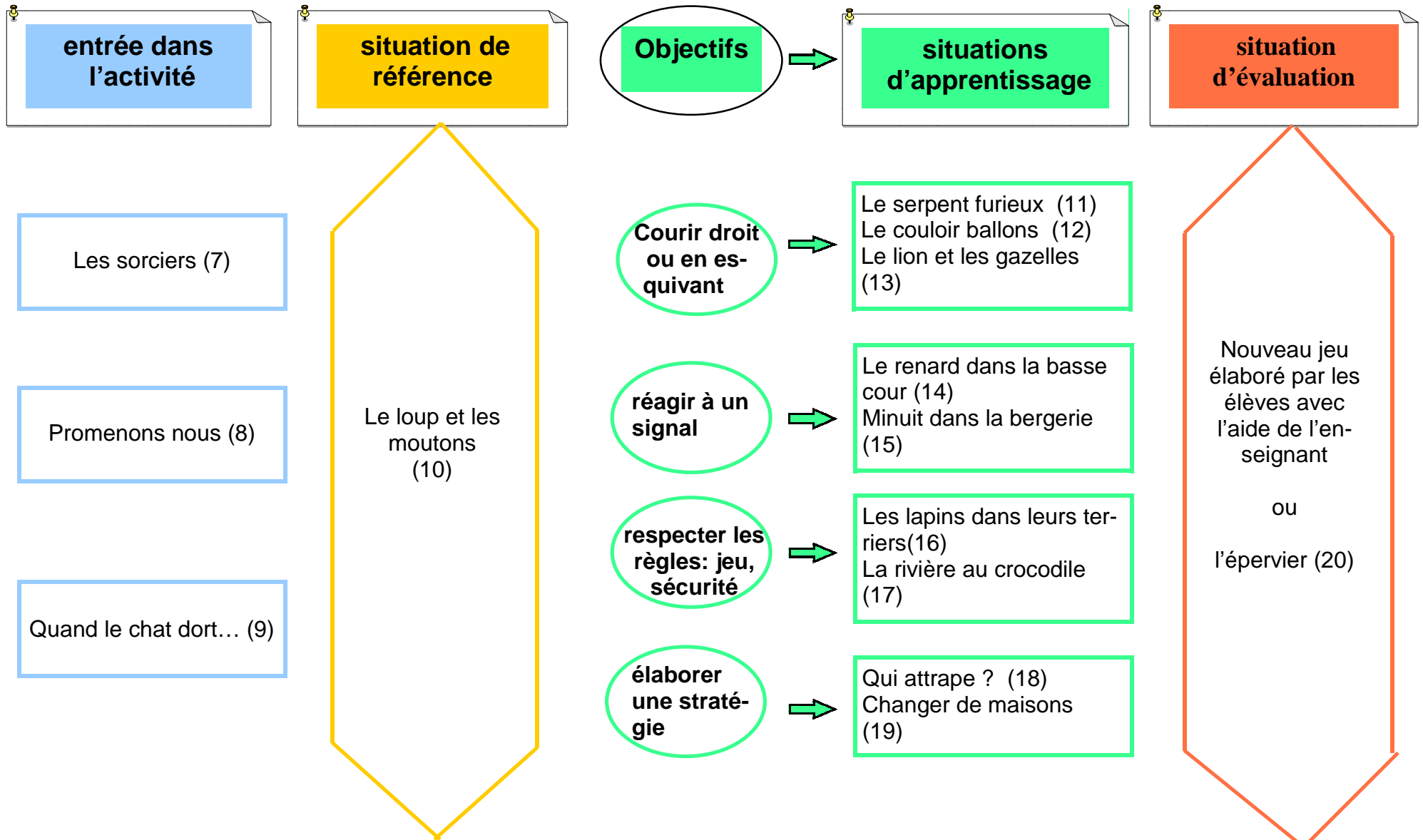


Module d'apprentissage : jeux de poursuite



C A M P		J
		J J
		J J
	E	J J
		J J
		J

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité et une zone camp.

Durée: le temps que tous les joueurs non pris regagnent le camp ou une minute.

Matériel utilisé: marquage à la craie, casquette ou dossard pour l'épervier.

Organisation des groupes: des joueurs, des observateurs marqueurs.

Attention sécurité!
Bousculades,
touches de l'épervier.

L'EPERVIER

Objectif de la tâche:

courir droit ou en esquivant, réagir à un signal, respecter les règles (jeu, sécurité), élaborer une stratégie.

