

LE MUSICIEN

Jeu qui consiste à se déplacer librement et à se figer en position arrêtée, au signal de l'instrument.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Jouer ensemble sans se tromper.
- Comprendre et mémoriser deux consignes différentes, associer un signal sonore à une action, puis deux.
- Être attentif aux mouvements du musicien.
- Enchaîner mobile/immobile au signal sonore.
- Verbaliser les actions et les positions du corps.

BUT DU JEU - Marcher et au signal s'arrêter debout si l'enseignant utilise le tambourin et assis s'il utilise le triangle.	
ORGANISATION - En grand groupe.	MATÉRIEL Un tambourin, un triangle.
DÉROULEMENT L'enseignant raconte une histoire support: exemple : le musicien est magicien, s'il joue du tambourin vous vous transformez en arbre... et s'il joue du triangle vous vous transformez en caillou... 1. Marcher et au signal sonore du tambourin s'immobiliser debout comme un arbre. 2. Marcher et au signal sonore du triangle s'immobiliser assis comme un caillou. 3. Marcher et selon l'instrument utilisé par l'enseignant s'immobiliser assis ou debout. -> En fin de séance faire verbaliser par les enfants les positions du corps. -> <i>ces consignes peuvent être réinvesties en expression corporelle</i>	
CRITÈRES DE RÉUSSITE - S'arrêter de bouger au signal. - Distinguer les deux sons et ne pas se tromper de position.	CRITÈRES DE RÉALISATION - Être attentif aux deux signaux. Écouter.

VARIABLES / VARIANTES

- On demande aux enfants d'inventer une marche (mains sur la tête, mains dans le dos, mains sur les genoux, à pas de géants, à pas de fourmis...).
- On demande aux enfants d'inventer des positions (accroupi, à genoux, à quatre pattes, couché sur le ventre, couché sur le dos...).
- On garde seulement le tambourin mais on l'utilise de deux manières différentes : « taper = arrêt debout » et « frotter = arrêt au sol » par exemple. On demande alors aux enfants d'inventer des positions.
- On ajoute un instrument et une troisième position.
- On modifie la consigne « vous vous déplacez en marchant, quand le musicien tape sur le tambourin, vous vous déplacez debout comme des géants et s'il tape sur le triangle vous vous déplacez comme des bébés assis au sol ».

CONSEIL

Utiliser des sons très contrastés au début puis des sons plus proches ensuite.

LES PETITS LUTINS

Jeu qui consiste à réaliser les actions motrices dictées par la baguette magique de la « fée ».

APPRENTISSAGES VISÉS

- Jouer ensemble sans se tromper.
- Être attentif et observer les mouvements de la baguette de la fée.
- Associer un signal visuel à une action puis deux signaux visuels à deux actions différentes.
- Comprendre et mémoriser deux consignes différentes.
- Verbaliser les actions.

BUT DU JEU - Faire ce que dit « la baguette magique » du magicien.	
ORGANISATION - En grand groupe.	MATÉRIEL - Une baguette sonore. - Prévoir un tapis pour matérialiser le refuge pour la deuxième variante.
DÉROULEMENT <u>Mise en train</u> - L'enseignant demandera aux enfants de sauter, de marcher, de courir dans un espace délimité. <u>Situation</u> - Les enfants sont en cercle autour de l'enseignant. - L'enseignant est le magicien, il est au centre du cercle et les petits lutins sont autour de lui. Les lutins doivent faire ce que dit la baguette magique du magicien. - S'il lève la baguette, les lutins sautent. - S'il abaisse la baguette, les lutins s'accroupissent. -> ces premières consignes peuvent être réinvesties en expression corporelle - S'il laisse tomber la baguette, les lutins doivent s'enfuir vers le refuge avant que le magicien ne les attrape (les enfants attrapés ne seront pas éliminés). - En fin de séance, faire verbaliser les actions réalisées.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE - Associer les mouvements de la baguette à la bonne action.	CRITÈRES DE RÉALISATION - Ne pas quitter des yeux le magicien, réagir aux différents signaux.

VARIABLES / VARIANTES

1. Modifier les actions motrices (courir, se mettre à quatre pattes, se déplacer mains/pieds... celles-ci peuvent d'ailleurs émaner des enfants).
2. Lorsque la baguette tombe, le premier lutin arrivé dans le refuge devient fée (ou magicien).

CONSEILS

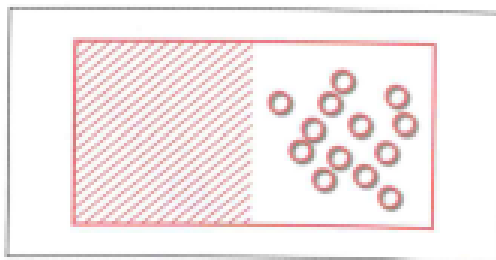
Attention à l'orientation du magicien lors des déplacements dans la salle, les enfants ne pensent pas à se retourner pour regarder les ordres et se retrouvent en décalage par rapport aux autres, ils agissent alors par mimétisme.

