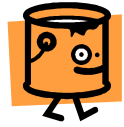


Etape 1

Jeux de fusion...

Les quatre couleurs

**But du jeu :**

Au signal transporter des objets de couleurs dans un cerceau de la même couleur

Déroulement :

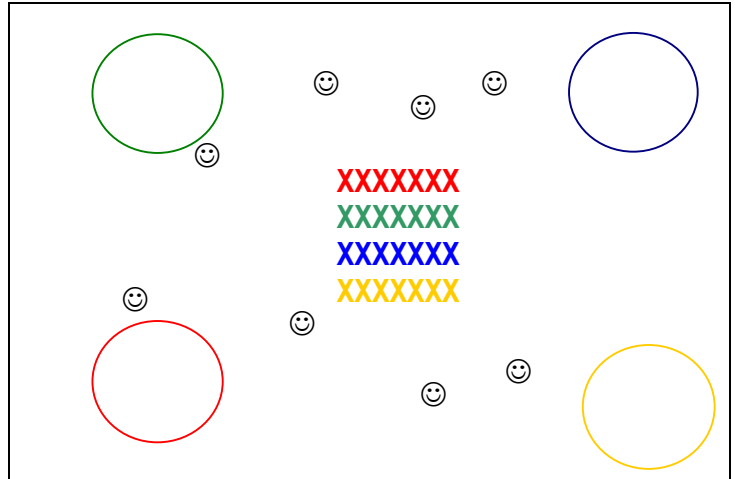
Chaque enfant transporte une coupelle à la fois jusqu'au cerceau de la couleur correspondante. On arrête lorsqu'il n'y a plus de coupelles.

Comportement attendu :

Comprendre une règle simple, transporter des coupelles dans le bon cerceau.

Matériel

Des coupelles de quatre couleurs différentes en nombre égal
Quatre cerceau de couleur

Organisation de la classe**Variables**

Réduire le nombre de cerceaux.
Augmenter le nombre de chats.

Remplir la maison du maître

**But du jeu :**

- Pour les élèves, déposer le plus d'objets possible dans la maison du maître.
- Pour le maître renvoyer le plus d'objets possible à l'extérieur de sa maison

Déroulement :

Le maître est au centre du dispositif et les élèves tentent de déposer le plus d'objets possible dans sa maison.

Comportement attendu :

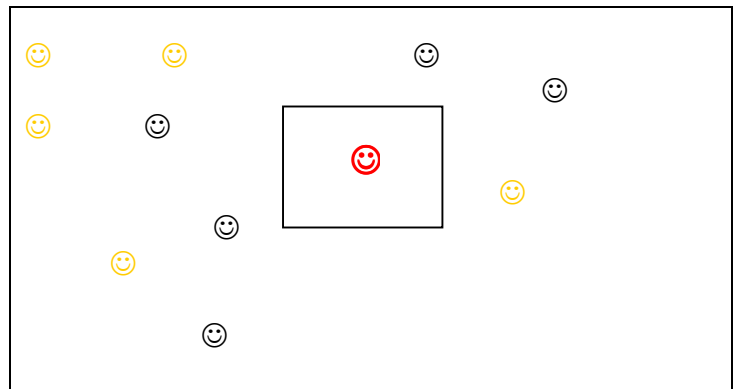
Transporter des objets dans la maison du maître.

Matériel

Une caisse
De nombreux objets variés de tailles et de couleurs différentes

Organisation de la classe

La classe joue contre le maître, qui n'a qu'un rôle de relanceur.

**Variables**

- nombre d'objets à déplacer
- diversité des objets

Minuit dans la bergerie



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.