But de la tâche:

atteindre le camp en échappant à l'épervier.

Déroulement / consignes: les joueurs sont d'un côté du terrain, l'épervier joué par l'enseignant est de l'autre, devant le camp.

Quand celui-ci dit: « l'épervier part en chasse! », les joueurs tentent de rejoindre le camp tandis qu'il essaie de les toucher.

Tous les joueurs touchés s'assoient sur place.

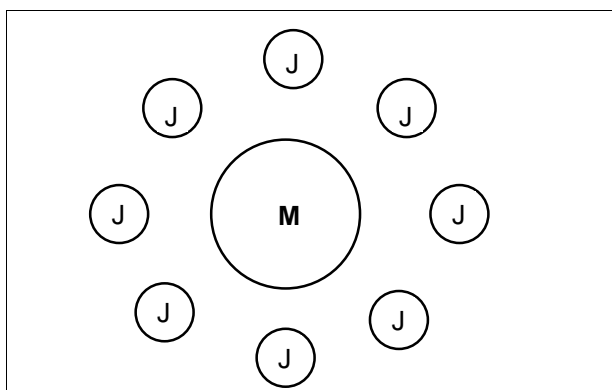
Tous les joueurs ne respectant pas les règles de jeu ou de sécurité sont disqualifiés.

Critère de réussite:

nombre maximum de camp atteint,

Evaluation

Joueurs qualifiés		Joueurs disqualifiés		
Gagnants	Perdants stratégie course	Règle de jeu non respectée	Sécurité non respectée	Signal non respecté
□ □ □ □ □	□ □ □	□ □	□ □ □	□ □



CHANGER DE MAISONS

Objectif de la tâche:

élaborer une stratégie.

But de la tâche:

au signal, trouver une maison libre.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité + des cerceaux maisons+ une zone meneur.

Durée: le temps d'un changement de maisons.

Matériel utilisé: cerceaux.

Organisation des groupes: des joueurs dont un meneur, des observateurs actifs.

Attention sécurité!
Bousculades, cerceaux.

Déroulement / consignes:

chaque joueur est dans un cerceau, le meneur dans sa zone.

Quand le meneur dit: « changez de maison! », les joueurs et le meneur essaient de s'installer dans une maison libre.

Un joueur par maison: le premier arrivé.

Le joueur sans maison devient meneur.

Critère de réussite:

être le moins de fois possible meneur.

Variantes:

ajouter d'autres meneurs,
jouer sur les distances entre zones.

J		
J	J	
J	J	
J	J	
	C	

LA RIVIERE AU CROCODILE

Objectif de la tâche:

respecter les règles de jeu et de sécurité.

But de la tâche:

traverser une zone sans se faire attraper.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité avec une zone « rivière ».

Durée : le temps que les joueurs traversent la rivière ou une minute.

Matériel utilisé: tapis ou marquage à la craie pour la rivière.

Organisation des groupes: des joueurs dont un crocodile, des observateurs actifs.

Attention sécurité!

Chocs entre joueurs, prises du crocodile.

Déroulement / consignes:

au signal de l'enseignant, les joueurs franchissent la rivière tandis que le crocodile essaie de les toucher.

Ils ne doivent pas contourner la rivière que le crocodile n'a pas le droit de quitter.

Les joueurs touchés sont éliminés et quittent la partie.

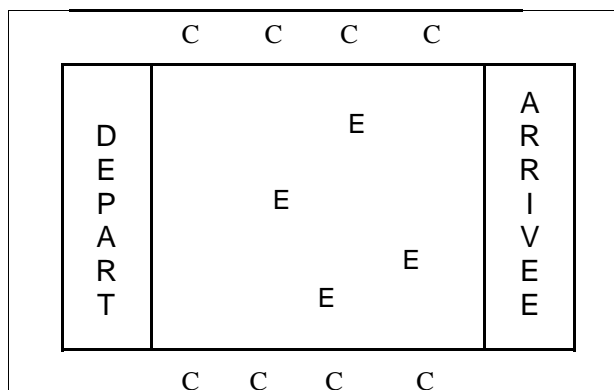
Au regard des observateurs et de l'enseignant, les joueurs ne respectant pas les règles du jeu et de sécurité sont disqualifiés.

Critère de réussite:

nombre de joueurs non disqualifiés.

