

# JEUX COLLECTIFS - cycle 1

## ➤ Compétence spécifique travaillée

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

↳ Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Acquisitions	Situations d'apprentissage
Reconnaissance des rôles	Le renard et les vipères ..... page 2
	Les chats, les poules et les poussins..... page 3
	Les sorciers ..... page 4
	La rivière aux crocodiles..... pages 5 et 6
Contrôle de la motricité spécifique	Remplir sa maison ..... page 7
	Cartons volent ..... page 8
	Abattre les quilles..... page 9
	Débarrassez-moi de ces souris..... page 10
Mouvement vers la cible	Le passage de la rivière ..... page 11
	A chacun sa couleur ..... page 12
	Les lapins dans les terriers..... page 13

## ➤ Règles de fonctionnement

- Programmer un cycle de 10 à 15 séances minimum.
- Exiger une tenue adéquate (notamment chaussures de sport).
- Penser à l'échauffement en début de séance.
- Insister sur tout ce qui a trait à l'aspect collectif de l'activité : le respect des règles du jeu et de l'arbitre doit être indispensable dans les situations mises en place.
- Travailler en petits groupes de 4 à 7 enfants identifiables par des couleurs (maillots, chasubles).
- Identifier les victoires ou les défaites de l'équipe.
- Jouer tout le temps de jeu (durée précise et annoncée).
- Favoriser la répétition des situations d'apprentissages.
- Alternier les temps de jeu et de non jeu (retour sur l'activité), tout en sachant que le temps de jeu doit rester important.
- Aide à l'arbitrage par des élèves :
  - Gérer la durée du jeu (sablier, chronomètre...) → maître du temps
  - Signaler le début et la fin du jeu.
  - Dire qui a gagné.
  - Signaler le joueur qui sort des limites du terrain (juges positionnés près des lignes).
  - Pour les plus grands, indiquer tout manquement à l'une des règles du jeu.



### RENARDS ET VIPERES

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de...	Attitudes :
Les règles du jeu.	- Reconnaître les rôles. - Réaliser des actions relatives à ces rôles : courir, attraper, éviter,...	- Oser s'engager dans l'action. - Accepter de se faire prendre son foulard.
<b>Compétences interdisciplinaires :</b> Langage oral : rappeler les règles du jeu avant/après la séance.		

<b>But de l'activité :</b>	<b>Lieu</b>	
Attraper les foulards des renards.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...	
<b>Consignes :</b>	<b>Matériel :</b>	
Pour les renards : se déplacer d'un terrier à un autre sans se faire voler son foulard. Pour les vipères : voler le foulard des renards.	- Terrain de 20 m x 20 m. - Plots pour délimiter les terriers. - Dossards de couleur. - Foulards pour les queues des renards.	
<b>Dispositif (schéma de jeu) :</b>	<b>Gestion de la classe :</b>	
	2 équipes avec des dossards de couleur.	
	<b>Déroulement et règles du jeu :</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au début du jeu, chaque renard se trouve dans un des trois terriers. Chacun possède un foulard accroché à sa ceinture, dépassant de 30 cm environ.</li> <li>- Lorsqu'une vipère, désignée à l'avance, crie « sortez », les renards doivent sortir de leur terrier pour aller rejoindre un autre. Les vipères les poursuivent alors pour voler leur foulard.</li> <li>- Quand un renard s'est fait voler sa queue, il rejoint un terrier et s'y assoit. Quand un renard a réussi à atteindre un terrier en gardant sa queue, il attend un nouveau signal de départ.</li> <li>- Lorsqu'un renard sort des limites du terrain, il perd sa queue et va s'asseoir dans un terrier.</li> <li>- Lorsque 5 départs au maximum ont été donnés, le jeu s'arrête. On compte le nombre de renards qui ont gardé leur queue, puis on change les rôles.</li> <li>- L'équipe qui a gardé le plus grand nombre de queues a gagné.</li> </ul>	
<b>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</b>	Pour les renards : repérer les vipères ; observer leur position et choisir le terrier le moins « gardé ». Pour les vipères : repérer les renards ; se répartir entre les refuges.	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables</b>
Les renards se font voler rapidement leur queue... Les renards conservent souvent leur queue...	... rapprocher les terriers. ... mettre en place plus de terriers ... réduire le nombre de terriers. ... éloigner les terriers.	Taille du terrain Nombre de terriers Nombre de départs donnés



