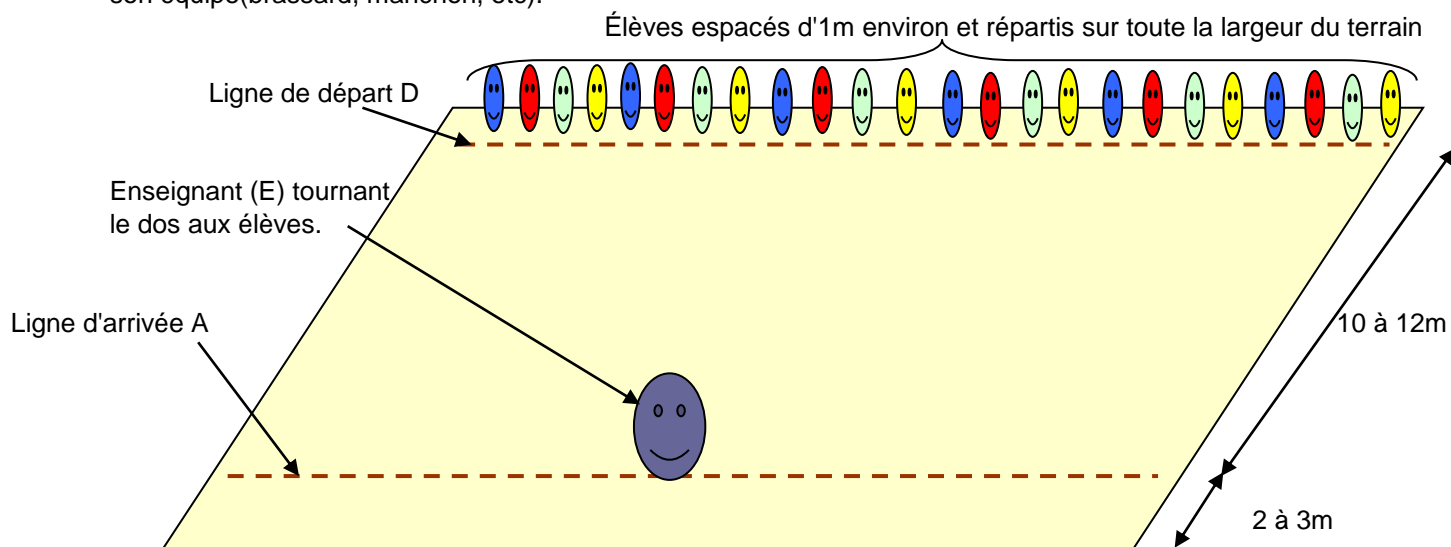
Le (ou les) élève(s) qui est (sont) parvenu(s) à atteindre la ligne A sans se faire surprendre par E a (ont) gagné et le jeu recommence à nouveau.

Variante 1.

Consiste à imposer un mode de déplacement particulier (sauts pieds joints, à quatre pattes, etc) ou une posture particulière à adopter lors de l'arrêt (en équilibre sur un pied, un pied et une main au sol, etc).

Variante 2.

Consiste à organiser la classe en quatre équipes, chaque équipe portant alors un signe distinctif de la couleur de son équipe (brassard, manchon, etc).

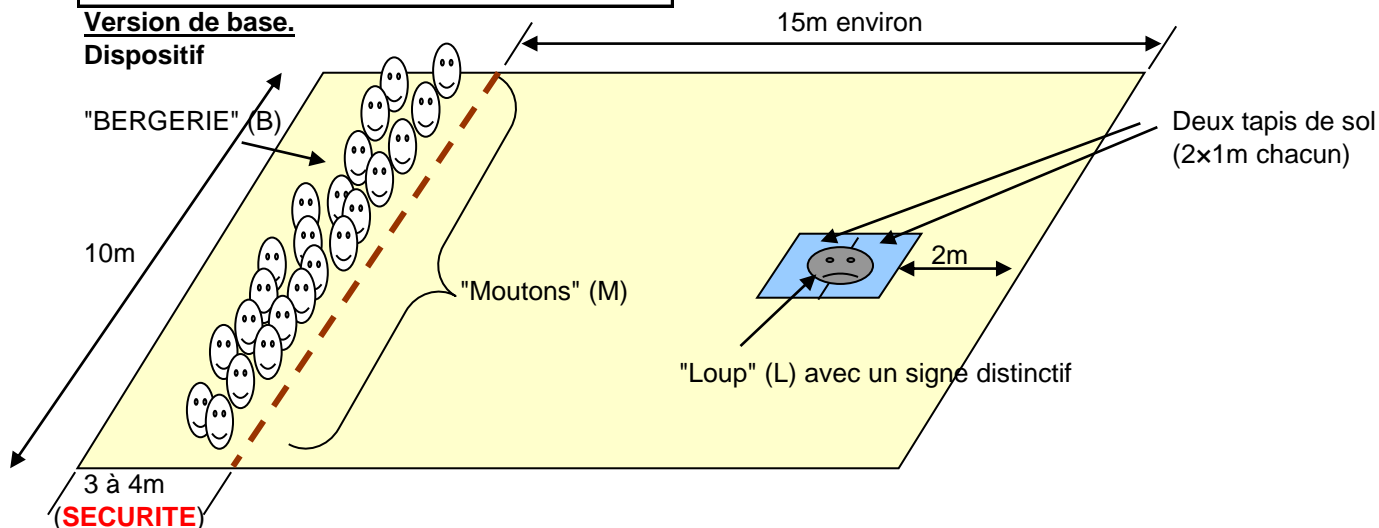


Chaque équipe dispose de 6 vies représentées par (voir page 5 la variante 2 du jeu "Les lapins dans la clairière") Tout élève surpris en train de se déplacer alors que E s'était retourné fait perdre 1 vie à son équipe mais l'élève qui franchit le premier la ligne D permet à son équipe de bénéficier de deux vies supplémentaires. Le jeu se déroule sur 4 à 5 manches et c'est l'équipe qui à leur issue dispose du plus de vies qui a gagné.

Jeu 6 : "Minuit dans la bergerie".

Version de base.

Dispositif



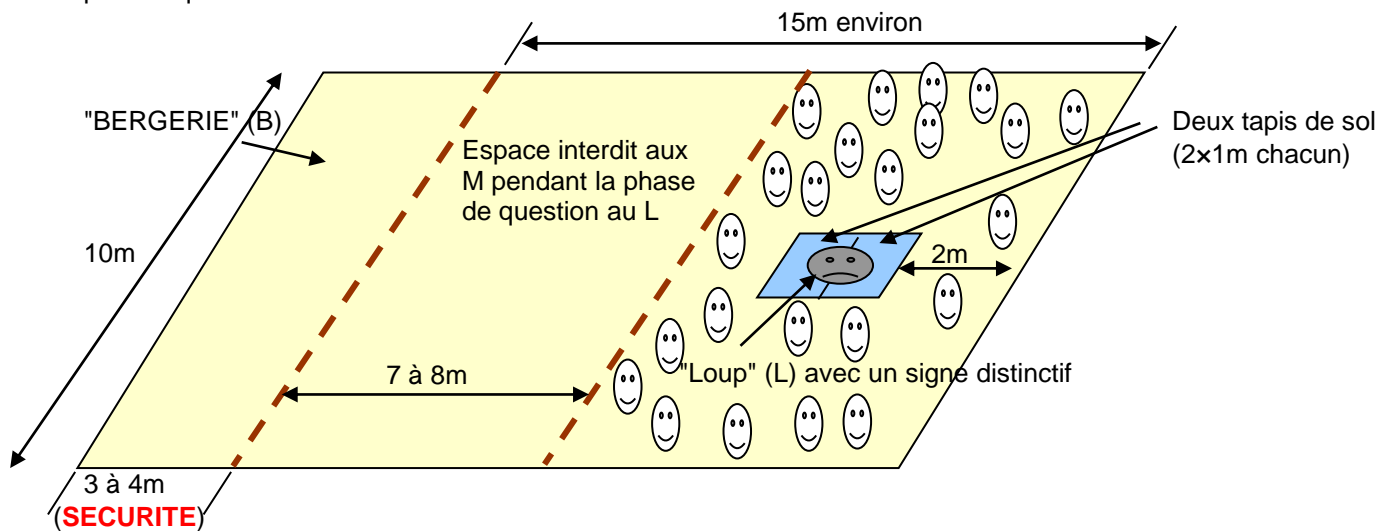
But, règles et déroulement.

Au signal donné par l'enseignant, les M sortent de la B et se dirigent vers l'endroit où se trouve L. Celui-ci est accroupi au milieu des deux tapis. Tous les M doivent se déplacer en marchant autour des tapis et un des M est désigné par l'enseignant pour poser la question au L : "Loup ! Quelle heure est-il ?". Ce dernier répond "Midi" et dans ce cas, il ne se passe rien ou, il répond "Minuit" et alors, la poursuite commence : tous les M tentent de revenir dans la B sans se faire toucher par L qui se relève de sa position pour poursuivre et tenter de toucher un (ou plus) des M avant que ceux-ci n'entrent dans la B.

Sous cette forme, le(s) M touché(s) par L n'est (ne sont) pas éliminé(s) mais "invité(s)" à faire attention dans la phase de jeu suivante qui commence comme celle décrite ci-dessus avec un nouveau L (désigné par l'enseignant parmi les M qui n'ont pas été pris par L) ou bien avec le même L pour 2 ou 3 phases successives.

Variante 1.

En proposant la version de base présentée ci-dessus, il n'est pas rare d'observer alors des M qui, pour se donner plus de "chances" de ne pas être attrapés par le L, sortent de la B mais restent à proximité d'elle. Pour palier à cette dérive, on tracera une ligne parallèle à celle d'entrée (et de sortie) de la B, distante de 7 à 8 m d'elle. Après le signal de début de jeu donné par l'enseignant, tous les M devront dépasser cette ligne avant que l'un d'entre eux pose la question au L.



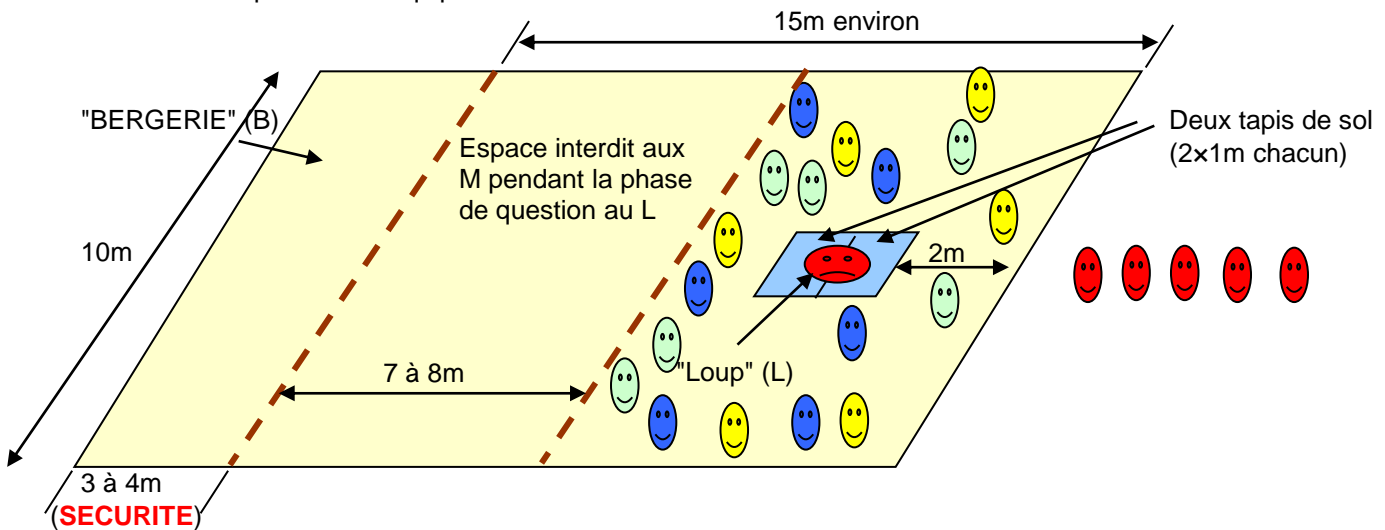
Variante 2.

