



ACTIVITES EXTERIEURES

Poursuites

Poule, renard, vipère : 3 équipes, 3 repères.

Les poules attrapent les vipères, les vipères attrapent les renards et les renards attrapent les poules.

Lorsqu'on attrape, on conduit la proie au repère. On ne peut pas être touché pendant ce trajet.

Poule, poussin, renard : 1 poule, 4-5 poussins en colonne derrière.

1 renard doit toucher le dernier des poussins. La poule doit faire face au renard et écartier les bras pour protéger ses poussins.

Le poussin touché devient renard, le renard la poule.

Estafettes

Course kangourou : faire le trajet avec le ballon coincé entre les genoux.

Transporter le ballon sur un linge (ou un papier de journal) par 2.

Jeux

Balle australienne :

E en cercle (ou 2 cercles), 1E au centre avec 1 balle de tennis. 1 autre balle circule entre les joueurs.

Celui du centre envoie la balle à 1 E pour qu'il rate 1 des balles. S'il rate, il vient au centre.

Attention : pour que ce soit valable, il faut que la balle soit «rattrapable»

Tomate :

E en cercle (ou 2), pieds contre pieds, jambes écartées.

Rouler le ballon pour le faire passer entre les jambes de l'adversaire.

Si le ballon passe, l'E reçoit un gage (faire le tour du terrain, etc...)

Activités extérieures suite...

JEUX DE POURSUITES, STRATEGIES

Douaniers et contrebandiers :

3-4 douaniers, les autres sont contrebandiers.
1 repère en retrait des contrebandiers où il y a des billets.
Le M = chef des contrebandiers

Les contrebandiers cachent (dans leur repère) un billet sur eux. Ils essaient de le ramener au M sans être touchés par les douaniers.
Si 1 contreb. est touché, le douanier a 20 sec. pour fouiller le contreb.
Si le douanier trouve le billet il le garde, s'il ne le trouve pas le contreb. peut l'amener au M.

La baguette :

2 équipes. 1 objet qu'on peut cacher dans une main (1 dé).

1 des attaquants a le dé (ne pas montrer aux autres qui l'a !). Ils doivent l'amener dans le camp adverse.

Les défenseurs touchent les attaquants. Chacun d'eux ne peut **toucher qu'une seule fois**.

Si c'est le possesseur du dé = 1 pt pour les défenseurs

Si ce n'est pas le possesseur = les 2 joueurs en question s'arrêtent côte à côte

Si le détenteur du dé réussit à amener le dé dans le camp = 1 pt pour les attaquants.

L'horloge :

4 balles ou ballons.

4 jeux de sautoirs

Les 4 équipes forment 1 cercle.

Se faire des passes en cercle. 1 tour = 1 h

L'«enquiquineur» (= 1 joueur d'une autre équipe) tente d'intercepter le ballon et de l'envoyer le plus loin possible.

Quelle équipe aura marqué le plus d'h ?

Le ballon-golf :

1 balle pour 4 E
4-5 cerceaux

2 contre 2
AB CD

A lance la balle vers le cerceau, B la lance une 2ème depuis l'endroit où elle est arrivée.
C la lance le plus loin possible du cerceau.

On recommence : B lance, A lance, D éloigne.
Combien de «coups» pour réussir ?

On inverse les rôles.

Qui a sifflé ? :

2 équipes, un E yeux bandés avec une ficelle et un sifflet accroché

Si un joueur réussit à siffler, il donne 3 pts à son équipe.
S'il se fait touché, il fait perdre 1 pt à son équipe.

JEU EXTERIEUR

MEMORY

Disposer des assiettes de marquage à des endroits facilement repérables.

Pour le CIN 6

Plus pour les autres cycles

Sous les assiettes, placer un dé

Sur les assiettes mettre une balle de tennis (= couvercle)

1) Course en étoile : aller à un pt, soulever la balle, se souvenir du dé. Revenir. Aller à un autre pt, revenir etc... jusqu'à avoir vu tous les pts.

2) Entraînement par équipes : A joue le dé et se rend au pt concerné. Puis B joue le dé.

3) Le M donne un nbre et observe si l'équipe va au bon endroit.

Version CYP 2 (1)

Une douzaine d'assiettes disposées.

1) Représenter sur une feuille l'emplacement des assiettes.

2) Tour à tour aller à une assiettes et noter le nbre trouvé sur le plan.

Version par 2

12 assiettes. 12 dés.

A va à un pt, revient et annonce ce qu'il a trouvé.

B va à un pt à son tour.

Il faut retrouver les paires dans l'ordre indiqué par le M.

Contrôle : le M passe de groupe en groupe et demande à voir la paire qui vient d'être trouvée.

On peut faire ce jeu avec des couleurs à la place des dés. Il faut pour cela des crayons sous les assiettes, et une boîte pour chaque équipe.