

# ACCROCHE-DECROCHE

## But :

- Le chat : attraper la souris.
- La souris : ne pas se faire attraper.
- Les autres : être prêt à tenir un rôle.

## Objectif :

- Respecter des règles.
- Courir vite.
- Réagir à un signal.

## Règles :

Le chat poursuit une souris autour d'un cercle d'enfants accrochés deux à deux.

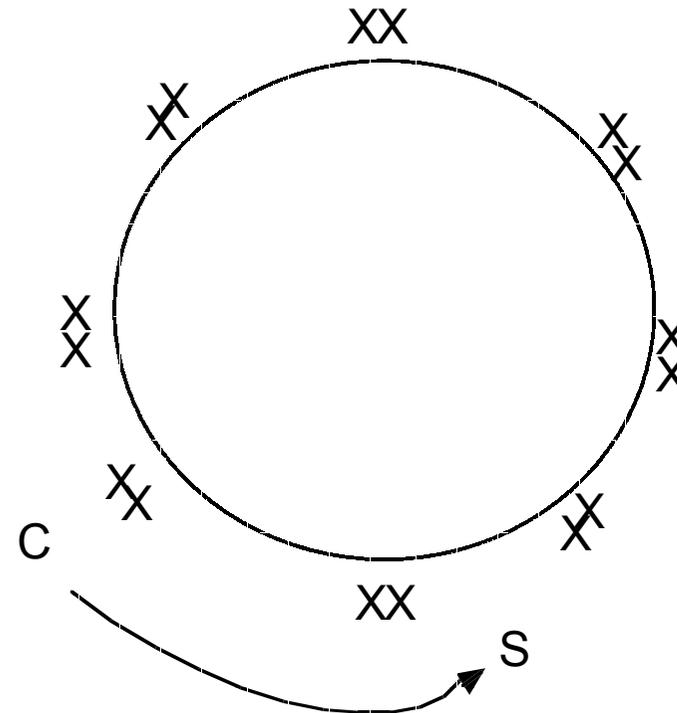
La souris fuit autour du cercle, peut trouver refuge en s'accrochant à un enfant d'une paire, l'autre enfant de la paire prend le rôle de la souris poursuivie.

## Variables :

Le chat peut couper le fromage (le cercle).

La paire peut se disposer un derrière l'autre, la souris prenant refuge devant, l'enfant extérieur devenant souris (**les petits paquets**).

## Dispositif :



# LA CHANDELLE CARREE

## But :

## Objectif :

- Respecter des règles.
- Courir vite.
- Réagir à un signal.

## Règles :

Comme pour le jeu du “facteur n’est pas passé”, un enfant tourne autour de la chandelle.

Quand il touche un élève d’un paquet, tous les élèves du paquet doivent faire un tour de la chandelle en sens inverse du facteur et récupérer leur place.

Le dernier arrivé devient facteur.

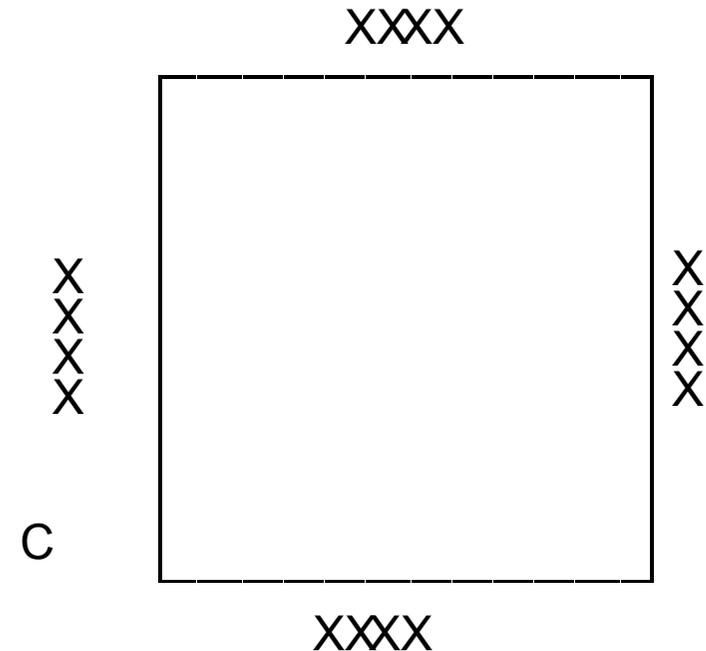
## Variables :

