

Jeux d'ici et d'ailleurs

Le passage de la rivière

Objectifs : amener les élèves à sauter, transporter, comprendre les règles d'un jeu d'équipe.

But : être la première équipe à avoir transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière

Matériel : cerceaux ou petits tapis de gymnastique, nombreux objets (anneaux, ballons, cartons, balles, foulards).

Organisation: les élèves sont placés d'un côté d'un espace délimité qui représente une rivière. Ils ont une caisse d'objets à côté d'eux.

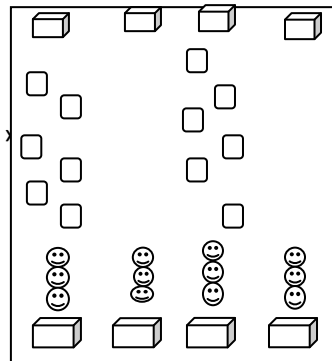
Déroulement/consigne:

« transporter les provisions (objets) dans la caisse de l'autre côté de la rivière sans se mouiller les pieds. Pour ne pas se mouiller les pieds, sauter de rocher en rocher. Le jeu commence au signal et se termine quand une équipe a transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.

Si on tombe dans la rivière on repart au départ.

On ne peut être qu'un seul à la fois sur un rocher.

On revient en sautant également de rocher en rocher. »



Mon ombre me suit

Objectifs : amener les élèves à réagir vite à un signal, à respecter les consignes, à accepter d'imiter un camarade.

But : Pour l'élève rouge, se réfugier au signal sans se faire attraper par son ombre.

Pour l'élève bleu, faire exactement ce que fait l'enfant rouge, puis au signal l'attraper avant qu'il ne se réfugie.

Matériel : tapis, chasubles deux couleurs.

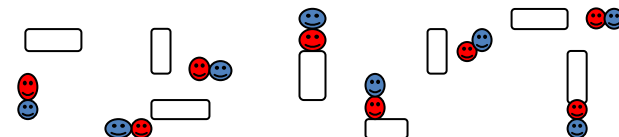
Organisation : les enfants sont par deux en ordre dispersé. Des tapis (ou cerceaux) sont répartis dans l'espace de jeu.

Déroulement/consigne :

« Vous êtes par deux, un bleu et un rouge. Un est devant, c'est l'enfant rouge, l'autre est derrière, c'est l'ombre bleu.

Les enfants rouges, doivent se promener dans tout le terrain. leur ombre les suit et fait exactement ce qu'il fait : marcher courir, sauter, ramper, trotter, cloche pied, en avant, en arrière...

Au signal du maître les enfants rouges s'enfuient et trouvent un refuge libre sur un tapis. Leur ombre bleu doit les attraper avant que l'enfant rouge ne se réfugie »



Passer sous le pont

Objectifs : accepter le contact, ramper ou se déplacer à 4 pattes, comprendre la notion de « sous ».

But : être l'équipe la plus rapide à transporter tous ses objets.

Matériel : foulards, dossards.

Organisation : le jeu peut se faire sur terrain herbeux, ou sur un sol.

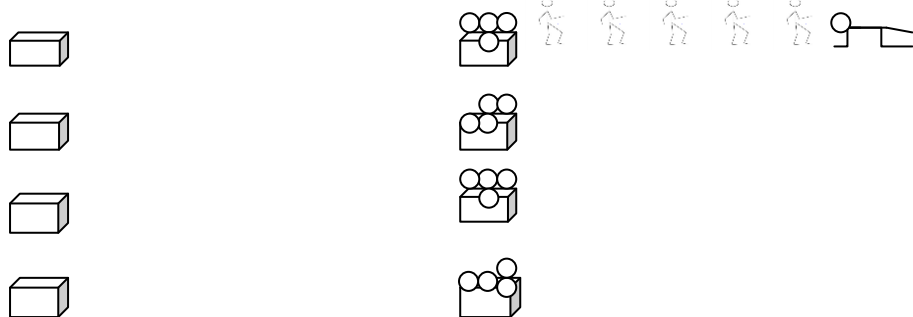
Les élèves sont par équipes de 5 à 6 joueurs. Les enfants sont placés l'un derrière l'autre et écartent les jambes. Une caisse avec autant d'objets que de joueurs est placée devant chaque équipe. Une autre caisse vide est placée derrière l'équipe.

Déroulement/consigne :

« Au signal du maître, le premier de chaque groupe doit aller prendre un objet et pour aller le poser dans la caisse derrière, passer sous le pont (sous les jambes de ses camarades).

Quand il a posé son objet, il crie « suivant » et c'est au tour du suivant d'aller prendre un objet.

- Le jeu se termine quand tout le monde est passé sous le pont.
- L'équipe qui gagne est celle qui a terminé la première. »



Les 4 roues de la voiture

Objectif : amener les élèves à se déplacer en courant le plus vite possible.

But : être la première équipe avec ses 4 roues dans son garage.

Matériel : un cerceau et 4 anneaux par équipe.

Organisation : les enfants sont par groupe de 4 assis devant une ligne, c'est leur garage. Dans un cerceau situé à 6 ou 7 mètres, se trouvent 4 anneaux.

