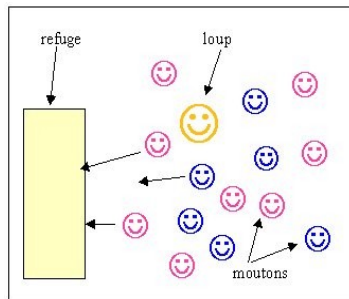


Minuit dans la bergerie

But :

Rejoindre la bergerie sans être touché.

Aménagement :



L'enseignant fait le « loup »
Les enfants font les « moutons ».

Consignes :

Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

Critères de réussite :

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie

Cycle 1

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Réagir à un signal

Comportements attendus

- Réagir au bon signal
- Courir dans la direction du refuge
- Identifier les zones de jeu (bergerie...)

Variantes

Temps

MS : supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant du signal « minuit »)

Espace

- Changer l'emplacement de la bergerie
- Mettre une entrée dans la bergerie
- Installer plusieurs bergeries
- Varié la taille de l'entrée
- Ajouter une zone neutre autour de la bergerie

Nombre de joueurs

La Maîtresse peut être remplacée par un enfant avec dossard (ou plusieurs enfants)
GS : celui qui est touché devient le loup

Droit des joueurs

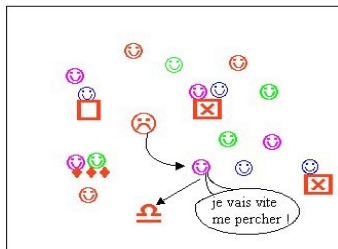
GS : Les enfants sont partagés en 2 ou 3 groupes de couleurs différentes, ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur

Le chat perché

But :

Se percher avant d'être touché par le chat

Aménagement :



Avec la classe entière. Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...)

Consignes :

La maîtresse joue le rôle du chat, les enfants celui des souris. Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'enseignant regroupe les enfants autour de lui et annonce " Chat perché !

Critères de réussite :

pour les souris :
le nombre de fois où l'enfant a été touché

Cycle 1

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

Courir pour fuir ; Courir vers
Esquiver
Poursuivre,

Comportements attendus

Pour les souris :

être attentif en permanence pour savoir :qui est le chat
Décider rapidement du « perchoir » et s'adapter en fonction des autres (GS)

Pour le chat :

se rendre imprévisible pour les autres

Variantes

Temps

MS / GS : Désigner un enfant comme chat, faire une ronde avec tous les joueurs et mettre le chat au milieu. La ronde compte jusqu'à 3 pour faire commencer le jeu. Reprendre ce mode de départ chaque fois que le chat ne parvient pas à toucher une souris

Espace

MS / GS : Supprimer du jeu un endroit trop facile pour se percher

Nombre de joueurs

GS Chaque souris touchée devient chat

Droit des joueurs

MS / GS : Une souris ne peut se percher deux fois de suite au même endroit

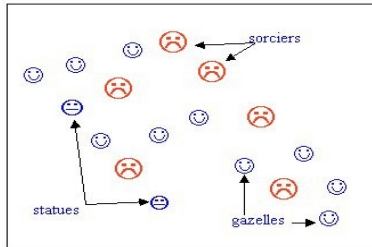
GS une souris touchée devient chat et le chat devient souris

Les sorciers 1

But :

- pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs (gazelles).
- pour les gazelles, fuir pour ne pas se faire toucher.

Aménagement :



- cour de récréation, gymnase, aire de jeu
- La maîtresse seule puis 1 ou 2 joueurs.

Consignes :

- les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchées.
- pas de limite de terrain pour PS et MS.
- Jeu en temps limité (1mn30-2mn) en comptant le nombre de statues ou jeu jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).

Critères de réussite :

- l'équipe qui met le moins de temps pour toucher toutes les gazelles a gagné.
- l'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné.

Cycle 1

Jeux de poursuite

Savoirs à enseigner

- Courir pour fuir
- Esquiver, varier ses courses
- Poursuivre

Comportements attendus

sorciers:

- courir vite
- poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner)

gazelles:

- courir vite, faire des feintes
- aller dans les espaces vides
- prendre des informations sur la position des sorciers

Variantes

Espace

Terrain limité (1/2 terrain de handball, terrain de basket-ball)

Nombre de joueurs

Variation des proportions de gazelles et de sorciers

Droit des joueurs

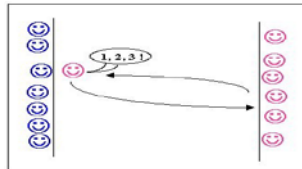
Interdiction de sortir des limites sinon, on devient statue

Les 3 tapes

But :

taper trois fois dans la main d'un adversaire et revenir dans son camp sans se faire attraper

Aménagement :



La classe entière divisée en deux équipes égales, dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites parallèles tracées à 10, 20 ou 30 m l'une de l'autre figurent les camps des joueurs. L'espace entre les lignes est le domaine de jeu.