LES LAPINS DANS LES TERRIERS

Jeu qui consiste à trouver une maison libre après s'être déplacé dans un espace défini.

APPRENTISSAGES VISÉS

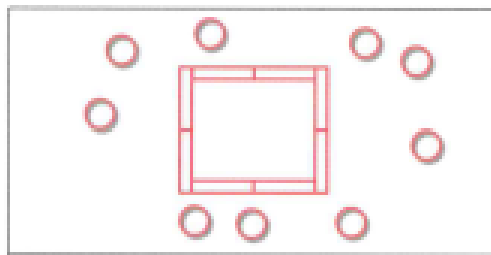
- Participer à une activité collective.
- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Identifier deux zones différentes et repérer une maison libre.
- Repérer la phrase « signal ».
- Construire les notions de dedans et dehors.



BUT DU JEU - Sortir d'une maison au signal et retrouver une autre maison au signal.	
ORGANISATION - Un nombre de cerceaux égal au nombre d'enfants. Un terrain partagé en deux, une partie où les élèves se promènent et une partie où sont disposés les cerceaux en dispersion. Ce dispositif permet aux élèves de faciliter la prise de repères, il permet d'éviter aux élèves de tourner autour d'un cerceau repéré, il oblige un déplacement conséquent, et évite la gêne des cerceaux lors du déplacement libre.	MATÉRIEL - Autant de cerceaux et de foulards que d'enfants, une zone délimitée par des plots et des cordelettes, un tambourin pour le signal.
DÉROULEMENT 1. Les enfants sont chacun dans une maison (terrier) ; au premier signal du tambourin, ils doivent sortir de leur maison et se promener (sans préciser la forme du déplacement) « je me promène pendant qu'il fait beau » ; au deuxième signal du tambourin, ils doivent regagner une maison (terrier) « il pleut, allons nous mettre à l'abri ». 2. Imposer une forme de déplacement. 3. Aller chercher à manger pendant qu'il fait beau, rapporter une carotte dans sa maison (foulard). <u>Règles du jeu</u> - Ne pas occuper un terrier à deux.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE - Sortir et entrer dans une maison au signal donné, ne pas rentrer dans une maison déjà occupée, ne pas se disputer un terrier.	CRITÈRES DE RÉALISATION - Être attentif, écouter les différents signaux et repérer un cerceau libre à atteindre.

VARIABLES / VARIANTES

- Varier le signal (visuel ou sonore).
- Varier la position des terriers.
- L'enseignant peut prendre la place dans un cerceau.
- Varier le mode de déplacement (en courant, en sautillant, à quatre pattes sur les genoux, à quatre pattes sur les pieds, en bonds de lapin, en marchant mains sur la tête...).
- Se promener par deux en se tenant la main et rentrer ensemble dans une maison.
- Départ à différents niveaux (plus ou moins loin des cerceaux)
- Placer des obstacles dans le terrain vide (tapis, chemins de cordes, briques).
- Idem mais avec chemin obligatoire
- Les lapins ont un dossard de couleur et doivent regagner le terrier de la même couleur que leur dossard.
- Une maison centrale commune est délimitée au centre par quatre bancs, les lapins au signal doivent passer sous ou sur les bancs pour regagner leur terrier.



- Enlever un cerceau (un cerceau de moins que d'enfants) le but du jeu sera d'arriver avant les autres (pour les plus grands).
 - Donner 3 vies sous forme de papier à chaque élève, qu'il donne si perdu
 - Caisse de vies (dans la zone de départ). Chaque élève dispose d'une vie

CONSEILS

- Demander aux élèves de faire le tour de chaque zone avec l'enseignant au préalable pour repérer les deux zones.
- Expliquer aux enfants : je veux entrer dans une maison, mais elle est déjà occupée, je vais être obligé de me diriger vers une autre maison.

LES DÉMÉNAGEURS EN LIGNE ET EN ÉTOILE

Jeu qui consiste à aller chercher des objets sur un tapis et à les rapporter dans une des trois caisses en les triant par couleur. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Participer à une activité collective.
- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Manipuler des objets (ramasser, courir, poser).
- Verbaliser les actions.
- Trier les objets par couleur.

BUT DU JEU - Aller chercher des objets sur un tapis et les transporter dans une des trois caisses, en triant les objets par couleur, sans notion de gain.	
ORGANISATION <ul style="list-style-type: none"> - Un grand tapis avec tous les objets. - Deux, puis trois, puis quatre cerceaux placés à l'autre bout de la salle. 	MATERIEL <ul style="list-style-type: none"> - Un grand tapis - Quatre cerceaux de couleurs différentes (ou plusieurs de même couleur et des intrus), prévoir deux à trois objets par enfant (de couleurs différentes selon la variable envisagée). - Un tambourin pour donner le signal. - Deux bancs (pour les variables).
DÉROULEMENT - L'enseignant raconte une histoire pour introduire le jeu. - Au signal aller chercher un ou deux objets (quilles, coupelles, anneaux, sacs de graines...) sur le tapis, les déménager dans une des caisses selon sa couleur, puis recommencer. Le jeu est terminé lorsque tous les objets sont rangés.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE Porter un seul objet ou deux à la fois, ne pas lancer les objets dans les caisses les déposer dedans, rester dans son espace de jeu, respecter le sens des déplacements.	CRITÈRES DE RÉALISATION Ne pas se gêner dans les déplacements, repérer le trajet à effectuer, bien choisir l'objet (poids et grandeur) pour pouvoir en prendre deux.