Déroulement :

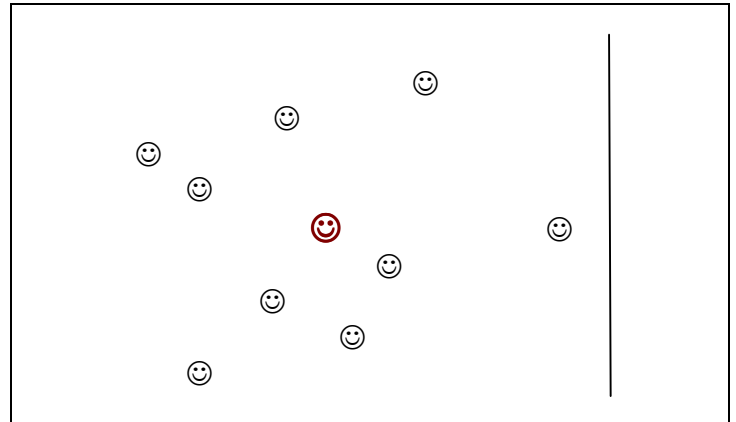
Des enfants "moutons" se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure à un enfant "loup". Ce dernier répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond "minuit", il s'élanche pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.

Comportement attendu :

Pour le loup capturer le plus de moutons possible.
Chaque mouton capturé s'assied.

Matériel

Plots pour baliser les bergeries
Foulards



Variables

Augmenter le nombre de loups.
Définir un espace de départ pour les moutons.

Encombrer l'espace d'évolution (tapis, cerceaux, etc...)
Augmenter le nombre de bergeries.

Variantes

Loup y es-tu ?
Chacun dans sa maison

Les terriers de lapins



But du jeu :

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

Déroulement :

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, derrière un enfant chacun.

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 tous dans le même sens, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

Comportement attendu :

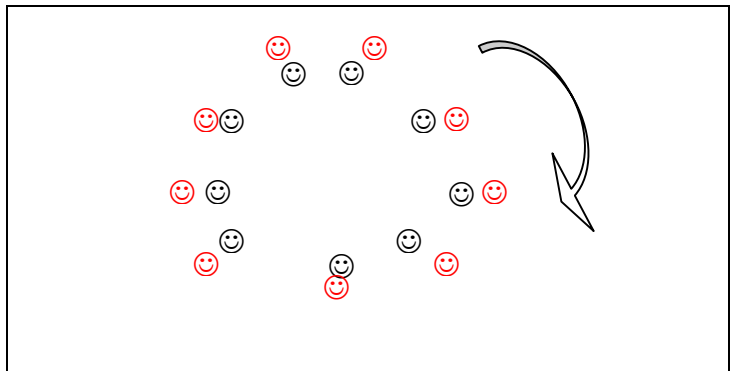
Réussir à rentrer dans la ronde par le même terrier

Matériel

Caisse contenant de petits objets

Organisation de la classe

Classe partagée en deux groupes égaux



Variables

Former un couloir à l'extérieur de la ronde.

Rendre la cible mobile (en faisant tourner la ronde des "terriers").

Définir l'entrée possible des lapins dans leur terrier par un signal sonore (ne pas limiter le déplacement des lapins à un seul tour).

Ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, chaque lapin pouvant rentrer dans le terrier le plus proche au moment du signal.



Les balles brûlantes

But du jeu :

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

Déroulement :

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.

Comportement attendu :

Tous les enfants doivent avoir accès aux objets.

Matériel

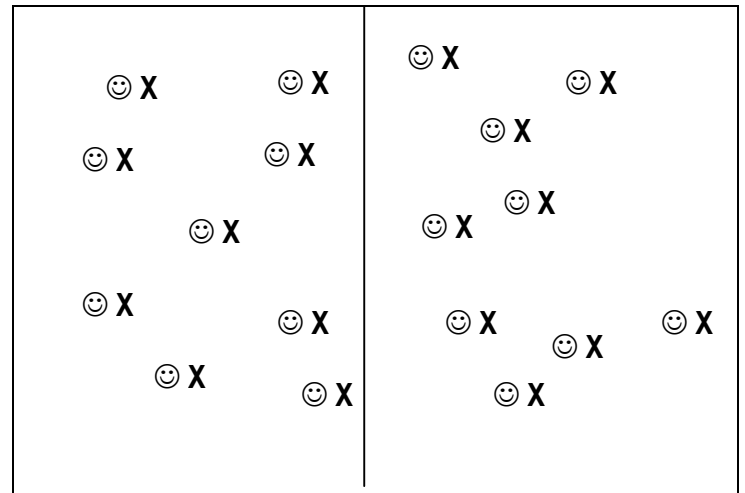
utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs éventuellement, autres objets à lancer (voir tableau des variables)
bancs, adhésif, filet, tapis sur la tranche, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.

