

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : JEUX à COURIR

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité, donner le plaisir de pratiquer

SITUATION 1: VIDER le PANIER

Lieu : terrain indifférent

Matériel : 1 panier plein de balles, sacs de graines.

But : empêcher le lanceur de vider le panier.

Modalités d'exécution : Au signal du maître, le lanceur envoie les balles ou les sacs de graines une à une dans toutes les directions. Les autres élèves s'empressent de les ramasser et de remplir à nouveau le panier.

Variantes : varier le temps de jeu, le nombre de lanceurs, la dimension des balles, le nombre de paniers...

SITUATION 2 : MINUIT DANS LA BERGERIE

Lieu : terrain indifférent mais délimité

Matériel : une zone réservée (la bergerie)

But : l'élève/loup doit attraper les autres élèves/moutons

Modalités d'exécution : Les moutons et le loup se promènent dans l'espace réservé. De temps en temps, les moutons demandent l'heure au loup : « loup, quelle heure est-il ? ». Quand le loup répond : « il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie sans se faire toucher par le loup.

Variantes :

Variante 1 : Varier la distance entre l'espace de promenade et la bergerie

Variante 2 : Prolonger le temps de promenade

SITUATION 3 : ECUREUILS EN CAGE

Lieu : terrain indifférent

Matériel : joueurs par groupes de 3 répartis dans l'espace

But : les écureuils doivent trouver une cage

Modalités d'exécution : Deux enfants du groupe de trois figurent une cage en se donnant les mains ; un élève/écureuil au centre de la cage. Au signal de l'enseignant, les écureuils et leur cage se déplacent librement en courant dans la zone de jeu et au 2^{ème} signal les cages se reforment et les écureuils doivent regagner leur cage. Changer les rôles

Variantes :

Variante 1 : Demander aux écureuils de rejoindre une autre cage après le deuxième signal

Variante 2 : Prolonger le temps de dispersion couru (de 1mn à 2mn).

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : JEUX à COURIR

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité, donner le plaisir de pratiquer

SITUATION 4 : LES LAPINS DANS LA CLAIRIERE

Lieu : indifférent

Matériel : plusieurs petits objets. Equipes de 2 (un arbre et un lapin)

But : être celui qui a le plus d'objets à la fin du jeu

Modalités d'exécution : Les arbres sont en cercle (debout, jambes écartées), les lapins sont devant leur arbre, assis tailleur. Au signal de l'enseignant, les lapins se retournent, passent entre les jambes de leur arbre, font le tour du cercle en courant dans le même sens, repassent entre les jambes de leur arbre et s'assoient en tailleur. Ils frappent alors dans leurs mains pour signaler qu'ils sont arrivés. Le premier ou les trois premiers gagnent une carotte.

Changer les rôles.

Variantes :

Variation du périmètre du cercle des arbres.

SITUATION 5 : COURSE AUX GALETS

Lieu : terrain indifférent

Matériel : Des petits objets

But : ramener tous les objets derrière la ligne de départ.

Modalités d'exécution : La classe est divisée en groupes de 4 élèves.

1 couloir par groupe ainsi que 5 objets. Au signal et pour un temps donné, le premier de chaque groupe s'élanç,

un objet à la main va le déposer dans son couloir sur un point précédemment tracé.

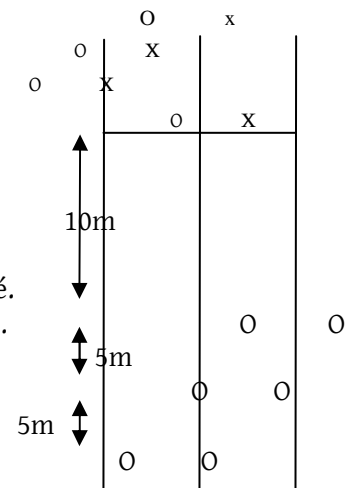
Puis reviens en chercher un deuxième, va le placer au bon endroit et ainsi de suite.

Lorsque tous les objets sont placés, le deuxième élève réalise l'inverse

(va chercher le 1^{er} puis le 2^{ème} ...), le 3^{ème} élève les remettra en place etc...

Variantes : varier les distances à courir.

Variation du temps de course.



SITUATION 6 : LES BELETTES

Lieu : indifférent

Matériel : Cercles tracés au sol représentant des terriers.

But : Trouver un terrier.

Modalités d'exécution : Les « lapins » sont chacun dans un terrier. Trois belettes trottent autour des terriers. Au signal du maître, tous les lapins doivent changer de place et les belettes en profitent pour s'emparer d'un terrier.

Ceux qui n'en ont pas deviennent les belettes.

Variantes :

Varier la distance séparant les terriers.
Obligation pour les belettes de trotter loin des terriers

COMPETENCE : Réaliser une action que l'on peut mesurer

ACTIVITE SUPPORT : JEUX à COURIR

OBJECTIF : pour entrer dans l'activité, donner le plaisir de pratiquer

SITUATION 7 : ATTRAPER LE FOULARD

Lieu : indifférent mais délimité

Matériel : foulards ou objets attachés à une ficelle accrochée à la ceinture de chacun ou flags

But : attraper le foulard de l'autre sans se faire attraper le sien

Modalités d'exécution : Au signal, chacun essaie de prendre le foulard de l'autre sans se faire prendre le sien

Variantes :

Varier l'espace de jeu.

Varier le nombre de joueurs.

Varier le nombre d'objets de chacun.

Jouer avec une ficelle et un objet qui traîne au sol, l'enfant tentera de marcher sur l'objet

SITUATION 8 : LES SORCIERS EN EQUIPE

Lieu : indifférent mais délimité

Matériel : Chasubles de couleur par équipe. Classe divisée en 4 équipes.

But : avoir le moins de joueurs pétrifiés au signal de fin de jeu. Pour les sorciers, pétrifier le plus grand nombre de joueurs.

Modalités d'exécution : Au signal, les sorciers verts doivent pétrifier tous les autres joueurs en les touchant. Les joueurs pétrifiés (immobiles sur l'espace de jeu) peuvent être libérés par ceux de la même couleur qui sont libres (Ex : un joueur rouge ne peut libérer qu'un joueur pétrifié rouge). A l'arrêt du jeu, environ 2mn, on compte le nombre de joueurs libres.

Changement de l'équipe des sorciers (chaque équipe étant sorcier à tour de rôle)

Variantes :

Varier l'espace de jeu.

Varier le nombre de joueurs, le nombre d'équipes