VARIABLES / VARIANTES

- Trier les objets selon leur forme.
- Modifier la place des cerceaux. Utiliser de nombreux cerceaux de toutes les couleurs, ajouter des intrus, les disposer en dispersion.
- Donner des foulards de couleurs aux élèves, ils devront remplir la caisse de leur couleur et prendre les objets de leur couleur.
- Interposer des obstacles autour du tapis pour franchir ou pour ramper dessous ou pour contourner (bancs, tables, plots, tunnel, cônes...) ; voir ci-dessous dispositif n° 5.
- départ près des objets

- départ près de la caisse à remplir
- les élèves partent les uns après les autres sous forme de relais

Comment vivre la situation avec une notion de tri ?

- Avec des cerceaux de couleur et objets correspondants
- Jouer sur la forme des objets
- Présence d'intrus

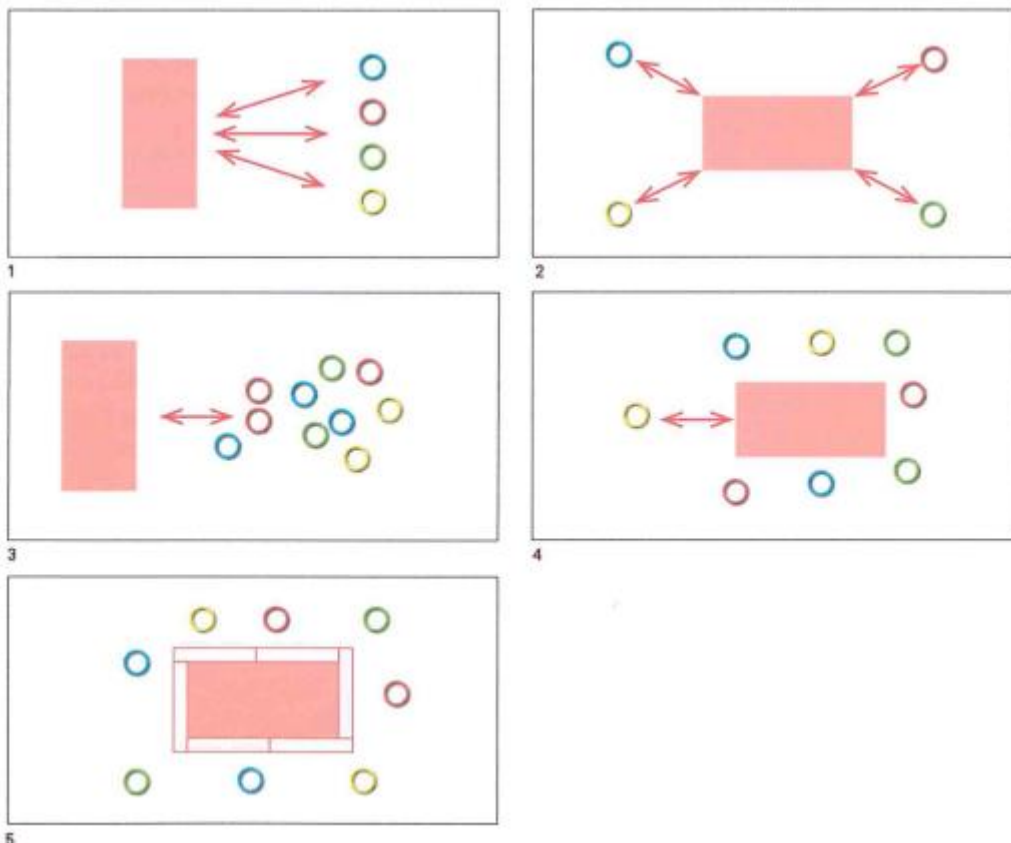
CONSEILS

- L'enseignant explique le jeu, donne un exemple, démontre l'action à réaliser puis un élève montre ce qu'il a compris.

- Le jeu est réalisé dans le dispositif n° 1 en ligne puis dans le dispositif n° 2 en étoile (voir images ci-dessous). La prise d'information visuelle se fera d'abord vers l'avant ce qui est plus facile pour les enfants. Les cerceaux placés dans le champ de vision seront plus facilement repérables. Puis ils seront placés en dispersion autour du tapis ce qui entraînera une prise d'information élargie à 360°. Les élèves, alors, tourneront la tête pour diriger leur regard dans toute la salle. Dans un premier temps l'enseignant place seulement un cerceau de chaque couleur puis il disperse de nombreux cerceaux de toutes les couleurs (dispositifs 3 et 4, voir images ci-dessous).

