

LES BALLE BRULANTES

SECTION CONCERNEES :

A partir de la petite section.

BUT DU JEU :

Pour chacune des équipes, avoir le moins de ballons dans son propre camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis dans deux équipes.

Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.

Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse. L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs.

éventuellement, autres objets à lancer (voir tableau des variables).

bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.

Espace: l'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, petit gymnase ...).

COMPETENCES VISEES :

Ajuster son action en fonction de la cible et des objets à lancer.

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacements, préhension, lancer...).

S'informer des espaces libres.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter ou diminuer le nombre de ballons.	Augmenter ou diminuer l'intensité de l'action des enfants.
Varié la nature des objets à lancer (ballons de tailles et de masses différentes, cerceaux, anneaux etc...)	Modifier et enrichir les actions de réception, de préhension et de lancer.
Utiliser différentes manières de renvoyer le ballon (shooter, faire rouler, etc ...).	Enrichir les actions motrices des enfants.
Diminuer la durée du jeu.	Augmenter l'intensité de l'action des enfants.
Modifier la nature et/ou la grandeur de l'espace (espace plus ou moins vaste, plus ou moins long, etc...)	Adapter ses actions motrices à la nature de l'espace de jeu.

LES BELETTES

PROTEGER SON BALLON EN ATTAQUANT CELUI DES AUTRES

Toute la classe dans un terrain de 12x12 mètres.

Chaque enfant dispose d'un ballon.

Se déplacer en protégeant son ballon, tout en essayant de faire sortir du terrain celui des autres.

L'EPERVIER VOLEUR

Terrain de 20x15 mètres.

Les enfants se trouvent derrière une ligne de fond, chacun avec un ballon. Un épervier se trouve dans le terrain. Les enfants doivent traverser le terrain avec leur ballon (à la main en dribblant ou au pied).

L'épervier essaie d'envoyer leur ballon hors du terrain.

Les joueurs pris s'assoient dans leur terrain pour former des obstacles.

L'EPERVIER DEMENAGEUR

Terrain de 20x15 mètres.

Les enfants se situent derrière une ligne de fond avec une réserve de ballons.

Transporter les ballons de l'autre côté du terrain, sans se faire toucher par l'épervier.

Les joueurs pris deviennent éperviers en se tenant la main par groupes de 2 ou 3.

LES OURS DANS LEUR TANIÈRE

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

Pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière (matérialisée par des tapis).

Pour les attaquants (les chasseurs), "déloger" le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en 2 équipes : l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs.

Au départ du jeu, tous les ours se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs doivent dans un temps défini "déloger" le maximum d'ours de leur tanière.

Dans la deuxième partie du jeu, les ours deviennent chasseurs, les chasseurs deviennent ours et la même situation est reproduite.

L'équipe gagnante est celle qui aura "délogé" le plus d'ours dans le temps défini.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : plusieurs tapis réunis pour former un espace important (prévoir au moins un mètre carré par ours pour matérialiser la tanière).

Spécificité de l'activité: ce jeu faisant partie de la famille des jeux d'opposition, mettre en place très rapidement des "règles d'or" (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer etc...) et prévoir un échauffement musculaire important.

COMPETENCES VISEES :

Se situer dans un rôle d'attaquant ou de défenseur dans une situation d'opposition corporelle directe.
Mettre en place des stratégies d'équipe.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Augmenter ou diminuer l'espace matérialisant la tanière.	Simplifier ou complexifier la tâche des chasseurs.
Augmenter ou diminuer le temps de jeu.	Augmenter l'intensité des actions.

LES DEMENAGEURS

SECTION CONCERNEE :

Grande section

BUT DU JEU :

Déménager le plus rapidement possible un nombre d'éléments fixé au départ.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis en équipes de 4 à 6 joueurs.

Chaque équipe doit reconstituer "sa maison" dans un espace défini.

Pour reconstituer cette maison, il doivent transporter, individuellement ou à plusieurs, un certain nombre d'éléments (chaises, tables, tapis, gros cartons, blocs de mousse etc..) et les positionner dans un espace défini. Une maison "témoin" ou un schéma montrant l'aménagement à reconstituer peuvent être proposés.

L'équipe gagnante est celle qui aura la première reconstitué correctement sa maison.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : divers objets (plus ou moins encombrants) à déménager.

tapis, cordes, bancs, pour matérialiser les maisons.

Espace : dans une salle de motricité ou un gymnase suffisamment vaste

COMPETENCES VISEES :

Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, préhension, évitement).

S'informer des espaces libres.

Maîtriser ses changements d'appuis.

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants) si le matériel reste suffisamment conséquent.	Augmenter l'intensité de l'action des enfants.
Augmenter le nombre d'objets à déplacer.	Augmenter l'intensité de l'action des enfants.
Varié la nature des objets à transporter (plus ou moins lourd, plus ou moins encombrant).	Adapter ses actions de préhension, de déplacement à la spécificité des objets à déplacer.
Augmenter la surface de l'espace d'action.	Augmenter la durée d'action des enfants.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.