Imposer au facteur d’effectuer un demi tour sur lui-même lors du croisement.

Taille de la chandelle.

Dessiner les emplacements pour éviter toute ambiguïté.

## Dispositif :



# POUSSE CARTON

## But du jeu :

Faire avancer son carton jusqu'à la ligne d'arrivée avant l'équipe adverse.

## Objectif :

Maîtrise du tir.

## Règles :

couloir.

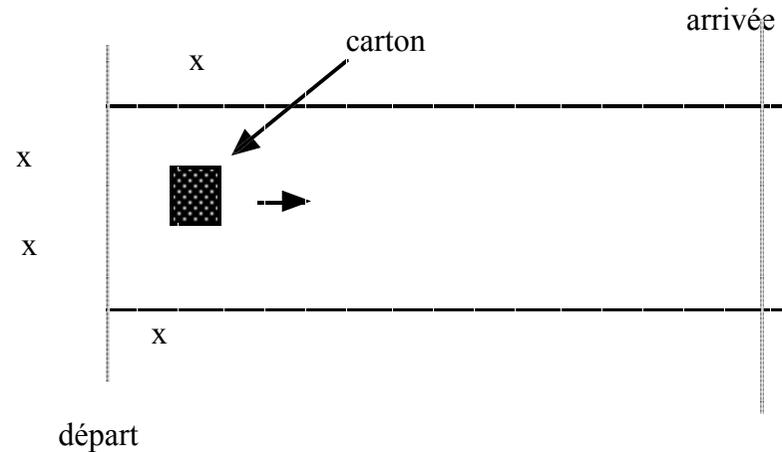
précédent.

Les joueurs ne doivent pas passer dans le couloir.

*Laisser les enfants tirer librement*

*Ne pas leur imposer un ordre de passage*

## Dispositif :



Equipe de 6 joueurs.

Prévoir autant de couloir que d'équipes

1 balle ou 1 ballon par enfant.

Varié la largeur et la longueur du couloir.

# BALLON CHASSÉ

## But du jeu :

Tirer sur le ballon (type basket) avec la balle

## Objectif :

Maîtrise du tir  
Perception de la trajectoire

## Règles :

Tout joueur :

- ne peut tirer que derrière sa ligne

à tout instant (ne pas leur imposer un moment de récupération)

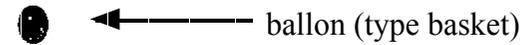
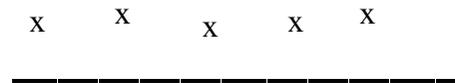
Quand le ballon franchit la ligne opposée l'équipe marque 1 point.

Le jeu se fait en plusieurs manches

## Variante :

Utiliser un carton à la place du ballon.

## Dispositif :



1 balle ou petit ballon par enfant  
(choisir des balles qui ne font pas mal)

éviter aux balles d'aller trop loin

# ESQUIVE BALLON

## But du jeu :

Toucher tous les lapins.