- Des intrus d'une autre couleur peuvent augmenter la difficulté de la prise d'information.

1.2. 3. 4. 5 : Dispositif initial et variantes successives.



LES DEMÉNAGEURS ET LES CHEMINS (AVEC OBJETS À TRANSPORTER)

Jeu qui consiste à aller chercher des objets et à les transporter en suivant le chemin de son choix.

APPRENTISSAGES VISÉS

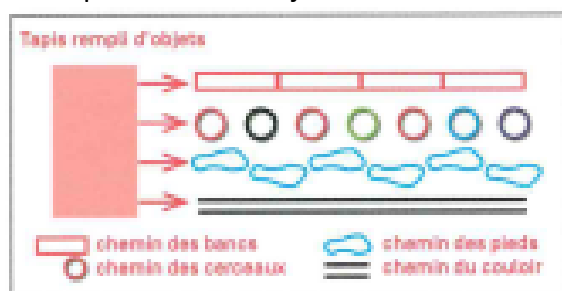
- Participer à une activité collective.
- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Identifier des chemins différents.
- Manipuler des objets et enchaîner plusieurs déplacements différents.
- Verbaliser les actions et les chemins.
- Trier les objets par couleur.

BUT DU JEU

- Aller chercher des objets sur un tapis et les transporter en suivant le chemin de son choix.

ORGANISATION

- Un grand tapis avec tous les objets, quatre chemins différents qui partent du tapis, et quatre cerceaux pour trier les objets.



MATÉRIEL

- Un grand tapis rempli d'objets de quatre couleurs différentes, prévoir deux à trois objets par enfant.
- Un tambourin pour donner le signal.
- Pour les chemins : deux bancs, dix cerceaux, dix pieds en plastique mou, des cordelettes.
- Foulards de quatre couleurs (rouge, bleu, vert, jaune) pour la variable.

DÉROULEMENT

- L'enseignant raconte une histoire pour introduire le jeu (traverser une forêt, une rivière).
- Au signal, aller chercher un ou deux objets (quilles, coupelles, anneaux, sacs de graines...) sur le tapis, les déménager en passant par le chemin de son choix (marcher sur les bancs, ou marcher dans les cerceaux, ou marcher sur les pieds en plastique, ou marcher dans le couloir) ; le retour se fait librement. Le jeu est terminé lorsque tous les objets sont rangés dans les cerceaux.
- Les enfants recherchent différentes manières de se déplacer sur les quatre chemins puis les verbalisent.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

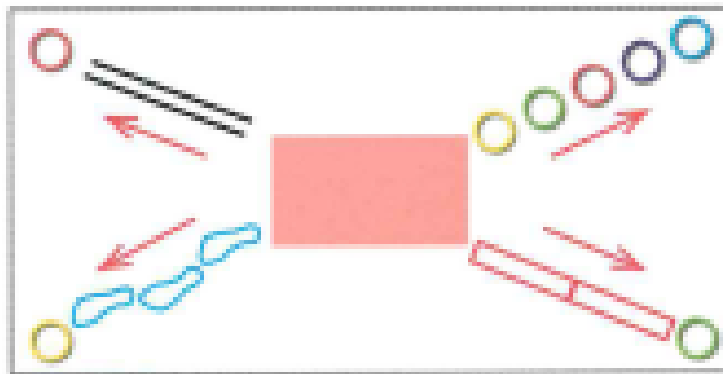
Porter un seul objet ou deux à la fois, rester sur son chemin jusqu'au bout, attendre son tour, trier les objets par couleur sans se tromper.

CRITÈRES DE RÉALISATION

Ne pas se gêner dans les déplacements, repérer les chemins.

VARIABLES / VARIANTES

- Trier les objets selon leur forme.
- Donner des foulards de couleurs aux élèves, ils devront remplir la caisse de leur couleur et prendre les objets de leur couleur.
- Donner un sens de déplacement, aborder la notion d'aller/retour :
 1. Prendre un chemin à l'aller et revenir en courant au retour.
 2. Prendre le même chemin à l'aller et au retour.
 3. Prendre un chemin différent à l'aller et au retour.
 4. Modifier le matériel et les actions à réaliser.
 5. Placer les chemins en étoile et le tapis au centre.



- Demander aux élèves d'inventer des chemins (leur donner du matériel léger et maniable).

CONSEILS

- Tout d'abord, dans une première étape, le jeu est réalisé sans dossard. L'enseignant montre les quatre chemins puis un élève montre ce qu'il a compris, les chemins qu'il faut suivre et le nombre d'objets à prendre. Les enfants sont libres d'inventer et d'explorer différentes manières de se déplacer. Une mise en commun permet d'échanger sur les déplacements.
- Puis dans une deuxième étape, le jeu est réalisé avec quatre foulards de couleurs différentes (bleu, jaune, vert, rouge).