Cette variante reprend les principes du jeu collectif. La classe est organisée en quatre équipes. Les membres de chaque équipe portent un signe distinctif de la couleur correspondant à son équipe (dossard, manchon, etc).

Possibilité 1 : chaque équipe dispose d'autant de vies qu'il y a de membres dans l'équipe, etc (pour plus de précisions, voir la **Variante 2** du jeu "A chacun sa maison" décrit page 3 de ce document). Cependant, quand un membre d'une équipe joue le rôle de L, ses coéquipiers sont "hors jeu" et seules les trois autres équipes jouent aux M opposés au L. Après chaque phase de jeu, le L est changé et on peut, soit faire jouer le rôle de L successivement par tous les membres de la même équipe, soit changer l'équipe dont un membre est L et les autres "hors jeu". Dans tous les cas, chaque membre de chaque équipe devra avoir joué une fois le rôle de L avant que les quantités de vies restantes soient comparées. L'équipe gagnante est celle à qui il reste le plus de vies.

Possibilité 2 : trois équipes jouent le rôle de M pendant une série de phases de jeu au cours desquelles,

chaque membre de l'équipe restante joue successivement le rôle de L. Dans ce cas, le L marque autant de points pour son équipe que de M qu'il parvient à toucher lors de la poursuite. Les points marqués par chaque équipe peuvent être "mémorisés" et représentés par autant d'anneaux enfilés dans un bâton correspondant à l'équipe.



Évaluation : Possibilité 1	Évaluation : Possibilité 2
<p>Pour chaque équipe, il y a six vies (autant qu'il y a de membres) représentées par des anneaux ou autres objets que l'on peut empiler en tour.</p>	
<p>L'équipe gagnante est celle qui, après plusieurs poursuites et attrapés des L des autres équipes a conservé le plus de vies.</p>	

Variante 3 : à proposer rarement...

Consiste à proposer le jeu dans sa forme la plus "primitive" : tout M touché par le L est éliminé...Le L de la période de jeu suivante est le dernier M non pris par le L....

Remarque.

Un jeu chanté: "Monsieur l'ours", ressemble pour l'essentiel au jeu décrit ci dessus. Seule la question posée par un M au L est remplacée par une comptine entonnée par l'ensemble des M et qui s'adresse à un ours qui joue le même rôle que le L.

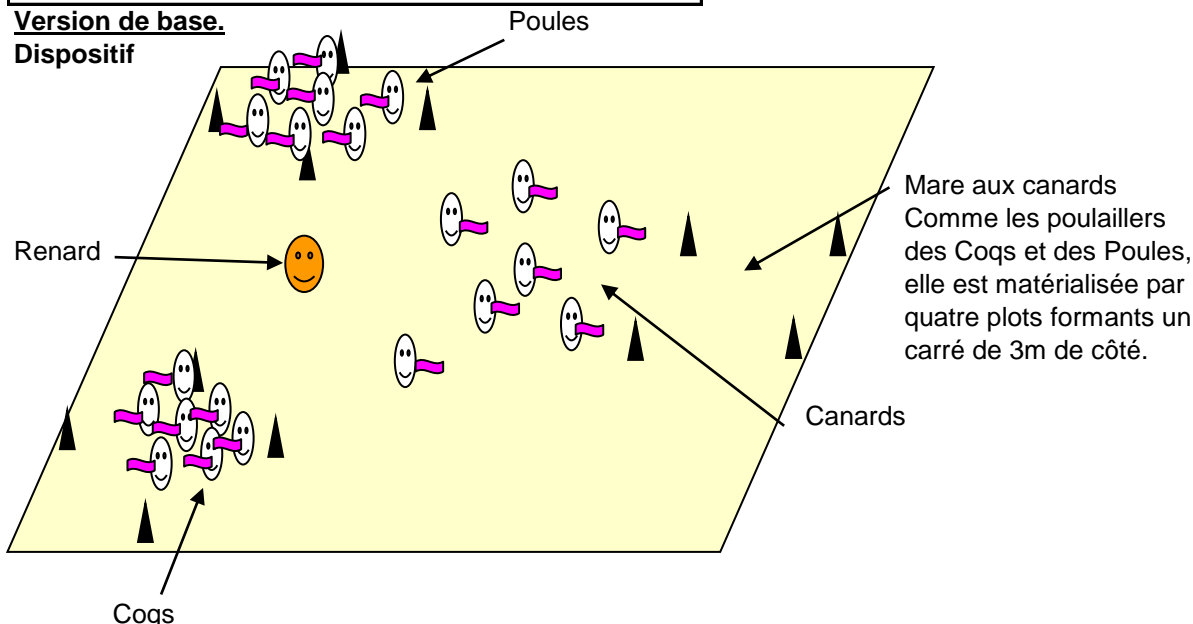
"Monsieur l'ours réveille toi, tu as bien trop dormi comme ça, au bout de trois réveille toi: un, deux, trois".

Et l'ours répond alors : "Je dors" et il ne se passe alors rien, les M continuent à tourner autour de l'ours et répètent la même question. Ou bien, l'ours répond : "Je sors" et la poursuite commence...

Jeu 7 : " Le renard dans la basse - cour " .

Version de base.

Dispositif



But du jeu et déroulement.

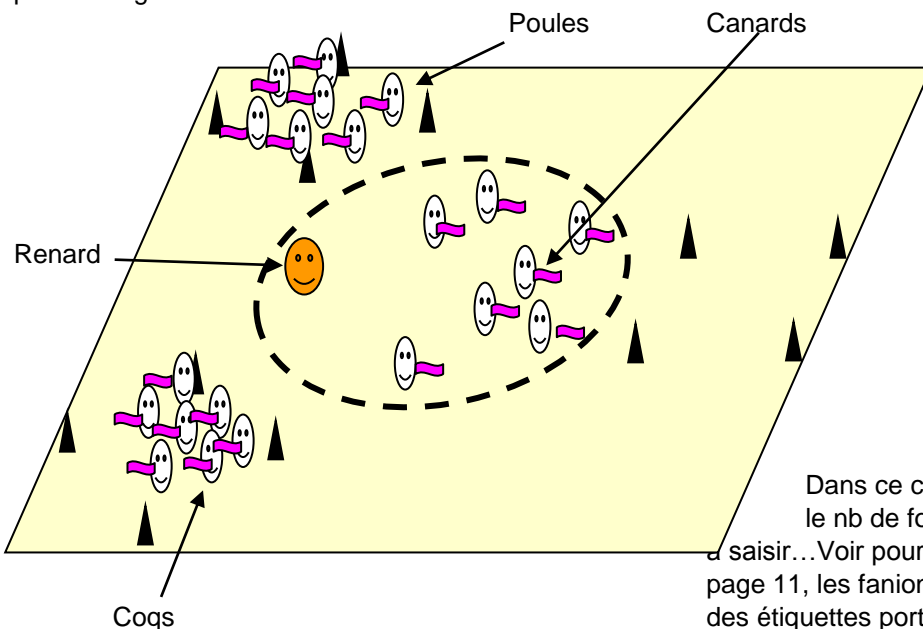
Le renard, désigné par l'enseignant, se promène dans l'espace de jeu (carré de 8 à 10m de côté tracé dans la cour ou dans la salle de jeu à condition qu'une distance d'au moins 1,5 à 2m sépare chaque côté de ce carré des limites de la salle ou de tout élément matériel : **SÉCURITÉ**). Le renard annonce alors : "Je veux manger des...". A l'appel de leur nom, les animaux désignés, poules ou coqs ou canards, doivent sortir de leur abris et s'exposer ainsi au renard qui essaie d'attraper le plus de foulards possible accrochés à la ceinture des poursuivis. L'enseignant intervient au bout d'une trentaine de secondes pour arrêter la poursuite qui ne doit pas se prolonger au delà pour éviter la fatigue des élèves. Les animaux regagnent leur abris et le renard remet à l'enseignant les foulards qu'il a réussi à attraper avant d'appeler une autre famille d'animaux qui seront ainsi exposés à la poursuite. Changer de renard quand toutes les familles d'animaux ont été appelées.

Règles.

Tout animal qui sort des limites de l'espace de jeu ou qui entre dans un des abris alors qu'il est poursuivi se voit confisqué d'office son foulard par l'enseignant et doit retourner dans son abris. Tout animal ayant son foulard pris par le renard (ou l'enseignant...) ne peut participer à la poursuite suivante avec un nouveau renard. Les renards successifs sont toujours choisis par l'enseignant parmi les animaux ayant réussi à ne pas se faire prendre leur foulard quand ils étaient poursuivis.

Variante 1

Pour éviter de voir des animaux appelés par le renard rester à proximité de leur abris, l'enseignant délimite un espace central (avec de plots ou des anneaux) à l'intérieur duquel les animaux doivent pénétrer pour que la poursuite puisse commencer. Bien entendu, tout animal qui en sort lors de la poursuite se voit confisqué son foulard par l'enseignant.

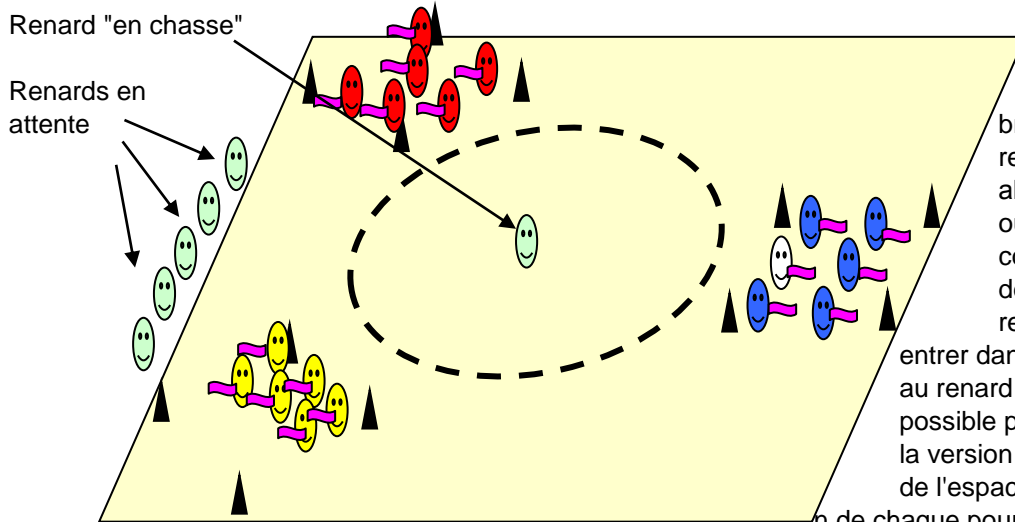


Sous cette forme, le but du jeu, son déroulement et ses règles ne sont pas différents de ceux de la version de base mais, comme pour cette dernière, on peut envisager de ne pas éliminer du jeu tout élève s'étant fait prendre son foulard par le renard de même que l'on peut comptabiliser les foulards que chaque renard a réussi à prendre pour ensuite les comparer et désigner le renard le plus habile...

