

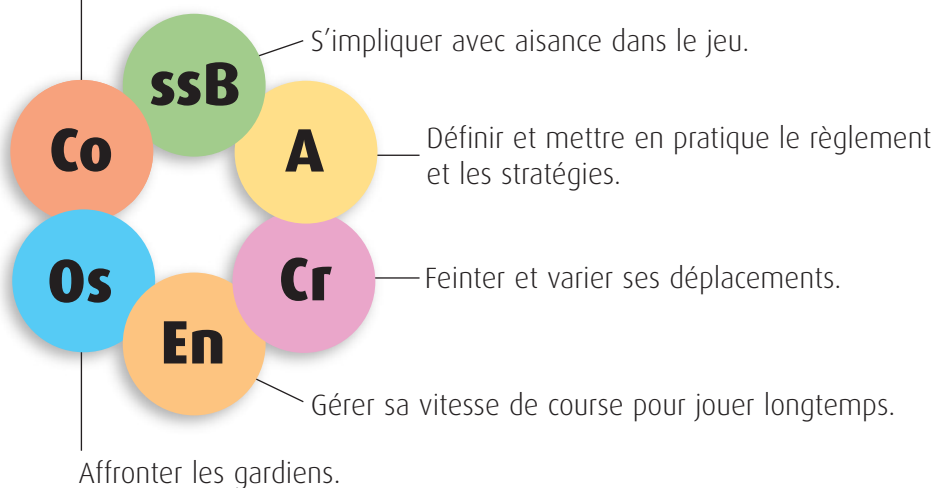
Jeu de course I

Respecter les adversaires et les règles du jeu

4-6 ans



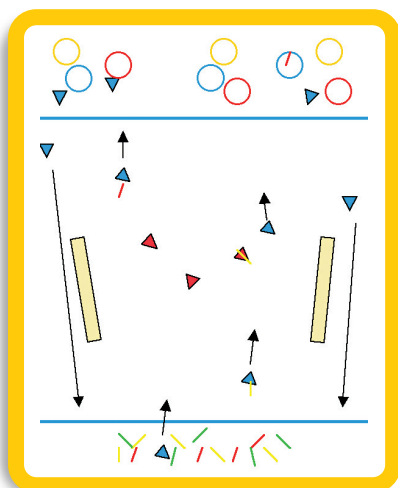
Jouer avec un seul coffre à trésor pour une équipe de 3-6 joueurs.



41

Jeu de course I

JOUER (p. 6)



L'OR EN CHINE

Matériel:

Sautoirs, 2 bancs (ou cordes),
1 cerceau/élève (ou/groupe).

Descriptif:

Au début du jeu : 3 gardiens se placent au centre du terrain et tous les autres (les voleurs) se trouvent dans la zone des coffres aux trésors.

Chaque voleur a son coffre (cerceau).

En se faufilant par l'**extérieur**, derrière les murs (bancs), le voleur se rend en Chine où il s'empare d'un trésor (sautoir). Puis il tentera de le ramener à son coffre en passant par le **centre** et en évitant les 3 gardiens.

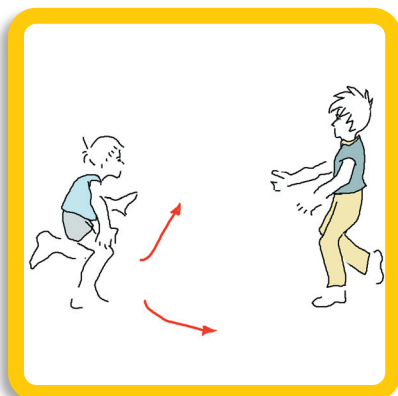
Quel voleur (ou gardien) a amassé le plus gros butin?

Règle:

Respecter le parcours

Prendre 1 seul sautoir par trajet.

Si l'on est touché donner son sautoir au gardien.



Observe la position des gardiens pour choisir ton chemin !

