

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Les lapins dans le terrier

PS-MS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Au signal donné, retrouver un terrier libre.

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Matériel:

Des cerceaux (le nombre de cerceaux doit être inférieur au nombre d'enfants)

Un tambourin

Déroulement:

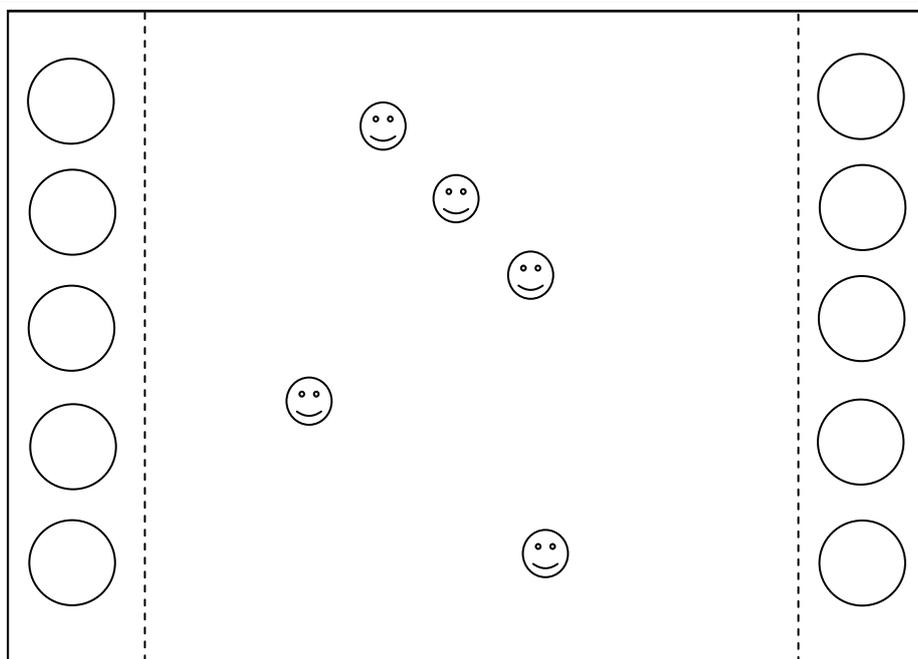
Au premier signal, les lapins se déplacent.

Au 2ème signal, ils rejoignent les terriers.

Au 3ème signal, ils sortent à nouveau des terriers.

Règle à respecter: Ne pas rentrer dans un terrier déjà occupé

variante: Modifier le mode de déplacement.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Monsieur l'ours

PS-MS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Pour l'ours, attraper un mouton avant qu'il ne soit dans le refuge.

Pour les moutons, échapper à l'ours

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

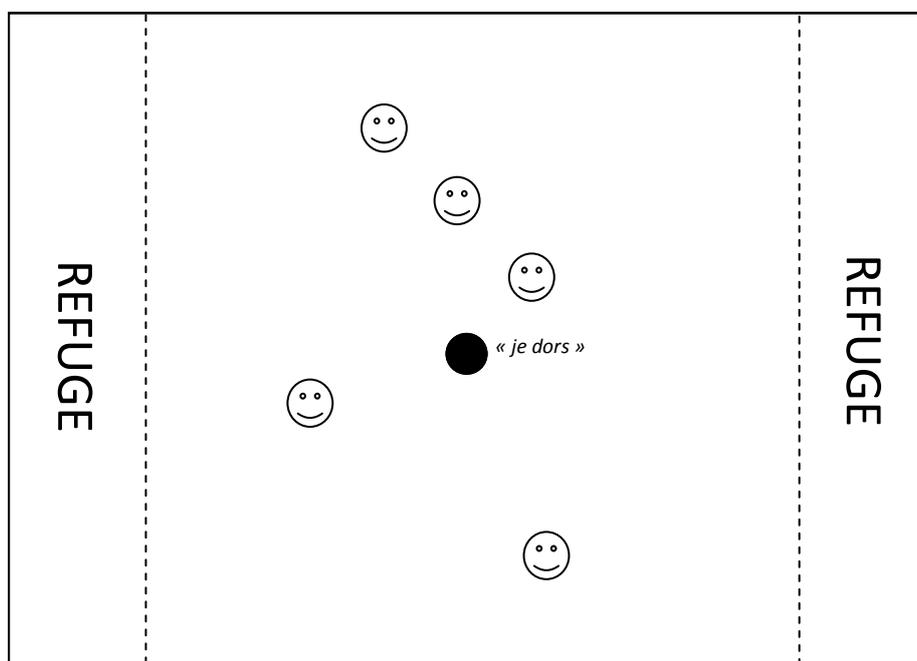
Les moutons chantonent « Monsieur l'ours, réveillez-vous »