Dans ce cas, il faudra pouvoir garder en mémoire le nb de foulards que chaque renard aura réussi à saisir... Voir pour cela l'évaluation de la possibilité 2, page 11, les fanions de couleur étant ici remplacés par des étiquettes portant le nom de chaque renard.

Variante 2

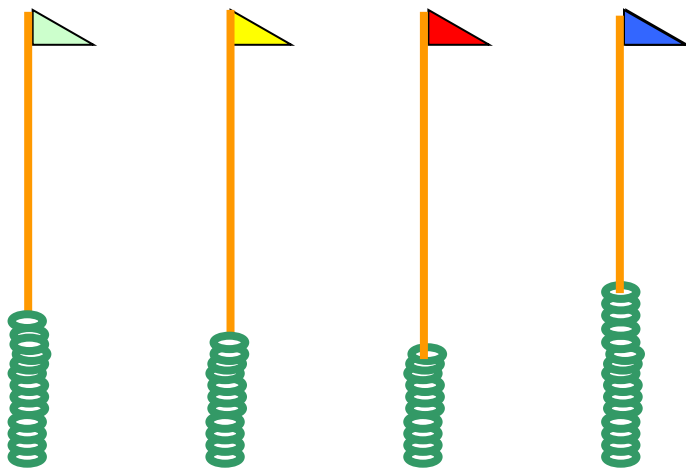
Cette variante reprend les principes du jeu collectif. La classe est organisée en quatre équipes. Les membres de chaque équipe portent un signe distinctif de la couleur correspondant à son équipe (dossard, manchon, etc).



Chaque équipe joue une fois au renard et chacun de ses membres ne joue une seule fois le rôle de renard. Quand il est en jeu, il annonce alors : " Je veux manger des ..." (bleus ou jaunes ou rouges). A l'appel de leur couleur, les joueurs désignés par une des trois autres couleurs que celle des renards doivent sortir de leur abris, entrer dans l'espace de jeu central et s'exposer au renard qui essaie d'attraper le plus de foulards possible pendant 30 secondes. Comme dans la version précédente, le joueur poursuivi qui sort de l'espace central perd d'office son foulard. A la

fin de chaque poursuite, on comptabilise le nb de foulards saisis par le renard et cela se traduit par le même nb d'anneaux enfilés autour du bâton correspondant à l'équipe.

Le renard qui succède n'a pas le droit d'appeler l'équipe sollicitée par son prédécesseur et chaque joueur récupère le foulard qui lui a été pris précédemment. Quand tous les renards d'une équipe sont passés, ils sont remplacés par les membres d'une autre équipe dont ils récupèrent les foulards qu'ils doivent à leur tour accrocher à leur ceinture.



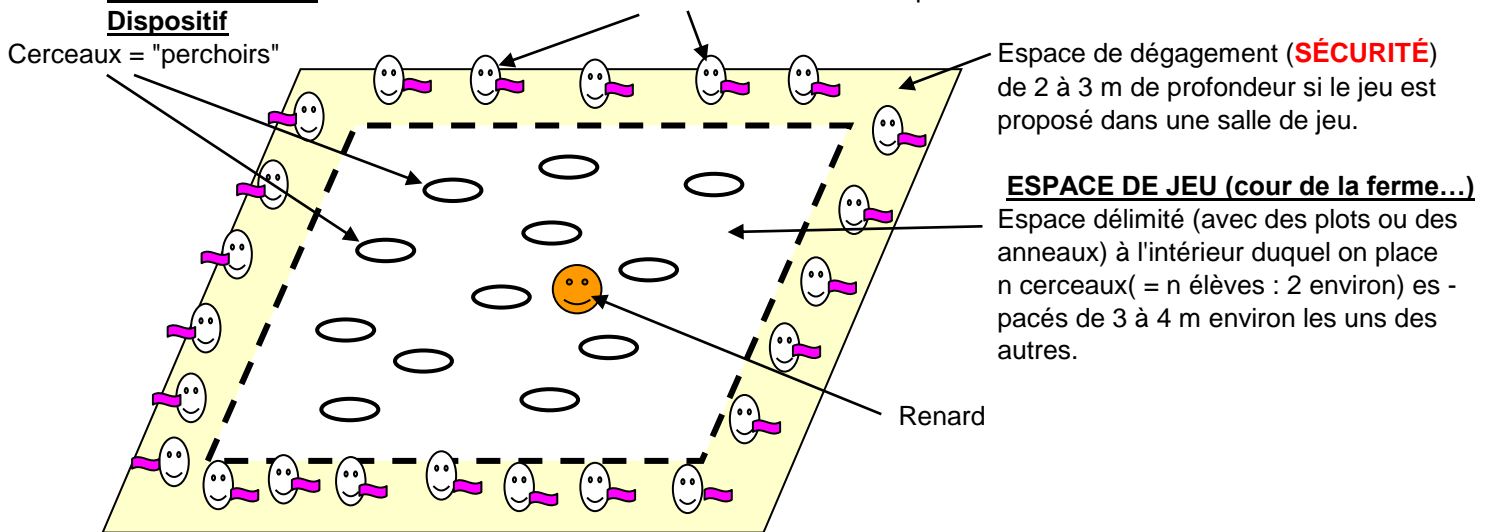
Jeu 8 : "Les pintades perchées".

Version de base.

Dispositif

Cerceaux = "perchoirs"

Pintades à la ceinture desquelles est accroché un foulard



But du jeu et déroulement.

Après avoir désigné un élève comme renard, l'enseignant indique le début du jeu et les pintades doivent entrer dans la cour de la ferme. Le renard essaie dès lors d'attraper le plus de foulards possible alors que les pintades ne peuvent échapper à lui qu'en se réfugiant dans un "perchoir". Les pintades qui se sont fait prendre leur ceinture par le renard doivent sortir de l'espace de jeu et se placer tout autour de celui-ci. L'enseignant stoppe le jeu après de 30 secondes (risque de fatigue). Les pintades se replacent hors de la ferme et le jeu reprend avec un autre renard (ou le même pour une ou deux autres phases de jeu au plus). Le nouveau renard est toujours désigné parmi les pintades qui ne se sont pas fait prendre leur foulard.

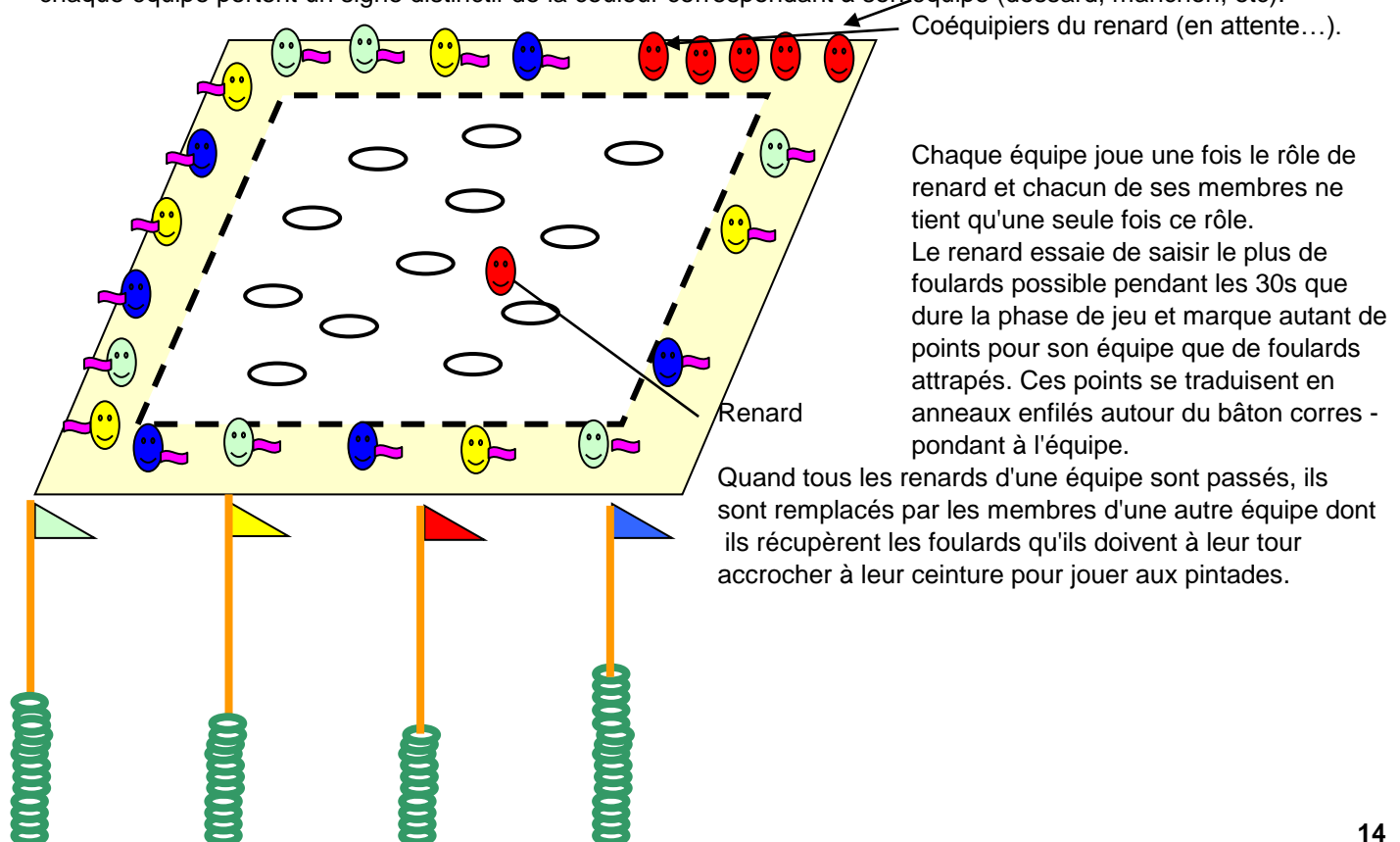
Règles

Toutes pintades sortant de l'espace de jeu pour échapper au renard se voit confisqué d'office son foulard par l'enseignant et doit rester hors de l'espace de jeu.

Le temps de séjour d'une pintade sur un perchoir peut être limité à 3, 4 ou 5 secondes mais le contrôle du respect de cette règle est difficile quand beaucoup de pintades sont encore en jeu.