L'élève choisit-il le bon moment pour traverser?

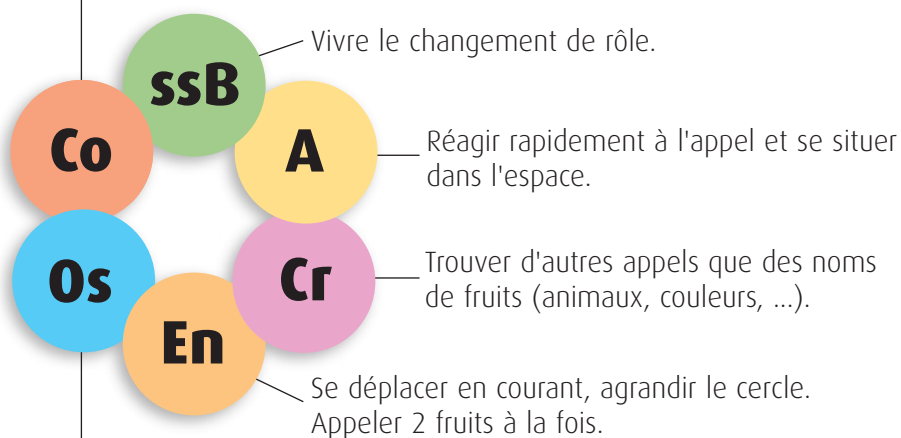
Jouer en cercle I

Découvrir et acquérir les capacités fondamentales du jeu

4-6 ans



Toucher au passage la main de l'autre élève appelé.



Vivre le changement de rôle.

Réagir rapidement à l'appel et se situer dans l'espace.

Trouver d'autres appels que des noms de fruits (animaux, couleurs, ...).

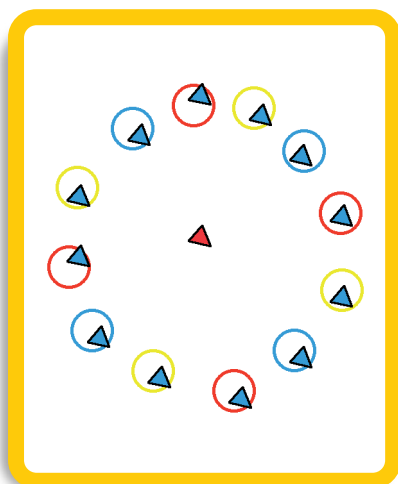
Se déplacer en courant, agrandir le cercle.
Appeler 2 fruits à la fois.

Faire courir plusieurs duos simultanément.

42

Jouer en cercle I

JOUER (p. 8)



SALADE DE FRUITS

Matériel:

Cerceaux.

Descriptif:

Les élèves se tiennent dans les cerceaux, ceux qui sont dans les jaunes = citrons, les rouges = fraises, les bleus = myrtilles, ...

1 élève «l'appelant» se place au centre.

À l'appel «citron» les élèves concernés changent de place.

À l'appel «salade de fruits» tout le monde change de place.

Règle:

L'appelant doit retrouver une place au plus vite lors des changements.



Change de place à l'appel de ton nom!

L'élève réagit-il rapidement au signal?