LES DÉMÉNAGEURS PAR EQUIPES PS/MS

Jeu par équipes qui consiste à transporter le plus d'objets possibles à la caisse d'arrivée dans un temps donné, en suivant un chemin déterminé. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Reconnaître son équipe.
- Comprendre et respecter les règles du jeu.
- Identifier un sens de déplacement.
- Ramasser et courir vite avec un objet ou deux dans les mains.
- Verbaliser les actions.
- Comparer des volumes d'objet, identifier le gain de la partie.

BUT DU JEU

- Déménager plus d'objets que les autres équipes dans un temps donné ou déménager tous les objets plus vite que les autres équipes.

ORGANISATION

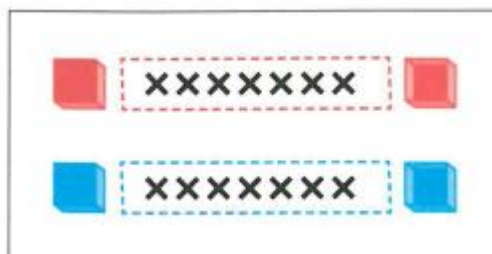
- Un sablier pour compter le temps.
- Matérialisation de deux, trois ou quatre espaces de jeu parallèles.
- Deux caisses par équipe, la caisse de départ est remplie d'objets ; la caisse d'arrivée est vide.
- Les élèves sont répartis dans deux, trois ou quatre équipes de cinq à sept joueurs (selon le nombre d'élèves présents).

MATÉRIEL

- Des cordelettes ou des coupelles (seize) pour « tracer » les chemins, autant de caisses (quatre) que d'équipes de couleurs différentes. Prévoir deux à trois objets par enfant, les placer dans les caisses.
- Un tambourin ou un sifflet poire pour donner le signal.
- Des bancs (pour les variables).

DÉROULEMENT

1. Au signal, les joueurs doivent prendre un objet dans la caisse de départ et les transporter dans la caisse d'arrivée en suivant le chemin délimité par les coupelles, puis doit revenir chercher un autre objet... l'équipe qui a transporté le plus d'objets dans la caisse d'arrivée pendant le temps de jeu a gagné (ou l'équipe qui a transporté tous les objets dans la caisse a gagné). À la fin du jeu l'enseignant pose les deux caisses l'une à côté de l'autre et compare les quantités d'objets de chaque caisse.
2. Première variable : des bancs sont placés sur leur chemin, les élèves peuvent soit passer par-dessus soit par-dessous.
3. Deuxième variable : aborder la notion de concurrence, il faut vider sa caisse avant les autres.



CRITÈRES DE RÉUSSITE

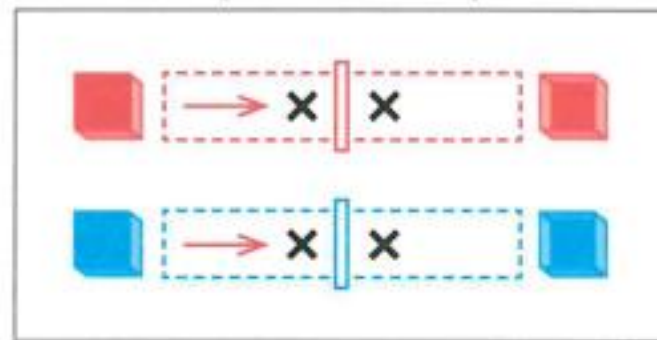
- Porter un seul objet ou deux à la fois, ne pas lancer les objets dans les caisses mais les déposer dedans, rester dans le chemin, respecter le sens des déplacements.
- Déménager tous ses objets plus vite que les autres équipes.

CRITÈRES DE RÉALISATION

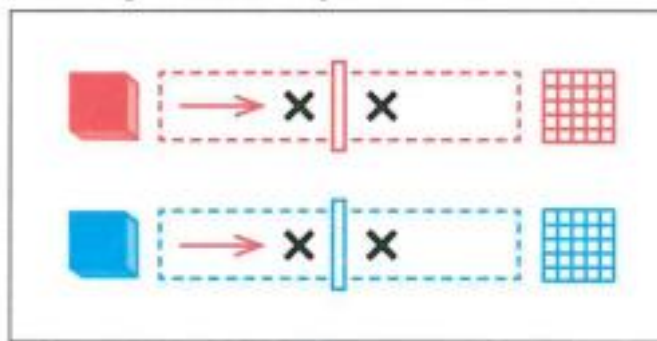
- Ne pas se gêner dans les déplacements, repérer le trajet à effectuer, bien choisir l'objet (poids et grandeur) pour pouvoir en prendre deux.
- Ramasser vite l'objet et courir vite.

VARIABLES / VARIANTES

- Proposer des modalités de transport ou des types d'objets différents...
- Placer différents obstacles sur le parcours avec des bancs par exemple.
- Prévoir un espace de retour ou pas.