Variante 1

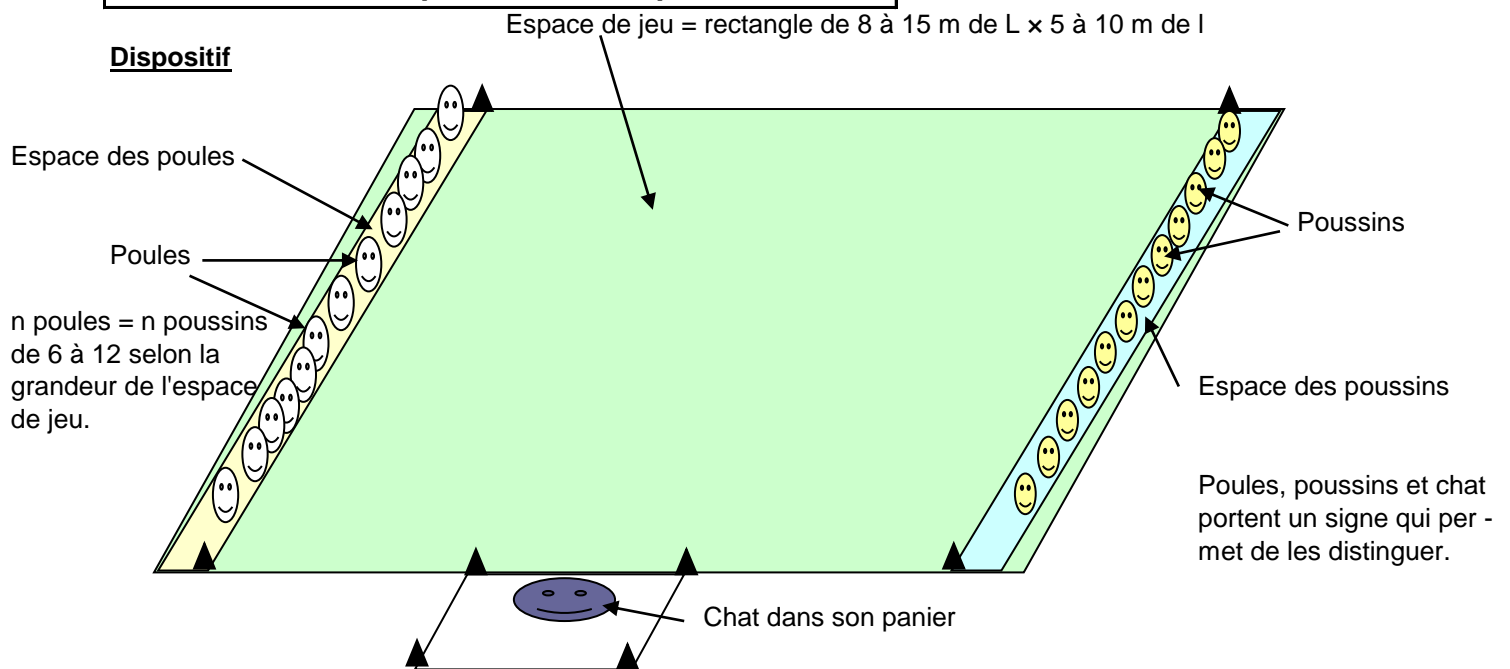
Cette variante reprend les principes du jeu collectif. La classe est organisée en quatre équipes. Les membres de chaque équipe portent un signe distinctif de la couleur correspondant à son équipe (dossard, manchon, etc).



Chaque équipe joue une fois le rôle de renard et chacun de ses membres ne tient qu'une seule fois ce rôle. Le renard essaie de saisir le plus de foulards possible pendant les 30s que dure la phase de jeu et marque autant de points pour son équipe que de foulards attrapés. Ces points se traduisent en anneaux enfilés autour du bâton correspondant à l'équipe.

Quand tous les renards d'une équipe sont passés, ils sont remplacés par les membres d'une autre équipe dont ils récupèrent les foulards qu'ils doivent à leur tour accrocher à leur ceinture pour jouer aux pintades.

Jeu 9 : "Le chat, les poules et leurs poussins".



But du jeu, règles et déroulement.

Au départ du jeu, les animaux sont dans leurs espaces respectifs. Au signal de l'enseignant = "MIAOU", tous entrent dans l'espace de jeu et chaque poule essaye de se lier à un poussin (et réciproquement) en se tenant par la main alors que le chat essaye d'attraper un (ou plusieurs) poussin(s) encore seul(s) en le(s) touchant.

Le (ou les) poussin(s) ainsi attrapé(s) par le chat est amené dans le panier du chat avant que le jeu ne soit à nouveau lancé par l'enseignant avec le même chat. Après 3 ou 4 "attaques" avec le même chat, l'enseignant désigne un nouveau chat parmi les poussins qui n'ont pas été pris. Les poussins restant, ceux qui ont été déjà pris et l'ancien chat deviennent poules et les poules deviennent poussins pour la nouvelle série d'attaques avec le nouveau chat. Après chaque attaque du chat, toutes les poules et les poussins non pris se replacent dans leur espace.

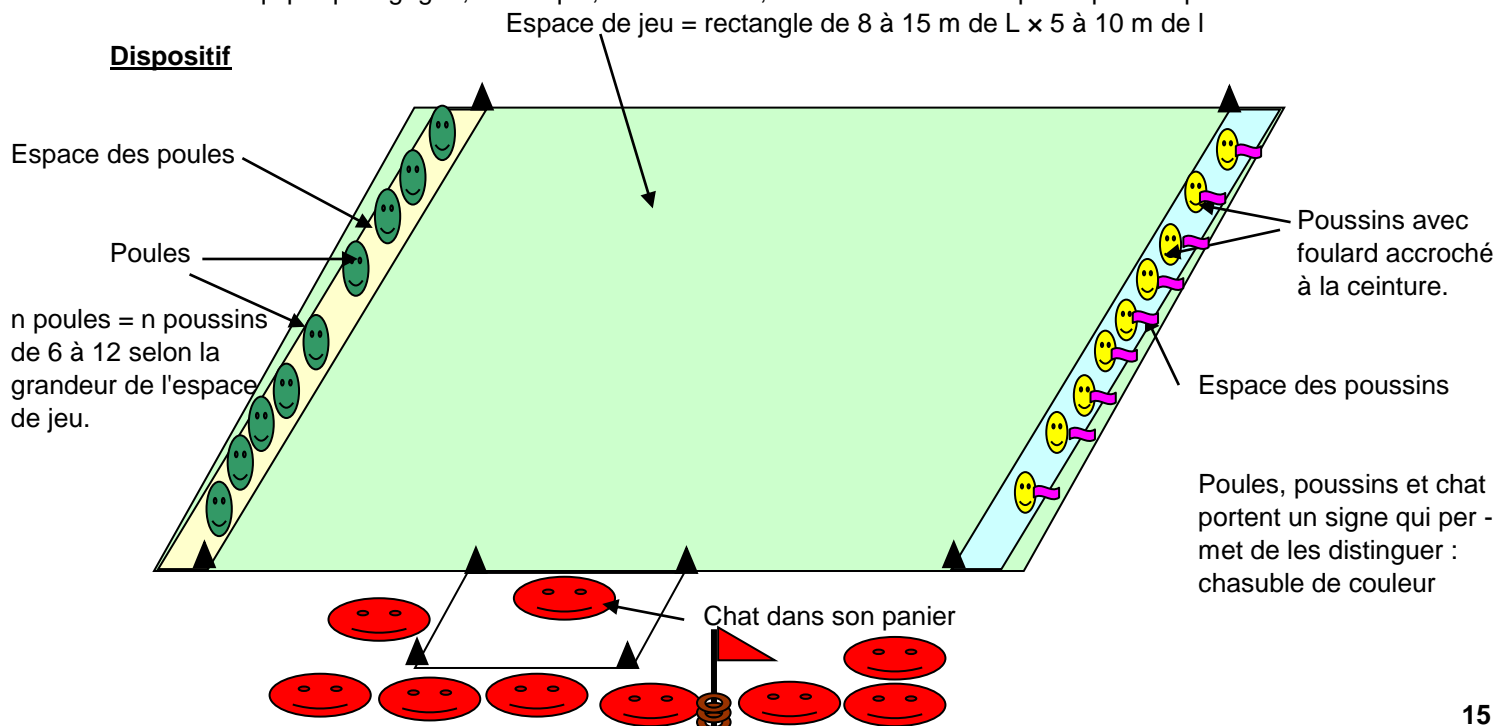
Variante 1

La cible du chat n'est plus un ou plusieurs poussins mais une ou plusieurs poules. Dès lors les changements de chat se font en puisant dans les poules qui n'ont pas été prises.

Variante 2

Le jeu devient collectif. La classe est organisée en 3 équipes : une de poules, une de poussins et une de chats. Chaque équipe porte un signe distinctif et tient à tour de rôle un des trois rôles...

Pour être l'équipe qui a gagné, il faut que, en étant chat, elle réussisse à attraper le plus de poussins.

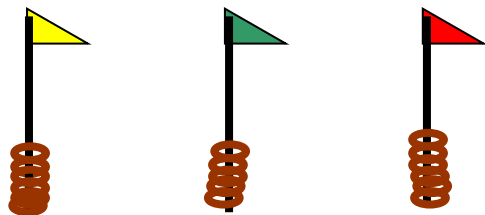


But du jeu, règles et déroulement.

La partie se joue en trois manches : une par équipe jouant le rôle de chat et lors de chaque manche, les chats

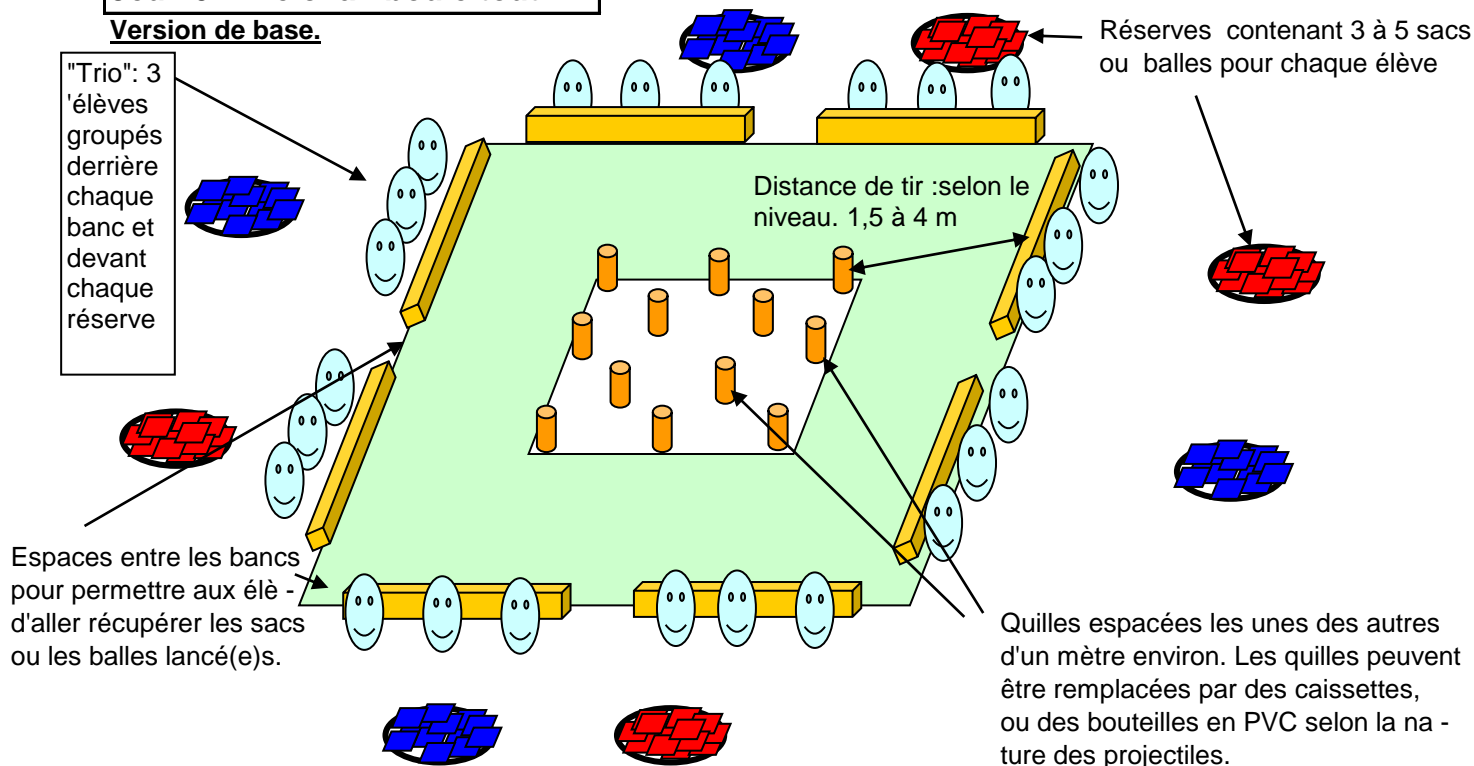
d'une équipe jouent les uns après les autres et chacun marque autant de points que de foulards saisis sur les poussins avant que ceux-ci ne se soient liés aux poules. Sous cette forme, le chat d'une équipe ne joue qu'une seule attaque et les poussins attrapés se remettent en jeu pour l'attaque suivante en replaçant le foulard à leur ceinture

Chaque équipe dispose d'un fanion dans lequel sont enfilés des anneaux pour matérialiser les prises (une prise = un anneau). Quand toutes les équipes ont joué à tous les rôles, les fanions sont placés côte à côte et les hauteurs d'anneaux sont comparées ou les anneaux dénombrés afin que l'équipe gagnante soit désignée.



