

Les jeux - cycle 1- niveau 3

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Compétence Participer avec les autres à des activités corporelles d'expression , avec ou sans support musical, et à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité. Compétences en français : Dire et mémoriser des textes courts (comptines) Prendre la parole et s'exprimer de façon compréhensible quant à la prononciation et à l'articulation dans des situations d'explication et de justification (langue orale) Commencer à produire des règles de jeux en les dictant au maître (production d 'écrits) Elaboration du fichier jeux
---	---

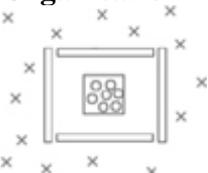
Situations	Titres	Objectifs
Situation n°1	Les écureuils et les noisettes	S'organiser dans l'espace. Réagir vite à un signal
Situation n°2	Les lapins dans leur terrier	S'approprier des règles simples. Réagir vite à un signal. S'approprier l'espace/les objets.
Situation n°3	La cage aux écureuils	Repérer un espace libre. S'approprier des règles simples. Réagir vite.
Situation n°4	Le filet du pêcheur	Connaître et admettre des règles définies. Réagir ensemble à un signal prévu.
Situation n°5	Minuit dans la bergerie	Réagir ensemble à un événement. Respecter des règles simples. Courir pour attraper ou esquiver
Situation n°6	Le furet	Courir vite pour ne pas se faire attraper. Se donner des repères. Tenir différents rôles. S'exercer à retenir une comptine

Situation n°1

Objectifs :

- S'organiser dans l'espace.
- Réagir vite à un signal.
- Respecter les positions et les déplacements des autres camarades.
- S'approprier un objet.

Premier temps

<p>Organisation</p>  <p>Disposer les 4 bancs en carré et une balle par enfant au centre du carré à l'intérieur d'un carton. Les enfants se déplacent dans toute la salle pendant que la maîtresse frappe des mains.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- Une balle par enfant = noisette.- Un grand carton.- Un tambourin pour la maîtresse.
---	--

<p>Consignes</p> <p>Vous allez vous déplacer dans toute la salle. Au son du tambourin, vous vous précipitez pour prendre une noisette en passant sous les bancs.</p> <p>On arrête le jeu pour voir si chacun a une noisette et on les remet au centre pour recommencer.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Prendre une noisette en passant sous le banc.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none">- Etre attentif au son du tambourin.- S'organiser dans l'espace.- Etre attentif au déplacement des autres.
--	--

Deuxième temps

<p>Organisation</p> <p>Cf. T1.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- Des balles (balles < nombre d'enfants).- Un grand carton.- Un tambourin pour la maîtresse.- 4 bancs ou 4 élastiques et 4 plots.
---	--

<p>Consignes</p> <p>On se promène dans la forêt. Au son du tambourin, vous vous précipitez pour prendre une noisette. Attention, il n'y en aura pas pour vous tous. Il faut être rapide.</p> <p>On arrête le jeu pour voir qui n'a pas de noisette et puis on les remet au centre. Il n'y a pas d'élimination. On refait le jeu.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Prendre une noisette en passant sous le banc.</p> <p>Critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none">- Etre attentif au son du tambourin.- S'organiser dans l'espace.- Etre plus rapide que les autres.
---	--

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les enfants ne s'éloignent pas des bancs.	Rappeler qu'on doit se promener dans la forêt et que les ballons sont des noisettes.
Certains ne passent pas sous les bancs.	Rappel des règles du jeu.
D'autres ne bougent plus une fois la noisette récupérée.	Faire dire par les autres à quel moment ils doivent passer sous les bancs.
Quelques enfants ne réagissent pas au signal.	Rappel des consignes.
Les enfants ne se rendent pas compte qu'ils peuvent passer sous quatre bancs différents.	Faire prendre conscience à ceux-là qu'ils ont d'autres possibilités d'accéder aux noisettes.
Quelques enfants n'attendent pas le signal pour s'emparer des noisettes.	Rappel des consignes.
Bousculade chez certains enfants.	Arrêter le jeu et intervenir auprès des enfants.

Situation n°2

Objectifs :

- S'approprier des règles simples.
- Réagir vite à un signal.
- S'approprier un espace (un objet).
- Se déplacer plus vite pour regagner un terrier.
- Construire l'espace (passer entre les cerceaux).
- Construire la notion du nombre (Instruments pour apprendre).

Premier temps

Organisation Salle de sport ou dans la cour. Les lapins sont tous dans leur terrier.	Matériel - Un cerceau par enfant = terrier. - Un tambourin. - Un maracas.
Consignes Au son du maracas, les lapins peuvent sortir de leur terrier et aller se promener dans la forêt. Au retentissement du tonnerre, précipitez-vous dans vos maisons pour vous protéger.	Critères de réussite Il faut que l'enfant soit dans un terrier après le coup de tonnerre.
	Critères de réalisation - Etre attentif au signal de départ (maracas). - Etre attentif au signal de fin (tambourin = tonnerre).