Variantes:

Les joueurs pris se transforment en rochers immobiles dans la rivière, ajouter un crocodile.



LE COULOIR BALLONS

Objectif de la tâche:

courir en esquivant.

But de la tâche: se réfugier dans un camp sans se faire toucher par les balles des chasseurs.

Conditions matérielles:

Espace: trois zones délimitées à la craie. Couloir assez large.

Durée: le temps que tous les joueurs non touchés soient arrivés ou une minute.

Matériel utilisé: balles ou ballons mous

Organisation des groupes: des joueurs, des chasseurs, des observateurs actifs.

Attention sécurité!

Chocs entre partenaires.

Déroulement / consignes:

au signal, les joueurs courent pour atteindre l'arrivée tandis que les chasseurs essaient de les atteindre de leurs balles en mous.

Les chasseurs n'ont pas le droit de pénétrer sur le terrain des joueurs.

Les joueurs n'ont pas le droit d'être à l'arrêt.

Tous les joueurs touchés sont éliminés et sortent du terrain.

Critère de réussite:

nombre de joueurs dans la zone arrivée.

Variantes: les joueurs éliminés restent figés sur le terrain; varier la grosseur des balles.

LE LION ET LES GAZELLES



Objectif de la tâche:

courir droit vers un but.

But de la tâche:

se sauver dans le camp,
attraper avant le camp.

Conditions matérielles:

Espace: espace délimité avec deux lignes de départ et une zone d'arrivée.

Durée: le temps que toutes les gazelles non touchées regagnent leur camp.

Matériel utilisé: marquage à la craie.

Organisation des groupes: des joueurs gazelles, des joueurs lions.

Attention sécurité!

touches des lions

Déroulement / consignes:

au signal donné par l'enseignant, chaque lion essaie de toucher la gazelle qui est devant lui, tandis que celle-ci tente de se réfugier dans son camp.

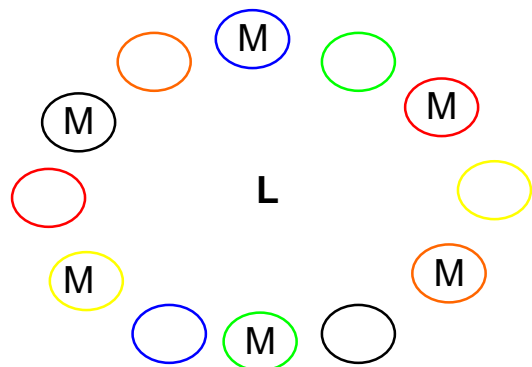
Dès qu'un lion touche une gazelle, les deux joueurs s'immobilisent.

Critère de réussite:

nombre de gazelle touchées,
nombre de gazelles au camp.

Variantes:

jouer sur les distances entre les différentes lignes.



Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité avec des cerceaux pour les maisons des moutons.

Durée: le temps que tous les moutons non attrapés rentrent à la maison.

Matériel utilisé: cerceaux de couleurs en double, 2 maracas différents.

Organisation des groupes: des joueurs moutons, un joueur loup, un groupe observateur actif.

Attention sécurité! chocs entre partenaires, prises du loup, cerceaux.

LE LOUP ET LES MOUTONS

Objectif de la tâche:

Évaluer les besoins pour participer à un jeu collectif.

But de la tâche:

regagner un camp en échappant au loup, courir pour attraper des moutons.

Déroulement / consignes:

Les moutons : Chaque mouton est dans son cerceau.

Au signal du maracas des moutons, il rejoint l'autre cerceau de la même couleur sans se faire attraper par le loup.

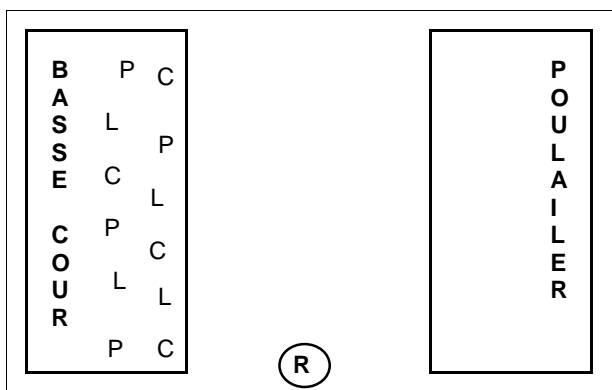
Le loup : Le loup est couché au milieu de tous les cerceaux.