Jeu 10 : "Le chamboule tout".

Version de base.



But du jeu, règles et déroulement.

Au signal de l'enseignant, les élèves doivent aller se saisir d'un sac ou d'une balle contenu(e) dans la réserve qui est attribuée au "trio" dont ils font partie, venir se placer derrière leur banc et lancer leur projectile pour tenter de faire tomber une des quilles placées au centre du dispositif. Après chaque tir réalisé, ils doivent aller se servir dans leur réserve pour pouvoir tirer à nouveau. Ceci, jusqu'à ce que leur réserve soit vide. Quand l'enseignant constate que toutes les réserves sont vides et que tous les projectiles ont été lancés, il ordonne aux élèves d'aller chercher chacun autant de projectiles qu'ils ont lancés (3 à 5 donc). Pour cela, les élèves doivent passer par les espaces laissés entre les bancs, et emprunter le même chemin pour revenir les déposer dans la réserve de leur "trio". Si peu de quilles ont été renversées, l'enseignant donne le signal pour une nouvelle salve de tirs. Si toutes les quilles, (ou presque toutes...), ont été renversées par les tirs précédents, il replace celles-ci en position debout à l'endroit où elles l'étaient avant de donner le signal d'une nouvelle salve.

Variante 1.

Elle consiste à modifier, **soit la position des quilles à renverser**, par exemple : les quilles ne sont plus au sol mais posées sur une ou plusieurs tables basses et larges, (voir illustration 1), **soit le type de cible à atteindre** : elles ne sont plus à renverser mais à pénétrer mais alors ce n'est plus tout à fait un "chamboule tout"... (voir illustration 2).

illustration 1

Dans ce cas, les projectiles doivent offrir la garantie de ne pas blesser en cas de tir manqué : ballon en mousse, balle de chiffon.

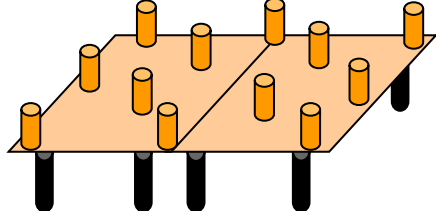
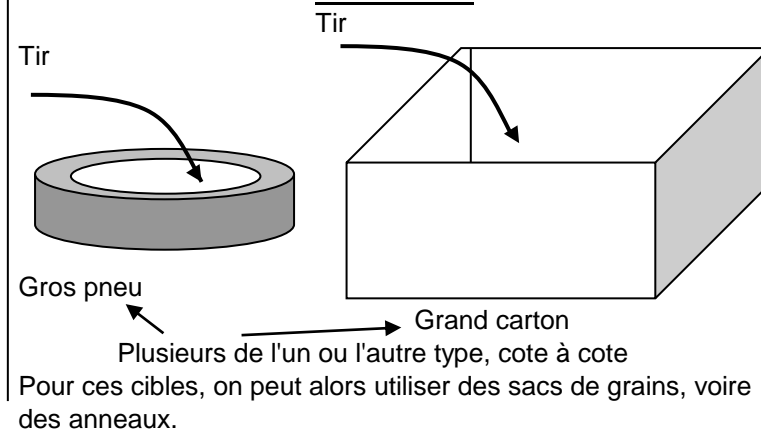


illustration 2

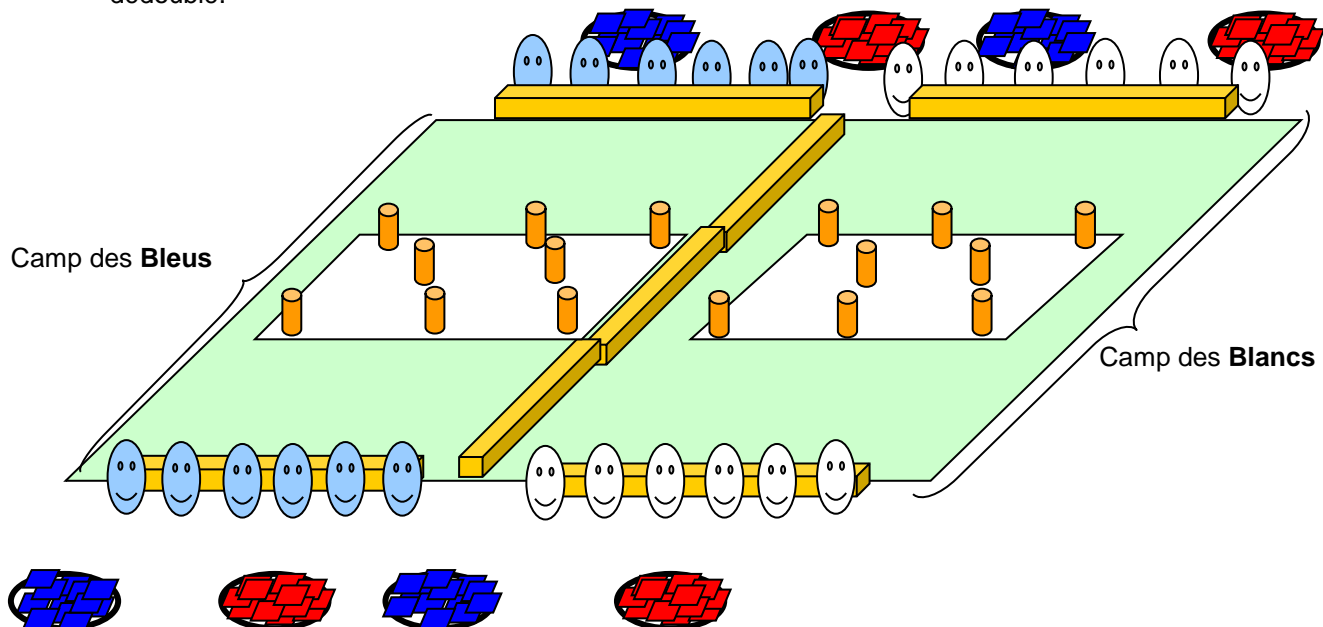


Variante 2.

Elle consiste à utiliser des lignes tracées au sol comme limites à ne pas dépasser pour tirer, à la place des bancs. Ce nouvel aménagement n'induit plus l'obligation pour les élèves de lancer leur objet pour atteindre la cible à renverser. Ils peuvent désormais faire rouler ou glisser le projectile selon la nature de ce dernier. Bien entendu, cette transformation du geste utilisable n'est à envisager que pour des cibles posées au sol et qui sont à renverser. Dans la **variante 2**, quelle que soit la matérialisation de la limite à ne pas dépasser, c'est le lancer qui devra forcément être utilisé par l'élève.

Variante 3.

Cette variante reprend les principes du jeu collectif. La classe est organisée en deux équipes et le dispositif est dédoublé.



But du jeu, règles et déroulement.

Au signal de l'enseignant, les joueurs de chaque équipe vont se saisir d'un projectile dans la réserve la plus proche de leur placement derrière le banc et doivent ensuite le lancer pour essayer de faire tomber une des quilles placées au centre de leur camp.

Le jeu peut se dérouler selon deux modalités possibles fonction du but à atteindre.

Modalité 1. But à atteindre, commencer le jeu au signal de l'enseignant et l'équipe qui réussit à faire tomber toutes ses quilles la 1^o gagne la partie et marque 1 pt. Dans ce cas, dès que la réserve dans laquelle s'approvisionne l'élève est vide, ce dernier peut entrer dans l'espace compris entre les bancs pour aller chercher un projectile, revenir derrière le banc et effectuer un nouveau tir, ainsi de suite jusqu'au signal de l'enseignant annonçant la fin de la partie. Un anneau est alors enfilé dans le bâton correspondant à l'équipe ayant marqué le point puis toutes les quilles sont redressées et replacées dans leur emplacement d'origine, les projectiles sont replacés dans leur réserve d'origine avant une nouvelle partie. Une rencontre entre les deux équipes peut se dérouler en 5 parties.

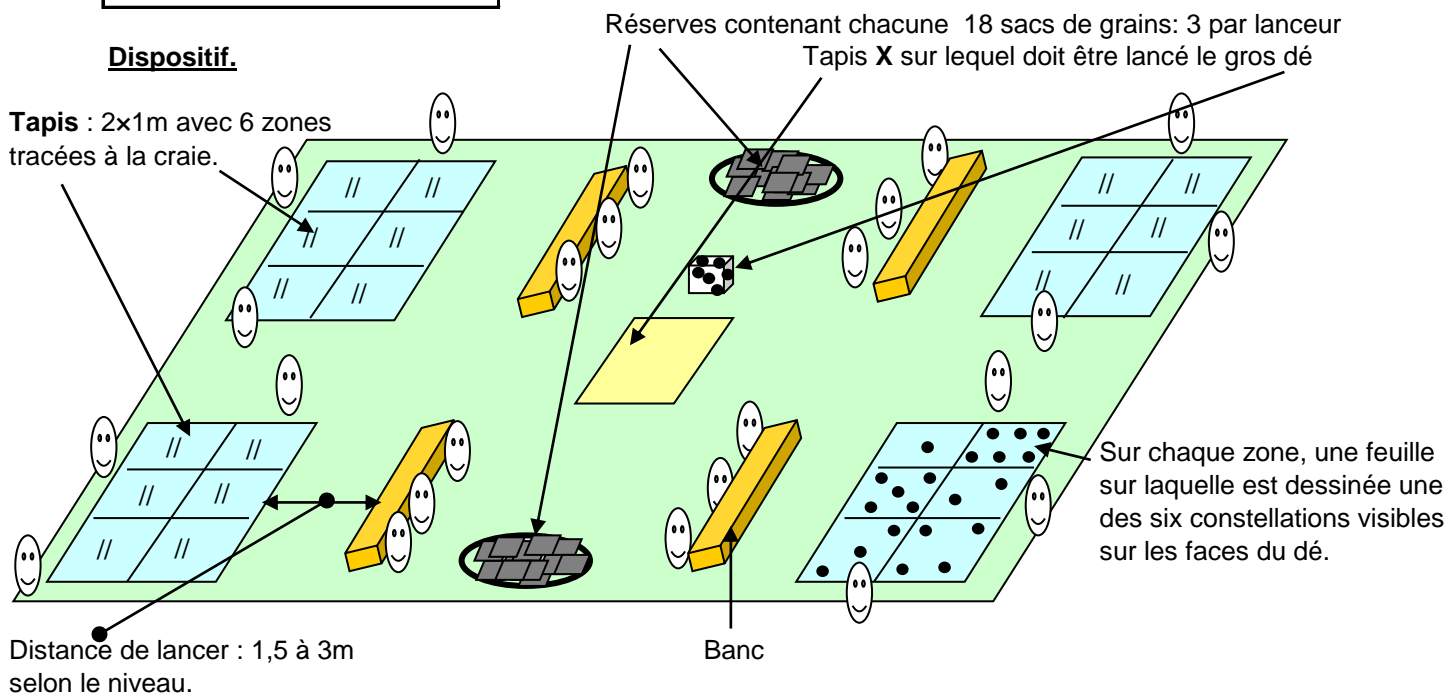
L'équipe qui aura marqué plus de points que l'autre aura gagné la rencontre.

