

# LES SORCIERS

## SECTIONS CONCERNEES :

Moyenne et grande sections

## BUT DU JEU :

Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs. Pour les joueurs, ne pas se faire toucher par les sorciers.

## DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Pendant un temps défini, les sorciers doivent toucher le plus grand nombre de joueurs dans un terrain délimité. Les joueurs touchés doivent s'asseoir.

## CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : bien délimité dans une salle de jeu.

## COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<b>VARIABLES</b>	<b>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</b>
Augmenter ou diminuer le nombre de sorciers.	Faciliter ou complexifier la tâche des sorciers.
Augmenter ou diminuer le temps de jeu.	Faciliter ou complexifier la tâche des sorciers.
Augmenter ou diminuer l'espace d'action.	Faciliter ou complexifier la tâche des sorciers.
Varié les modes de déplacement( à quatre pattes, en sautant, en rampant, en courant, en marchant )	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Créer un certain nombre d'espaces refuges(cerceaux, tapis, etc...) permettant aux joueurs de pouvoir se reposer.	Faciliter la tâche des joueurs.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

# VIDER LES PANIERS

## SECTIONS CONCERNEES :

Petite section

## BUT DU JEU :

Pour les "videurs de panier", vider les paniers le plus rapidement possible en envoyant les ballons dans l'espace d'action. Pour les "ramasseurs", ramasser le plus rapidement possible les ballons pour les replacer dans les différents paniers et éviter ainsi qu'un panier soit complètement vide.

## DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Deux ou trois enfants doivent vider le plus rapidement possible un ou plusieurs paniers contenant des ballons dans un espace d'action clairement identifié. Les autres enfants doivent ramasser les ballons au fur et à mesure et les replacer dans les différents paniers.

## COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d'actions ( déplacement, préhension, course, évitement ).

S'informer des espaces libres.

Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.

<b>VARIABLES</b>	<b>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</b>
Varier la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...)	Adapter ses actions (lancer, ramasser, transporter) à la nature des objets.
Varier la quantité de ballons.	Faciliter ou complexifier la tâche des lanceurs et des ramasseurs.
Varier l'espace d'action	Faciliter ou complexifier la tâche des lanceurs et des ramasseurs.
Varier le nombre et la position des paniers (position des paniers dans la salle, distance entre les paniers, nombre de ballons par panier ).	Adapter ses actions à la position des paniers.
Associer les ballons à des paniers (en utilisant des couleurs différentes)	Adapter son action à une nouvelle contrainte (chaque ballon doit être remis dans son panier)
Varier le nombre et la nature des objets à rapporter ( rapporter 2 ballons à la fois, rapporter 2 ballons identiques, 2 ballons différents etc...)	Adapter son action à une nouvelle contrainte.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

# MINUIT DANS LA BERGERIE

## SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

## BUT DU JEU :

Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

## DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Des enfants "moutons" se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure à un enfant "loup". Ce dernier répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond "minuit", il s'élance pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.

## CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: tapis, bancs ou adhésif pour délimiter la bergerie.

Espace: dans la cour ou dans la salle de motricité.

## COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction de l'adversaire.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter le nombre de loups.	Complexifier la tâche des moutons.
Définir un espace de départ pour les moutons.	Augmenter ou diminuer la distance séparant les moutons de la bergerie, rendre plus ou moins importante la nécessité de répondre rapidement au signal de départ.
Attribuer à chaque mouton un foulard qu'il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons en leur prenant leur foulard.	Concrétiser l'action du loup et des moutons (matérialiser le nombre de moutons attrapés).
Encombrer l'espace d'évolution (tapis, cerceaux, etc...)	Faire varier les trajectoires de course.
Modifier l'emplacement de la bergerie (dans un coin, au milieu de l'espace).	Faire varier les trajectoires de course.
Augmenter le nombre de bergeries.	Faire varier les trajectoires de course et complexifier la tâche du loup.
Dans le cas où il y a plusieurs bergeries, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries.	Augmenter l'incertitude quant à la prise et au traitement de l'information
Varié les modes de déplacement des moutons et/ou du loup.	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Demander aux moutons de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de pénétrer dans la bergerie.	Complexifier la tâche des moutons.

# LA BALLE ASSISE

## SECTION CONCERNEE :

Grande section.

## BUT DU JEU :

Quand l'enfant est possesseur du ballon, toucher un ou plusieurs adversaires pour les "faire" prisonniers.

Quand l'enfant n'est pas possesseur du ballon, éviter de se faire toucher.

Quand l'enfant est prisonnier, essayer de se délivrer en touchant le ballon.

## DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace d'action. Le maître lance un ballon.

Le premier qui attrape le ballon peut "tirer" sur n'importe quel joueur pour le "faire" prisonnier (les déplacements avec le ballon sont autorisés dans le jeu initial). Le joueur touché doit immédiatement s'asseoir.

Le ballon, rendu disponible, peut être pris par un autre enfant qui peut de nouveau "tirer" sur un autre joueur etc...

Les joueurs prisonniers peuvent être libérés s'ils parviennent à toucher le ballon.

## CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: un ballon

Espace: espace clos

## COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, lancer, réception, évitement).

Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.

Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter le nombre de ballons.	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Varié l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré etc...).	Adapter ses actions motrices à la nature de l'espace de jeu.
Interdire le déplacement avec le ballon.	Augmenter l'intensité du jeu.
Donner des contraintes de déplacement avec le ballon (en dribblant, en le limitant à trois pas etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Modifier la nature du ballon (plus ou moins lourd, de volume différent etc...).	Modifier et enrichir les actions de réception, de préhension et de lancer.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.