Au signal du maracas du loup, il se lève pour attraper des moutons avant qu'ils ne rejoignent leur cerceau.

Critère de réussite:

nombre de moutons attrapés, nombre de moutons dans leur maison

Variantes: jouer sur les décalages ou non entre les deux signaux.



LE RENARD DANS LA BASSE COUR

Objectif de la tâche:
réagir à un signal.

But de la tâche:
au signal, regagner un camp sans se faire attraper.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité comprenant deux zones camp et la maison du renard .

Durée: le temps que les animaux non pris regagnent le poulailler ou une minute.

Matériel utilisé: dossards ou casquettes pour différencier les animaux, un cerceau pour la maison du renard.

Organisation des groupes: enfants répartis en groupe d'animaux, un joueur renard.

Attention sécurité!
chocs entre partenaires, prise du renard.

Déroulement / consignes:
les poules, coqs, lapins... sont dispersés dans la basse-cour, le renard est dans sa maison.

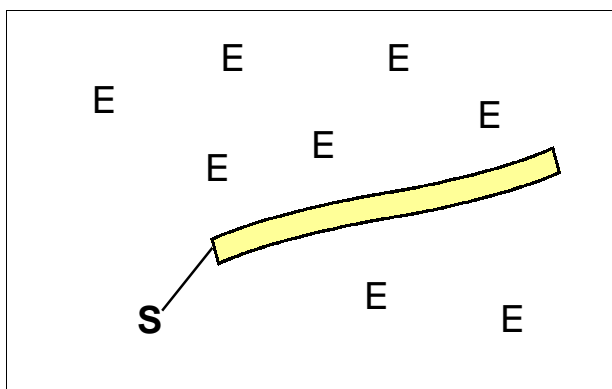
Quand il dit: « je vais manger les coqs », ceux-ci doivent quitter la basse-cour et regagner le poulailler sans se faire attraper par le renard.

Le jeu continue en appelant successivement les différentes catégories d'animaux.

Les joueurs pris sont éliminés et quittent l'aire de jeu.

Critère de réussite:
Nombre d'enfants répondant à son signal et regagnant le poulailler.

Variantes:
Les joueurs éliminés restent immobiles sur l'aire de jeu.



LE SERPENT FURIEUX

Objectif de la tâche:

courir en esquivant.

But de la tâche:

courir pour échapper au «ruban serpent ».

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité.

Durée: dès que tous les joueurs sont éliminés ou au bout d'une minute.

Matériel utilisé: un grand ruban de GRS.

Organisation des groupes: des joueurs enfants, un groupe observateur actif.

Attention sécurité! chocs entre partenaires, chutes.

Déroulement / consignes:

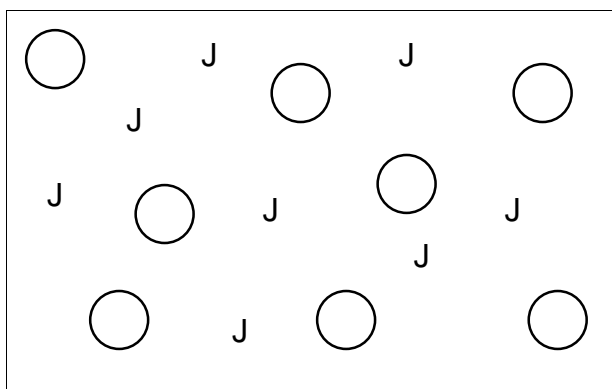
l'enseignant, tout en se déplaçant fait serpenter le ruban en essayant d'atteindre les enfants qui doivent se sauver sans se faire toucher.

Dès qu'un enfant est touché, il quitte la zone de jeu jusqu'à la fin de la partie.

Critère de réussite:

nombre d'enfants non touchés.

Variante: les joueurs éliminés restent immobiles, assis ou couchés sur l'aire de jeu.



LES LAPINS DANS LEURS TERRIERS

Objectif de la tâche:

respecter les règles de jeu et de sécurité.

But de la tâche:

regagner une zone « terrier » à un signal.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité + cerceaux

Durée: le temps que tous les joueurs regagnent les cerceaux.

Matériel utilisé: cerceaux et tambourin.

Organisation des groupes: des joueurs et des observateurs actifs.

Attention sécurité!
bousculades, cerceaux.

Déroulement / consignes:

les joueurs se promènent en dehors des cerceaux au rythme du tambourin.