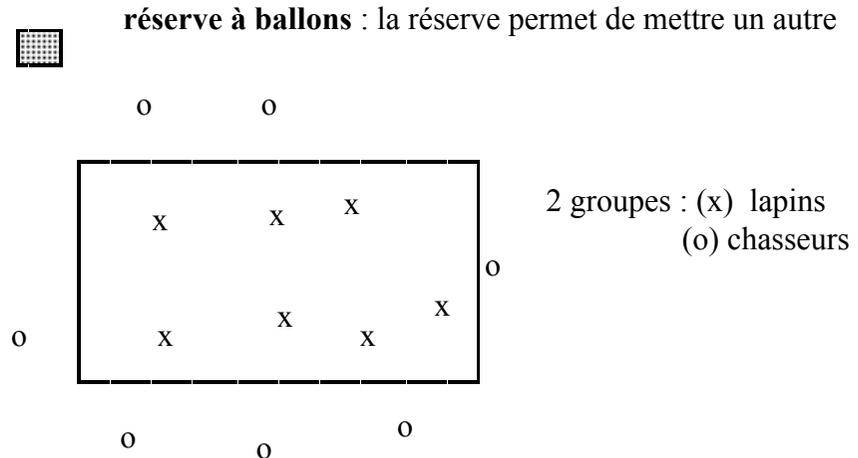
## Objectifs :

Tirer, esquiver, s'organiser dans l'espace par rapport à la position du ballon.

## Règles :

Tout lapin touché par le ballon est éliminé :  
ou : il devient chasseur  
le chasseur marque un point  
(jeu en temps limité)

## Dispositif :



Les chasseurs présentent des difficultés pour toucher les lapins.



Prendre un engin mieux adapté.  
Mettre un 2<sup>o</sup> ballon en jeu afin d'augmenter les possibilités de tir.  
Attention la mise en jeu d'un 2<sup>o</sup> ballon ne doit pas être systématique. elle doit tenir compte du jeu.  
Diminuer progressivement l'espace des lapins, tout en leur laissant un espace suffisant pour esquiver.

Pas d'esquive de la part des lapins, ils fuient sans prendre en compte la position du ballon.



Le faire remarquer aux enfants.  
(il faut faire face au ballon)

Les lapins sont très rapidement touchés.



Agir sur la qualité du tir.  
Ex : ne sont admis que les tirs dans les jambes.  
ou les tirs de volée (si la balle touche le sol le tir n'est pas valable).  
Rappeler aux lapins d'être toujours à l'opposé du ballon et face à lui pour pouvoir l'esquiver.  
Augmenter l'espace des lapins.

# ESQUIVE BALLON PAR ÉQUIPES

## But du jeu :

Toucher tous les lapins ou le plus grand nombre en un temps donné

## Règles :

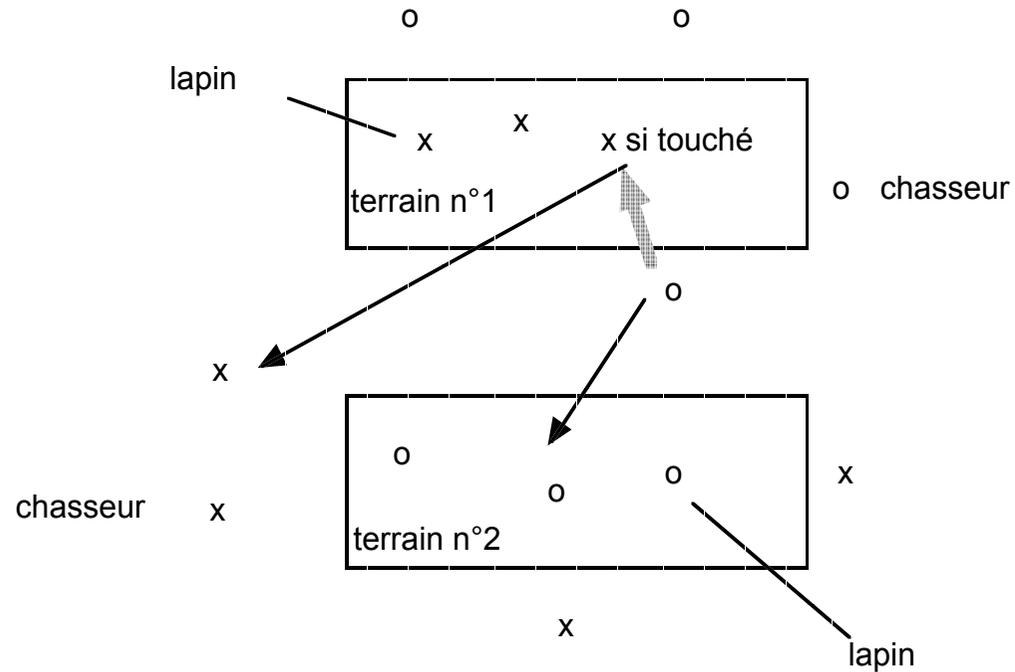
Sur le terrain n° 1 tout lapin(x) touché devient chasseur (x) sur le terrain n°2 et le chasseur(o) qui l'a touché devient lapin(o) sur le terrain n°2 et inversement.