L'ours répond « Je dors » ou « Je sors »

Règle à respecter: Pour l'ours, ne pas poursuivre les moutons avant d'avoir crié « Je sors ».

variante: Modifier le mode de déplacement, la position de l'ours, rajouter un ours.

Organisation: L'ours est au centre, les moutons autour. Penser à donner un signe distinctif à l'ours



Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Pour le chat, attraper les souris

Pour les souris, échapper au chat

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

Les souris « taquinent » le chat qui dort; quand celui-ci se réveille, il tente d'attraper une ou plusieurs souris.

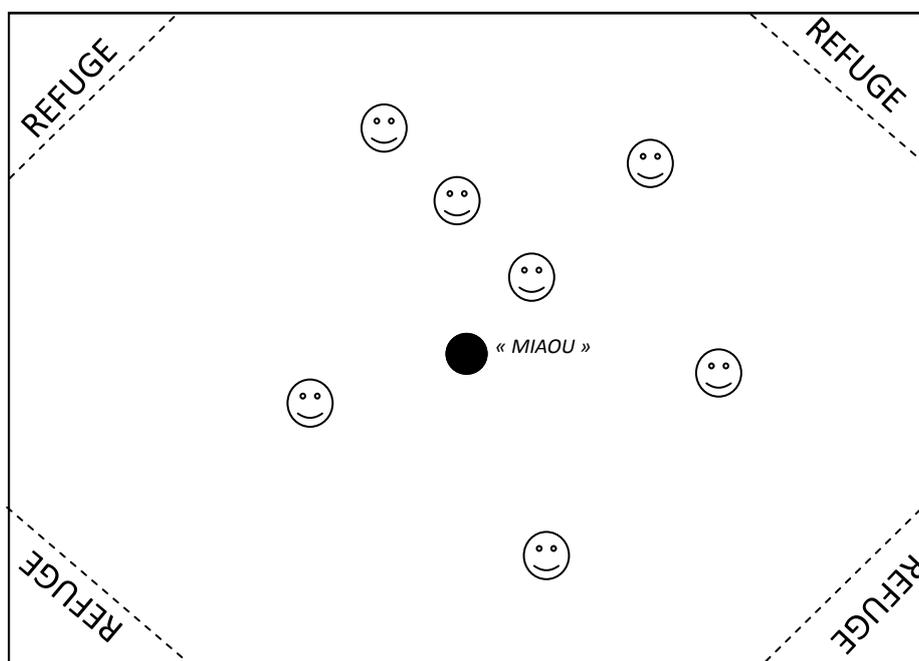
Règle à respecter: Pour le chat, ne pas poursuivre les souris avant d'avoir crié « MIAOU »

variante: Modifier la position du chat (couché, assis), rajouter un chat.

Matériel:

Cordelettes pour matérialiser les refuges, dossard pour le chat

Organisation: Au départ, le chat est au centre de l'aire. Les souris se déplacent autour de lui. Penser à un signe distinctif pour le chat.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Les lapins dans le terrier a

PS-MS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Au signal donné, retrouver un terrier libre.