Organisation de l'espace

L'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, petit gymnase)

Organisation de la classe

Classe partagée en deux équipes équivalentes



Variables

Augmenter ou diminuer le nombre de ballons.
Varier la nature des objets à lancer (ballons de tailles et de masses différentes, cerceaux, anneaux etc...)



Qui attrape ?

But du jeu :

Traverser l'espace de jeu sans se faire attraper par l'enfant désigné.

Déroulement :

Le maître donne le prénom d'un enfant qui est le poursuivant et qui déclenche la poursuite à travers un terrain donné.

Comportement attendu :

Réagir au signal
Pour le poursuivant courir et attraper les autres
Pour les poursuivis, courir et éviter les autres.

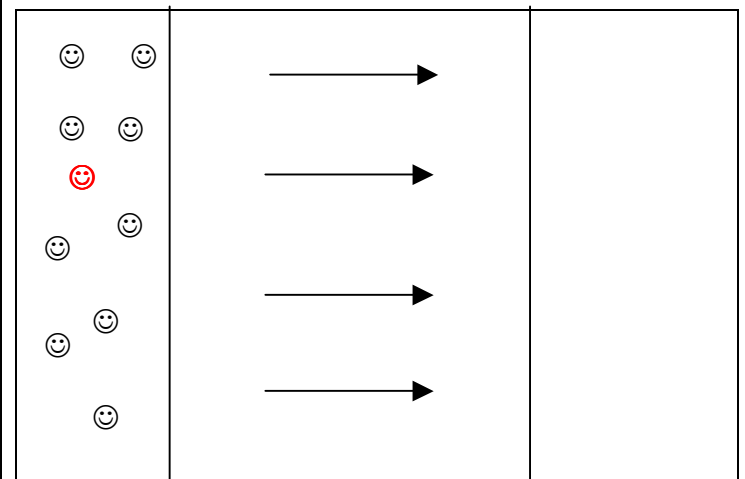
Matériel

plots

Organisation de l'espace

Terrain délimité

Organisation de la classe



Variables

Nommer deux ou plusieurs poursuivants

Loup y es-tu ?



But du jeu :

Ne pas être attrapé par le loup

Déroulement :

Sur la comptine les moutons se promènent dans le terrain, régulièrement ils posent au loup des questions. Lorsque le loup répond « J'arrive ! » les moutons doivent regagner le plus rapidement possible leur refuge sans être capturé par le loup.

Comportement attendu :

Pour le loup, toucher le plus de moutons possible.

Pour les moutons, ne pas être touchés et arriver à la fin du jeu le plus nombreux possible.

Matériel

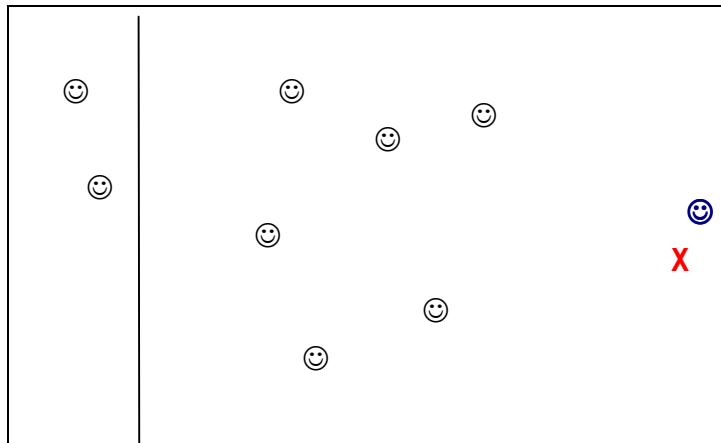
aucun

Organisation de l'espace

L'espace doit être délimité avec un refuge pour les moutons et un point de départ pour le loup.