- Matérialiser deux ou trois zones d'évolutions séparées par des bancs et demander aux joueurs de se transmettre les objets. Placer deux ou trois joueurs dans chaque zone. Avec obligation de rester dans sa zone (voir la fiche du jeu « Le relais déménageurs »).
- Remplacer la caisse d'arrivée par un damier de vingt cases à remplir.



CONSEILS

- Le jeu est expliqué en salle de classe au préalable.
- Deux essais sont effectués sans la notion de concurrence pour repérer les chemins et les couleurs des caisses.
- ~ Puis deux essais sont effectués avec des obstacles (bancs) à franchir soit dessus soit dessous (certains enfants posent leur objet sur le banc pour le franchir).
- En fin de séance, la notion de concurrence est introduite, le but du jeu est de vider sa caisse le premier.

LES BALLE BRULANTES PS/MS/GS

→ Ce jeu peut, dans un premier temps, être nommé « Objets brûlants » afin de disposer des objets différents et effectuer ainsi des lancers différents (foulards, balles, anneaux, sacs...).

Jeu qui consiste à vider son camp en un temps donné ; deux équipes, placées chacune dans un demi-terrain face à face, doivent vider leur camp en lançant leurs objets dans celui de l'équipe adverse qui en fait autant. L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné. Un seul statut, un seul rôle.

APPRENTISSAGES VISÉS

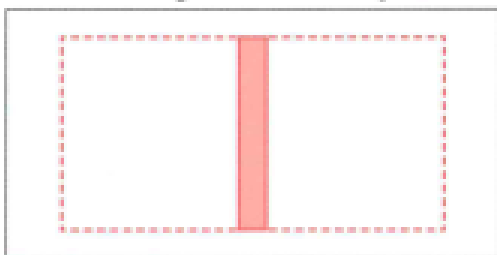
- Respecter les consignes et les règles du jeu.
- Coopérer, prendre en compte l'intérêt commun.
- Viser et lancer avec force, rapidité et précision.
- Adapter son geste en force et direction.
- Verbaliser les actions, identifier le gain et compter le score.

BUT DU JEU

- Avoir le moins d'objets dans son camp à la fin du jeu.

ORGANISATION

- Un terrain de 20 m × 30 m.
- Deux équipes s'affrontent, chaque équipe est dans son camp et possède une réserve d'objets, le temps est donné par un sablier.
- PS ou MS et GS joueront séparément, un groupe joue pendant que l'autre observe avec des consignes d'observation précises.



MATÉRIEL

- Quatre grands plots, deux grandes cordelettes pour délimiter les zones neutres (dernière variable), deux poteaux, un élastique ou une grande cordelette pour séparer les deux camps, une réserve d'objets non rebondissant (sacs de graines et comètes).
- Six cerceaux pour les cibles (variable).

DÉROULEMENT

- Au signal, les deux équipes prennent les objets dispersés sur tout le terrain et lancent les objets dans le camp adverse.
- Le jeu se termine lorsque la durée du sablier est écoulée, l'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans son camp.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Repérer les limites de terrain, réussir à renvoyer par-dessus la cordelette en respectant la consigne (par dessous, dans le cerceau, dans la zone neutre).

CRITÈRES DE RÉALISATION

- En défense occuper tout l'espace, se répartir dans tout le terrain.
- En attaque, ramasser rapidement et lancer fort, ne pas lancer au hasard, repérer les espaces libres, viser un espace libre ou viser le fond du terrain ; Pour les GS utiliser des relais pour faire des passes et envoyer plus loin

VARIABLES POUR LES MS/GS

- Placer l'élastique plus ou moins haut, les objets peuvent être lancés par-dessus ou par dessous.
- Placer une zone neutre (une zone de deux mètres sépare les deux camps), puis un filet et une zone neutre en fond de terrain (tout objet retombant dans la zone neutre ne peut pas être repris).
- Placer des cibles.
- Lancer un type d'objets annoncés par le meneur.
- éloigner la zone de lancer
- imposer un type de lancer (bras cassé, en cloche...)
- varier les objets
- placer des cibles (caisses ou cerceaux) dans la zone adverse. Si l'objet tombe dedans, il ne peut pas être repris.

CONSEILS POUR LES MS/GS

- Le jeu est expliqué en salle de classe au préalable avec l'aide d'un schéma pour une meilleure compréhension des règles.
- Commencer le jeu en posant l'élastique au sol puis avec l'élastique à 1 m du sol (les élèves lancent par-dessus ou par-dessous).
- Ensuite on introduit une zone neutre de 2 m interdite aux joueurs dans laquelle les objets ne peuvent pas être repris.
- Puis les élèves doivent viser des cerceaux cibles placés dans le terrain adverse
- > un objet dans un cerceau n'est plus récupérable.

