

**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**

CYCLE 2  
CYCLE 3

Lieu : terrain indifférent

Matériel : 1 panier plein de balles

But : empêcher le lanceur de vider le panier.

Modalités d'exécution : Au signal du maître, le lanceur envoie les balles 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 : DIABLES et ANGES**

CYCLE 2  
CYCLE 3

Lieu : terrain indifférent mais délimité

Matériel : une cordelette pour 2 élèves

But : poser le pied sur la queue du diable

Modalités d'exécution : classe divisée en deux groupes : les diables qui passent dans leur ceinture une cordelette qui traîne au sol derrière eux : c'est « la queue », et les autres élèves appelés « les anges ».

Au signal et pour un temps donné, les anges doivent marcher sur un maximum de queues des diables pour les neutraliser (les immobiliser).

Compter les prises. puis changer les rôles.

Variantes : varier les allures de déplacement, de la marche à la course rapide.

Variante : Varier les temps de course (de 1 à 5 mn).

Variante : Constituer des groupes de niveaux.

**SITUATION 3 : COURSE à la GIROUETTE**

CYCLE 3

Lieu : indifférent

Matériel : pas de matériel particulier

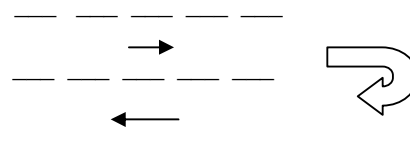
But : courir longtemps sans se tromper

Modalités d'exécution : La classe est divisée en deux parties.

Une moitié des élèves constituent des lignes parallèles en se tenant par les mains, l'autre moitié se déplace en courant à petite vitesse entre les lignes.

Au signal du maître les lignes se transforment en colonnes en réalisant un quart de tour vers la droite ou la gauche. Ceux qui courent ne doivent pas s'arrêter ni couper les lignes ou les colonnes.

Puis changer les rôles.



Variantes : varier le signal pour la transformation des lignes.

Variante : Varier la longueur des lignes et des colonnes.

Variante : Varier la durée de course.

**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 : LE LUTIN**

CYCLE 3

Lieu : indifférent

Matériel : 1 baguette

But : courir longtemps sans se tromper

Modalités d'exécution : La classe est organisée en cercle avec au centre un « lutin » possédant une baguette. Lorsqu'il la déplace vers la droite ou vers la gauche, le cercle en trotinant tourne vers la droite ou la gauche. Lorsqu'il la déplace doucement, les élèves marchent, lorsqu'il la déplace vite, ils courent. Lorsqu'il lève la baguette, l'allure de course s'accélère, lorsqu'il baisse la baguette, l'allure se ralentit. Quand la baguette tombe, les élèves doivent suivre en courant un parcours balisé + ou - long avant de revenir à leur point de départ où ils pourront se reposer. Changer le « lutin ».

Variantes :

Variante 1 : Varier la longueur du parcours balisé.

Variante 2 : Varier la durée du jeu.

**SITUATION 5 : COURSE AUX GALETS**

CYCLE 2  
CYCLE 3

Lieu : terrain indifférent

Matériel : Des galets (ou palets ou pots de yaourt), baliser plusieurs couloirs (6 ou 8).

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

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

1 couloir par groupe ainsi que 5 à 6 galets.

Au signal et pour un temps donné, le premier de chaque groupe s'élance,

un galet à la main va le déposer dans son couloir sur un point

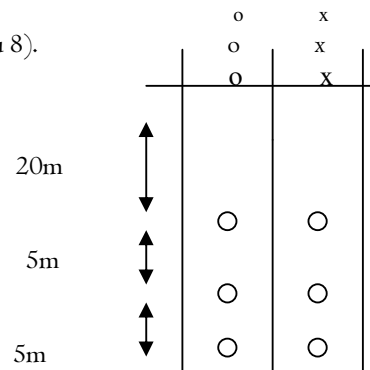
précédemment tracé. Puis revient en chercher un deuxième,

va le placer au bon endroit et ainsi de suite.

Lorsque tous les galets sont placés, le deuxième élève réalise

l'inverse (va chercher le 1<sup>er</sup> puis le 2<sup>ème</sup>...), le 3<sup>ème</sup> élève les remettra en place etc...

Variantes : varier les distances à courir.



**SITUATION 6 : LE CARRE**

CYCLE 2  
CYCLE 3

Lieu : terrain indifférent et carré balisé

Matériel : un jeu de chasubles par équipe.

But : Prendre la place de l'autre équipe.