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Matériel:

Des cerceaux, bancs

un tambourin

Déroulement:

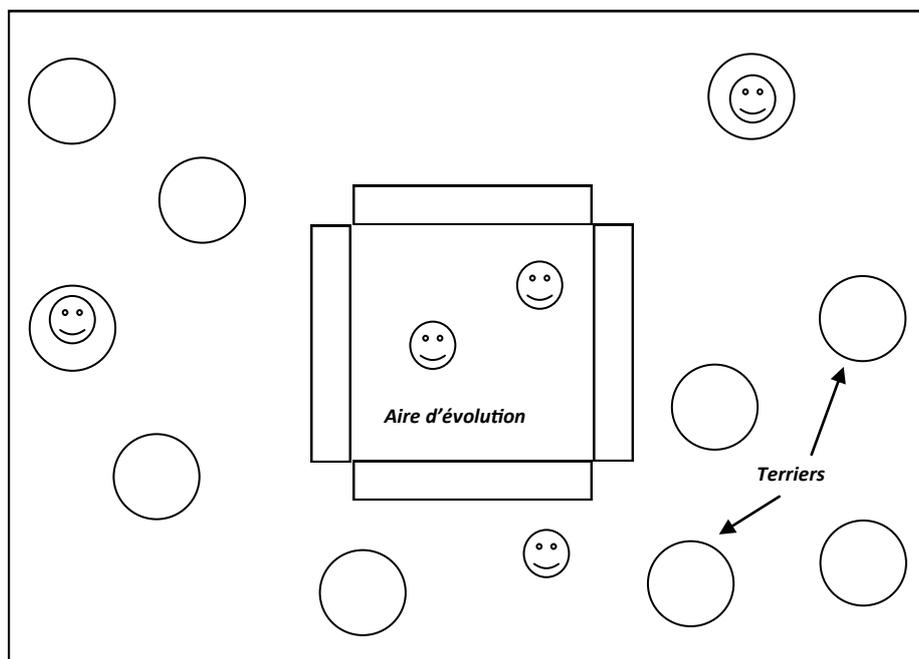
Au premier signal, les lapins sortent de l'aire d'évolution et rejoignent un terrier.

Au 2ème signal, ils rejoignent l'aire d'évolution.

Règle à respecter: Ne pas rentrer dans un terrier déjà occupé

variante: Sortir de l'aire d'évolution en passant par dessus, par-dessous les bancs.

Organisation: Au départ, les enfants sont placés dans l'aire d'évolution entre les bancs. Le nombre de cerceaux est égal au nombre d'enfants moins 3 ou 4



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La rivière aux crocodiles

PS-MS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Les promeneurs doivent traverser la rivière sans se faire « manger »

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

Les promeneurs vont librement d'une rive à l'autre.

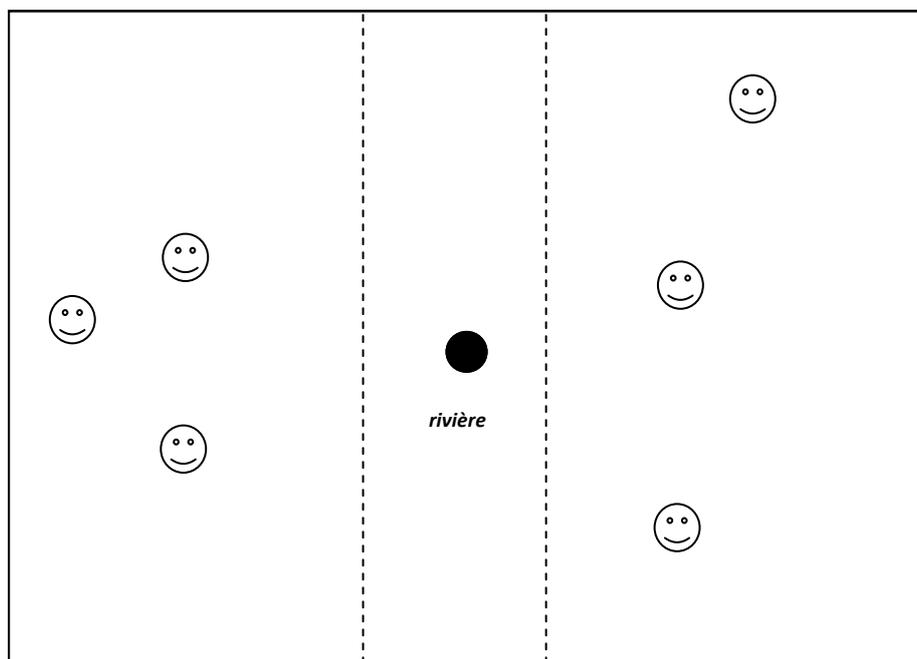
Règle à respecter: Le crocodile ne peut capturer les promeneurs que dans la rivière.

variante: Augmenter le nombre de crocodiles, changer de crocodile.

