

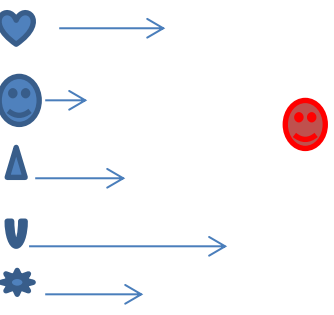


JEUX TRADITIONNELS

	Thème	Objectifs	Jeu	Aménagement spatial
A partir de la maternelle	Déplacements	<ul style="list-style-type: none"> -Se diriger, s'orienter -Identifier et réagir à un signal -Gérer ses émotions 	1,2,3 Soleil Les élèves se déplacent en : <ul style="list-style-type: none"> -marchant (avant/arrière, accroupi) -sautant (à pieds joints, à cloche pieds, etc.) 	Les enfants doivent être espacés d'au moins 2 mètres (les déséquilibres pouvant restreindre l'espace entre eux). On peut disposer pour chacun d'eux un objet qui lui est propre et qu'il devra atteindre. Si l'espace n'est pas suffisant pour les faire jouer en classe entière, être en demi-classe par binômes (un joueur, un juge)
A partir de la maternelle	Manipulation d'objets	<ul style="list-style-type: none"> -Ramasser, transporter l'objet d'un point à un autre -S'orienter, repérer le point de départ et d'arrivée - Suivre un trajet sans se détourner -Vider : Les objets sont dans le sac, il s'agit de vider le sac le plus vite possible. On peut demander aux plus grands de disposer les objets de façon particulière sur la chaise : 2 objets sur et 1 dessous ou à côté, etc.	La course aux objets Chaque élève va ramasser les objets situés « sur » sa chaise, « autour », « sous » et le rapporte dans son sac individuel. Les objets seront ses propres objets (crayons, peluche ? chaussure, etc.) Celui qui a ramassé le plus d'objets en un temps imparti ou qui a ramassé tous ses objets a gagné.	DEPART Sac  
A partir de la maternelle	Réagir à un signal verbal	<ul style="list-style-type: none"> -écouter et respecter une consigne -être attentif -reproduire des gestes variés 	Jacques a dit Les joueurs doivent produire le geste ou la position demandés par le maître lorsque celui-ci précède sa demande par « Jacques a dit ». On peut travailler sur les types de déplacements, sur les équilibres, sur le schéma corporel	Les joueurs se placent de telle façon à voir le meneur.

<p>A partir de la maternelle</p>	<p>Déplacements</p>	<p>-se déplacer de différentes façons -écouter et respecter une consigne -être attentif</p>	<p>Grand-mère que veux-tu ? Les joueurs demandent à tour de rôle comment ils doivent se déplacer en posant la question « Grand-mère que veux-tu ? » La grand-mère répond par des indications de déplacements : 3 pas de fourmis, 2 sauts de lapin, 1 pas de géant etc...</p>	<p>Les élèves se placent sur un symbole dessiné au sol à la craie.</p> 
<p>Elémentaire</p>	<p>Réagir à un signal vocal</p>	<p>-écouter et respecter une consigne -être attentif -réagir rapidement</p>	<p>Assis-debout Quand le meneur commande assis, il faut fléchir les genoux comme pour s'accroupir et se relever aussitôt. Au commandement « debout », il ne faut pas bouger. Les ordres sont de plus en plus rapprochés .</p>	<p>Les joueurs se placent de telle façon à voir le meneur.</p> <p>On peut jouer en demi-classe avec des observateurs qui repèrent si leur binôme :</p> <ul style="list-style-type: none"> -ne fléchissent pas au commandement assis - bougent au commandement debout -bougent sans commandement à la voix <p>L'observateur décompte un point sur un capital de début de partie à chaque fois que son binôme est repéré.</p>
<p>Elémentaire</p>	<p>Jeu d'imitation</p>	<p>-imiter les gestes du meneur -être attentif -réagir rapidement</p>	<p>Les petits taquins Les enfants suivent l'imitateur et imitent ses gestes et ses « déplacements ». Dès qu'il se retourne, tous les petits taquins doivent être accroupis et silencieux.</p>	<p>Même principe que le jeu « ASSIS-DEBOUT » pour le comptage des points</p> 