### Possibilité :

Un chasseur qui a touché un lapin peut avoir 3 choix :

- il devient lapin,
- il reste chasseur,
- il donne " sa vie " à un autre chasseur qui devient lapin.

## Dispositif : 2 équipes



## Remarque :

autour de l'équipe adverse

# BALLON PRISONNIER

## But du jeu :

Toucher tous les joueurs "lapins" de l'équipe adverse

## Objectif :

- Tirer.
- Esquiver.
- Faire des choix.
- S'organiser collectivement.

## Règles :

Tout joueur lapin touché par un adversaire va en prison "tueur" autour du camp adverse.

Un joueur "lapin" peut bloquer la balle (s'il la laisse tomber au sol le joueur est considéré comme touché). Quand il en est possesseur il peut tirer sur les lapins adverses.

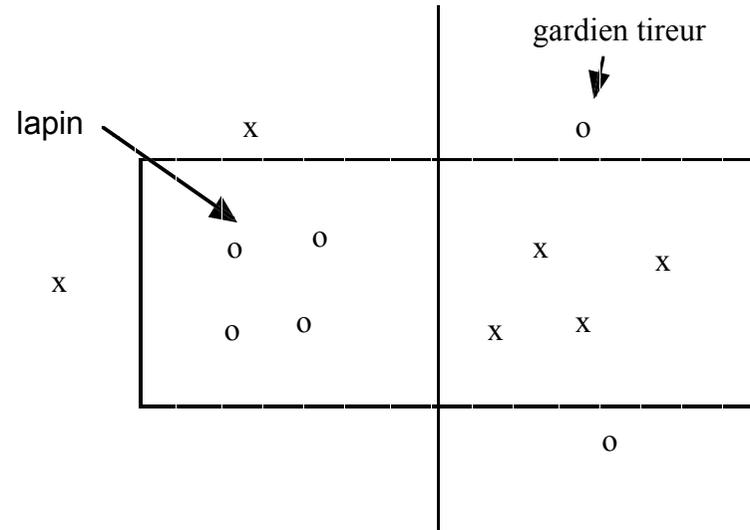
Quand la balle touche le sol : balle 'morte'.

Un prisonnier se délivre en touchant un joueur adverse.

## Dispositif :

terrain 10 X20

2 équipes 1 ballon



## Comportement observés

Après avoir été touchés, certains joueurs vont récupérer la balle (avant d'aller en prison) pour se délivrer immédiatement.



## Interventions possibles

délivrer.

Dans les premières phases de jeu, les joueurs situés à



permettre le choix pour le porteur de balle : un tir ou une passe.