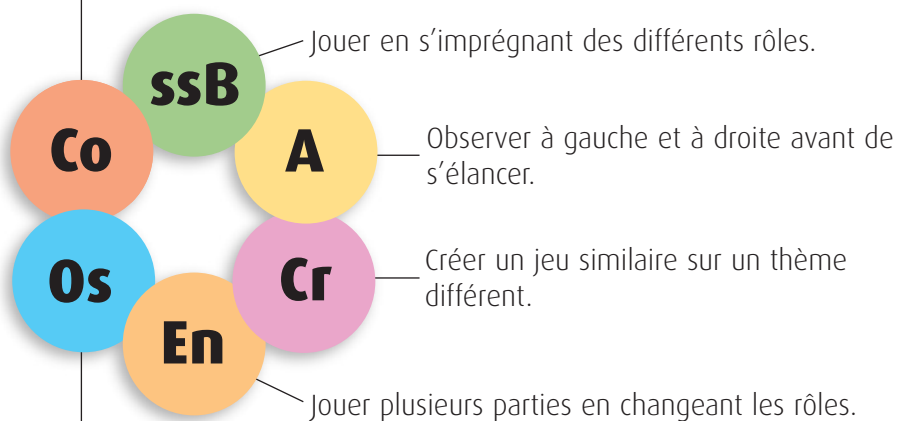
Jouer en cercle II

Vivre le jeu de façon imagée

4-6 ans



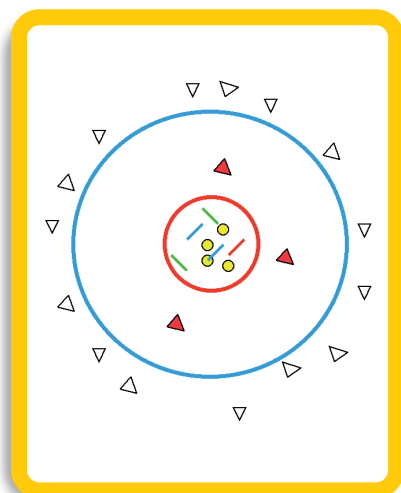
S'associer pour réussir à feinter les fermiers.



Entrer dans le domaine (grand cercle).

Jouer en cercle II

JOUER (p. 8, 25)



RENARDS DANS LE POULAILLER

Matériel:

Sautoirs, petites balles, foulards, peluches, ...

Descriptif:

Tous les animaux de la basse-cour (petit matériel) se trouvent dans le poulailler (petit cercle central).

3-4 fermiers montent la garde à l'intérieur du domaine (grand cercle).

Les autres joueurs sont des renards qui tentent de pénétrer dans le domaine et de voler une poule, un lapin, ... sans se faire toucher par les fermiers.

Quel renard porte le plus de proies à la fin de la partie?

Règle:

Prendre un seul objet par trajet aller-retour.

Le renard touché doit reposer toutes ses prises dans le poulailler.



Vole un œuf ou une poule sans te faire toucher!

Le renard anticipe-t-il le danger afin de pouvoir s'emparer de sa proie?