Modalité 2. But à atteindre, commencer le jeu au signal de l'enseignant et l'équipe qui réussit à faire tomber plus de quilles que l'autre en utilisant tous les projectiles que contiennent ses réserves, gagne la partie et marque 2 pts. Si les deux équipes renversent le même nombre de quilles, elles marquent chacune 1 pt. Deux anneaux sont alors enfilés dans le bâton de l'équipe ayant gagné la partie, (ou un dans le bâton de chaque équipe en cas d'égalité...), puis les quilles sont redressées et replacées....etc
L'équipe qui aura marqué le plus de points à l'issue de 5 parties aura gagné la rencontre.

Jeu 11 : "Le tir au dé".

Dispositif.

Tapis : 2x1m avec 6 zones tracées à la craie.



Distance de lancer : 1,5 à 3m selon le niveau.

Organisation, but du jeu, déroulement et règles à respecter.

Les élèves sont organisés en 4 groupes, chaque groupe est affecté à un des quatre ateliers où se trouvent les cibles qui seront à atteindre : tapis sur lesquels sont tracées 6 zones, chacune des zones étant repérée par une feuille sur laquelle est dessinée une constellation. Les constellations sont disposées de la même façon quel que soit le tapis. Dans chaque atelier, on trouve aussi un banc qui sera la limite à ne pas dépasser lors des lancers. Les élèves se regroupent au centre du dispositif autour de de l'enseignant et du tapis X. Un élève est tiré au sort pour lancer le dé sur le tapis afin de savoir sur quelle cible lui même et ses camarade auront à lancer les sacs de grains. Quand le cible à atteindre est ainsi définie, les élèves retournent à leur atelier où ils se répartissent en lanceurs " : **LA** et "évaluateurs récupérateurs" : **RE EV**. Chaque **LA** effectue 3 essais avec 3 sacs de grains qui sont à sa disposition dans la réserve où il se sert puis, change de rôle avec un **RE EV** avant que celui ci n'effectue à son tour 3 lancers

Dans chaque ateliers, les **LA** peuvent effectuer leurs essais en même temps mais alors les **RE EV** doivent être très attentifs pour bien évaluer le lancer de leur **LA**.

Quand tous les élèves ont effectué leurs 3 lancers, l'enseignant les regroupe à nouveau autour du tapis X pour la désignation de la nouvelle cible à atteindre lors des 3 essais suivants. Le processus peut être répété ainsi 6 à 10 fois

Variante 1.

Dans chaque atelier, les groupes d'élèves peuvent disposer les constellations sur les cibles comme ils le souhaitent. Dès lors, si le lancer du dé désigne la même constellation pour tous les groupes, celle ci n'est pas placée de la même façon selon les ateliers.. Cette variante introduit une part d'"aléa" dans le jeu...

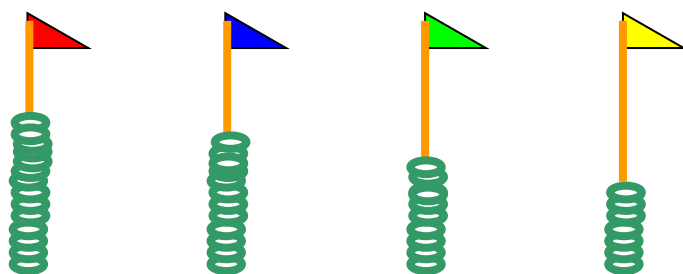
Variante 2

Les groupes deviennent des équipes et chacun des élèves qui les composent porte un signe distinctif : brassard, chasuble, pince à linge de couleur.

Voir page 19 le dispositif correspondant.

Organisation, but du jeu, déroulement et règles à respecter.

Identiques à la version de base mais, les résultats des lancers sont pris en compte pour désigner une des 4 équipes comme gagnante du jeu. Pour cela, dans chaque équipe, chaque **LA** effectue ses essais seul et non plus en même temps que ses camarades. Ainsi, chaque lancer est évalué et, les **RE EV** "comptabilisent" les essais réussis en enfilant un anneau/essai réussi dans le fanion à la couleur de son équipe.



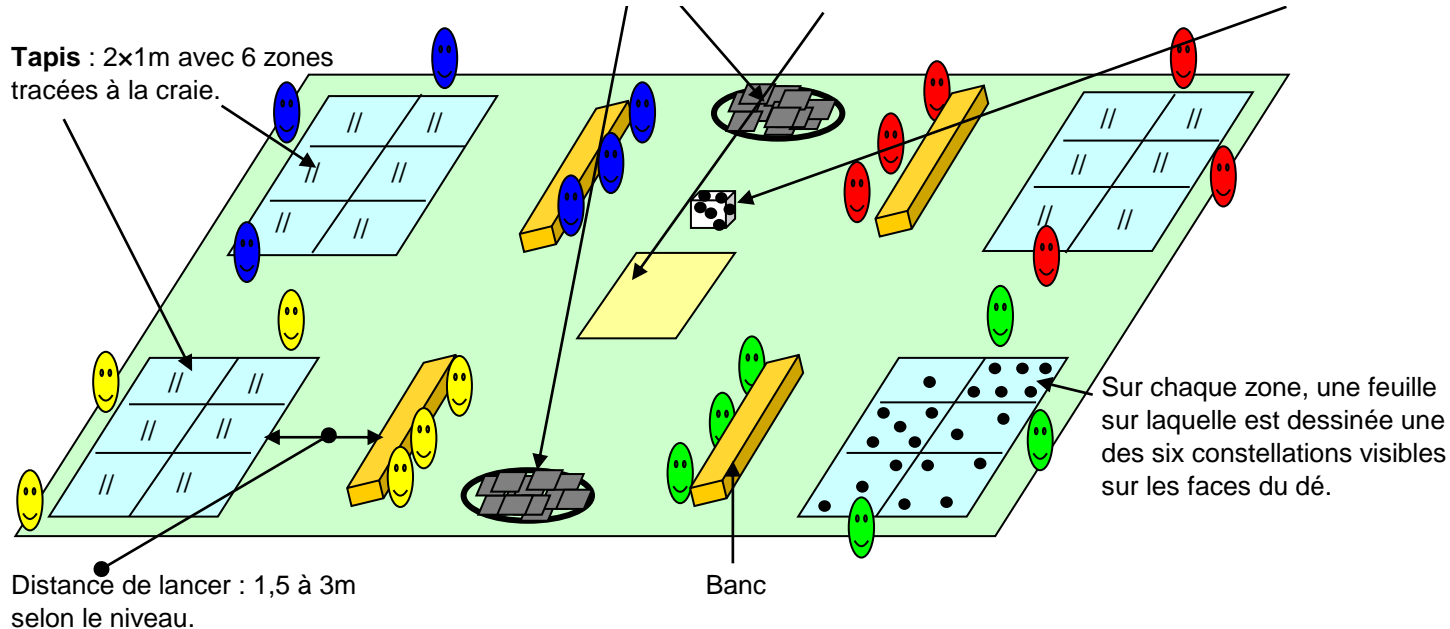
Quand tous les élèves ont effectué leurs 3 essais, on compare les résultats comme ci contre à gauche.

Lors de chaque manche, chaque équipe qui gagne marque 1 pt et une rencontre dans ce jeu peut se faire en 4, 6, 8 ou 10 manches.

Dispositif.

Reserves contenant chacune 18 sacs de grains: 3 par lanceur
/ \ Tapis X sur lequel doit être lancé le gros dé

Tapis : 2x1m avec 6 zones tracées à la craie.



Variante 3.

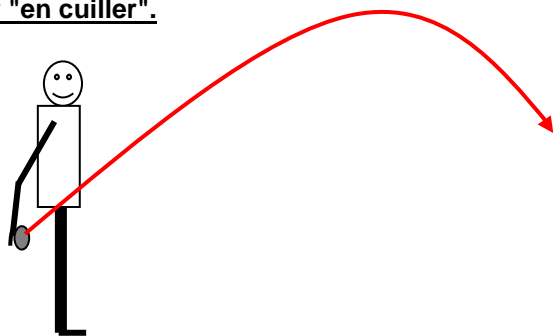
Elle consiste à combiner les variantes 1 et 2. Rencontre entre 4 équipes qui **avant chaque manche**, choisissent de placer les constellations sur les tapis comme elles le veulent.

Remarque importante.

Dans la version de base comme dans les variantes, un lancer est considéré comme réussi **si le sac de grain atterrit dans la zone désignée par le dé, au 1^o impact et, qu'il y reste...**

Cette obligation contraint les élèves à privilégier un lancer entraînant une trajectoire en cloche. Celle-ci est obtenue plus facilement par un lancer "en cuiller", que tout autrement. Ce mode de lancer est à faire découvrir à l'occasion de ce jeu ou de toute autre activité de lancer qui en provoquera la nécessité, (voir pour cela toutes les situations d'adaptation du lancer que l'on peut proposer dans des séances d'EPS finalisées par la construction de la compétence : "Réaliser une action que l'on peut mesurer").

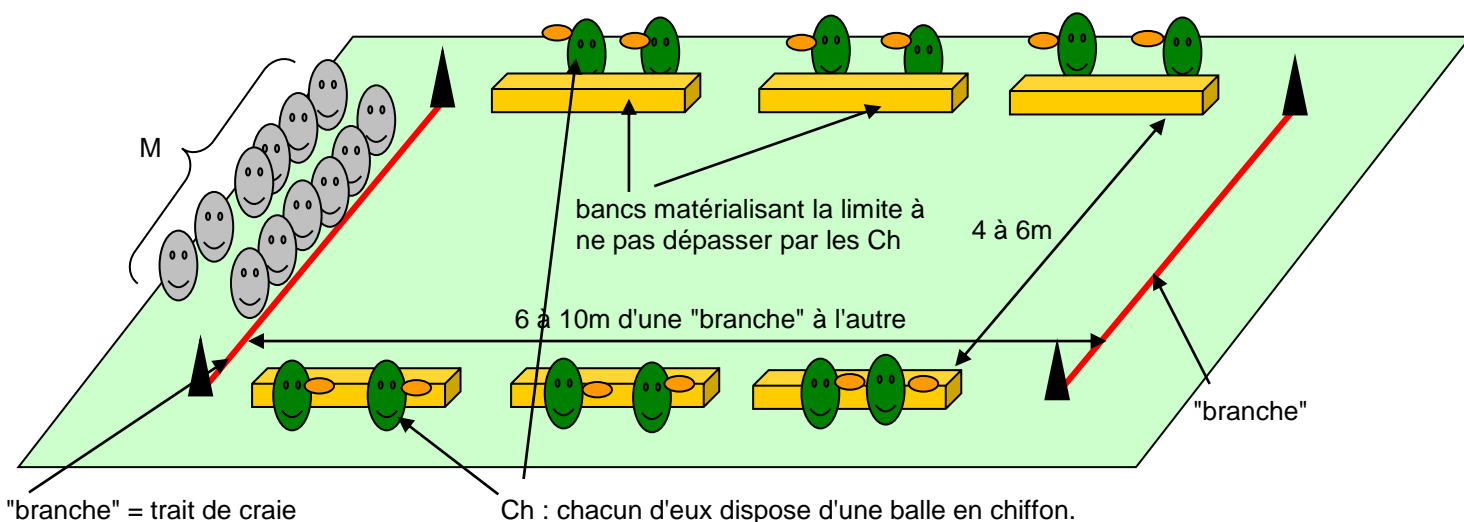
Le lancer "en cuiller".