# LES SORCIERS

## But du jeu :

Toucher les autres le plus rapidement possible

## Objectifs :

Courir ,esquiver,prendre en compte le danger

## Règles :

Tout joueur touché par un sorcier est immobile sur place en statue

Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché;il devient statue dans le terrain

Pour être **délivré**

(statue) de l'arrière vers l'avant

## Variante :

Mise en place d'une *prison*

(main) ---> nécessité d'avoir un gardien de prison

*Les refuges:* le joueur est invulnérable. imposer un temps ( 10 s)

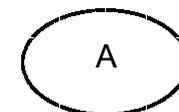
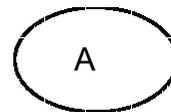
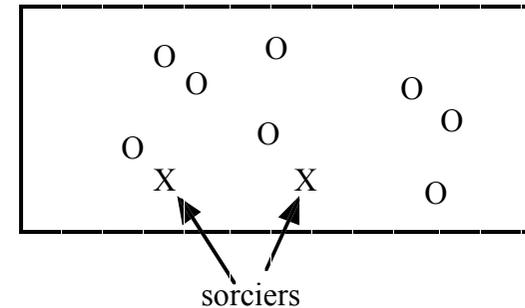
ne pas être à plusieurs dans le refuge

## Organisation pédagogique :

5 équipes de 5 joueurs A B C D E

l'équipe A n'est composée que de sorciers et doit toucher les autres le plus rapidement possible Jeu au temps

**Dispositif:** 1 joueur sur 4 est sorcier  
Chaque sorcier a un maillot



# LA QUEUE DU DIABLE

## But du jeu :

Pour le diable : garder sa queue en essayant de toucher le plus de diabolotins possible.

Pour les diabolotins, prendre la queue du diable sans se faire toucher par ce dernier.

## Objectifs :

Courir, esquiver, prendre en compte son adversaire, notion d'attaque

## Règles :

Tout joueur touché par le diable est pétrifié en statue

Tout joueur qui prend la queue du diable élimine le diable

Le jeu est terminé quand les joueurs sont tous touchés ou quand le diable a perdu sa queue

Pour être délivré, un diabolotin doit toucher la main d'une "statue"

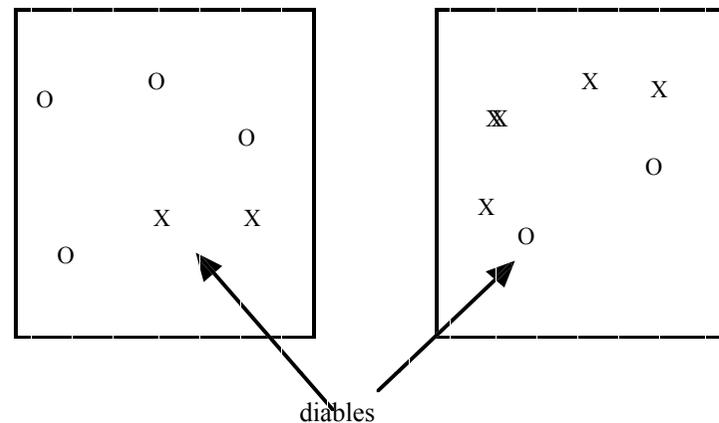
## variantes possibles:

chaque joueur possède une vie (foulard) qu'il doit donner au diable quand ce dernier l'a touché Pour continuer à jouer le joueur doit aller rechercher une autre vie dans la réserve

Si le diable perd sa queue il devra l'échanger par exemple contre 2 ou 3 vies

## Dispositif :

organisation possible lors de la rencontre



2 équipes de 6

2 joueurs sont diablaes (par équipe) **maillot**

queue = cordellette, grand foulard

# MINUIT DANS LA BERGERIE

## But :

- Le loup : attraper les brebis.
- Les brebis : se réfugier dans la bergerie sans se faire attraper.

## Objectif :

- Respecter des règles.
- Courir .
- Reconnaître son camp, s'orienter.
- Gérer ses émotions..

