

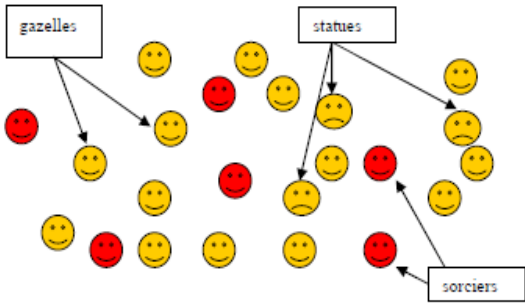
# Jeux de poursuite

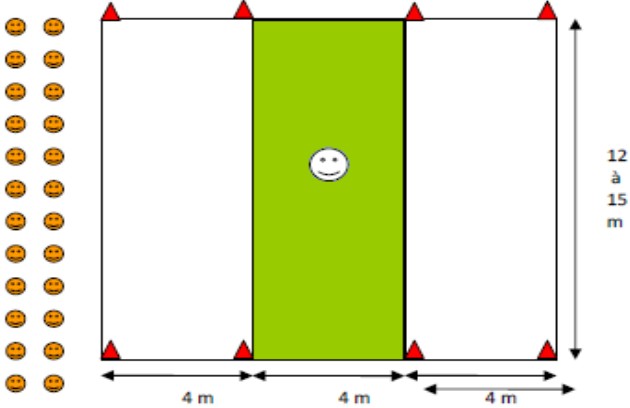
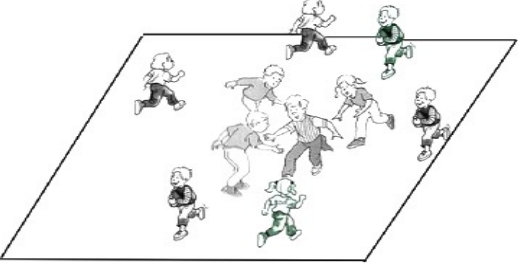
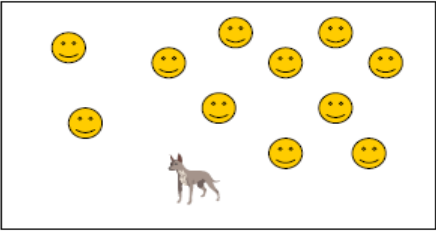
Niveaux :  
MS/GS

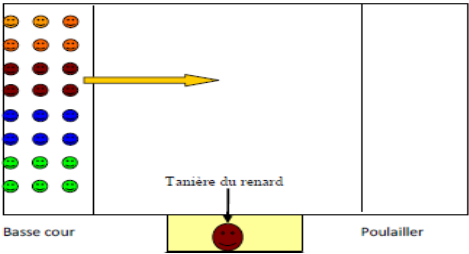
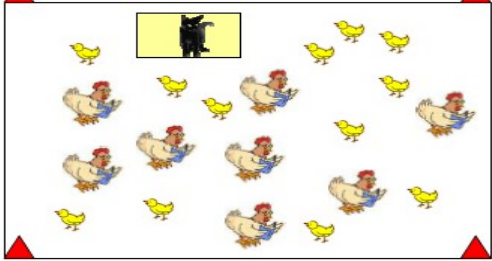
## Compétences mises en jeu :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Compétences	Connaissances/capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite</li> <li>- Esquiver et attraper</li> <li>- Varier sa course (direction, rythme...) en fonction du jeu</li> <li>- Enchaîner deux actions : courir et s'immobiliser</li> <li>- Courir vite pour atteindre une zone avant d'être touché</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et respecter les espaces de jeu</li> <li>- Se déplacer en fonction des autres</li> <li>- Distinguer les différents rôles dans le jeu</li> <li>- Réagir à un signal</li> <li>- Se repérer et s'orienter dans l'espace</li> <li>- Respecter les limites du terrain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter la règle du jeu</li> <li>- Gérer ses émotions</li> <li>- Apprendre à coopérer</li> <li>- Être attentif à la situation de jeu</li> <li>- Tenir des rôles différents dans un jeu</li> <li>- Accepter d'être attrapé.</li> </ul>