Deuxième temps

Organisation On enlève un cerceau (terrier) pendant le déplacement des petits lapins.	Matériel Idem.
Consignes Cf. T1.	Critères de réussite Idem.
	Critères de réalisation Idem.

Troisième temps

Organisation A deux dans un terrier.	Matériel - Un cerceau pour deux enfants. - Un tambourin. - Un maracas.
Consignes Maintenant, vous devez être à deux dans un terrier. On partage son terrier avec un autre petit lapin.	Critères de réussite Il faut que l'enfant soit dans un terrier après le coup de tonnerre.
	Critères de réalisation - Etre attentif au signal de départ (maracas). - Etre attentif au signal de fin (tambourin = tonnerre).

Comportements des enfants.	Interventions du maître.
Problèmes de compréhension des consignes.	Reformulation par le maître.
Les enfants ne sont pas attentifs aux signaux.	Faire répéter par les enfants les différents signaux.
Les enfants jouent avec le cerceau (manipulation).	Occuper leurs mains par une action (ex : les mains sont des oreilles) Choisir un autre matériel : petit tapis
Les enfants marchent sur les terriers des autres.	Rappeler aux enfants ce qu'est un terrier et qu'il ne faut pas marcher dessus.
Certains enfants ne se précipitent pas dans les terriers.	Introduire le fait qu'ils risquent d'être pris par le loup.
Débordements.	Faire un petit retour au calme : on raconte une histoire aux enfants sur le thème.
Ce sont toujours les mêmes qui n'ont pas de terrier.	Faire repérer un terrier par les enfants lors du jeu pour qu'ils ne soient pas pris de court au moment du signal.
La notion du nombre n'est pas encore comprise.	Montrer un ex. de ce qui est attendu. Deux enfants dans un terrier.

Situation n°3

Objectifs :

- Repérer un espace libre.
- S'approprier des règles simples.
- Réagir vite.

Premier temps

<p>Organisation Les enfants sont répartis dans toute la salle par groupes de 3. Deux d'entre eux se donnent la main et forment la cage où se trouve l'écureuil. Un, deux ou trois écureuils sont sans cage.</p>	<p>Matériel - Un tambourin pour rythmer le déplacement des écureuils. - Un maracas = signaux de déplacement.</p>
--	---

<p>Consignes Pour les écureuils : sortir de la cage au son des maracas, se promener. Puis se trouver une autre cage au deuxième signal du maracas. On échange les rôles après chaque sortie.</p>	<p>Critères de réussite Les écureuils doivent être dans une cage.</p> <p>Critères de réalisation - Etre attentif aux différents signaux. - Repérer une cage vide. - Etre attentif au déplacement des écureuils.</p>
---	---

Deuxième temps

<p>Organisation Cf. T1.</p>	<p>Matériel Idem.</p>
--	----------------------------------

<p>Consignes Les écureuils : Idem. Vous n'avez plus le droit de retourner dans la même cage. Les cages : Idem. Les cages doivent se déplacer pendant la promenade des écureuils : vous vous arrêtez au signal.</p>	<p>Critères de réussite Les écureuils doivent être dans une cage.</p> <p>Critères de réalisation - Etre attentif aux différents Signaux. - Repérer une cage vide. - Etre attentif au déplacement des cages.</p>
---	---

Comportements des enfants	Interventions du maître
Problèmes de compréhension de consignes.	Reformulation par le maître.
Les cages ont tendance à favoriser leur écureuil.	Répéter aux enfants que les cages sont pour tous les écureuils.
Les écureuils ne s'éloignent pas des cages.	Imposer aux écureuils un petit trajet: faire le tour des cages. Demander aux écureuils de rapporter une noisette (balle).

Situation n°4

Objectifs :

- Connaître et admettre des règles définies.
- Réagir ensemble à un signal prévu.

Organisation La classe est divisée en deux groupes : celui des pêcheurs et celui des poissons. Les pêcheurs font une ronde, se donnent la main et forment le filet. Ils gardent les bras levés en chantant la comptine "L'oiseau et la bulle" jusqu'à un mot convenu. A ce signal, ils baissent les bras, le filet se referme. Les poissons traversent le filet, entrent et sortent comme ils veulent. Ils sont pris quand le filet se referme.	Matériel - Un tambourin pour la maîtresse. - La comptine "L'oiseau et la bulle" apprise en classe.
---	---

Consignes Les poissons se déplacent au rythme de la comptine. Les pêcheurs chantent la comptine avec la maîtresse. Au mot convenu, vous abaissez le filet pour attraper les poissons.	Critères de réussite - Poissons : Ne pas se faire prendre dans le filet. - Pêcheurs : attraper le maximum de poissons.
	Critères de réalisation - Poissons : Etre vifs, rapides. - Pêcheurs : Ne pas oublier le signal afin de refermer le filet.

