

Animation EPH 2021-2022 – Jouer 3P

...en élaborant, en acceptant et en respectant les règles du jeu
FG Vivre ensemble

Sensibiliser au fair-play au travers du jeu

- Man. 3: broch. 4, pp. 5 et 6 ; broch. 5, pp. 9, 26 et 28
- Fiches 6-8 ans: 56, 63 et 70
- Évaluation: J'accepte certaines tâches dans les jeux

8

8. Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play en...



- E R
- donnant la balle à chacun de mes camarades
 - acceptant d'être touché-e par une balle
 - sauvant des camarades « touchés »

Jouer :

- **Introduction**

Le fair-play... dans tous les jeux les élèves sont confronté à la notion de fair-play, qui n'est pas inée. Il faut aborder ce sujet rapidement sachant que les progrès ne sont pas forcément immédiats; par ce biais, on favorise la socialisation.

Echapper aux renards

Disposer dans la salle 4-5 tapis. 2-3 enfants sont des renards et sont reconnaissables à leur sautoir. Ils essaient de s'en débarrasser le plus vite possible en touchant un autre enfant. Pour échapper aux renards, les enfants peuvent se réfugier dans un nid (tapis) et doivent à nouveau la quitter dès qu'un autre enfant s'y réfugie.

Maman poule et ses poussins : 4 à 6 enfants se suivent et forment une colonne en se tenant par les épaules. Le renard essaie de toucher le dernier poussin. Maman poule protège ses poussins. On change de rôle dès que le dernier poussin a été touché par le renard.

D'un nid à l'autre (développer la vision périphérique)

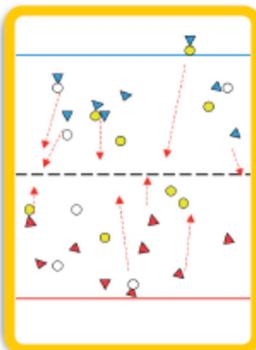
Disposer dans chaque demi-salle ~8 cerceaux. Une équipe essaie de marcher dans les cerceaux libres = 1 point par cerceau durant 2 minutes. L'équipe adverse essaie de bloquer les cerceaux en se mettant à l'intérieur de ceux-ci. Inverser les rôles... comparer les résultats.

- **La bataille des balles**

56

Jeu de lancers II

JOUER (p. 2)



BATAILLE DES BALLES

Matériel:

Balles.

Descriptif:

La salle est partagée en deux camps par la ligne médiane.

Les élèves et les balles sont répartis dans les camps.

Au signal de début de partie, les élèves doivent débarrasser leur camp de toutes les balles qui s'y trouvent.

Au signal de fin de partie, les élèves doivent cesser de tirer et aller s'asseoir sur la ligne au fond de leur terrain.

Règle:

La première équipe assise au signal gagne 2 points.

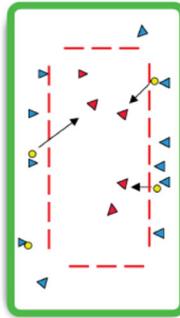
L'équipe qui a réussi le mieux à se débarrasser des balles gagne 1 point par balle en moins.

- **Balle à 1 camp**

78

Jouer dans le pré

PLEIN AIR (p. 8)



BALLE À UN CAMP

Matériel:
4-5 balles, sautoirs, cordes.

Descriptif:
5 privilégiés se trouvent dans un camp (env. 5m par 10m) délimité par des cordes. Les autres joueurs, situés à l'extérieur du camp, tentent par des tirs précis de toucher les privilégiés. Chaque privilégié doit prendre la place de celui qui vient de le toucher. Un privilégié qui bloque la balle gagne un point (1 sautoir) et peut rester dans le camp. Après 5 minutes: quel joueur aura gagné le plus de sautoirs.

Règle:
Ne pas viser la tête.

- **Balle assise, variante 1**

Variante de balle assise I

JOUER (p. 9)



LES MÉDAILLÉS

Matériel:
3-4 balles mousse, sautoirs.

Descriptif:
Par des tirs précis, chacun cherche à toucher les autres. L'élève touché ne s'assied pas, il continue de jouer. L'élève qui réussit à toucher un joueur ou à bloquer la balle gagne une médaille (sautoir).

Règle:
Ne pas viser la tête. Respecter les limites des terrains et la zone de remise des médailles. Rendre une médaille lorsque l'on se fait toucher. Ne pas avancer balle en main.



Prépare-toi à bloquer la balle!

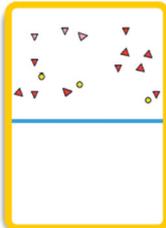
L'élève accepte-t-il d'être touché (rendre un sautoir)?

- **Balle assise, variante 2**

63

Variante de balle assise II

JOUER (p. 9)



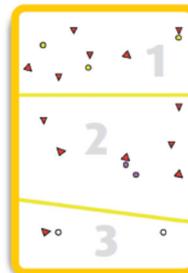
BALLE CROCODILE

Matériel:
2-4 balles mousse.

Descriptif:
Le jeu se déroule dans une moitié de salle. L'élève touché doit se déplacer à 4 pattes, il pourra se relever si:
- il attrape une balle
- il touche le mollet d'un joueur; ce dernier deviendra «crocodile» à sa place.

Règle:
Ne pas marcher balle en main, même si un crocodile s'approche.

- **Balle assise, variante, à 3 niveaux**



BALLE À 3 NIVEAUX

Matériel:
Balles mousse, ballons de volley, cordes.

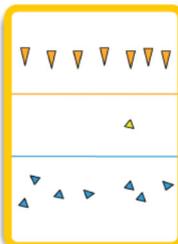
Descriptif:
La salle est partagée en 3 zones. La première zone représente le niveau 1 (avec balles en mousse), tous les joueurs commencent dans cette zone. Pour monter en zone 2 (puis 3), il faut:
- soit toucher un joueur
- soit bloquer la balle. En fonction du nombre de joueurs évoluant dans chaque terrain, le maître peut déplacer les limites (cordes, rubans, ...).

Règle:
Si un joueur de niveau 2 ou 3 se fait toucher (ou dont le tir est bloqué), il redescend d'un niveau.

- **Lapins – jardinier - carottes**

Poursuite entraide

JOUER (p. 25)



LAPINS ET CAROTTES

Matériel:
1-2 sautoirs (1-2 jardiniers).

Descriptif:
La salle est partagée en 3 zones : 1 jardin (6-8 élèves-carottes couchés sur le dos, bras le long du corps), 1 champ (jardinier) et 1 terrier (6-8 élèves-lapins). Les lapins doivent aller chercher des carottes dans le jardin et les tirer par les pieds afin de les amener dans leur terrier. Lorsqu'une carotte tirée par un lapin arrive dans le terrier, elle devient lapin. Un lapin touché par le jardinier se transforme en carotte et se couche sur place.

Variante:
Les lapins doivent toujours se mettre à 2 pour voler une carotte.

Règle:
Le jardinier ne peut entrer ni dans le terrier, ni dans le jardin. Une carotte ne peut pas se déplacer toute seule.