Organisation de la classe

Un loup et les moutons.



Variables

Augmenter le nombre de loups

Augmenter le nombre de zones refuges pour les moutons

Chacun dans sa maison



But du jeu :

Au signal avoir regagné un endroit déterminé sans se faire toucher.

Déroulement :

Chaque enfant dispose d'une maison (cerceau) où il est invulnérable. Au signal du maître, ils doivent en changer sans se faire toucher par le chat.

Autre variante: principe des chaises musicales. Il y a une maison de moins que d'enfants. Au signal, chaque enfant doit rentrer dans une maison.

Comportement attendu :

Pour les joueurs ne pas être touchés.

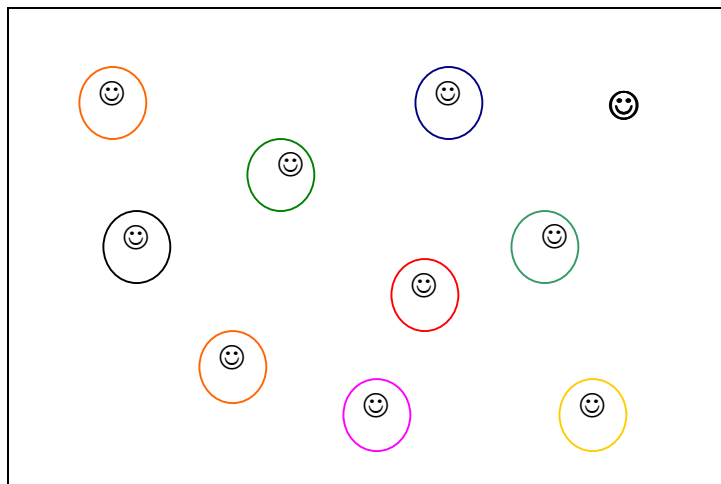
Pour le chat, attraper le maximum de joueurs.

Matériel

Un cerceau par enfant moins un

Organisation de la classe

Tous les enfants sont à la recherche d'une maison pour se protéger, sauf un qui est le chat.



Variables

Réduire le nombre de cerceaux.

Augmenter le nombre de chats.



Vider la maison de

But du jeu :

Les attaquants remplissent leur camp avec des ballons.
Les gardiens vident leur camp.

Déroulement :

Les gardiens sont dans leur camp et les autres joueurs occupent tout l'espace autour.

Chaque enfant a un ballon dans les mains.

Les gardiens vident leur camp sans en sortir.

Les autres joueurs tentent de remplir le camp des gardiens.

Comportement attendu :

Que chaque enfant renvoie ou transporte le plus d'objets possible.

Matériel

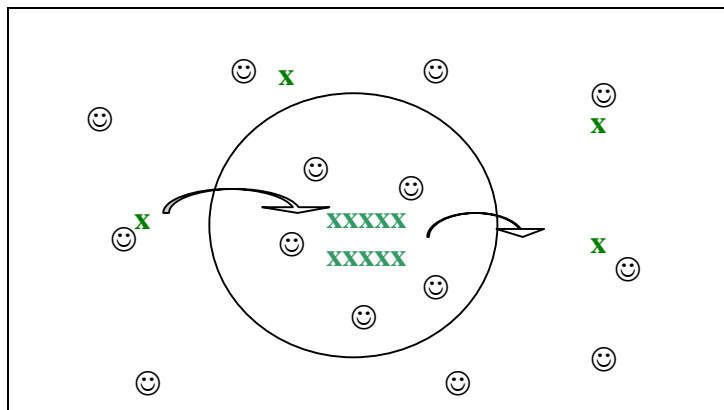
Craie et plots pour délimiter le camp

Un sac de graines par enfant

Des foulards pour identifier les gardiens

Organisation de la classe

Deux groupes dont les joueurs restent dans leurs camps respectifs.



Variables

La taille du camp

Ajouter une zone tampon autour du camp (lancer ou transporter)

Varié le nombre de ballons

Varié le nombre de gardiens