Comportements des enfants	Interventions du maître
Problèmes de compréhension de consignes.	Reformulation par le maître.
Les pêcheurs n'attendent pas le signal pour refermer le filet.	Rappeler le mot convenu.
Les poissons forcent le passage pour sortir du filet.	Si on est à l'intérieur du filet, on est attrapé.
Certains poissons n'osent pas entrer.	Motiver ceux-là et dédramatiser la situation.

Situation n°5

Objectifs :

- Réagir ensemble à un événement.
- Respecter des règles simples.
- Courir pour attraper ou esquiver.

Premier temps

<p>Organisation Un loup et des agneaux se promènent dans la salle. Les agneaux interrogent le loup (Quelle heure est-il ?) qui répond l'heure de son choix (Il est ... h) jusqu'au moment où il répond "il est minuit". A ce moment, les agneaux courent s'abriter dans la bergerie. Le loup quant à lui essaie d'attraper le plus d'agneaux possible.</p>	<p>Matériel - Craie pour tracer la bergerie. - Un tambourin</p>
<p>Consignes Le rôle du loup est tenu par la maîtresse. Vous allez vous promener. Mais, attention, quand il sera minuit j'aurai le droit de vous attraper. Il faudra vous mettre à l'abri (dans la bergerie).</p>	<p>Critères de réussite - Agneau : ne pas se faire prendre par le loup. - Loup : attraper les agneaux.</p> <p>Critères de réalisation - Etre attentif à l'heure indiquée. - Se déplacer rapidement.</p>

Deuxième temps

<p>Organisation Cf. T1.</p>	<p>Matériel Idem.</p>
<p>Consignes Les agneaux pris deviennent des loups. Les agneaux ont le choix entre plusieurs bergeries : d'autres bergeries sont tracées.</p>	<p>Critères de réussite - Agneau: ne pas se faire prendre par le loup. - Loup : attraper les agneaux.</p> <p>Critères de réalisation - Etre attentif à l'heure indiquée. - Se déplacer rapidement.</p>

Comportements des enfants	Interventions du maître
Problèmes de bousculades au moment de l'heure.	Faire attention au déplacement des autres.
Les enfants accompagnent leur déplacement de hurlement (cri de terreur).	Ecouter attentivement le loup: est-il minuit ?
Les agneaux se font rapidement prendre.	Augmenter l'écart entre le loup et les agneaux.
Les agneaux sont trop lents.	Rappeler la consigne : ne pas se faire prendre.
Les agneaux se déplacent en groupe.	Demander aux agneaux de se disperser dans la salle.

Variante :

On ne chante plus la comptine. Le maître rythme le déplacement des poissons au tambourin, et l'arrêt de celui-ci correspond au signal (baisser les bras). Les pêcheurs ne connaissent pas le moment du signal et doivent donc être aussi attentifs que les poissons.

Situation n°6

Objectifs :

- Courir vite pour ne pas se faire attraper.
- Se donner des repères.
- Tenir différents rôles.
- S'exercer à retenir une comptine.

<p>Organisation La classe entière forme une ronde. Puis, les enfants s'assoient par terre. La maîtresse désigne un enfant comme étant le furet. Le furet aura pour rôle de choisir un autre furet (il cache l'objet en sa possession derrière celui-ci) et s'enfuit pour ne pas se faire attraper.</p>	<p>Matériel - Un objet = un anneau désignant le furet.</p>
<p>Consignes Le furet se déplace autour de ses camarades pendant qu'ils fredonnent la comptine "Il court, il court le furet". Le furet doit changer de direction au moment où on dit "il est passé par ici, il repassera par là ...". A la fin de la comptine, tout le monde doit dormir afin de permettre au furet de choisir un autre furet.</p>	<p>Critères de réussite - Furet : choisir un autre furet. - Ne pas se faire attraper. - Prendre la place de l'autre. - Le nouveau furet : rattraper le furet.</p> <p>Critères de réalisation - Ecouter attentivement la comptine. - Courir pour ne pas être attrapé. - Courir pour rattraper l'autre. - Repérer la place de l'autre.</p>

Comportements des enfants	Interventions du maître
Les enfants ne réagissent pas assez vite. Ils ne se rendent pas compte qu'ils ont été choisis.	Une fois l'objet caché derrière un copain, le furet donne un indice "C'est fait". Les autres doivent aider / indiquer à leur camarade si l'objet est derrière lui.
Le furet court loin du cercle.	Faire prendre conscience de l'espace qu'il n'utilise pas.
Certains enfants ne contournent le cercle.	Les reprendre et leur dire ce qu'il faut faire.
Quelques uns ne s'arrêtent pas de courir soit parce qu'ils n'ont pas repéré la place soit parce qu'ils ont oublié la consigne.	Mettre l'accent sur la place qu'on doit regagner (demander aux autres d'indiquer la place vide) et répéter la consigne.