Au début du jeu, chaque équipe est derrière la ligne de son camp.

Consignes :

On tire au sort l'équipe qui commence.

L'enseignant appelle un enfant. L'enfant appelé va taper trois fois dans la main d'un adversaire de son choix. A la 3^{ème} tape, son adversaire a le droit de franchir la ligne et de le poursuivre. S'il le touche avant son camp, il fait gagner un point à son équipe. S'il n'y parvient pas, c'est celui qui fuyait qui fait gagner son équipe.

Quand tous les joueurs d'une équipe ont donné les 3 tapes, on inverse.

L'adversaire ne peut retirer sa main pendant les tapes. L'adversaire qui franchit sa ligne avant la 3^{ème} tape a perdu

Critères de réussite :

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points à la fin de la partie

Cycle 1

Jeu de poursuite

Savoirs à enseigner

Courir pour fuir, esquiver
Poursuivre,
Réagir à un signal

Comportements attendus

Le tapeur :

se placer dans le sens de la fuite pour profiter du temps de retard de l'autre ; compenser par la ruse la supériorité physique de son adversaire.

Le poursuivant :

se placer, se concentrer pour s'élancer très vite ;
ne pas se laisser distraire par le tapeur ;
rester attentif quelle que soit la durée pour recevoir les 3 tapes ;
veiller à la correspondance entre geste et paroles avant de s'élancer.

Variantes

Espace

MS/GS : Élargir la distance entre les deux lignes pour faciliter la poursuite

MS/GS : Rétrécir la distance entre les lignes pour favoriser l'effet de surprise

MS/GS : Délimiter le terrain sur les côtés. Le joueur qui franchit la ligne a perdu

Droit des joueurs

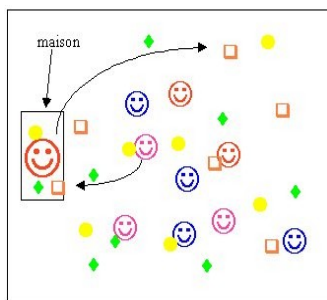
MS / GS : Tous les joueurs de l'équipe défiée tendent la main. Après avoir été défié, le joueur cache ses mains. Il ne peut plus être défié.

Remplir la maison

But :

Mettre le plus d'objets dans la maison

Aménagement :



L'enseignant est dans la maison (limitée par les 4 bancs)
Les enfants à l'extérieur

Consignes :

La maîtresse sort rapidement les objets de la maison.
Les enfants les ramènent dedans

Critères de réussite :

Avoir ramené tous les objets au signal de fin de jeu

Cycle 1

Jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

Transporter
Différencier dedans / dehors
Comprendre une règle simple
S'engager dans un but à plusieurs

Comportements attendus

- Rester en activité (transporter du signal de départ au signal de fin)
- Accepter de se débarrasser de l'objet.
- Chercher un nouvel objet quand un autre le prend avant soi

Variantes

Espace

Mettre 4 maisons avec des couleurs différentes: mettre les objets de couleur dans la « bonne » maison.

Nombre de joueurs

- Remplacer la maîtresse par un enfant (ou des enfants)
- GS : 4 équipes différentes (permet de comparer les performances)

Droit des joueurs

Ne prendre qu'un objet à la fois. (variable à introduire rapidement)

Matériel

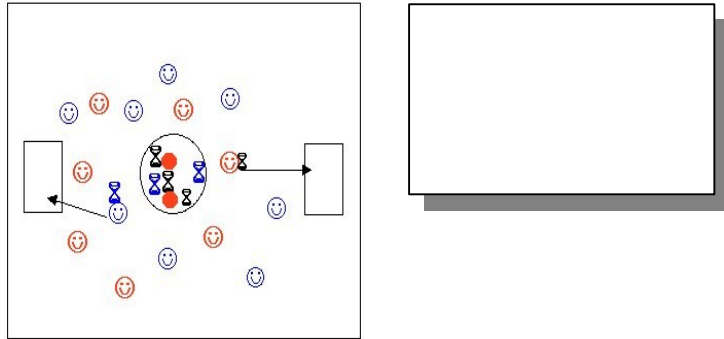
Varié la taille et la forme des objets

Les déménageurs

But :

Remplir sa caisse le plus rapidement possible

Aménagement :



Consignes :

Au signal, chacun va chercher un objet un par un pour les déposer dans la caisse de son équipe.
Prendre un objet à la fois

Critères de réussite :

Mettre plus d'objets dans sa caisse que les équipes adverses

Cycle 1

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Transporter un objet vers sa cible
- Reconnaître son camp
- S'engager dans un but à plusieurs

Comportements attendus

- Reconnaître sa cible
- Courir avec un objet dans les mains
- Comprendre et respecter les règles : un seul objet à la fois et signaux de début et fin de jeu.

