

Objectifs d'apprentissages:

Moteurs : -mobiliser le corps et les sens pour attaquer ou défendre. Accepter et utiliser le contact corporel avec l'autre. Varier les modes de déplacement, la vitesse, l'amplitude des mouvements.

Cognitifs: - combattre, vaincre, éviter des adversaires. Maîtriser son action, la coordonner à celle des autres. Agir, rapidement et précisément, au moment propice. Trouver des modes d'actions variés. Enchaîner les actions, anticiper. Conquérir des espaces. Jouer des rôles différents.

Méthodologiques: - mettre en œuvre des stratégies en fonction des contraintes matérielles et relationnelles de la situation. Mémoriser et respecter des consignes, connaître et accepter des règles de jeu. Reconnaître et occuper un espace d'évolution. Identifier un rôle, un statut. Toucher, défier, éviter, attaquer, défendre échapper, poursuivre, modifier son action en fonction des adversaires.

Organisation: Atelier dirigé . Groupes de 12 élèves ,

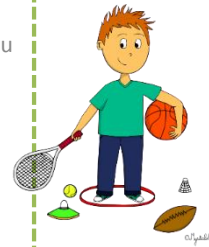
AP:6 Attendus en fin de GS : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Connaissances: comprendre une consigne et l'appliquer.

Capacité: Courir vite sur une courte distance **Attitude:** S'impliquer dans l'activité

Socle commun: Domaine 1: les langages pour penser et communiquer

Domaine 2: Les méthodes et outils pour apprendre



Se repérer, esquiver, se faufiler

❖ **Situation:**

Jeu de la statue: Après avoir expliquer les règles du jeu debout et en situation, faire reformuler à un élève.

Même jeu que le jeu de chat, avec la classe entière. Les enfants doivent éviter d'être touchés par un magicien, qui les transforme en statue. La statue prend la pose qu'elle souhaite.

La première fois l'enseignant joue le rôle du magicien, puis il cède la place à un élève.

Variantes: - Varier l'endroit que doit toucher le magicien: la tête, le genou, le dos...

- On peut contrecarrer le pouvoir du magicien si l'on peut donner la main à un pair, si l'on touche le sol ...
- Il peut y avoir deux ou trois magiciens.
- Les statues recherchent de « jolies » poses, différentes de celles des autres.
- Les statues doivent être debout, assises ou couchées.
- Même jeu dans un espace plus étendu (cour des grands s'il fait beau)



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 5 min de rangement
- 3 min de relaxation

❖ **Situation:**

Les poissons et les pêcheurs: Après avoir expliquer les règles du jeu debout et en situation, faire reformuler à un élève.

La classe entière est divisée en deux groupes. Les pêcheurs tendent leur filet sous forme d'une ronde, bras et jambes écartés, et les poissons entrent et sortent de la ronde en se faufilant sous les bras ou entre les jambes des pêcheurs. La ronde reste immobile. La comptine suivante est chantée en boucle :

Tourne, tourne petit poisson
 Tu es tout rond et très mignon
 Moi j'aime bien te regarder
 Mais je préfère te manger



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 3 min de relaxation

Le signal « fermer » est d'abord donné par l'enseignant, puis par un enfant, à n'importe quel moment de la comptine. Le filet se resserre (bras et jambes serrés), emprisonnant les poissons imprudents qui s'ajoutent alors à la ronde des pêcheurs. Poursuivre le jeu jusqu'au dernier poisson capturé. Les rôles sont ensuite inversés.

Variantes:

Empêcher les poissons de pénétrer dans la réserve. Les bras et les jambes restent écartés, mais la ronde a le droit de tourner.

Les poissons doivent trouver le moment propice pour repérer un espace libre. Lorsqu'ils sont parvenus à entrer, ils rejoignent le groupe des pêcheurs.

❖ Situation

Le nid des écureuils Après avoir expliquer les règles du jeu debout et en situation, faire reformuler à un élève.

Les enfants sont groupés par 3, deux forment un nid en se tenant par les mains, le troisième est dans le nid. Les nids sont dispersés dans la salle de jeux.

Au signal: « Ecureuils, sortez! », les enfants sortent du nid pour aller se promener dans toute la salle. Au signal « Ecureuils, rentrez! », chacun repère son nid et s'y précipite.