Matériel:

Cordes pour matérialiser la rivière.

Organisation: Au départ, le crocodile est dans la rivière, les promeneurs d'un côté ou de l'autre de la rivière. Penser à un signe distinctif pour le crocodile.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Les cercles mobiles

PS-MS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Pour un groupe d'enfants, immobiliser son ballon et s'asseoir autour.

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

L'enseignant lance les 4 ballons en même temps.

Les enfants immobilisent leur ballon pour s'asseoir autour

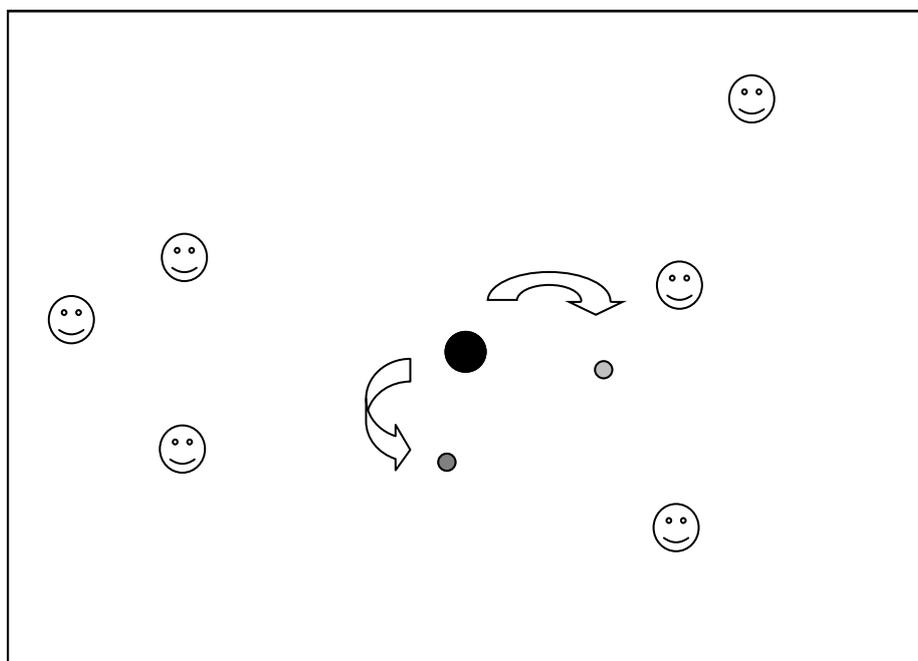
Règle à respecter: Ne pas courir avec son ballon.

variante: L'enseignant lance les ballons dans des directions différentes.

Matériel:

4 ballons de couleurs différentes, 4 couleurs de foulards.

Organisation: Au départ, les enfants sont partagés en 4 groupes correspondants aux 4 couleurs des ballons, ils se regroupent autour de l'enseignant.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Accroche-décroche

GS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Réagir à un signal

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

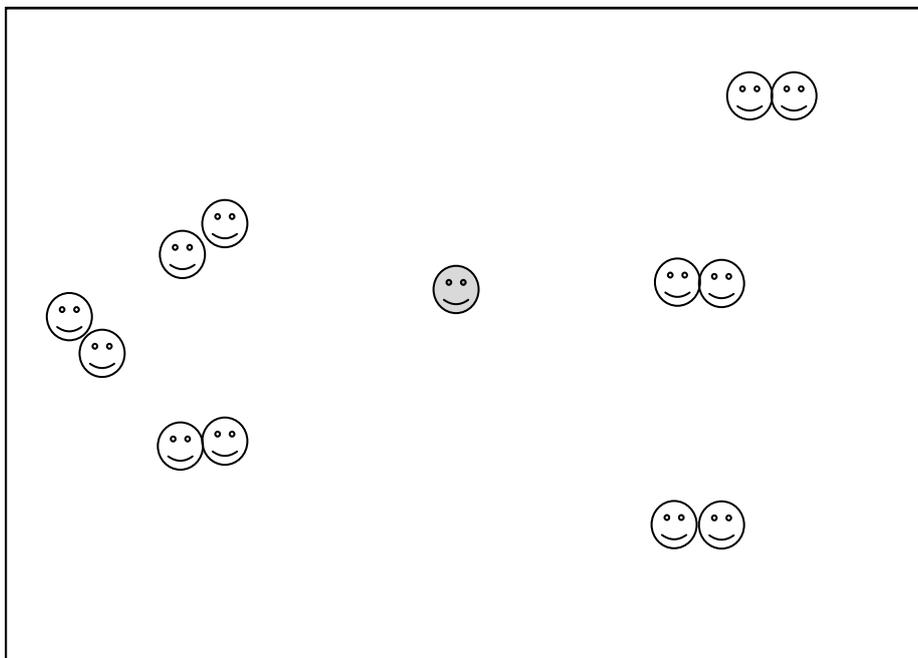
Déroulement:

Un joueur seul se déplace entre les couples immobiles. Quand il le décide, il s'accroche au bras d'un participant. Le partenaire de ce dernier doit alors décrocher et se mettre à circuler à son tour.

Règle à respecter: Rester immobile quand on est accroché.

variante: varier le mode de déplacement, augmenter le nombre de joueurs libres.

Organisation: Au départ, couples d'enfants immobiles, se donnant le bras, main libre sur la hanche. Un ou plusieurs enfants seuls, se déplaçant.



Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Reconstituer une paire poule-poussin que le chat ne peut attraper.

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

Quand le chat crie « Miaou », les poules doivent retrouver un poussin et les poussins une poule. Le jeu s'arrête quand les couples sont constitués, ou quand une capture est faite.

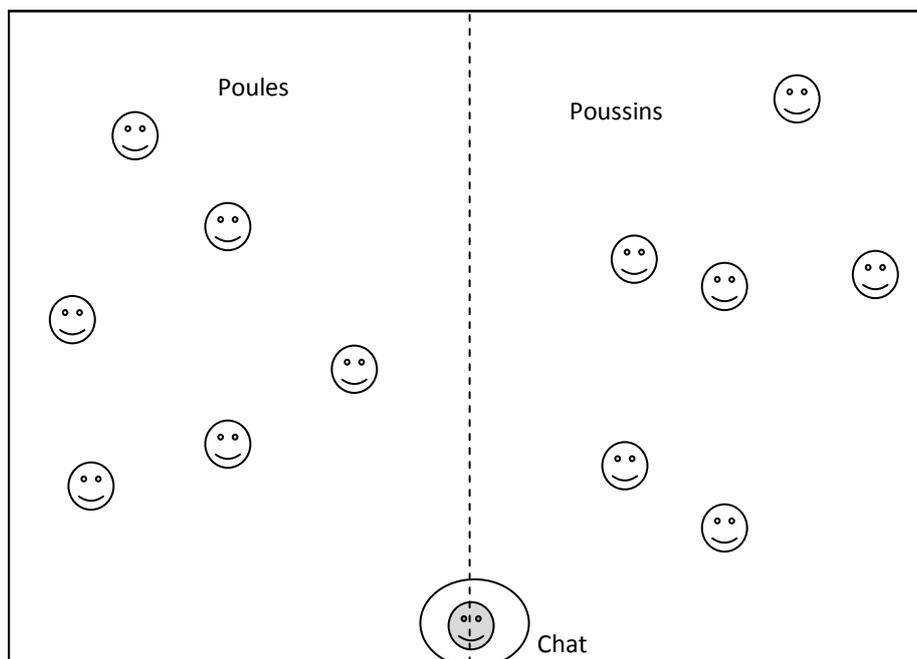
Règle à respecter: Ne pas franchir les limites du terrain.

variante: Seuls les poussins peuvent se faire prendre ou seules les poules. Mettre un poussin en sur-nombre.

Matériel

Signe distinctif pour les poules et les poussins, cerceau pour le chat.

Organisation: Au départ, enfants dans leur espace respectif (autant de poules que de poussins); chat dans son panier.



Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Occuper une cage

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

Au signal, les écureuils changent de cage. Ceux qui sont en liberté essaient d'en trouver une.