Variantes

Nombre de joueurs

3 équipes (en MS)

Droit des joueurs

- Mettre des objets de couleurs ou de formes différentes (autant pour chaque équipe) : chacun prend la couleur ou la forme de son équipe, l'équipe gagnante est celle qui a terminé la première. (permet de mesurer les progrès).

Matériel

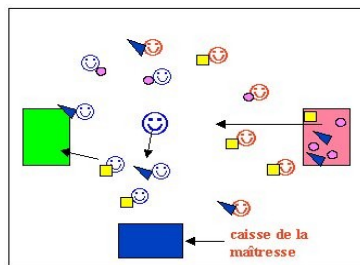
- Mettre des objets de formes et de tailles différentes.
- Ajouter des ballons
- Ne garder que des ballons

Éperviers déménageurs

But :

Transporter les objets sans se faire toucher

Aménagement :



La classe

Un épervier (peut être la maîtresse)

Consignes :

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois, de l'autre côté sans se faire toucher par l'épervier (d'une caisse à l'autre).

La maîtresse ne touche qu'un porteur d'objet et confisque l'objet (qu'elle place dans sa caisse)

L'enfant continue à jouer.

Critères de réussite :

Le nombre d'objets transportés

Cycle 1

jeu de conquête d'objet

Savoirs à enseigner

- Transporter
- Esquiver
- Reconnaître son camp

Comportements attendus

- Repérer les zones libres et les limites du terrain.
- Esquiver l'adversaire
- Accepter de se débarrasser de l'objet

Variantes

Espace

- Aménager des zones refuges (cerceaux) (permet d'organiser les trajectoires des attaquants. Et aide l'attaque)

Nombre de joueurs

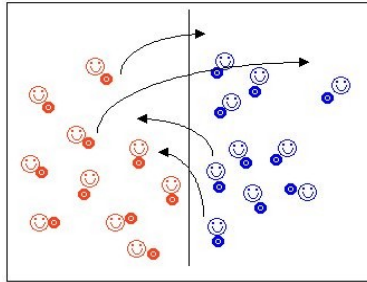
- Les joueurs touchés deviennent eux aussi éperviers.
- On peut diviser la classe en 4 groupes ; à chaque jeu, un groupe différent est épervier (mesure les progrès des groupes).

Les balles brûlantes 1

But :

Lancer rapidement les balles dans le camp adverse

Aménagement :



- Terrain de tennis ou ½ de hand (si possible en salle)
- 2 équipes de 8 à 12 joueurs (en fonction de la taille du terrain et de l'âge des enfants)

Consignes :

- Lancer tous les ballons qui sont dans sa maison dans la maison adverse pour s'en débarrasser.
- Le jeu dure trois minutes.

Critères de réussite :

Au signal de fin de jeu (sifflet), l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

Cycle 1

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

- Lancer vers
- Reconnaître son camp

Comportements attendus

- Adapte son lancer à l'engin proposé.
- Participation active au jeu. Témoinant d'un réel plaisir

Variantes

Espace

- Modifier les dimensions et la forme du terrain.
- MS Séparer les deux camps par un obstacle de faible hauteur (banc...). Les ballons doivent passer au dessus de l'obstacle.

Droit des joueurs

- MS : Jouer uniquement à la main.
- GS : Interdire de se déplacer ballon en mains.

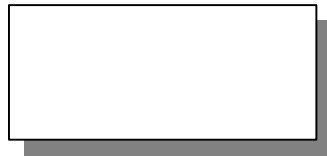
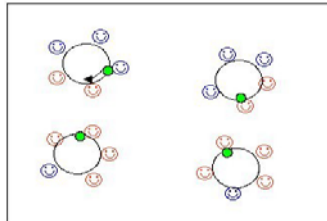
Matériel :Jouer sur la taille et la forme des ballons

L'horloge 1

But :

Faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure)

Aménagement :



4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme une horloge.

Temps limité : 40 s à 1 mn

Terrain non limité mais horloge fixe

Consignes :

Le ballon est l'aiguille de l'horloge. A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure

NB : pour aider au comptage des points, on peut poser une ardoise au pied du 1^{er} joueur ; il fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains.

Critères de réussite :

Est déclarée gagnante, l'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures.

Cycle 1

Jeu avec ballon

Savoirs à enseigner

Passer, attraper,

Comportements attendus

Type de passe adapté au ballon fourni (à une ou deux mains, à bras cassé, en lob, avec rebond).

Blocage à deux mains, les pieds au sol ou en sautant

Variantes

Espace

Jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebond...)

Nombre de joueurs

Introduire un « enquiqueur » pris dans une autre équipe. Son rôle : faire perdre du temps à l'équipe adverse en interceptant le ballon et en l'envoyant le plus loin possible

Matériel

Jouer sur la taille des ballons (du plus gros vers le plus petit).