Dès que la musique cesse, il regagnent un cerceau. Un seul joueur est toléré par cerceau: le premier arrivé.

Au regard des observateurs et de l'enseignant, les joueurs ne respectant pas les règles du jeu et de sécurité sont disqualifiés.

Critère de réussite:

nombre de joueurs non disqualifiés.

Variantes:

enlever un cerceau par rapport au nombre de joueurs; se promener dans une zone déterminée.

LES SORCIERS

Objectif de la tâche:

participer à un jeu collectif.

But de la tâche:

courir pour échapper au sorcier,
courir pour toucher les enfants.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité.

Durée: 1 minute ou quand tous les joueurs sont pris.

Matériel utilisé: dossards, casquettes pour distinguer les sorciers.

Organisation des groupes: des joueurs enfant, un joueur sorcier, un groupe observateur actif.

Attention sécurité!

Chocs entre partenaires,
touches du sorcier.

Déroulement / consignes:

au signal, le sorcier essaie de toucher les autres joueurs qui s'enfuient pour les transformer en statue.

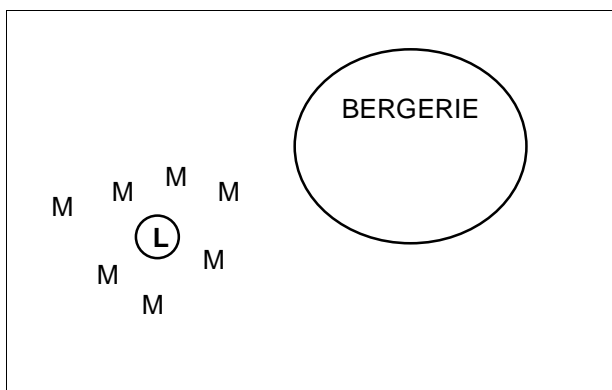
Les joueurs touchés doivent rester immobiles.

Le jeu s'arrête quand tous les enfants sont statufiés ou quand le temps limite est atteint.

Critère de réussite:

Nombre de joueurs non figés
nombre de joueurs figés.

Variantes: nombre de sorciers;
pose de la statue: debout, assise, accroupie, couchée; touche du sorcier: tête, dos, genou...



MINUIT DANS LA BERGERIE

Objectif de la tâche:

réagir à un signal.

But de la tâche:

à un signal donné, regagner le camp sans se faire attraper.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité avec une zone camp et une maison du loup.

Durée: le temps que tous les moutons regagnent la bergerie ou une minute.

Matériel utilisé: casquette ou dossard et cerceau pour le loup.

Organisation des groupes: des joueurs moutons, un joueur loup, des observateurs actifs.

Attention sécurité!

Chocs entre joueurs, prises du loup.

Déroulement / consignes:

les moutons vont demander au loup qui est dans sa maison: « quelle heure est-il? ».

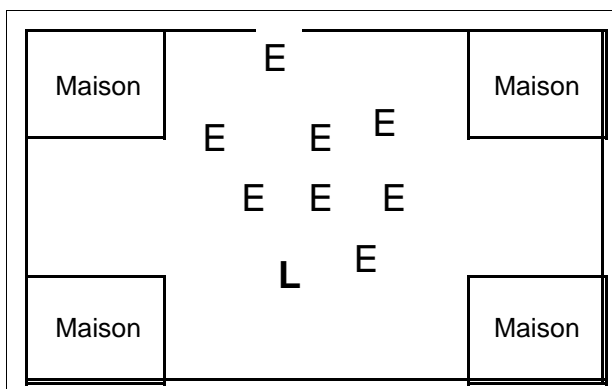
Si il répond « midi », les moutons s'enfuient dans la bergerie tandis que le loup essaie de les attraper.

Les joueurs touchés sont éliminés et quittent le jeu.

Critère de réussite:

Nombre de moutons regagnant la bergerie au signal.

Variantes: changer le signal (instruments de musique, geste, objet montré...); les joueurs éliminés restent figés sur le terrain.



PROMENONS NOUS...

Objectif de la tâche:

participer à un jeu collectif.

But de la tâche:

Regagner un camp en échappant au loup,
courir pour attraper les enfants.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité avec zones de camp au 4 coins.

Durée: le temps que tous les enfants non pris rentrent à la maison.

Matériel utilisé: dossards, casquettes pour identifier le ou les loups. Tapis pour les maisons

Organisation des groupes: des joueurs enfants, un joueur loup, un groupe observateur actif.