N°	Objectifs (critères de réalisation)	Matériel / organisation	Déroulement / consignes/ Rôle du maitre	Variables / différenciation	Critères de réussite
1	<p><b>Sorciers :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite.</li> <li>- Poursuivre un adversaire jusqu'au bout (ne pas papillonner).</li> </ul> <p><b>Gazelles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite, faire des feintes.</li> <li>- Aller dans les espaces vides.</li> <li>- Prendre des informations sur la position des sorciers.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chasubles pour identifier les sorciers</li> <li>- Chronomètre</li> <li>- Dans la salle de motricité en 1/2 groupe (l'autre regarde)</li> <li>- Au départ, l'enseignant(e) peut jouer le rôle du sorcier, puis se faire aider par des élèves.</li> </ul>	<p><b>Entrée dans l'activité :</b> « les sorciers »</p>  <p>Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues. Jeu en temps limité (1mn 30 à 2mn) en comptant le nombre de statues ou jeu jusqu'à la prise totale de toutes les gazelles (avec mesure du temps).</p>	<p><b>Nombre de joueurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier le nombre de gazelles et de sorciers.</li> </ul> <p><b>Espace :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmenter ou diminuer l'espace d'action.</li> <li>- Créer des refuges (cerceaux, tapis, etc...) pour permettre aux joueurs de pouvoir se reposer.</li> <li>- Installer des obstacles dans l'aire de jeu.</li> </ul> <p><b>Déplacements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier les modes de déplacement : à quatre pattes, en sautant, en rampant, en courant, en marchant...</li> </ul>	<p><b>Les sorciers :</b> toucher le plus grand nombre de gazelles.</p> <p><b>Les gazelles :</b> fuir pour ne pas se faire toucher.</p>
2	<p><b>Gazelles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feinter, esquiver, courir vite.</li> <li>- Regarder les espaces libres</li> <li>- Anticiper sur le déplacement du (des) crocodile(s).</li> <li>- Prendre des informations par</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tambourin, maracas, chronomètre, cordes</li> <li>- tapis verts</li> <li>- Terrain partagé en 3 zones : 1 rivière et 2 berges à l'aide de tapis verts et des plots</li> <li>- 1 élève au centre du terrain (crocodile) dans la zone délimitée qu'il ne</li> </ul>	<p><b>Entrée dans l'activité :</b> « La rivière aux crocodiles »</p> <p><b>Pour les gazelles :</b> au signal, traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile. Les gazelles touchées deviennent des crocodiles. Le gagnant est la gazelle qui reste la dernière sur le terrain.</p> <p><b>Pour le(s) crocodile(s) :</b> les crocodiles doivent toucher le plus de gazelles possible sans sortir de la rivière.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Largeur de la rivière</li> <li>- Variantes pour les gazelles attrapées qui deviennent crocodiles : elles se tiennent la main par deux, ou doivent rester immobiles dans la rivière et ne peuvent toucher que les gazelles qui passent à proximité.</li> </ul>	<p><b>Pour les gazelles :</b> traverser la rivière sans se faire toucher.</p> <p><b>Pour le ou les crocodile(s) :</b> toucher les gazelles.</p>

	<p>rapport à l'espace.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réagir au signal.</li> <li>- Respecter les consignes.</li> </ul> <p><b>Crocodile(s) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attraper.</li> <li>- Se déplacer rapidement.</li> <li>- Anticiper sur le déplacement des gazelles.</li> <li>- Repérer celles qui courent le moins vite.</li> <li>- Rester dans sa zone.</li> <li>- Respecter les consignes.</li> </ul>	<p>doit pas quitter.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les autres élèves (gazelles) à l'extrémité du terrain doivent traverser la rivière pour rejoindre l'autre bout de terrain sans se faire toucher.</li> </ul>			
<p>3</p>	<p><b>Pour les joueurs :</b> approcher le diable sans se faire toucher, prendre des risques.</p> <p><b>Pour le diable :</b> toucher les joueurs sans se faire attraper sa queue.</p>	<p>Autant de foulards que de diables</p> <p>De préférence une demi classe dans un espace délimité</p>	<p><b>Situation de référence :</b> "La queue du diable"</p>  <p><b>Pour les joueurs :</b> attraper la queue du diable sans se faire toucher.</p> <p><b>Pour le diable :</b> toucher les joueurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilité de délivrer : un joueur pris peut être délivré par un autre joueur (varier les formes de délivrance : toucher, passer entre les jambes...).</li> <li>- Mettre 2, 3, ... diables (1 pour 6).</li> </ul> <p><b>Variables pour les grandes sections :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tous les joueurs sont des diables (peut se jouer en deux équipes, les bleus contre les rouges).</li> </ul>	<p>Attraper la queue du diable sans se faire toucher.</p>
<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pour les hérissons :</b> observer où est le chien pour s'immobiliser à temps.</li> <li>- <b>Pour le chien :</b> agir rapidement sans se faire repérer par les hérissons.</li> </ul>	<p>Aucun matériel nécessaire</p> <p>Groupe classe entier ou demi classe</p> <p>Terrain délimité</p> <p>Les hérissons se déplacent à quatre pattes. Le chien est debout.</p>	<p><b>Situation d'apprentissage :</b> "Le chien et les hérissons"</p>  <p>Le jeu se joue à quatre pattes pour les hérissons. Au signal, les hérissons se sauvent. Pour ne pas être attrapés par le chien, ils peuvent s'immobiliser en se mettant en boule. Les hérissons touchés doivent se mettre sur le dos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmenter le nombre de chiens.</li> <li>- Demander aux hérissons de rejoindre une zone définie.</li> </ul>	<p><b>Le chien :</b> attraper le plus de hérissons.</p> <p><b>Les hérissons :</b> ne pas se faire attraper par le chien</p>