Jeu 12 : "La chasse aux moineaux".

Dispositif

La classe est partagée en deux grands groupes : les moineaux : M et les chasseurs : Ch.



But du jeu, règles et déroulement.

Après que les élèves se soient placés sur le dispositif selon leur rôle, l'enseignant donne le signal de la 1^o traversée des moineaux. Les chasseurs doivent alors lancer leur balle en chiffon pour tenter de toucher les moineaux lors de la traversée.

Après chaque traversée, les chasseurs récupèrent une balle en chiffon, se replacent là où ils se trouvaient avant leur lancer précédent et les moineaux se placent sur la branche où ils se sont posés, face à celle qu'ils vont devoir rejoindre au signal de l'enseignant.

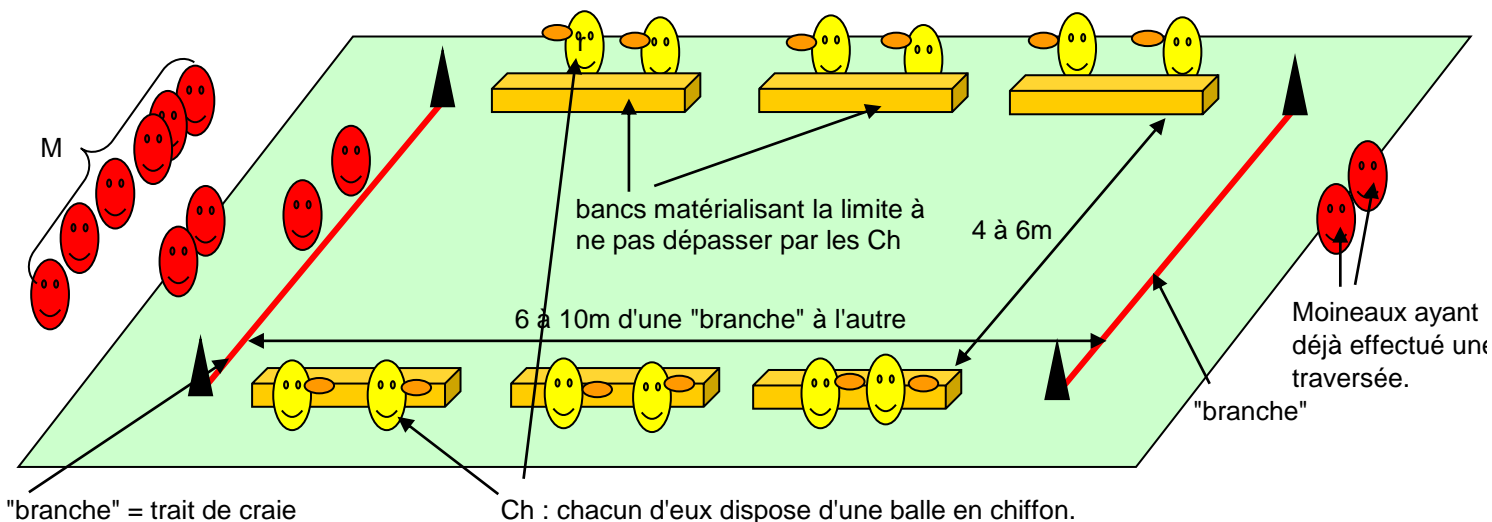
Entre chaque traversée des moineaux, l'enseignant doit faire observer un temps de repos d'une minute environ et demander aux élèves de changer de rôle toutes les 4 traversées (deux allers et retours).

Sous cette forme, ce jeu demeure essentiellement fonctionnel: les élèves y exercent leur habileté à tirer sur une cible mobile. La variante ci dessous en fait un jeu collectif avec désignation d'une équipe gagnante après plusieurs manches.

Variante

Dispositif.

Identique à celui de la version de base mais les élèves portent un signe distinctif correspondant à leur équipe.



But du jeu, règles et déroulement.

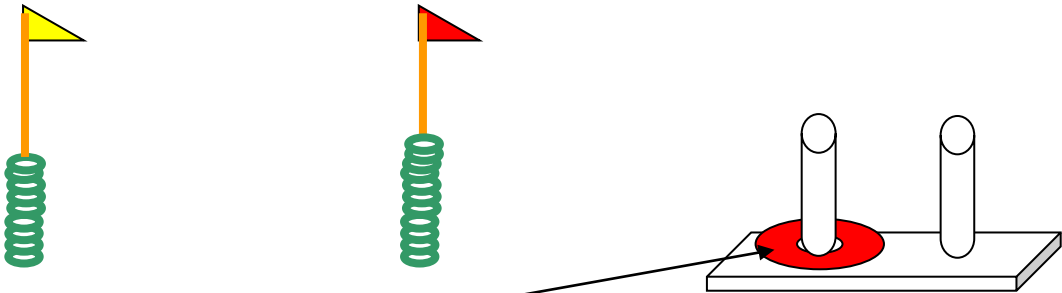
Dans l'équipe des moineaux, seuls deux d'entre eux passent à chaque traversée. Les chasseurs doivent tenter de les toucher avec leurs balles de chiffon et il suffit de toucher une seule fois un des moineaux pour marquer 1 pt.

Lors de chaque traversée, l'équipe de chasseurs peut donc marquer 2 pts si elle réussit à toucher les 2 moineaux. Les 2 moineaux disposent au maximum de 10 secondes (scandées à hautes voix par l'enseignant), pour effectuer leur traversée.

Après chaque traversée, l'enseignant garde en mémoire les pts marqués par les chasseurs en enfilant 1 ou 2 anneaux, selon le résultat obtenu par les chasseurs, dans le fanion de la couleur de l'équipe des chasseurs alors que ces derniers récupèrent leurs balles de chiffon avant de se replacer en position de tir derrière les bancs et qu'un nouveau couple de moineaux s'apprête à effectuer une traversée.

Quand tous les moineaux d'une équipe ont effectué une traversée, les deux équipes changent de rôle pour une nouvelle série de traversée. A la suite de cette phase, les fanions des deux équipes sont mis cote à cote et les hauteurs d'anneaux, (correspondant au nombre de tirs réussis par les équipes quand ses membres

tenaient le rôle de chasseur), sont comparées afin que soit déclarée l'équipe gagnante de la manche et qu'un point lui soit attribué. Pour cela, l'enseignant peut utiliser une abaque comme celles en usage en mathématiques et chaque point marqué est matérialisé par un anneau de la couleur de l'équipe. Une rencontre peut se dérouler sur 3 à 5 manches.



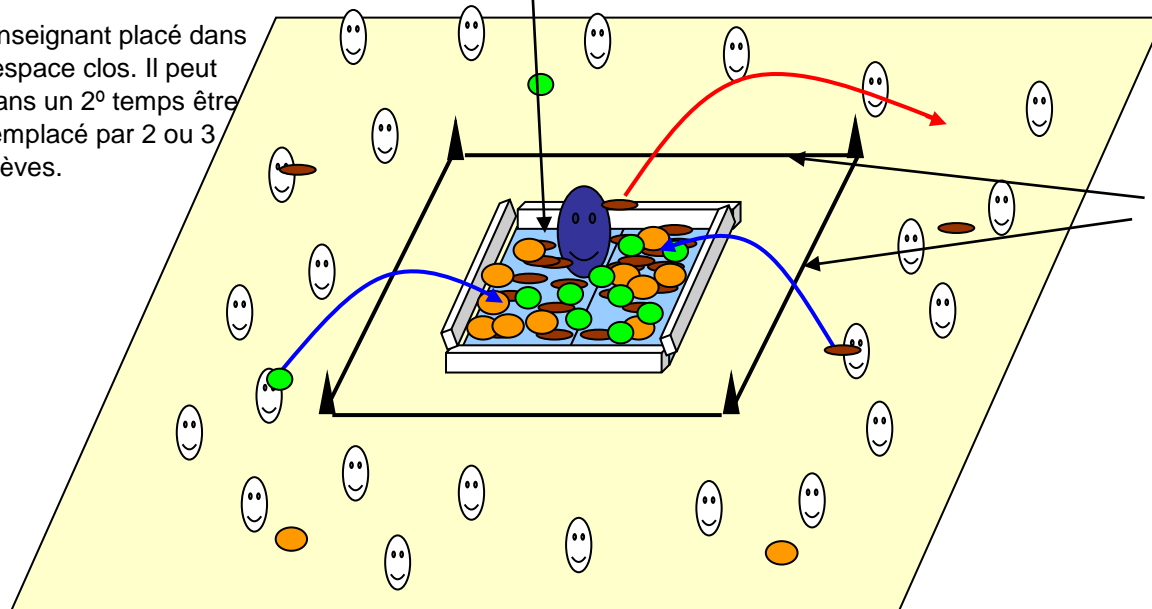
Gagnant, équipe rouge : un anneau pour elle

Jeu 13 : "Vider le panier".

Dispositif.

Enseignant placé dans l'espace clos. Il peut dans un 2^o temps être remplacé par 2 ou 3 élèves.

Espace clos : 2 tapis de 2x1m entourés de bancs, contenant des balles en chiffon, balles et ballons légers en nombre = n élèves \times 2 ou 3.



Limites que les élèves ne doivent pas dépasser pour relancer les objets dans l'espace clos : à une distance de 1 à 3 m de ce dernier.

But du jeu, règles et déroulement.

Le jeu commence au moment où l'enseignant placé dans l'espace clos lance tout autour de lui et au delà des limites que les élèves ne doivent pas dépasser, les objets placés à ses côtés. Les élèves doivent les récupérer le plus vite possible pour les lancer afin qu'ils reviennent dans l'espace clos central.

Le jeu dure 1 mn au plus et l'enseignant peut utiliser un "minuteur" de cuisine avec sonnerie pour que cette durée soit signalée lorsque elle est atteinte.

Si l'espace clos central est vide de tous les objets à un moment situé avant la fin de la limite de jeu : les élèves placé autour ont perdu. Si ce moment n'apparaît jamais et qu'à la fin de la mn de jeu, il y a encore des objets dans l'espace central, les élèves ont gagné.

