

Domaine d'activité : Agir et s'exprimer avec son corps.

Niveau : Cycle 1

Groupement : équipes de 6 à 8. **Lieu :** cour / salle

Situation : *loups et canards.*

Objectifs :

- Respecter les limites du terrain.
- Courir, réagir à un signal, poursuivre.
- Courir pour se sauver et/ou pour attraper.
- Reconnaître son équipe, ses adversaires.
- Retenir des consignes et comprendre le jeu.
- Savoir changer et tenir des rôles différents.
- Savoir désigner l'équipe vainqueur.
- S'orienter dans un espace de jeu.

Compétences :

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ;
- Accepter les contraintes collectives ;
- Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Matériel :

- Foulards ou rubans (*1 foulard par canard*).
- 2 tapis.
- Lattes en plastique pour les canards. (*pour matérialiser le départ*).
- 1 cerceau par loup (*pour matérialiser la ligne de départ*).
- 1 sifflet.
- Petits cubes (*2 couleurs*).

Description de la situation :

Deux équipes sont présentes : les loups et les canards.

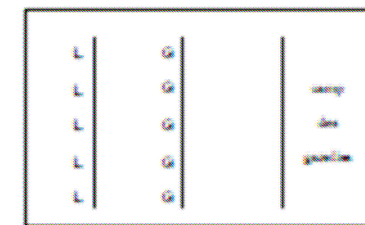
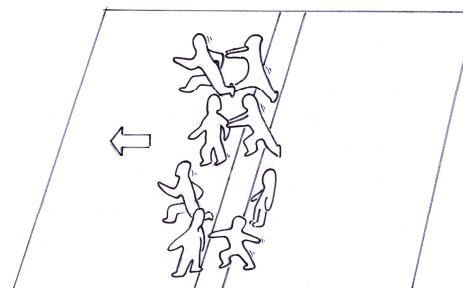
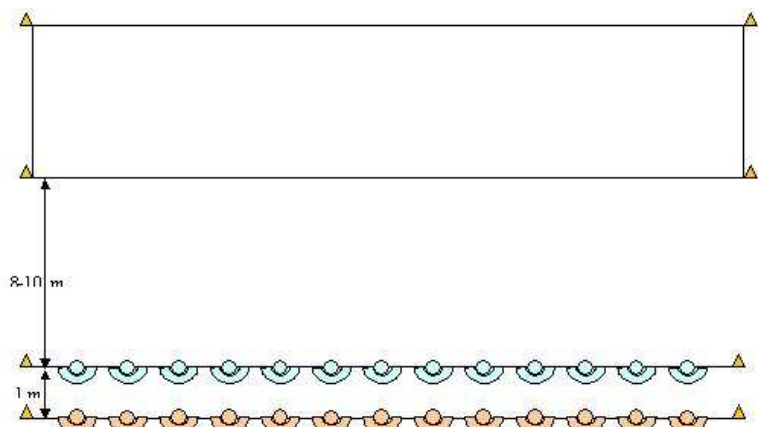
Les canards sont placés sur la ligne avec un foulard ou un ruban dans le dos.

Derrière, dans les cerceaux se trouvent les loups

Au signal (sifflet), les canards s'échappent vers le refuge (*tapis*) et les loups essaient d'attraper les foulards avant le refuge. Sont éliminés les canards n'ayant plus de foulard.

3 à 5 courses sont effectuées puis nous comptons le nombre de canards qui n'ont pas été attrapés par les loups.

Pour déterminer l'équipe qui a gagné, nous comptabiliserons le nombre de canards mangés. Pour aider au dénombrement, utilisation des petits cubes assemblés (*comparaison de la hauteur*).



But de la tâche :

Loup : attraper un canard avant la ligne d'arrivée.

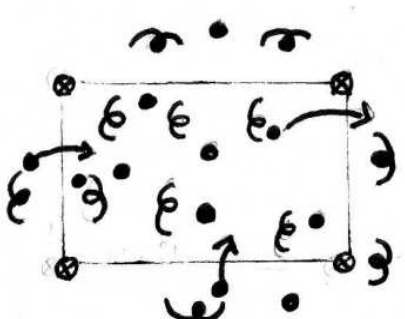
Canard : ne pas être rattrapé.