Les élèves lancent à bras cassé pour la grande majorité. On observe aussi des lancers type pétanque lors du lancer en dessous du filet. Les stratégies trouvées et énoncées par les enfants sont les suivantes : courir et lancer pour avoir plus de puissance, se rapprocher le plus possible du filet, se répartir dans le terrain ceux de devant arrêtant les objets pour les relancer aussitôt, ceux de derrière assurant les autres lancers.

CHAT GELÉ [LOUP GLACE]**Fuir et se sauver (jeu de fuite simple)**

Jeu qui consiste à toucher avec la main le plus de souris possible ; celle-ci est alors pétrifiée e et reste immobile à l'endroit où elle a été touchée jusqu'à la fin de la partie. Deux statuts et deux rôles différents.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Pour les souris : repérer la trajectoire du chat, courir vite avec changement de direction et de rythme.
- Pour le chat : repérer les souris à sa portée, courir vite et apprécier la trajectoire des souris. Pour les deux : respecter les consignes et les règles du jeu, mettre en œuvre une stratégie individuelle et la verbaliser.

BUT DU JEU

- Le chat doit toucher avec la main le plus de souris possible.
- Celle-ci est alors pétrifiée et doit rester immobile à l'endroit où elle a été touchée.
- Chaque souris cherche à rester le plus longtemps possible en vie, c'est-à-dire à rester la dernière en jeu.

ORGANISATION

- La classe est divisée en deux groupes : un groupe de joueurs (GS) et un groupe d'observateurs (MS) dont un « maître du temps ».
- Puis on inverse les rôles.
- Le terrain est délimité par des cordelettes.
- Un chat pour cinq à six souris, le chat porte un dossard.
- Deux bancs placés autour du terrain permettent aux observateurs de s'asseoir.

MATÉRIEL

- Seize cordelettes délimitant les deux espaces de jeu (petits cônes).
- Un tambourin ou un sifflet (sifflet poire).
- Deux dossards pour les chats.
- Un sablier.

DÉROULEMENTMise en train

- Les enfants courent et s'arrêtent immobiles au signal en suivant l'ordre donné par l'enseignant (s'il dit « caillou », les élèves se mettent en boule, s'il dit « arbre » les élèves se mettre debout bras écartés, s'il dit « pont » ils se mettent debout les jambes écartées).

Jeu

- Un observateur « maître du temps » lance le début de la partie : il siffle et déclenche le sablier. Il sifflera l'arrêt du jeu après écoulement du temps. Chaque souris touchée par le chat est pétrifiée, elle ne doit pas bouger jusqu'à la fin de la partie. Le chat donne à chaque fois un ordre à la souris (caillou ou arbre ou pont). La dernière souris touchée devient chat dans la partie suivante.

Règles à respecter

- Ne pas sortir du terrain. Ne pas bouger lorsqu'on est touché.

Évolution : jeu des sorciers

- Chaque souris peut être délivrée par un de ses camarades s'il la touche avec la main.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Pour les souris : ne pas se faire prendre tout en respectant les règles, respecter les limites du terrain, rester pétrifiées dans la position demandée par le chat.
- Pour le chat : toucher le plus rapidement possible une souris.

CRITÈRES DE RÉALISATION

- Pour les souris : observer ce que fait le chat, partir du côté opposé, courir en zigzag en évitant les souris gelées, changer brusquement de direction, ou faire face au chat et le prendre à contre-pied, ne pas tourner en rond.
- Pour les chats : ne pas suivre les souris, se retourner, couper la trajectoire des souris, attraper les souris qui passent près de soi, faire semblant d'aller vers une souris pour en attraper une autre.

VARIABLES / VARIANTES

- Jouer avec délivrance des souris : les souris peuvent délivrer une autre souris en la touchant avec la main ; les souris peuvent délivrer une autre souris en rampant entre ses jambes.
- Délivrance ou pas de la souris (formation d'une chaîne ou passage entre les jambes)
- Nombre de chats
- Taille de la zone de jeu
- Type de déplacement induit la vitesse (à quatre pattes)
- Zone de refuge
- Toucher avec un ballon
- Passage vers 4 zones : les souris doivent passer d'une zone à l'autre sans se faire toucher (limiter le temps dans les zones, sortir de la zone au signal...)

→ *Limiter le nombre d'élèves sur le terrain (faire 3 équipes de 8 : 1 observe et 2 jouent)*

CONSEILS

Ne pas dépasser la minute en temps de jeu, interdire aux enfants de crier car il y a beaucoup d'émotions à évacuer et ils ont tous tendance à crier.

Dans un premier temps, les enfants observent l'espace matérialisé avec des petits cônes avec l'enseignant, puis il leur fait reformuler où ils doivent jouer (intérieur de la zone). Il explique les consignes de jeu. Les enfants reformulent le but du jeu. Aucune consigne de touche n'est donnée au départ, aucun temps défini.

Dans un deuxième temps un seul chat est désigné, il porte un dossard qui le repère pour les autres.

