

JOUONS POUR LE PLAISIR

Objectif : Développer en début d'année un esprit de fair-play dans la classe. A travers 6 objectifs, l'enfant sera amené à prendre conscience de ses réactions, de ses relations avec ses copains et des règles.

Moi :

- *Je reste toujours calme*
- *Je suis content quand je gagne et j'accepte de perdre*

Mes copains :

- *Je respecte mes coéquipiers, mes adversaires et l'arbitre*
- *Je joue avec tous mes copains*

Les règles :

- *Je respecte les règles*
- *J'annonce spontanément mes fautes*

Moyen : La fiche de l'élève décrit les 6 objectifs par des dessins. A la fin de chaque activité ou leçon, l'enfant peut remplir un rond pour un ou plusieurs objectifs en employant, par exemple, le système de couleur suivant :

- *Vert : l'objectif a été atteint*
- *Orange : l'objectif est souvent atteint*
- *Rouge : l'objectif n'est pas encore atteint*

Cette fiche peut être utilisée pendant plusieurs semaines consécutives ou sur une année scolaire.

Activités : Il est évident que ces objectifs peuvent être atteints à travers tous les jeux. Ci-dessous une liste en vrac de quelques jeux provenant de nos manuels scolaires d'éducation physique.

ACTIVITES

RESPECTER LES REGLES

Nains et géants (Manuel 2, brochure 5 p.5)

Un géant attrape les nains en faisant des grands pas. Il ne peut se mouvoir que si le maître frappe un rythme de « pas de géant » sur un tambourin. Des petits coups rapides signifient que les nains peuvent aller se réfugier sur les espaliers, derrière les montagnes de tapis, Les nains attrapés deviennent géants.

Rollmops (Manuel 2, brochure 5 p.19)

Les enfants sont répartis en deux groupes identiques à 3m chacun d'un ballon lourd (lignes bleues des 3 m de volley). Ils essaient de faire rouler ce ballon lourd vers le camp adverse en le touchant avec des petites balles.

Balle derrière la ligne (Manuel 3, brochure 5 p.30)

2 équipes, par des passes rapides et précises, chaque équipe doit poser la balle derrière la ligne adverse avant ses adversaires. Chaque balle attrapée en l'air est posée derrière la ligne rapporte un point. Les adversaires s'efforcent d'intercepter la balle en organisant habilement la défense et en anticipant le jeu de l'autre équipe.

Passes à dix (Manuel 3, brochure 5 p.14)

2 équipes, par des passes rapides et précises, quelle équipe effectuera en premier 10 passes consécutives sans que la balle ne tombe et sans être interceptée par l'adversaire ?

Occupé (Manuel 3, brochure 5 p.25)

Un nombre de refuges (cerceaux) supérieur au nombre de défenseurs est réparti dans la salle. Un point est marqué si l'on réussit à poser un pied dans un cerceau libre. Si un tapis est occupé par un défenseur, on ne peut pas marquer un point. Les attaquants jouent environ 3 minutes pour marquer le maxi de points.

Le nid occupé (Brochure « fair-play » p.16)

Les cerceaux sont plus nombreux que les joueurs de chaque équipe. L'équipe attaquante cherche à poser la balle dans un cerceau inoccupé. Les défenseurs se placent dans les cerceaux menacés pour les protéger. Interdiction de se déplacer avec la balle. Impossible de marquer un but dans un cerceau occupé par un défenseur. Après chaque but, choisir un autre cerceau pour marquer le prochain but.

RESPECTER D'AVOIR ETE TOUCHE

Aller chercher l'or en Chine (Manuel 2, brochure 5 p.6)

L'or est caché à l'opposé de la salle. Est-il possible d'aller chercher des pépites sans se faire toucher ?

A l'aller l'enfant exécute le parcours pour aller prendre une balle de tennis de l'autre côté de la salle, puis il revient par le côté pour poser la balle dans le cerceau de son

équipe. Lors du retour, des policiers doivent attraper les voleurs. S'il un policier réussit à toucher un voleur, il lui prend son or.

Les statues (Manuel 2, brochure 5 p.9)

Tous les enfants courent librement dans la salle. Aussitôt qu'un enfant est appelé par le maître, il essaie de toucher ses camarades. Les enfants touchés sont transformés en statues. Dès que la maîtresse frappe dans ses mains, le jeu recommence et tous les enfants courent...