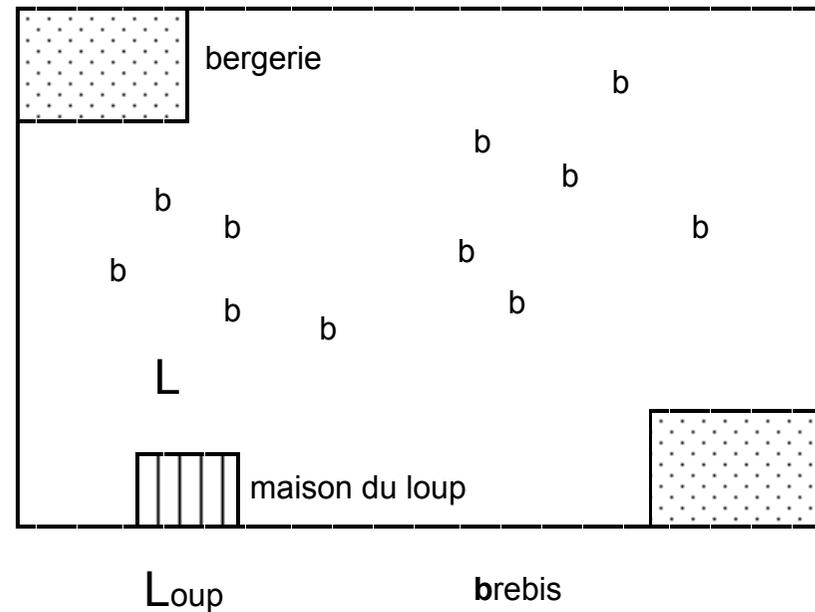
## Règles :

- Une comptine chantée.
- A la fin de la comptine, quand le loup annonce minuit (ou le dernier vêtement enfilé), les brebis se réfugient dans la bergerie, le loup essaie de les attraper.
- Le loup est choisi parmi les brebis non attrapées.

## Variables :

- L'enseignant peut faire le loup.
- Position de la maison du loup et de la bergerie.
- Comptine choisie.

## Dispositif :



# CHACUN SA MAISON

## But :

Retrouver sa maison.

## Objectif :

Respecter des règles.

Reconnaître sa maison, s'orienter.

Gérer ses émotions..

## Règles :

Des cerceaux en dispersion, un par élève. Les élèves se déplacent à l'extérieur des maisons

Au signal, chaque élève retrouve une maison.

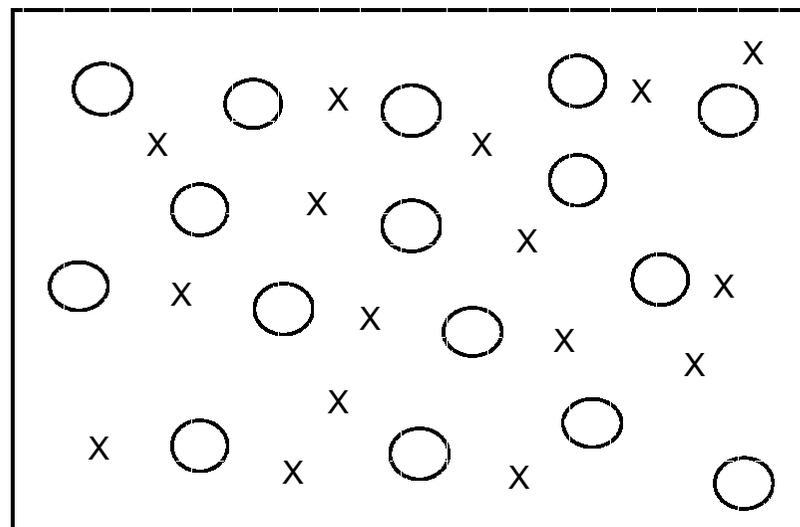
## Variables :

Prendre un support métaphorique : par exemple le loup et les trois petits cochons. Les élèves jouent à être des petits cochons qui s'enferment dans la maison. Mimer le fait de fermer à clé la maison, la colère du loup. Avec les plus petits, tout le monde gagne.

Reprenre plusieurs fois le jeu. Le complexifier progressivement.

Possibilité d'établir des codes maisons élèves (avoir la clé de sa maison qui correspond à une seule serrure). Chaque maison peut contenir 2 puis 3 cochons.