Variantes:

- Les nids prennent place sur une ronde.
- Au signal, les écureuils rejoignent le nid le plus proche de l'endroit où ils se trouvent.
- Durant la promenade des écureuils, un nid se ferme (deux enfants s'assoient par terre), privant un écureuil de refuge. L'écureuil qui n'a pas été assez rapide est éliminé et s'assied dans le nid fermé. Le jeu continue jusqu'au dernier écureuil debout, qui est le gagnant.



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 3 min de relaxation

❖ Situation

La poule, les poussins et les renards

Par groupe de 5 enfants : un renard, une poule et 3 poussins se tenant par la taille et accrochés à leur mère en file.

La poule fait face au renard et se déplace pour protéger les petits, qui coopèrent à son effort en suivant ses déplacements. Le renard veut s'emparer du dernier poussin. Si celui-ci est attrapé, il prend la place de la poule, et ainsi de suite.

Quand tous les poussins ont été pris, on change de renard.

Variantes:

- Le dernier poussin porte un foulard dans le dos, que le renard doit attraper.
- Le nombre de poussin est augmenté, allongeant la file et compliquant le déplacement.



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 3 min de rangement
- 3 min de relaxation

Gagner, conquérir du terrain

❖ Situation

Grand-mère veux-tu?

Un enfant est debout, face à un mur. Il tourne le dos aux enfants de la classe, qui sont alignés à dix ou quinze mètres de distance.

Le dialogue s'engage:

La classe : « Grand-mère veux-tu? »

La classe : « oui mon enfant. »

La classe : « Combien de pas? »

La grand-mère peut proposer à son gré : des pas de géant (grand pas) ou des pas de fourmi (très petit pas) et en faire varier le nombre.

L'enfant qui atteint le mur en premier prend la place de la grand-mère.

Variantes :

- Les enfants travaillent par deux, en se donnant la main.
- Le pas de crabe est introduit pour reculer
- Un jeu du même type : 1,2,3 soleil



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 3 min de rangement
- 3 min de relaxation

Défier l'adversaire, échapper, poursuivre

❖ Situation

Rouge ou bleu

Deux équipes sont formées. La rouge et la bleue sont alignées de part et d'autre d'un couloir large de deux mètres environ. Si l'enseignant dit « rouge », l'équipe rouge s'élanche à la poursuite de l'équipe bleue, qui doit courir vers son camp, distant de cinq à sept mètres, pour lui échapper. L'équipier bleu qui est touché devient prisonnier et s'assied dans la prison du camp rouge. La situation s'inverse quand l'enseignant dit « bleu ».

Dès qu'une poursuite est terminée, les équipes reprennent leur place initiale, attentives au nouveau signal de jeu. Le camp qui a le plus de prisonnier a gagné.



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 3 min de rangement
- 3 min de relaxation

Variantes:

Chameau / chamois Une des difficultés sera de rester concentré à l'appel de son nom d'équipe sachant que les noms d'équipes se ressemblent.

Deux équipes sont formées. L'équipe des chameaux et l'équipe des chamois sont alignées de part et d'autre d'un petit couloir de moins d'un mètre de large puis d'une ligne médiane, dans l'attente du signal. Si l'enseignant dit « chameau », l'équipe « chameau » s'élanche à la poursuite de l'équipe « chamois », qui doit courir vers son camp, distant de cinq à sept mètres, pour lui échapper. L'équipier « chamois » qui est touché devient prisonnier et s'assied dans la prison du camp « chameau ».

La situation s'inverse quand l'enseignant dit « chamois ».

Dès qu'une poursuite est terminée, les équipes reprennent leur place initiale, attentives au nouveau signal de jeu. Le camp qui a le plus de prisonnier a gagné.



- 5 min explications et mise en situation du jeu
- 20 min de jeu
- 3 min de rangement
- 3 min de relaxation

Les trois tapes

Chaque équipe est placée en ligne, au fond de son camp. Les deux premiers de chaque camp se présentent de part et d'autre d'une ligne médiane, dans l'attente du signal. Si l'enseignant dit « Rouge », le joueur bleu tape trois fois dans la main de son adversaire, avant de se sauver. S'il est rejoint, c'est son poursuivant qui devient prisonnier. Les deuxièmes de chaque camp a gagné, on compte les prisonniers.

Bilan: (remplir le tableau d'évaluation en fin de séquence avec les items validés ou non)