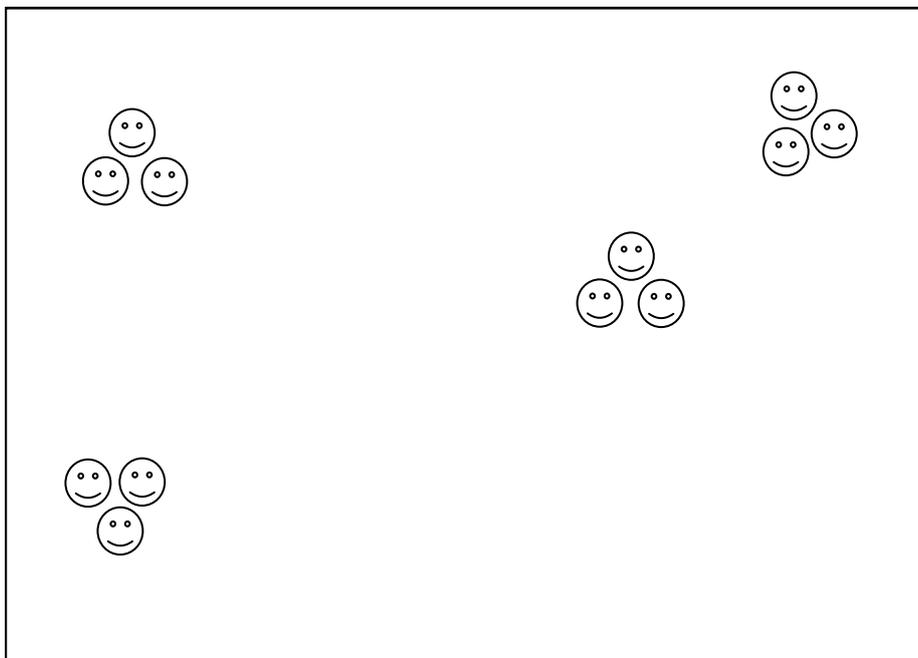
Règle à respecter: On ne peut entrer dans une cage déjà occupée.

variante: Changer les rôles, les « cages » peuvent se déplacer en marchant.

Organisation:

Au départ, groupes de 3 enfants dispersés sur l'aire de jeu: deux enfants de chaque groupe se donnent les mains pour former une cage, le troisième se place au centre et tient le rôle de l'écureuil.

2 ou 3 enfants seuls font les écureuils en liberté.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Le filet du pêcheur

GS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Echapper au filet.

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

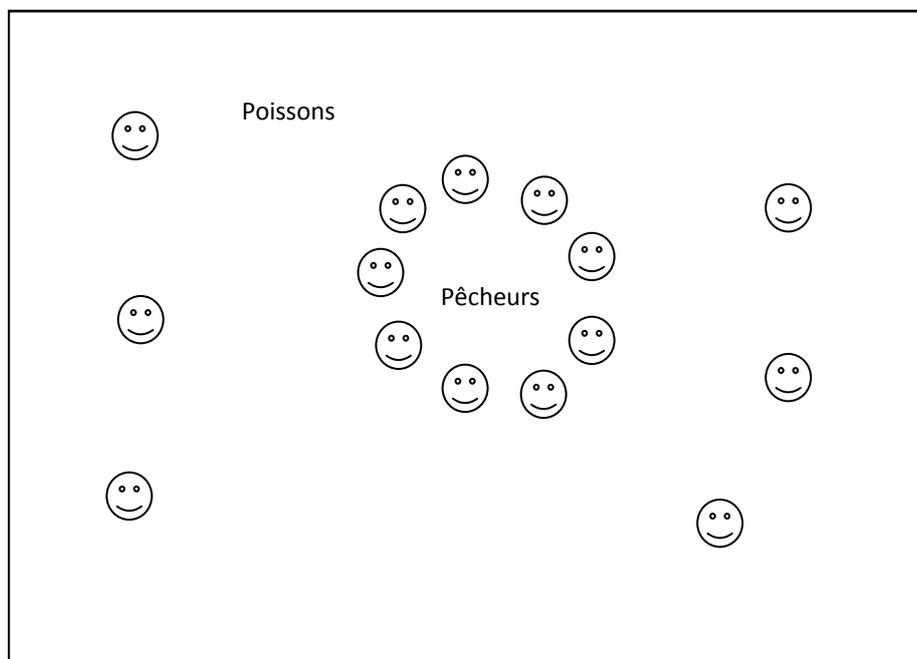
Les pêcheurs lèvent les bras en arche pour former le filet et commencent à chanter pendant que les poissons passent et repassent à travers les mailles du filet.