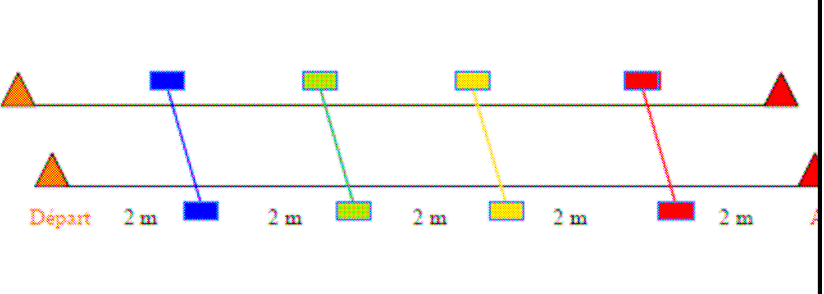
Critères d'évaluation :

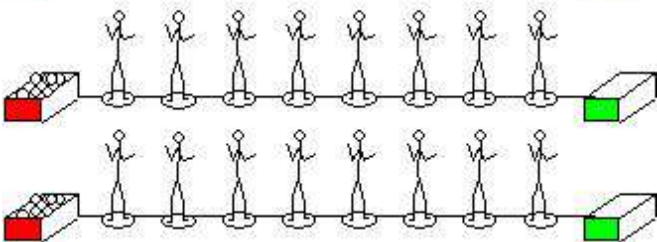
- Respecter les règles et les espaces.
- Etre attentif.
- Prendre une position favorable au démarrage.
- Courir droit pour aller se réfugier / pour attraper.
- Essayer d'attraper le ruban

Variables didactiques :

- Distance entre les deux lignes de départ.
- Position de départ (*debout, assis, 1 genou à terre, retourné...*)
- Distance du refuge
- Le loup peut choisir son canard ou inversement.- Signal de départ : auditif (*tambourin, frappe dans les mains, sifflet*), visuel (*foulard qui touche le sol, balle qui touche le sol...*)

Domaine d'activité : Agir et s'exprimer avec son corps.		Niveau : Cycle 1 Groupement : équipes de 6 à 8. Lieu : cour / salle
Situation : <i>Nettoyer / Vider sa maison</i>		
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les limites du terrain. - Courir, réagir à un signal, poursuivre. - Courir pour se sauver et/ou pour attraper. - Reconnaître son équipe, ses adversaires. - Retenir des consignes et comprendre le jeu. - Savoir changer et tenir des rôles différents. - Savoir désigner l'équipe vainqueur. - S'orienter dans un espace de jeu. 	Compétences : <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; - Accepter les contraintes collectives ; - Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif. 	
Description de la situation : L'équipe qui est dans la maison doit la vider en lançant les ballons hors des limites. L'autre équipe doit rattraper les ballons et les renvoyer dans la maison. Durée du jeu : 2 minutes.		Matériel : 20 balles et ballons. 12 chaises en plastique pour déterminer l'espace de la maison. Bande numérique et 2 pinces à linge. Sablier 2'. 2 cerceaux pour rassembler les balles au moment du comptage.
		
But de la tâche : Envoyer tous les ballons dans le camp de l'équipe adverse	Critères d'évaluation : L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son terrain à la fin du jeu.	Variables didactiques :