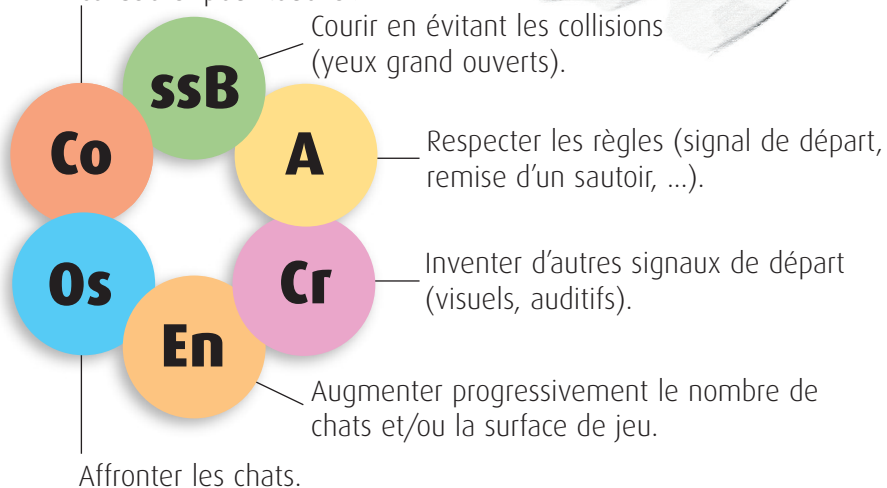
Jeu de course II

Courir et réagir en respectant les règles du jeu

4-6 ans

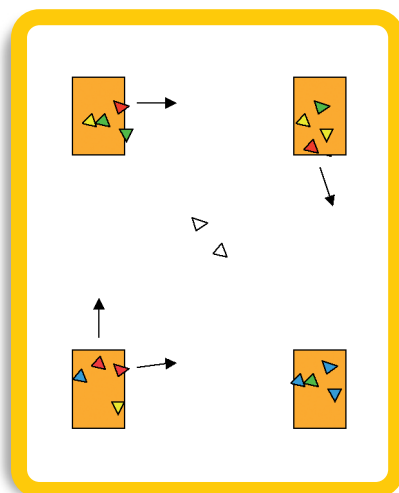


Dans une partie à plusieurs chats:
collaborer pour toucher.



Jeu de course II

JOUER (p. 9)



LES QUEUES DE SOURIS

Matériel:

Sautoirs, 4 tapis (ou cônes).

Descriptif:

Au début du jeu : 2-3 chats se placent au centre du terrain.

Tous les autres (les souris) se trouvent aux 4 coins du terrain dans leurs refuges (tapis). Chaque souris a 3 queues (sautoirs).

Dès que les chats ont prononcé la phrase «Souris, montre-toi!», les souris doivent changer de refuges; celle qui est touchée par un chat doit lui donner une queue (sautoir). À la fin de la partie, les souris qui ont encore leurs 3 queues deviennent chats.

Variante:

Le maître lève 1 sautoir jaune et seules les souris aux queues jaunes changent de refuges (ou lève 1 sautoir vert et ...).

Le maître peut aussi lever 2-3 sautoirs à la fois.



Attends le signal de départ puis choisis ton chemin!

L'élève respecte-t-il les consignes du chat (ou du maître)?

Modifie-t-il son déplacement en fonction du danger?

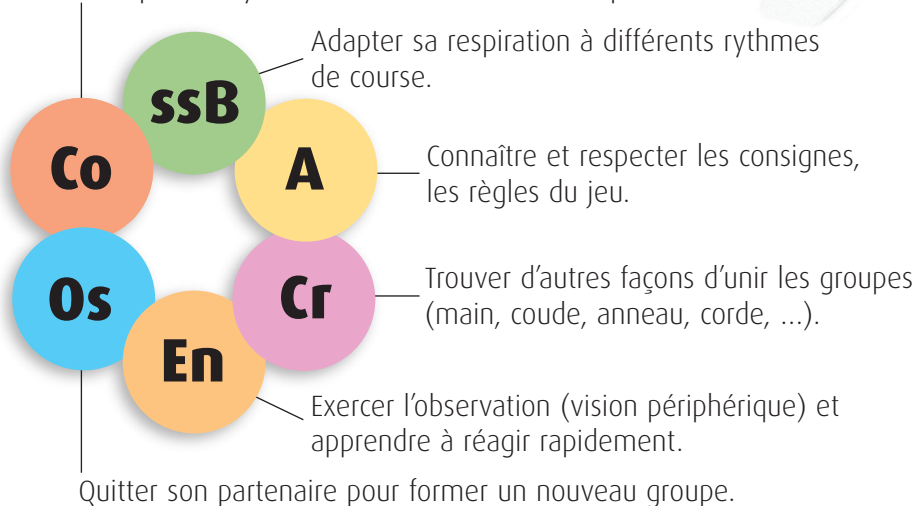
Jeu de course et de poursuite I

Améliorer sa vision périphérique

4-6 ans



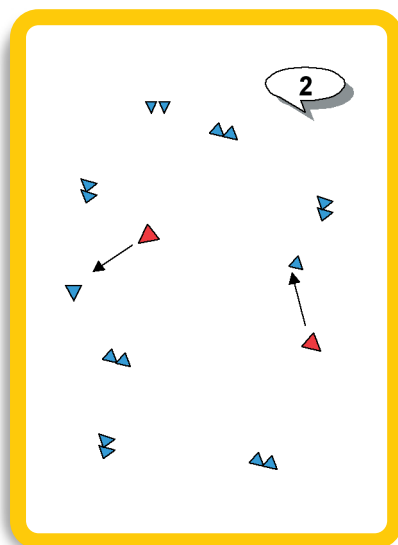
S'adapter au rythme de course de différents partenaires.



