

Formation des équipes par le jeu

Voici quelques idées pour former des équipes de façon ludique.



Objectifs :

- ✓ Varier les façons de former des groupes
- ✓ Permettre d'intégrer la formation des équipes dans l'échauffement
- ✓ Lutter contre l'exclusion et aider à accepter les autres (fair-play)

Remarques :

Les jeux proposés ont tous des avantages et des inconvénients.
A chacun de choisir une façon de faire convenant aux circonstances (temps, âge, équilibre...)





L'histoire

Les schtroumpfs se déplacent, le grand schtroumpf raconte une histoire comportant des nombres. Ceux-ci déterminent l'ampleur des groupes constitués.

Ex : Blanche-Neige se promène dans la forêt et rencontre les 7 nains...ils sont effrayés car ils ont vu les 3 petits cochons... qui s'entendent comme les 5 doigts de la main...

L'histoire s'arrête lorsque les enfants sont regroupés par le nombre souhaité.

Les lignes

A l'appel d'un nombre d'équipiers ♥, les schtroumpfs forment des rangs sur les lignes de la salle.

Répéter le jeu jusqu'au nombre souhaité, avant de distribuer des tâches, des sautoirs ou du matériel.

Les trains

Se déplacer en ordre libre, à l'appel d'un nombre équipiers ♥, les schtroumpfs se placent en colonne et sont ainsi prêts pour diverses activités (estafettes, ballon-tunnel, jeu...)

♥ la consigne du nombre peut être :	Verbale: 3! 5!...
	Visuelle: panneaux avec chiffres ou dessins
	Auditive: frapper x coups avec mains, tambourin...



La poursuite

Azraël essaie d'attraper les schtroumpfs. Dès qu'un schtroumpf est touché, il vient chercher un sautoir de couleur auprès du grand schtroumpf qui forme ainsi des groupes équilibrés.

Avec du petit matériel : Les sautoirs

Le bonnet de schtroumpf

Chaque schtroumpf se déplace avec son bonnet (un sautoir placé en boule sur la tête) et suit les indications du grand schtroumpf: marcher accroupi, comme un géant, en levant les genoux...

Au signal, échanger son sautoir avec un camarade. Répéter le jeu plusieurs fois.

A la fin, la couleur des sautoirs détermine les équipes.

Chercher un nid

Des sautoirs de différentes couleurs sont répartis dans la salle.

Les schtroumpfs se déplacent librement, au signal chacun trouve un nid.

Répéter le jeu plusieurs fois, la couleur du nid déterminera les équipes.



La chasse aux sautoirs

Les sautoirs sont dispersés dans la salle. Les schtroumpfs se promènent en trotinant.

A chaque couleur de sautoir correspond un exercice (gainage, sauts, pas chassés...). Les

schtroumpfs mémorisent les exercices et, au signal, en exécutent un selon la couleur du sautoir.

Attention le grand schtroumpf enlève un sautoir et celui qui n'a rien trouvé continue de courir. Au prochain signal, les schtroumpfs reposent le sautoir et continuent.

Avec du petit matériel : Les cartes



Le jass

Les schtroumpfs courent entre les cartes dispersées sur le sol et, au signal, en ramassent une!
Trouver une stratégie pour se retrouver le plus vite possible vers la maison schtroumpf de leur équipe (coeur, pique, as et carreau).
Redisposer librement sa carte et refaire une partie.

Le mime

Les schtroumpfs courent entre les cartes dispersées sur le sol et, au signal, en ramassent une! Ils l'observent et miment l'expression représentée (joie, pleurs, colère, fatigue...). Refaire plusieurs fois et, au signal, se regrouper par expression.



Avec du petit matériel : Les cerceaux

Les schtroumpfs se déplacent sur de la musique entre des cerceaux. Au signal, ils doivent regarder ou écouter le chiffre du grand schtroumpf et se réunir à l'intérieur d'un cerceau selon le nombre demandé. Reprendre et s'arrêter au nombre souhaité.



Avec du petit matériel : Les dés



Le grand schtroumpf lance le dé et donne le chiffre qui apparaît. Les schtroumpfs se déplacent alors en groupe selon le nombre demandé. Arrêter lorsque le grand schtroumpf est satisfait de ses équipes.

Avec du petit matériel : Les ballons

Dispersés dans la salle différents types de ballons selon le besoin du nombre d'équipes

Jeu A: les schtroumpfs se déplacent balle au pied. Au signal, ils échangent leur ballon avec le copain le plus proche, par une passe au sol maîtrisée.

Jeu B: Idem, mais il manque un certain nombre de ballons. Les schtroumpfs sans ballon tente de s'approprier le ballon d'un copain sans contact physique.

NB: les 2 jeux ci-dessus peuvent se faire avec la balle à la main.