Patates chaudes (Manuel 3, brochure 5 p.9)

6 ballons, les porteurs du ballon essaient de toucher les autres enfants avec la balle en mains. Ceux qui sont touchés « héritent » de la patate chaude. Chaque enfant essaie de s'en débarrasser le plus vite possible.

Balle brûlée (Manuel 3, brochure 5 p.26)

Balle à deux camps (Manuel 3, brochure 5 p.28)

Variation avec ange gardien : dans chaque camp, il y a 2-3 anges gardiens qui peuvent se placer devant les joueurs pour qu'ils ne soient pas touchés, mais ils ne peuvent pas prendre la balle.

Poursuite en dribblant (Manuel 4, brochure 5 p.7)

Tous les enfants dribblent avec un ballon. 3 à 4 chasseurs possèdent un ballon d'une autre couleur. Celui qui est attrapé échange son ballon avec le chasseur et devient chasseur à son tour.

Passage en force (Manuel 4, brochure 5 p.7)

Au signal, les enfants essaient de traverser la salle en dribblant sans se faire toucher par les 2 ou 3 chasseurs. Les chasseurs chassent uniquement dans une zone délimitée au centre de la salle ; ils ne poursuivent pas jusqu'à l'arrivée. Celui qui est touché change le rôle avec le chasseur pour le prochain passage.

Balle chasseur (Manuel 3, brochure 4 p.29)

Former 2 équipes, au début du jeu les rouges (lièvres) sont dans le terrain 1 avec 2 enfants jaunes (chasseurs) et 2 ballons jaunes. Inversement dans le terrain 2. Au signal, les chasseurs tirent sur les lièvres. Quand un lièvre est touché, il change de camp et devient à son tour chasseur. Quelle équipe aura touché tous les lièvres adverses en premier?

RESPECTER SES CAMARADES

Attention la flaque (Manuel 2, brochure 5 p.7)

Les enfants forment un cercle et se tiennent par la main. Au milieu du cercle, on place une feuille de journal qui représente une flaque d'eau. En se tirant et en se repoussant, les enfants essaient d'entraîner quelqu'un dans la flaque. Celui qui a les pieds mouillés doit exécuter une certaine tâche (par exemple : le tour de la salle), puis peut revenir dans le jeu.

Chasse aux serpents (Manuel 2, brochure 5 p.9)

4 à 6 enfants se suivent et forment des serpents en se tenant par les épaules. La tête essaie de mordre la queue d'un autre serpent en touchant le dernier enfant du groupe. L'enfant touché change de groupe et vient s'ajouter au serpent gagnant. Dès qu'il ne reste plus que la tête à l'un des serpents le jeu recommence.

JOUER AVEC TOUS SES CAMARADES

La maison des sorciers (Manuel 2, brochure 5 p.10)

Deux à trois enfants essaient d'attraper les autres. Les prisonniers sont enfermés dans la maison des sorciers (4 tapis, bancs, ...). Les autres enfants peuvent les libérer en leur touchant la main. Les sorciers sont-ils capables d'enfermer tous les enfants dans leur maison ? (Possibilité de changer les modes de déplacement).

La chenille humaine (Manuel 2, brochure 5 p.23)

Avancer par 2, à 4 pattes, celui de derrière tient les chevilles de celui de devant. Idem à 4, ... puis toute la classe.

Course par paires (Manuel 3, brochure 5 p.25)

Un enfant essaie d'attraper ses camarades. Pour être en sécurité, il faut être rapide ou se mettre par 2. Chaque paire doit se séparer après 5 secondes, puis les enfants doivent aller vers d'autres camarades.

Pieuvre (Manuel 2, brochure 5 p.23)

Les enfants se déplacent à travers la salle. Un enfant est la pieuvre, lorsqu'il attrape, tous deux se tiennent par la main et essaient d'attraper un autre enfant. Le troisième enfant se tient à l'endroit où les deux premiers enfants se donnent la main. Tous les enfants attrapés s'attachent au même endroit pour former les tentacules de la pieuvre.

La balle qui sauve (Brochure « Fair-play », p.15)

3-4 chasseurs. Si un joueur est touché par le chasseur, alors ils changent leur rôle. Si un joueur a le ballon, celui-ci ne peut pas être touché, on peut donc sauver un joueur en danger en lui passant le ballon. Le joueur pris change de rôle avec le chasseur.