Dans un troisième temps, l'enseignant sépare la classe en deux : les GS observent, les MS jouent. Il rajoute le sablier pour limiter le temps de jeu à une minute. Un élève est le « maître du temps » et l'enseignant siffle la fin du jeu quand le « maître du temps » le lui indique. Une nouvelle règle est ajoutée, « ne pas toucher celui qui vient de nous toucher ».

Puis les MS observent et les GS jouent.

L'enseignant sollicite les élèves sur l'importance et les raisons de regarder la position du chat. Il précise que les souris ne sont « en danger » que lorsque le chat est proche (alternance possible course/marche selon la position du chat, importance du regard). Progressivement des feintes vont apparaître, des changements de direction de la part des souris et certains chats vont essayer de varier les touches.

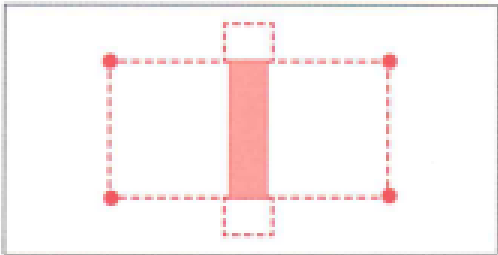
LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

Fuir et traverser malgré l'adversaire

Jeu qui consiste, pour les gazelles, à franchir une zone délimitée (la rivière) sans se faire attraper par les crocodiles. Deux statuts et deux rôles différents.

APPRENTISSAGES VISÉS

- Pour les gazelles : repérer la position des crocodiles et les espaces libres, courir vite en variant sa trajectoire de course (changement de rythme et de direction), feinter.
- Pour les crocodiles : repérer les gazelles à sa portée, se déplacer rapidement, feinter.
- Pour les deux : respecter les règles, mettre en œuvre une stratégie et la verbaliser.

BUT DU JEU Les joueurs gazelles doivent franchir une rivière sans se faire attraper par les crocodiles.	
ORGANISATION - Un terrain de 15m× 30m, une rivière au milieu sur toute la largeur avec une prison à chaque extrémité (largeur 4 à 5 m) ; huit à douze gazelles pour deux à trois crocodiles. - Séparer si nécessaire en deux terrains les MS et GS.	MATÉRIEL - Des plots pour baliser le terrain ou utilisation des lignes existantes. - Un dossard.
	
DÉROULEMENT Les gazelles doivent franchir la rivière en courant, elles vont librement d'un côté à l'autre, les crocodiles doivent courir pour attraper les gazelles dans leur zone limitée. Le jeu dure de deux à trois minutes. <u>Règles du jeu</u> - Les crocodiles ne peuvent pas sortir de leur rivière. - La gazelle touchée dans la rivière ou sortant des limites ou refusant le passage est prisonnière. <u>Mise en commun</u> - Faire verbaliser les joueurs sur leurs stratégies.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE - Pour les gazelles : ne pas se faire prendre tout en respectant les règles, traverser le terrain, respecter les limites du terrain. - Pour les crocodiles : toucher une gazelle, respecter les limites du terrain.	CRITÈRES DE RÉALISATION - Pour le poursuivi : la gazelle regarde le crocodile, elle observe ses déplacements et attend que le crocodile parte sur un autre joueur pour traverser, ou elle passe dans le dos du crocodile, ou elle se protège derrière une autre gazelle, ou elle fait semblant de partir d'un côté et change brusquement de direction. - Pour le poursuivant : le crocodile cherche à toucher une gazelle qui passe près de lui, il se déplace latéralement en pas chassé, il peut faire semblant d'aller vers une gazelle pour en attraper une autre.

VARIABLES / VARIANTES

- Les crocodiles sont par deux et se tiennent la main.
- Placer deux rivières et deux crocodiles dans chaque rivière.
- Placer une prison centrale entre les deux rivières (les gazelles peuvent alors délivrer leurs partenaires captives en leur touchant la main).
- Placer une prison centrale dans la rivière, les crocodiles choisissent « toucher ou garder la prison » et les gazelles choisissent « délivrer un partenaire ou s'échapper » : cela évite l'élimination irrémédiable des gazelles et, de plus, cela dynamise le jeu.
- Pour éviter l'élimination des gazelles qui seront inactives dans les prisons, il est possible de prévoir qu'une gazelle prise devienne crocodile à son tour : cela permet un arrêt de jeu, toutes les gazelles se placent dans un camp et on recommence la partie.
- Les vies
 - Donner 3 vies sous forme de papier à chaque élève, qu'il donne si perdu
 - Caisse de vies (dans la zone de départ). Chaque élève dispose d'une vie
- Transport d'objets (si pris, donner l'objet au crocodile mais continue de jouer)
- Placer les crocodiles dans une zone délimitée plus ou moins grande.

CONSEILS

- Dispositif réalisé avec des tapis pour bien matérialiser la rivière.
- Veiller à ne pas installer un espace de jeu trop grand de part et d'autre de (ou des) rivières afin de limiter les « prises » d'élan.
- Diminuer la largeur du terrain si les gazelles passent trop facilement.