Attention sécurité!

les chocs entre partenaires,
prises du loup.

Déroulement / consignes:

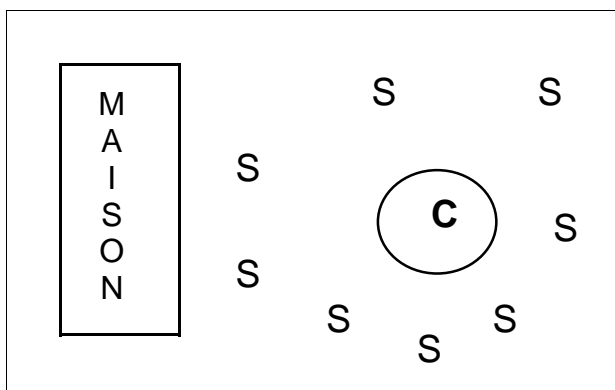
l'enseignant se promène avec les enfants dans la zone hors camp en chantant: « promenons nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas, s'il y était, il nous attraperait! ».

Au dernier mot, les enfants courent se réfugier dans les maisons matérialisées au 4 coins de l'aire de jeu sans se faire attraper par le loup joué par l'enseignant.

Critère de réussite:

nombre d'enfants dans les maisons,
nombre d'enfants pris.

Variantes: le loup est un élève; l'élève attrapé devient loup ou se joint au loup; des obstacles à contourner sont disposés sur l'aire de jeu.



QUAND LE CHAT DORT...

Objectif de la tâche:
participer à un jeu collectif.

But de la tâche:
regagner un camp en échappant au chat,
courir pour attraper les souris.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité avec une zone maison du chat et une zone refuge pour les souris.

Durée: le temps que toutes les souris non attrapées regagnent leur refuge.

Matériel utilisé: tapis pour le refuge souris. Dossard ou casquette et cerceau pour le chat.

Organisation des groupes: des joueurs souris, un joueur chat, un groupe observateur actif.

Attention sécurité! chocs entre partenaires, touches du chat, cerceau.

Déroulement / consignes:

les souris sortent de leur refuge pendant que le chat dort.

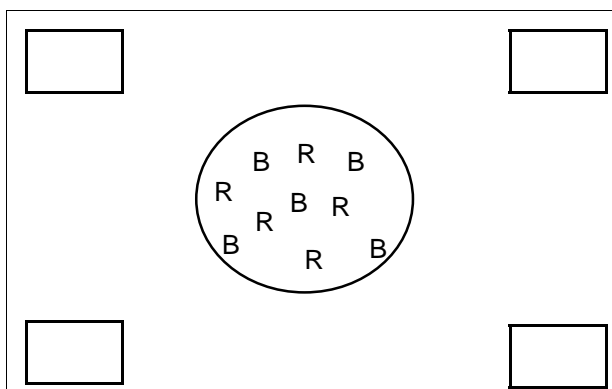
Dès que ce dernier se réveille en criant miaou pour commencer la chasse, elles se sauvent dans leur maison sans se faire attraper.

Toutes les souris touchées doit s'immobiliser sur place.

Critère de réussite:

nombre de souris dans leur maison
nombre de souris attrapées.

Variantes: nombre de chats;
nombre de refuges; la souris peut se mettre en boule pour se protéger momentanément du chat.



QUI ATTRAPE?

Objectif de la tâche:

élaborer une stratégie.

But de la tâche:

attraper un adversaire.

Conditions matérielles:

Espace: terrain délimité avec quatre zones camp et une zone départ.

Durée: le temps que tous les joueurs non pris regagnent un camp.

Matériel utilisé: foulards bleus et rouges pour les joueurs, tapis pour les camps et marquage à la craie pour la zone départ.

Organisation des groupes: des joueurs bleus, rouges, des observateurs actifs.

Condition de sécurité!
bousculades

Déroulement / consignes:

les joueurs sont regroupés dans la zone centrale de départ, les foulards au dos à la ceinture.

L'enseignant demande: « qui attrape? » et répond « ce sont les ... »

A cet instant, les joueurs de la couleur désignée essaient d'attraper les foulards des autres joueurs qui eux essaient de regagner un des quatre camps.

Critère de réussite:

nombre de foulards pris,
nombres de foulards sauvés.

Variantes:

jouer sur les distances, le nombre et la position des camps, éliminer les joueurs sans foulard.