Au « mot signal » choisi par eux, les pêcheurs baissent les bras et emprisonnent les poissons qui viennent agrandir le filet.

Règle à respecter: Quand les bras des pêcheurs s'abaissent, les poissons qui sont à l'intérieur du filet sont prisonniers et deviennent pêcheurs.

variante: Changer de comptine, changer les rôles.

Organisation: Au départ, des enfants forment un cercle en se donnant la main (filet du pêcheur), les autres évoluent en dispersion sur l'aire de jeu.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Les sorcières

GS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Ne pas se faire toucher par le sorcier.

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

Au signal, le sorcier poursuit les joueurs et essaie de les pétrifier en les touchant.

Quand tous les joueurs sont « pétrifiés », le jeu s'arrête.

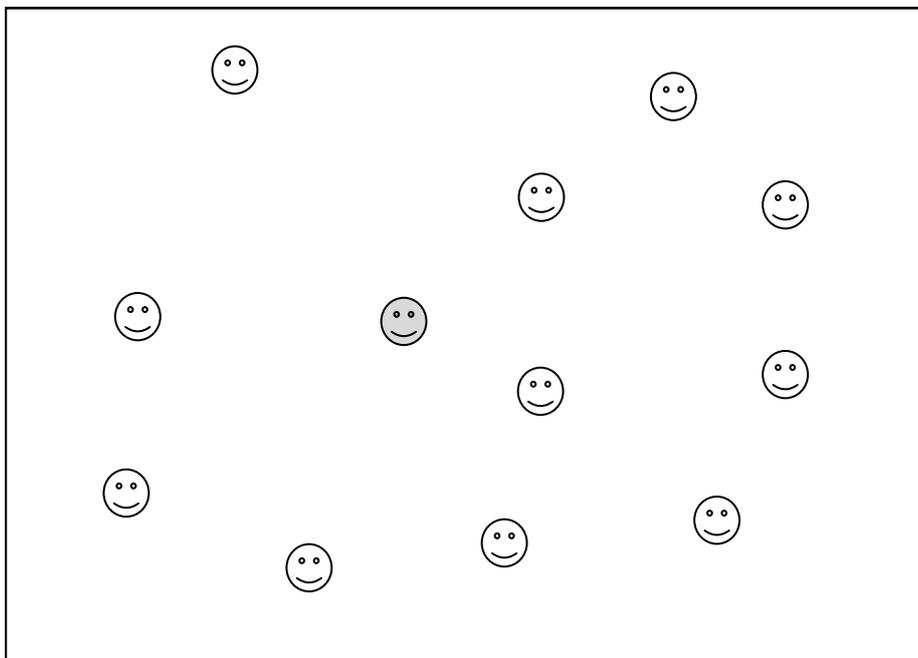
Règle à respecter: Rester immobile debout, accroupi ou assis, quand on est touché par le sorcier.

variante: réduire l'espace, augmenter le nombre de sorcières.

Matériel:

Un foulard par sorcier.

Organisation: enfants en dispersion sur l'aire de jeu.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La locomotive

GS

Objectifs:

Trouver sa place dans un jeu collectif (première approche des jeux de règles)

BUT DU JEU: Retrouver une gare libre

Compétences:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:

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

Déroulement:

- Un enfant locomotive se déplace et choisit certains joueurs en les touchant
- Les joueurs touchés deviennent wagons et suivent la locomotive dans tous ses déplacements
- Quand la locomotive siffle une fois, les wagons regagnent une gare
- Celui qui ne trouve pas de gare devient locomotive.

Règle à respecter: Ne pas rentrer dans une gare déjà occupée.

Matériel: Cerceaux pour matérialiser les gares (une « gare » de moins que d'enfants)

Organisation: Au départ, enfants dans leur gare et un enfant locomotive