45

Jeu de course et de poursuite I

JOUER (p. 10)



JUMEAUX ET TRIPLÉS

Matériel:

Sautoirs (poursuivants).

Descriptif:

Les élèves courent dans la salle à un rythme modéré.

Selon le signal (visuel ou auditif) les coureurs doivent courir seuls, par 2, par 3 ou par 4.

Quand les coureurs réagissent rapidement à la consigne, introduire 1-2 poursuivants. Seuls les coureurs ne répondant pas à la consigne peuvent se faire toucher.

Le coureur touché remplace son poursuivant (mettre le sautoir avant de poursuivre).



**Selon le signal,
courez comme des jumeaux ou
comme des triplés!**

15-20 secondes après le signal, tous les groupes sont-ils formés?

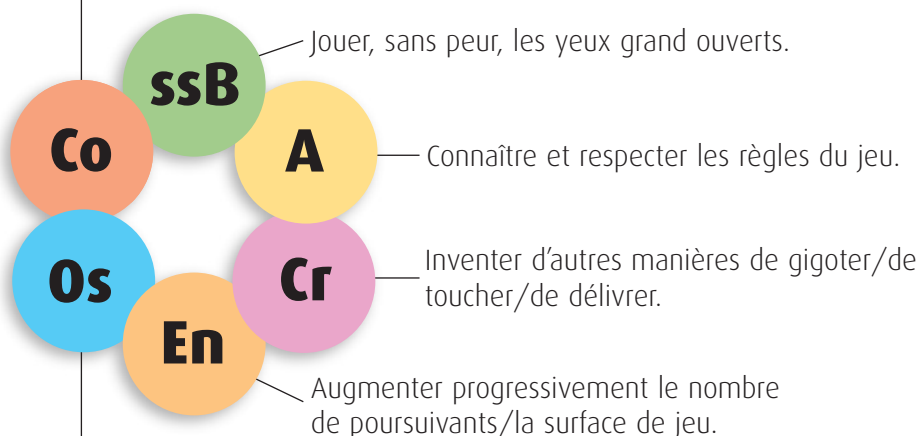
Jeu de course et de poursuite II

Entraîner différents rôles (poursuivre, échapper, délivrer)

4-6 ans



Dans un jeu avec plusieurs poursuivants, collaborer pour toucher.

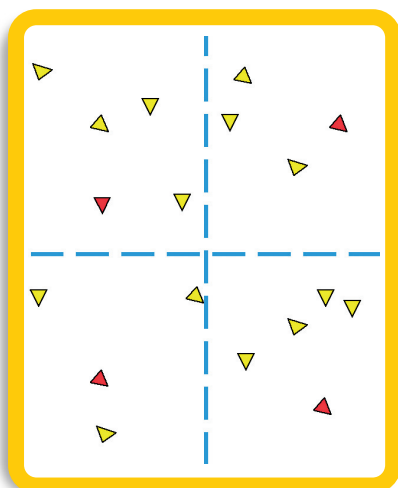


Affronter les hirondelles pour délivrer les insectes couchés.

46

Jeu de course et de poursuite II

JOUER (p. 10)



CHASSE AUX INSECTES

Matériel:

Sautoirs (hirondelles), cônes ou cordes (limites).

Descriptif:

Pour débiter jouer sur plusieurs petits terrains.

Dans chaque terrain, une hirondelle poursuit les insectes.

Les insectes touchés se couchent sur le dos et gigotent, les autres insectes peuvent les libérer en leur touchant le ventre.

Quelle hirondelle réussira à toucher tous ses insectes en premier?

