

Jeux de repérage

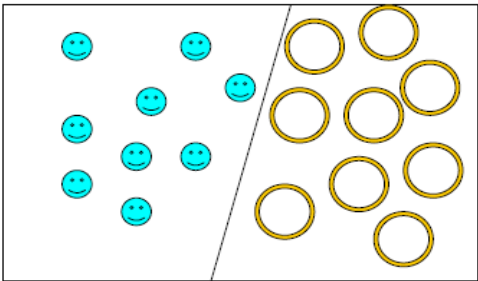
Niveaux :
MS/GS


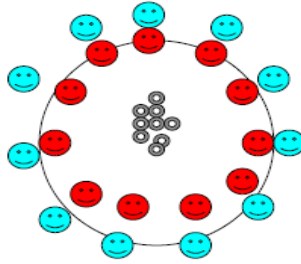

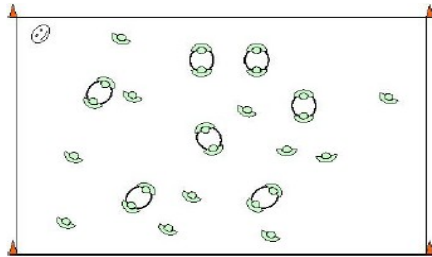
Attendus de fin de cycle

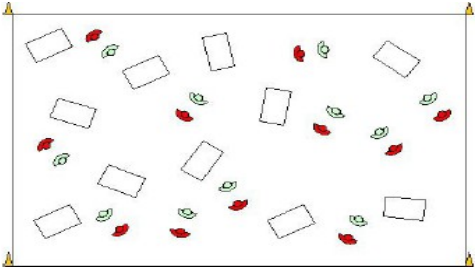
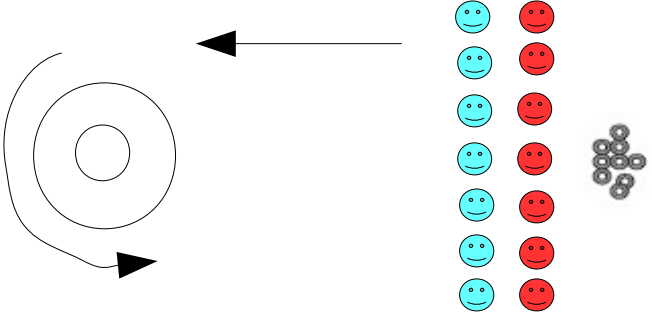
Collaborer, coopérer, s'opposer

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Compétences	Connaissances/capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Réagir à un signal / Réagir vite - Courir pour retrouver un espace défini / Courir vite - Utiliser différentes formes de déplacement (marcher, courir, trotter...) - Enchaîner des actions - Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course - Limiter 	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter son déplacement - se repérer - Se repérer dans l'espace - Lexique : sur/sous/autour/dedans/dehors/à l'intérieur/à l'extérieur - S'informer des espaces libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à une action collective - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu - Gérer ses émotions - Changer de rôle

N°	Objectifs (critères de réalisation)	Matériel / organisation	Déroulement / consignes/ Rôle du maître	Variables / différenciation	Critères de réussite
1	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer sa maison. - Réagir au signal. - Orienter son déplacement en fonction des autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerceaux - Espace de jeu divisé en deux zones : une zone pour se promener, une zone pour les maisons. - Chaque enfant est dans sa maison (cerceau). 	<p>Entrée dans l'activité : « Chacun dans sa maison »</p>  <p>Les élèves se promènent dans une zone délimitée. Au signal, chaque élève rejoint sa maison.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le signal (visuel, sonore, comptine...). - Ne pas revenir deux fois dans la même maison. - Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard, de sa chasuble. - Disposer un nombre de maisons (cerceaux) inférieur au nombre de joueurs. - Disperser les maisons dans plusieurs espaces. - Imposer des passages avant de revenir dans la maison (des portes ou faire le tour d'un rond point). 	Regagner au plus vite un espace défini.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les espaces libres. - Changer rapidement de terrier. - Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerceaux ou cordes pour matérialiser les terriers - 3 élèves sont les belettes. - Les autres élèves sont des lapins dans leur terrier. 	<p>Entrée dans l'activité : « Le jeu des belettes »</p> <p>Au début du jeu chaque lapin se situe dans un terrier. 3 belettes se promènent autour des terriers. Au signal tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes doivent se glisser dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de belettes pour faciliter ou complexifier l'action des lapins - Varier l'espace entre les terriers pour faciliter ou complexifier l'action des lapins. - Varier les modes de déplacement des lapins/ des belettes (à cloche-pied, à 4 pattes, en rampant...) - Adapter son action à un mode de déplacement différent. - Différencier les terriers (utiliser des cerceaux de différentes couleurs) pour augmenter les 	- s'emparer d'un terrier libre