<p>Domaine d'activité : Agir et s'exprimer avec son corps.</p> <p>Situation : <i>Course de haies en relais</i></p>		<p>Niveau : Cycle 1</p> <p>Groupement : équipes de 6 à 8. Lieu : cour / salle</p>
<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, réagir à un signal, poursuivre. - Courir pour aller vite - Retenir des consignes et comprendre le jeu. - Savoir désigner l'équipe vainqueur. - S'orienter dans un espace de jeu. 	<p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; - Accepter les contraintes collectives ; 	<p>Matériel :</p> <p>5 haies par équipe 2 plots par équipes</p>
<p>Description de la situation :</p> <p>2 équipes avec ligne de départ. Pour déterminer le premier coureur, mettre une chasuble, ce repère servira aux enfants placés en file indienne pour connaître le nombre d'enfants qui n'ont pas encore couru.</p> 		
<p>But de la tâche :</p> <p>Saut de haies, passer au-dessus ou au-dessous, tourner autour d'un gros plot et revenir par le même parcours. Donner le témoin au camarade.</p>	<p>Critères d'évaluation :</p>	<p>Variables didactiques :</p>

Domaine d'activité : Agir et s'exprimer avec son corps.		Cycle 1	Niveau : tous
Situation : <i>les déménageurs.</i>		Groupement : équipes de 6 à 8.	Lieu : cour
Objectifs : - Apprendre à lancer et attraper des ballons et des balles dans des jeux collectifs. - Participer à un jeu collectif. - Se montrer attentif. - Comprendre et respecter les règles du jeu.	Compétences : Coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif : lancer des balles.	Matériel : Balles de tennis. Des caisses et des cartons. Des foulards (1 couleur par équipe). 1 cerceau par enfant R V B J (pour matérialiser la ligne). 1 sifflet.	
Description de la situation :			
 <p>2 équipes sont formées.</p>		<p>Consignes : Nous allons former les équipes. Les enfants de l'équipe rouge viennent se placer dans les cerceaux rouges, l'équipe bleue dans les cerceaux bleus... Vous restez bien dans vos cerceaux, vous n'avez pas le droit d'en sortir.</p> <p>Vous êtes tous des déménageurs. Que font les déménageurs ?</p> <p>Votre travail va consister à vider la caisse bleue pour remplir la caisse blanche. Comment allez-vous faire ? Je vous rappelle que vous n'avez pas le droit de sortir des cerceaux. Le premier enfant va prendre un ballon et que va-t-il faire ensuite ? Il va le passer à son camarade...</p> <p>Comment savoir qui a gagné ? L'équipe qui gagne est celle qui a vidé en premier la caisse bleue. Pour gagner, il faudra également se passer très rapidement les ballons.</p>	
<p>Les équipes s'installent dans les cerceaux placés en ligne (1 cerceau par enfant) et forment une chaîne entre deux caisses. Dans les caisses rouges, j'ai placé des ballons et des balles. A mon signal, (coup de sifflet), l'enfant placé le plus près de la caisse prend un ballon ou une balle et l'envoie / le passe à son camarade. Celui-ci le passe au troisième...</p> <p>Le jeu est terminé quand une équipe a transféré tous ses objets.</p> <p>Variable : augmenter la distance entre deux cerceaux. Mettre dans la caisse des objets différents (petits ballons, tubes en plastiques, anneaux) pour varier gestes et préhension.</p>			
But de la tâche : Réussir à vider en premier la caisse en se faisant passer / en se lançant les objets.	Critères d'évaluation : - L'enfant se tient à prêt à recevoir et donner les balles. - l'enfant agit rapidement	Place et rôle de l'adulte : - Rappeler les règles. - Aider un enfant à faire passer. - Encourager pour accélérer le rythme	

Domaine d'activité : Agir et s'exprimer avec son corps.

Niveau : Cycle 1

Groupement : équipes de 6 à 8.

Lieu : cour / salle

Situation : *La rivière aux crocodiles*

Objectifs :

- Courir, réagir à un signal, poursuivre.
- Courir pour aller vite
- Retenir des consignes et comprendre le jeu.
- Savoir désigner l'équipe vainqueur.
- S'orienter dans un espace de jeu.