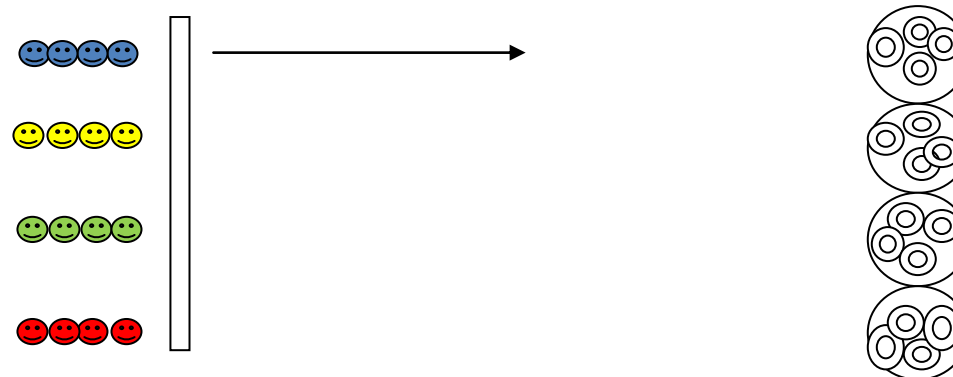
Déroulement/consignes :

Au signal du maître le premier se lève et court chercher un anneau. Il revient vers son équipe.

Le deuxième se lève s'accroche à l'anneau et les deux repartent en se tenant tous les deux à l'anneau pour chercher l'anneau suivant.

Les joueurs se déplacent en se tenant avec les anneaux.

Le jeu se termine quand tous les enfants sont revenus et que les 4 roues de la voiture sont réunies dans la maison



L'île déserte

Objectifs : amener les élèves à enchaîner plusieurs bonds, à se connaître pour choisir son couloir et à maîtriser les déséquilibres.

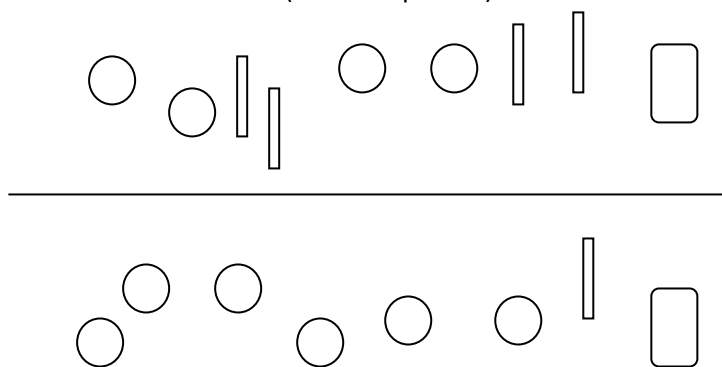
But : traverser la plus grande rivière possible en choisissant son passage.

Matériel/organisation: 1 tapis (ou un espace délimité dans le sable) pour chaque île.

4 ou 5 couloirs aménagés avec des lattes ou des cerceaux (espacement différents selon les couloirs).

Déroulement/consigne :

« Mettre un pied dans chaque zone pour arriver sur l'île déserte. Choisir son couloir pour arriver dans l'île sans tomber (arriver équilibré). »



Jeu de quilles

objectifs : amener les élèves à lancer avec efficacité

But : faire tomber le plus vite plus vite possible les quilles (ou les cônes)

Organisation/matériel : Des balles (nombre de balles = nombre d'élèves) sont réparties équitablement dans les 2 terrains

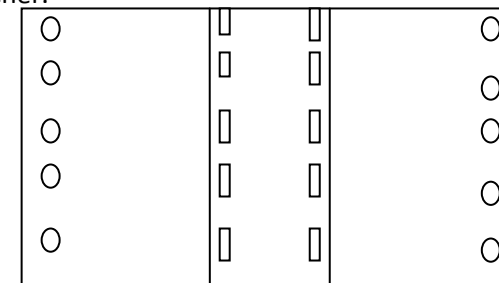
Les élèves ne doivent pas les toucher avant le signal de départ du jeu.

Des quilles (au moins 1 quille par élève) réparties dans la zone neutre située entre les 2 camps.

Classe divisée en équipe de 4 - confrontation entre 2 équipes - une zone interdite sépare les 2 « camps ».

Consignes :

- au signal, lancer les balles pour faire tomber les quilles de l'adversaire.
- ne pas entrer dans la zone neutre,
- si la balle sort, on va la chercher.



Le mur

objectifs : amener les élèves à lancer avec efficacité

But pour l'élève : lancer le projectile (sac de graine ou balle) au-dessus de la zone interdite tracée sur le mur, en choisissant sa zone de lancer.

Organisation/matériel :

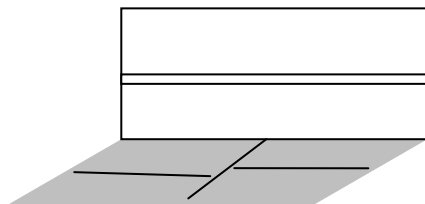
Un mur sur lequel on trace une ligne horizontale qui délimite une zone interdite (**zone située sous le trait**).

5 objets ou balles par aire de lancer.

3, 4, 5 aires de lancer (en fonction de la largeur du mur).

Consignes :

Lancer 5 objets à partir d'une aire choisie, derrière la ligne de lancer sur le mur, au-dessus du trait.



La cueillette

Objectif : Apprendre aux élèves à enchaîner une phase de course avec une phase de suspension avec recherche de hauteur

But : Attraper le plus d'objets possible et les ramener dans son cerceau

Organisation/matériel : Un grand nombre d'objets suspendus par des morceaux de laines fragiles à des fils tendus.

Un cerceau par élève pour entreposer son butin placé à une certaine distance des fils avec les objets

Consignes :

- Attraper le plus d'objets possible et les ramener dans son cerceau