Règle:

Respecter les limites du terrain.



Évite les hirondelles et libère les insectes touchés!

L'élève agit-il en surveillant constamment les hirondelles?

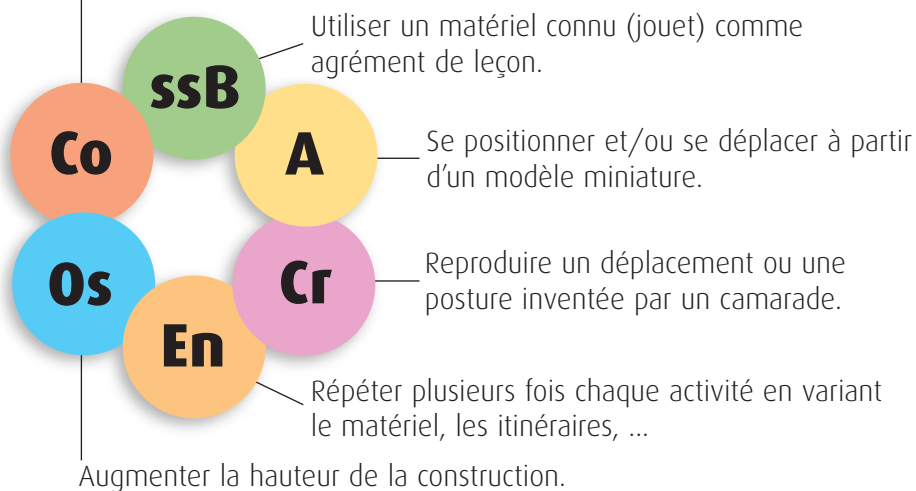
Avec du petit matériel

Exercer diverses activités motrices et d'orientation

4-6 ans



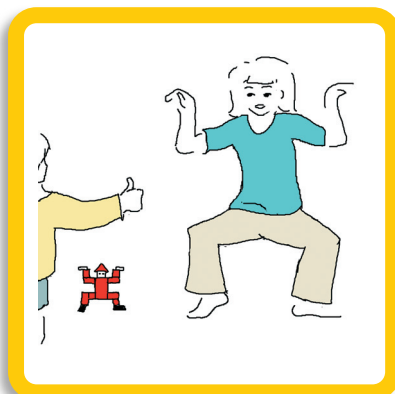
Au sein du groupe: organiser le transport et la construction.



47

Avec du petit matériel

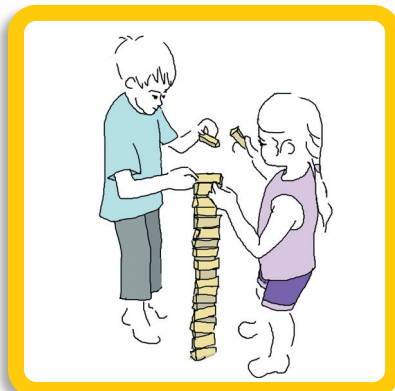
JOUER (p. 11, 12)



Imite la position de la figurine mise en place par ton camarade!

L'imitation ressemble-t-elle au modèle?

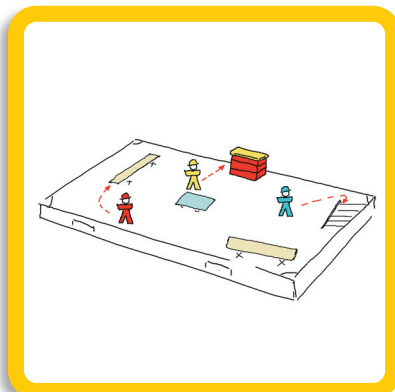
Le partenaire voit-il et corrige-t-il les erreurs?



Cours chercher une pièce* à empiler sur la tour!

**plots, legos, pinces à linge, ...*

La construction de chaque équipe tient-elle debout après plusieurs trajets?