Compétences :

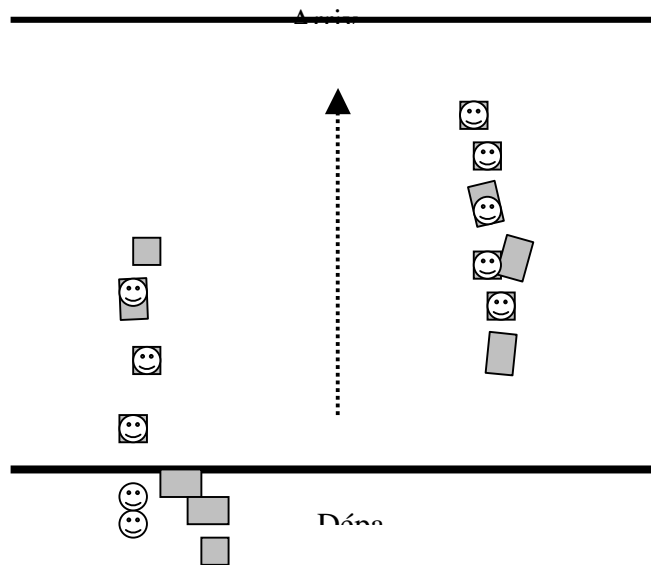
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ;
- Accepter les contraintes collectives ;

Matériel :

5 morceaux de carton de tailles et formes différentes et 5 briques ASCO par équipe (les îles) ;
un espace délimité : 2 rives face à face espacées de 15 à 20 mètres

Description de la situation :

Si un joueur pose un pied dans la rivière, toute l'équipe revient au bord et recommence
On peut se trouver à plusieurs sur une île



But de la tâche :

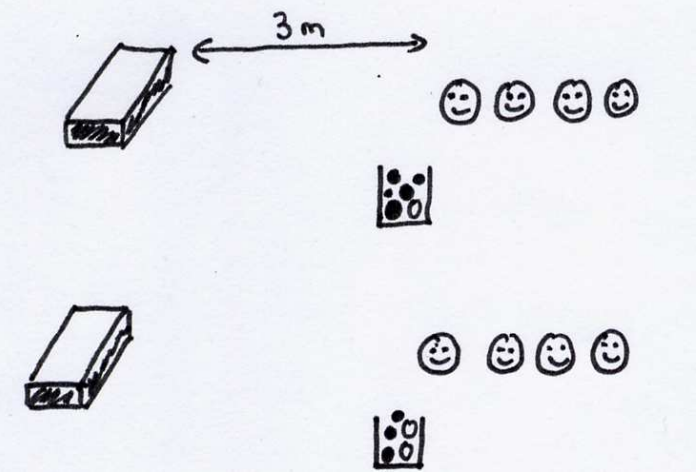
faire traverser la rivière à toute l'équipe sans poser le pied dans l'eau avant l'équipe adverse

Critères d'évaluation :

Enjamber, sauter, stabiliser sa réception
Adapter les espaces à franchir à ses possibilités et à celles de ses partenaires
Etablir une stratégie d'équipe

Variables didactiques :

la distance entre les rives ; le nombre, la forme ou la taille des îles

Domaine d'activité : Agir et s'exprimer avec son corps.		Niveau : Cycle 1
Situation : <i>Remplir son coffre au trésor</i>		Groupement : équipes de 6 à 8. Lieu : cour / salle
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Lancer avec précision pour atteindre une cible - Participer à un jeu collectif. - Se montrer attentif. - Comprendre et respecter les règles du jeu. 	Compétences : <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; - Accepter les contraintes collectives ; 	Matériel : 25 à 30 objets (balles, lestées, anneaux, palets) 2 caisses par équipe
Description de la situation : <p>Les élèves de chaque équipe sont placés en file indienne. Une caisse remplie d'objets est placée à la tête de la file et une caisse vide est placée 3 mètres devant. Chacun son tour les élèves prennent un objet et doivent essayer de le lancer dans l'autre caisse (le coffre au trésor). Il y a suffisamment d'objets pour que chaque élève puisse lancer 3 fois.</p> 		
But de la tâche : Envoyer les objets dans le coffre au trésor placé devant	Critères d'évaluation : L'équipe gagnante est celle qui a réussi à envoyer le plus d'objets dans la caisse	Variables didactiques : Variation de la distance entre le tireur et le coffre au trésor