Modalités d'exécution : 4 équipes de couleur différente sont réparties sur les 4 côtés du carré. Chaque élève s'attribue un numéro. Au signal du maître, les équipes désignées doivent gagner l'emplacement de l'équipe opposée en ayant respecté : soit un temps de déplacement couru, soit en ayant réalisé le parcours prévu par le maître dans le temps donné. Après plusieurs traversées et lorsque les 2 équipes sont revenues à leur base, le maître annonce un numéro. Tous les élèves correspondant au n° annoncé effectuent une course autour du carré jusqu'à retrouver leur place.

Variantes : varier le temps de jeu, le parcours, les vitesses de déplacement...

**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 : LES BELETTES**

CYCLE 2  
CYCLE 3

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 trottinent 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 :

Variation la distance séparant les terriers.

Obligation pour les belettes de trottiner loin des terriers.

**SITUATION 8 : ARAIGNEE ET MOUCHES**

CYCLE 3

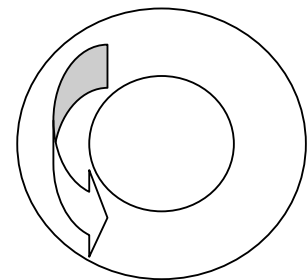
Lieu : terrain indifférent

Matériel : 2 cercles concentriques de 10 à 15m de rayon

But : L'araignée doit toucher un maximum de mouches.

Modalités d'exécution : L'araignée est installée diamétralement à l'opposé du groupe d'élèves qui représente les mouches, à l'intérieur des cercles.

Au signal du maître l'araignée court derrière les mouches qui fuient, pour les immobiliser (les toucher). Toute mouche touchée s'immobilise sur place et (assise ou accroupie) sert d'obstacle. Les fuyardes doivent contourner les obstacles sans les toucher.



Variantes : varier les distances à courir, les allures.

Variation le temps de course.

**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 9 : POULES, RENARDS, VIPERES**

**CYCLE 2  
CYCLE 3**

**Lieu** : Terrain indifférent avec trois camps matérialisés à égale distance les uns des autres

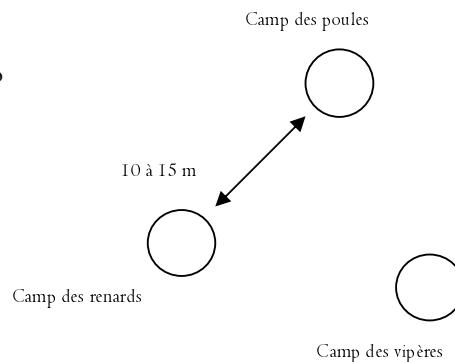
**Matériel** : chasubles ou foulards

**But** : pour les renards, prendre toutes les poules  
Pour les poules, prendre toutes les vipères  
Pour les vipères, prendre tous les renards

**Modalités d'exécution** : Au signal, les animaux sortent de leur camp pour essayer de toucher leurs adversaires : les poules peuvent prendre les vipères qui peuvent prendre les renards qui peuvent prendre les poules.

Les joueurs sont invulnérables quand ils sont dans leur camp ou quand il ramène dans leur camp une de leurs prises.

Les joueurs pris forment une chaîne à côté du camp ennemi et peuvent être délivrés par un partenaire.



**Variantes** :

Agrandir l'espace de jeu.

Varié la durée du jeu.

**SITUATION 10 : LE CHIEN**

**CYCLE 3**

**Lieu** : terrain indifférent mais délimité (25 m x 15 m)

**Matériel** : chasubles ou foulards, un objet facile à transporter

Une équipe d'attaquants avec un élève/chien, une équipe de défenseurs

**But** : marquer plus de points que l'adversaire ; pour les attaquants, en ramenant l'objet dans son camp ; pour les défenseurs, en touchant tous les attaquants ou seulement l'attaquant porteur de l'objet.

**Modalités d'exécution** : Au signal et pour un temps donné, les attaquants essaient de ramener l'objet dans leur camp (pas de passes possibles) avec l'aide du chien qui est le seul à ne pas pouvoir ramener l'objet mais c'est aussi le seul à avoir le droit de toucher un défenseur.

Les joueurs peuvent à tout moment regagner leur camp où ils y sont imprenables.

L'attaquant touché par un défenseur ou le défenseur touché par le chien sont éliminés pour la manche.

Changer de rôles toutes les trois manches.

**Variantes** :

Varié les distances d'évolution

Varié le nombre de joueurs