				contraintes liées à la prise et au traitement de l'information. - Encombrer l'espace d'action pour faire varier les trajectoires de course.	
3	<ul style="list-style-type: none"> - Etre le plus rapide des lapins. - Trouver une position facilitant le passage entre les jambes. - Se préparer à partir en adoptant une position favorable, tournée vers l'arbre, en appui sur une main. - Etre attentif au signal. - Partir du bon côté pour faire le tour des arbres. - Repérer son arbre. - Exécuter correctement les déplacements imposés par le maître. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un tambourin, des anneaux pour les carottes - Une équipe de lapins, une équipe d'arbres - L'équipe des arbres fait une ronde. - Les carottes sont dans la ronde. - Chaque lapin est devant son arbre à l'intérieur de la ronde. 	<p>Situation de référence : "Les lapins dans la clairière"</p>  <p>Les joueurs sont disposés deux par deux (un lapin, un arbre) et forment une ronde. Chaque lapin est assis devant son arbre. Les arbres reculent d'un grand pas en arrière. Au signal du tambourin, le lapin passe entre les jambes de son arbre, il fait ensuite un tour complet de la ronde jusqu'à son arbre, passe à nouveau sous l'arbre puis attrape une carotte (un anneau) et retourne à son arbre. Le lapin qui n'a pas de carotte a perdu. Les élèves changent de rôle au bout de trois parties.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le signal (tambourin, sifflet, musique arrêtée, frappe dans les mains, mots dans une histoire). - Modifier les modes de déplacement. - Modifier la dimension du cercle. - Mettre des obstacles sur la zone à franchir pour varier les actions. - Donner des contraintes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, à reculons...). - Varier le nombre de carottes en moins dans la clairière. - Changer d'arbre à chaque partie. - Varier les positions de départ devant l'arbre : accroupi, à 4 pattes, debout, à genou, couché... - Changer le sens de rotation au départ. 	Le lapin doit réussir à prendre une carotte.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas trop s'éloigner d'une cage. - Repérer les cages vides quand certaines sont déjà occupées (faire rapidement le tour des cages avec les yeux pour voir celles qui sont vides et susceptibles d'être atteintes). 	Cerceaux, tambourin <ul style="list-style-type: none"> - Plusieurs groupes de 3 élèves : deux élèves se font face en se tenant à l'aide d'un cerceau (la cage), le troisième élève est dans la cage. - 3 écureuils sans cage. 	<p>Situation d'apprentissage : "Les écureuils en cage"</p>  <p>Au signal, les écureuils sortent des cages et vont se promener. AU 2e signal, les écureuils doivent retrouver une cage. Les écureuils qui n'avaient pas de cage au départ peuvent en trouver une. Les écureuils qui gagnent sont ceux qui ont retrouvé une cage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre d'écureuils sans cage - Zone délimitée pour aller se promener, pour obliger les écureuils à s'éloigner des cages. 	Regagner au plus vite une cage.

<p>5</p>	<p>Pour l'enfant devant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier ses déplacements. - Rester équilibré. - Réagir vite au signal. - Repérer un refuge libre. - S'enfuir et esquiver. <p>Pour l'ombre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre son partenaire. - Etre toujours prêt à réagir aux variations de son partenaire. - Etre attentif au signal du maître. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tapis (ou caisses, ou cerceaux) - Foulards - Les tapis sont répartis dans l'espace de jeu - Dispersés dans l'espace de jeu, les élèves sont par deux : un devant (bleu), un derrière, c'est l'ombre (rouge). 	<p>Situation d'apprentissage : « Mon ombre me suit »</p>  <p>Les élèves se promènent par deux dans tout le terrain. Leur ombre les suit et fait exactement ce que fait le joueur de devant (bleu) : marcher, courir, sauter, ramper, cloche pied, en avant, en arrière.... Au signal du maître les élèves (bleus) s'enfuient et trouvent refuge sur un tapis. Les ombres les poursuivent et doivent les attraper avant qu'ils n'aient atteint le refuge</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Varier la disposition des refuges. - Varier le nombre de refuges (même nombre que les binômes, un de moins que de binôme). - Agrandir ou réduire les dimensions de l'espace de jeu. - Diversifier le matériel sur le terrain (table, chaise, banc pour des sollicitations différentes). 	<ul style="list-style-type: none"> - Pour les bleus : regagner le refuge sans se faire rattraper par son ombre. - Pour les rouges : attraper l'enfant avant qu'il n'atteigne son refuge.
<p>6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etre le plus rapide des lapins. - Trouver une position facilitant le passage entre les jambes. - Se préparer à partir en adoptant une position favorable, - Etre attentif au signal. - Partir du bon côté pour faire le tour des arbres. - Repérer son arbre. - Exécuter correctement les déplacements imposés par le maître. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un tambourin, des anneaux pour les carottes - un rond point - Une équipe de lapins, une équipe d'arbres - L'équipe des arbres est en ligne. - Chaque lapin est derrière son arbre à l'intérieur de la ronde. - Les carottes sont derrière les lapins 	<p>Situation d'évaluation : “Les lapins dans la clairière“</p> <p>Reprise du jeu de la séance 3 avec modification de l'organisation spatiale de départ :</p>  <p>Au signal, le lapin passe entre les jambes de son arbre, il fait ensuite le tour du rond point et retourne jusqu'à son arbre, passe à nouveau sous l'arbre puis attrape une carotte (un anneau) et retourne à son arbre. Le lapin qui n'a pas de carotte a perdu. Les élèves changent de rôle au bout de trois parties.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modifier le signal (tambourin, sifflet, musique arrêtée, frappe dans les mains, mots dans une histoire). - Modifier les modes de déplacement. - Modifier la dimension du cercle. - Mettre des obstacles sur la zone à franchir pour varier les actions. - Donner des contraintes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, à reculons...). - Varier le nombre de carottes en moins dans la clairière. - Changer d'arbre à chaque partie. - Varier les positions de départ devant l'arbre : accroupi, à 4 pattes, debout, à genou, couché... - Changer le sens de rotation au départ. 	<p>Le lapin doit réussir à prendre une carotte.</p>