## Dispositif :



# RIVIERE AUX CROCODILES

## But :

Le loup : attraper les antilopes.

Les antilopes : traverser la rivière sans se faire attraper par le crocodile.

## Objectif :

Connaître, respecter des règles.

Courir.

Tenir compte des actions du loup, des autres antilopes.

Contrôler ses émotions.

## Règles :

Au signal les antilopes changent de camp et traversent la rivière.

Refuser de traverser équivaut à être pris.

## Variables :

Largeur et longueur de la rivière.

Type de déplacement ( à 4 pattes sur un tatami).

Le nombre de crocodiles.

Le crocodile peut être l'enseignant.

Le signal de départ :

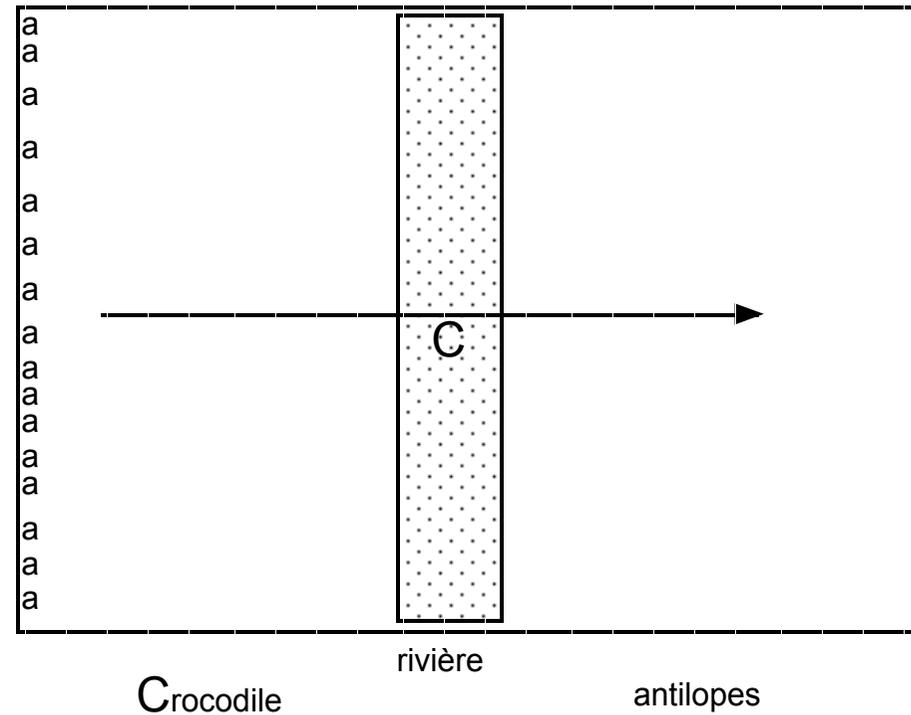
les antilopes demandent au crocodile :

“ Monsieur le crocodile, êtes-vous prêt ? ”

à la réponse : “oui”

tout le monde doit partir.

## Dispositif :



# REEMPLIR SA MAISON

## But :

Ramener le plus d'objets dans son carton.

## Objectif :

Respecter des règles.  
Courir .  
Reconnaître son camp, s'orienter.  
Discriminer les formes, les couleurs...

## Règles :

Chaque équipe a sa maison. Au centre une grosse réserve d'objets.  
Chaque élève ne prend qu'un seul objet à la fois.