Déplacez-vous dans la salle de gym comme les figurines sur le «tapis-plan»!

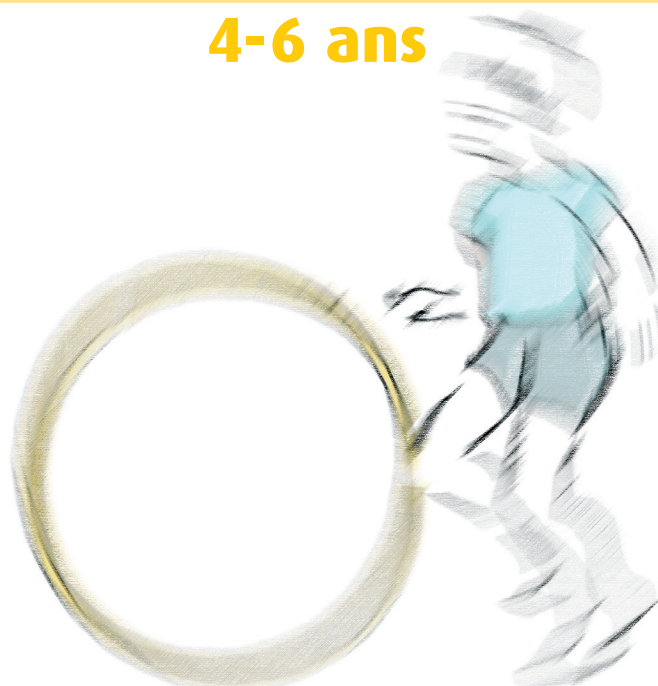
Les élèves se repèrent-ils par rapport aux engins (perches, tapis, bancs)?

Peuvent-ils déplacer des engins selon les indications du plan?

Jeux d'adresse avec cerceaux

Expérimenter des notions d'espace

4-6 ans



Travailler par 2 ou par 3 avec 1 seul cerceau.

- ssB** Réaliser une suite d'exercices en récitant une comptine.
- Co**
- A** Se situer par rapport au cerceau et verbaliser sa position (à travers, à côté, ...).
- Os**
- Cr** Trouver d'autres mouvements, d'autres façons de placer le cerceau.
- En** Répéter de nombreuses fois en variant les sauts, les déplacements, ...

Montrer son exercice à toute la classe.

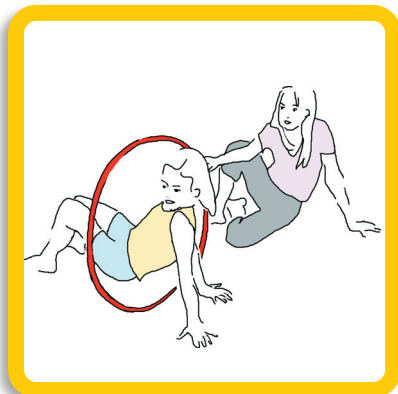
Jeux d'adresse avec cerceaux

JOUER (p. 12, 18)



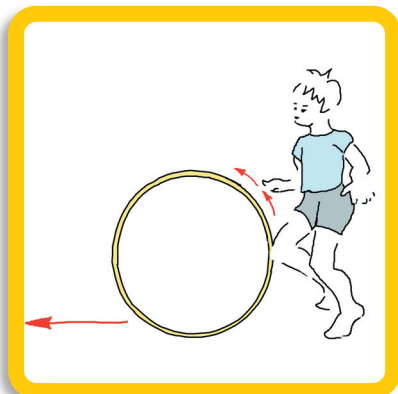
Sans toucher le cerceau, saute de différentes manières!

L'élève enchaîne-t-il 10 sauts en alternant dedans et dehors?



À tour de rôle, passez à travers le cerceau!

Le duo collabore-t-il équitablement?



Fais rouler ton cerceau le plus loin possible!

L'élève arrive-t-il à dépasser son cerceau?
À en faire le tour?