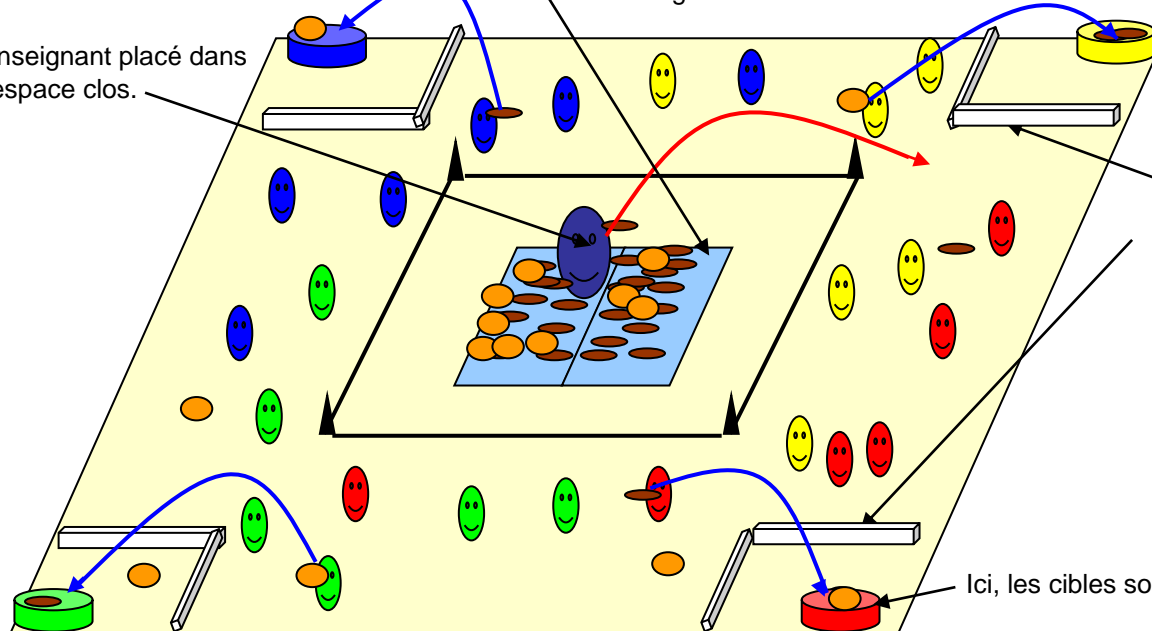
Variante 1

Cette variante reprend les principes du jeu collectif. La classe est organisée en quatre équipes. Chaque équipier porte un signe distinctif de couleur et chaque équipe se voit attribuée une cible (grand carton ouvert sur le dessus), dans laquelle elle doit lancer les objets que ses membres récupèrent après qu'ils aient été lancés par l'enseignant.

Dispositif.

Enseignant placé dans l'espace clos.

Espace clos : 2 tapis de 2x1m contenant des balles en chiffon et des sacs de grains en nombre = n élèves \times 2 ou 3.



Limites que les élèves ne doivent pas dépasser pour relancer les objets dans leurs cibles : à une distance de 1 à 3 m de ces dernières.

Ici, les cibles sont des cylindres "ASCO"

But du jeu, règles et déroulement.

Le jeu commence au moment où l'enseignant placé dans l'espace clos lance tout autour de lui et au delà des limites que les élèves ne doivent pas dépasser, les objets placés à ses côtés. Les élèves doivent les récupérer

le plus vite possible pour les lancer dans le cylindre de la couleur de leur équipe.

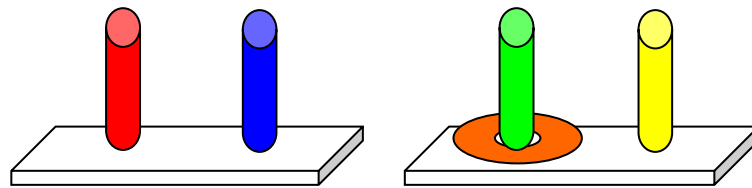
Le jeu dure le temps nécessaire pour que l'enseignant ait lancé tous les objets placés dans son espace et que les élèves aient récupéré et tenté de lancer dans leurs cibles tous les objets. Bien entendu, lors de leurs lancers, les élèves ne doivent pas dépasser les limites matérialisées avec des bancs.

Quand tous les objets ont été lancés et que la phase de jeu est terminée, il faut procéder au dénombrement des objets contenus dans les cylindres des différentes équipes. Différents procédés peuvent alors être utilisés.

La bande numérique : chaque équipe dispose d'une bande numérique sur laquelle sera entouré le nombre correspondant aux objets contenus dans la cible. Le comptage s'effectue collectivement et le repérage sur la bande numérique également.

Equipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Equipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Equipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Equipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Ici, le résultat d'une manche fait apparaître la victoire de l'équipe des verts qui marque ainsi un point lequel est ensuite matérialisé par un anneau enfilé sur une abaque.



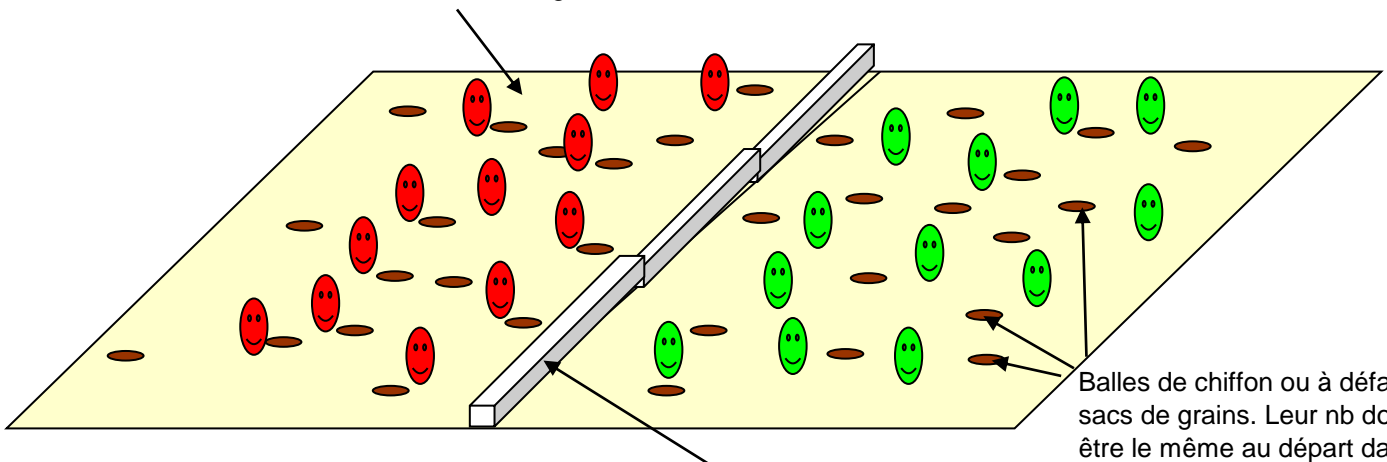
Le fanion : sur lequel sont empilés autant d'anneaux que d'objets contenus dans les cylindres. Les hauteurs d'anneaux sont ensuite comparées pour désigner l'équipe qui a gagné la manche

Une rencontre peut se dérouler sur 5 manches et en cas d'égalité entre deux ou trois équipes lors d'une manche, un point est attribué à chacune d'elles.

Jeu 14 : "Les sacs brûlants".

Dispositif.

Terrain rectangulaire de 8 à 12 m de L sur 4 à 6 m de l.



Camps des deux équipes séparés par des bancs ou des caisses.

Balles de chiffon ou à défaut, sacs de grains. Leur nb doit être le même au départ dans chaque camp et supérieur au nombre d'élèves, ici 12 élèves par camp portant chacun un signe distinctif.

But du jeu, règles et déroulement.

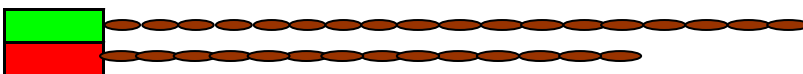
Au signal donné par l'enseignant, les élèves doivent se saisir d'une balle et la lancer dans l'autre camp. Ils doivent tout de suite recommencer avec d'autres balles qui se trouvent dans leur camp, celles qui y étaient restées comme celles lancées par les joueurs de l'autre camp. Le but du jeu est d'avoir lancé dans le camp des adversaires plus de balles que les adversaires ont réussi à en lancer dans notre camp et cela, à la fin de la manche annoncée par l'enseignant (1 à 2 mn de jeu par manche). Quand l'enseignant donne le signal de fin de manche, les balles tenues par les élèves doivent être posées au sol dans le camp où ils les trouvent. Pour désigner le vainqueur de la manche, les balles doivent d'abord être "récoltées" dans un panier à la couleur de l'équipe qui les a lancés dans l'autre camp.

Balles ramassées dans le camp des rouges et donc lancées par les Verts.



Balles ramassées dans le camp des verts et donc lancées par les Rouges.

Les quantités de balles ainsi récoltées doivent pouvoir ensuite être comparées selon différents procédés possibles. Si les balles ont la même taille, elles peuvent être alignées côte à côte afin de comparer les longueurs ainsi obtenues.

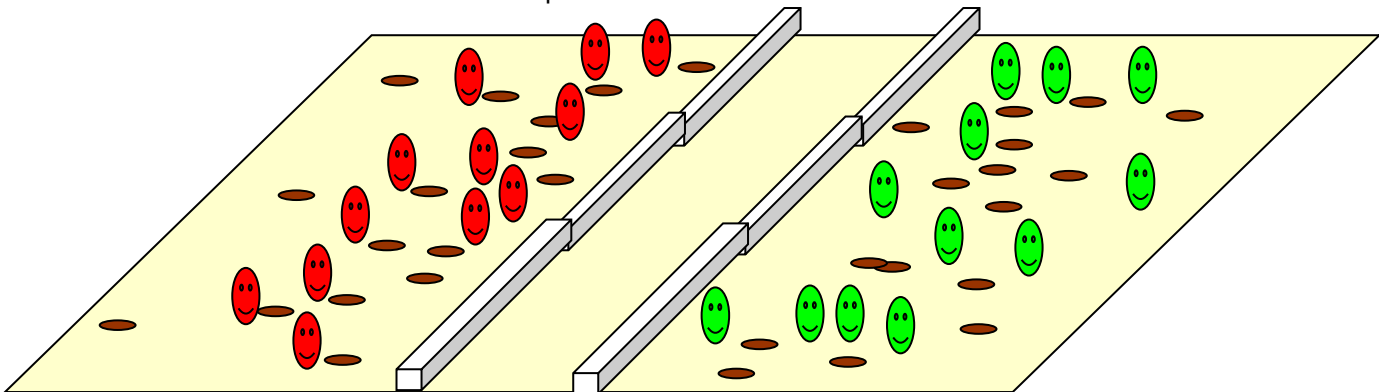


L'équipe des verts a gagné la manche.

Ou alors, comme pour vider le panier, on peut utiliser la bande numérique ou le fanion avec anneaux empilés. Quel que soit le procédé, une manche gagnée par une équipe rapporte un point à elle-ci : point concrétisé par un anneau sur une abaque, (voir jeu précédent). Une rencontre peut se dérouler en 5 manches. Au départ de chaque manche, même nb de balles dans chaque camp.

Variante.

Elle consiste en une modification du dispositif destinée à induire chez les élèves une modification de leurs lancers.



Deux rangées de bancs, (distantes de 2 à 4 m selon le niveau des élèves), sont disposées au centre du dispositif.

But du jeu, règles et déroulement.

En tout point identiques à la version de base sauf que : les balles doivent être lancées dans les camps adverses au

delà des rangées de bancs et les balles qui tombent entre les bancs sont perdues. On ne peut pas aller les chercher pour les lancer et elles ne seront pas "récoltées" lors du décompte final. Elles ne seront remises en jeu que lors de la manche suivante.

La désignation de l'équipe gagnante d'une manche puis celle de la rencontre s'effectuent de la même façon que pour la version de base.

Cette variante induit la nécessité pour les élèves de lancer selon un trajet plus ascendant et avec plus d'intensité. L'élève doit passer de cette possibilité à cette nécessité.