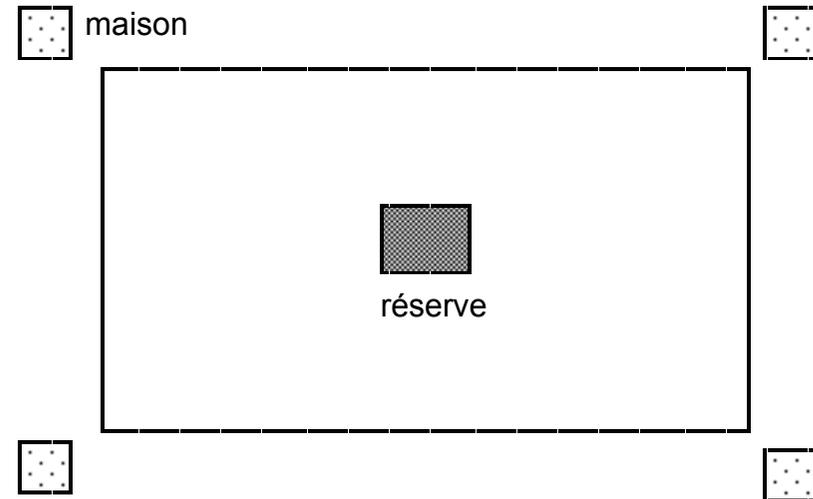
## Variables :

Obligation de passer par une porte pour se rendre à la réserve.

## Organisation :

x équipe de 4 ou 5 joueurs ;  
un carton par équipe  
nombre d'objets : 3X (nombre de joueurs)

## Dispositif :



# ÉPERVIERS DÉMÉNAGEURS

**But du jeu :** Vider sa caisse avant les autres ...  
ou avoir moins d'objets que l'équipe adverse à la fin du jeu.

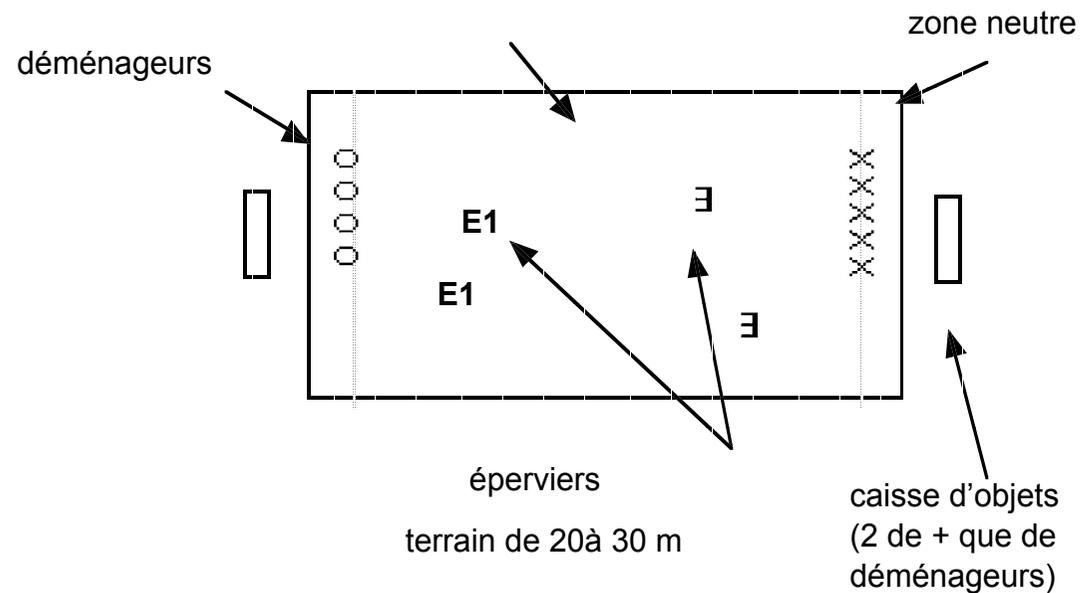
**Objectifs :**

Prendre des décisions dans l'action.  
Réagir vite, faire des choix.  
Courir vite.  
Reconnaître partenaires et adversaires.

**Règles :**

On ne transporte qu'un objet à la fois.  
Tout joueur touché par l'épervier doit lui donner son objet.  
L'épervier va déposer les objets dans la caisse adverse.

**Dispositif :**



2 équipes (maillots) 6-6  
2 éperviers (par équipe)  
18 objets +2 caisses