

Animation pédagogique EPS

Jeux faciles à mettre en place : 3-4P

Objectifs :

Ces différents jeux ont des objectifs différents. Cette animation vous propose des jeux qui peuvent être rapidement mis en place avec peu de matériel.

Activités :

1) Échauffements possibles :

- Jeu des chats et des souris : 2 chats essaient de piquer la queue (sautoir) des différents groupes de souris. Les groupes de souris (3-4 élèves) se tiennent par la main et ont l'interdiction de se lâcher les mains. Le groupe possède seulement 1 queue (sautoir) et doivent collaborer afin que les chats ne parviennent pas à attraper les sautoirs. Une fois qu'un groupe de souris a perdu leur sautoir, les souris deviennent des chats.

→ Les souris n'ont pas le droit de se coller contre un mur.

- Challenge Ligretto par équipe :
Former 4 équipes en plaçant les cartes 1 à 5 (selon le nombre d'élèves) de chaque couleur au sol face cachée. Les élèves courent autour des cartes et vont s'asseoir sur la carte. Les élèves doivent ensuite placer la carte sur leur front sans la regarder. Tous ensemble, les élèves doivent réussir à communiquer sans parler pour se mettre en colonne derrière les portes-sautoirs de la bonne couleur. Essayer de relever ce challenge le plus rapidement possible.

→ Pour rendre l'exercice plus compliqué, demander aux élèves de se placer derrière la bonne couleur et dans l'ordre croissant 1-2-3-4-5 / 1-2-3-4-5 / 1-2-3-4-5 / 1-2-3-4-5

- La course au memory :
Avec les 4 équipes formées : placer les cartes animaux memory au fond de la salle. Les premiers de chaque couleur vont retourner 2 cartes. Si ce sont les mêmes cartes, ils peuvent les ramener dans leur équipe. Compter le nombre de paires ramenée à la fin du jeu.
- Les mimes des animaux :
Avec les 4 équipes formées : placer les cartes (animaux) dans un cerceau au fond de la salle. 1 élève par équipe part prendre 1 carte et essaie de la faire deviner en : expliquant l'aspect de l'animal / mimant l'animal.































2) Partie principale :

- Le tour des planètes :
Placer 3-4 cerceaux devant chaque équipe sur la longueur de la salle. Course relais, le premier élève de chaque équipe court et fait le tour du premier cerceau pour revenir passer le relais au deuxième de l'équipe. Le deuxième fait le tour du deuxième cerceau, etc.
Variante :
- Indiquer le chiffre en faisant un calcul (ex : $4-2=2$)
- Chaque élève fait le tour de l'ensemble des cerceaux avant de passer le relais.

➔ **Idem avec un sac de grains lesté sur la tête, si le sac tombe l'élève revient en arrière.**

- La balle dans la planète :
Placer 3-4 cerceaux devant chaque équipe sur la longueur de la salle. Course relais, le premier élève amène une balle et dépose la balle dans le premier cerceau et vient passer le relais. Le deuxième élève part, prend la balle du premier cerceau et l'apporte dans le deuxième cerceau, etc jusqu'à la fin.

➔ **Idem mais chaque élève a une petite balle. Il dépose sa balle dans le premier cerceau, puis une fois que toutes les balles sont dans le premier cerceau, le premier élève court et amène sa balle dans le deuxième cerceau, etc.**

 <i>chien</i>	 <i>chat</i>	 <i>lapin</i>	 <i>vache</i>	 <i>cochon</i>
 <i>mouton</i>	 <i>poule</i>	 <i>coq</i>	 <i>cheval</i>	 <i>chèvre</i>
 <i>âne</i>	 <i>oie</i>	 <i>canard</i>	 <i>pigeon</i>	 <i>grenouille</i>
 <i>oiseau</i>	 <i>hibou</i>	 <i>souris</i>	 <i>lion</i>	 <i>tigre</i>
 <i>éléphant</i>	 <i>girafe</i>	 <i>zèbre</i>	 <i>ours</i>	 <i>hippopotame</i>
 <i>rhinocéros</i>	 <i>crocodile</i>	 <i>serpent</i>	 <i>kangourou</i>	 <i>singe</i>