5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regarder le renard pour savoir ce qu'il fait.</li> <li>- Être attentif au signal du renard.</li> <li>- Prévoir un itinéraire qui diminue le risque d'être touché.</li> </ul>	<p>4 jeux de chasubles de couleurs différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peut se jouer classe entière</li> <li>- Terrain délimité</li> <li>- 1 renard (le maître ou un enfant)</li> <li>- 4 groupes identifiés par une chasuble de couleur : poules, oies, canards, pintades...</li> </ul>	<p><b>Situation d'apprentissage :</b> <b>« le renard dans la basse cour »</b></p>  <p>De sa tanière, le renard annonce : « Je veux manger des oies ! » et sort. Seules, les oies sortent de la basse-cour pour rejoindre le poulailler. Les oies prises par le renard sont conduites dans la tanière. Le jeu se poursuit : « Je veux manger des pintades ! » etc... Les animaux pris sont libérés au changement de renard (quand la basse cour est vide). On peut compter les points par équipe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le renard peut appeler plusieurs animaux à la fois.</li> <li>- Augmenter le nombre de renards (un de chaque côté).</li> <li>- Prévoir des refuges.</li> <li>- Modifier l'emplacement de la tanière du renard.</li> </ul>	<p><b>Pour les animaux de la basse-cour appelés :</b> rejoindre leur poulailler en traversant le terrain du renard.</p> <p><b>Pour le renard :</b> attraper le maximum d'animaux appelés.</p>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regarder le chat pour savoir ce qu'il fait.</li> <li>- Être attentif au signal du chat.</li> <li>- Repérer des mamans poules libres.</li> <li>- S'éloigner du chat, se tenir à distance de lui.</li> <li>- Courir vite pour trouver une maman.</li> </ul>	<p>Foulards ou dossards, plots, chasubles</p> <p>Classe divisée en deux groupes égaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un groupe de poules (foulards ou dossards de couleur)</li> <li>- Un groupe de poussins</li> <li>- Un chat (chasuble de couleur)</li> </ul> <p>Au bout de deux ou 3 parties, les élèves changent de rôle. Au cours des différentes séances, les élèves seront confrontés aux différents rôles.</p>	<p><b>Situation d'apprentissage</b> <b>"Le chat , les poules et les poussins"</b></p>  <p>Les poules et les poussins se promènent dans le terrain délimité par les plots. Le chat dort dans sa maison. Quand le chat le veut, il crie "miaou" et sort. A ce moment les poules s'arrêtent sur place, les poussins essaient de trouver une maman poule, sans se faire toucher par le chat. Si un poussin est attrapé il a perdu. Si un poussin est accroché à une poule, le chat ne peut pas le toucher. Les poussins attrapés vont dans la maison du chat. Le jeu s'arrête quand tous les poussins ont trouvé une maman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmenter le nombre de chats.</li> <li>- Mettre plus de poussins que de poules.</li> <li>- Un seul poussin par poule</li> <li>- Séparer le terrain des poussins et des poules. Au signal, chaque poussin doit rejoindre une poule sur le terrain des poules.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pour les poussins,</b> ne pas se faire attraper par le chat et aller se réfugier auprès de leur maman poule.</li> <li>- <b>Pour le chat,</b> attraper une souris.</li> </ul>
7	Cf séance 3	Un foulard par élève	<p><b>Situation d'évaluation :</b> <b>"La queue du diable"</b></p> <p>Tous les joueurs ont une queue (foulard). Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire attraper son foulard : les joueurs sont à la fois poursuivis et poursuivant</p>		Attraper la queue des diables sans se faire attraper sa queue