**LES CHATS, LES POULES ET LES POUSSINS**

*Compétence spécifique :* Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

*Savoirs que l'élève devra apprendre*

<b>Connaissances : Savoir, connaître...</b>	<b>Capacités : Etre capable de...</b>	<b>Attitudes :</b>
Les règles du jeu.	- Reconnaître les rôles. - Réaliser des actions relatives à ces rôles : courir, attraper, éviter,...	- Oser s'engager dans l'action.
<b>Compétences interdisciplinaires :</b>	Vocabulaire : notion « autant de croix que de poussins » Mathématiques : compter et/ou comparer le nombre de croix des équipes.	

<b>But de l'activité :</b>	<b>Lieu</b>																				
Courir pour retrouver une poule, sans se faire attraper par le chat.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...																				
<b>Consignes :</b>	<b>Matériel :</b>																				
Pour les poussins : au signal, rejoindre une poule avant de se faire toucher par les chats. Pour les poules : au signal, s'arrêter. Pour les chats : au signal, toucher les poussins.	- Terrain de 20 m x 15 m. - Dossards de couleur.																				
	<b>Gestion de la classe :</b>																				
	4 équipes avec des dossards de couleur : 1 équipe de chats, 1 équipe de poules, 2 équipes de poussins.																				
<b>Dispositif (schéma de jeu) :</b>	<b>Déroulement et règles du jeu :</b>																				
<table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <td></td> <td>Partie 1</td> <td>Partie 2</td> <td>Partie 3</td> <td>Partie 4</td> </tr> <tr> <td>Chats</td> <td>R</td> <td>J</td> <td>V</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>Poules</td> <td>J</td> <td>V</td> <td>B</td> <td>R</td> </tr> <tr> <td>Poussins</td> <td>V et B</td> <td>B et R</td> <td>R et J</td> <td>J et V</td> </tr> </table>		Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Chats	R	J	V	B	Poules	J	V	B	R	Poussins	V et B	B et R	R et J	J et V	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au début du jeu, les poules et les poussins se promènent dans le terrain. Deux chats (1 et 2) se trouvent à l'extérieur du terrain, chacun à une porte d'entrée.</li> <li>- Lorsqu'un des chats crie « miaou », les poules s'arrêtent sur place et les poussins essaient de trouver une maman poule sans se faire toucher par un chat.</li> <li>- Si un poussin est touché par un chat ou s'il sort des limites du terrain, il quitte l'aire de jeu ; s'il réussit à s'accrocher à l'aile d'une poule (bras), il est sauvé.</li> <li>- Chaque poule peut accueillir deux poussins (un à chaque aile).</li> <li>- Lorsque tous les poussins sont soit touchés, soit accrochés à une poule, on recommence comme au départ, avec deux nouveaux chats (3 et 4).</li> <li>- Lorsque chaque chat est entré deux fois dans le terrain (soit 6 passages en tout), on trace sur une fiche de route autant de croix (ou de gommettes...) que de poussins encore présents dans chacune des deux équipes, puis on change les rôles (voir tableau).</li> <li>- Au bout de quatre parties, chaque équipe comptabilise le nombre de croix tracées lors des deux parties où ses joueurs étaient poussins. L'équipe qui possède le plus de croix a gagné.</li> </ul>
	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4																	
Chats	R	J	V	B																	
Poules	J	V	B	R																	
Poussins	V et B	B et R	R et J	J et V																	
<b>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</b>	<p>Pour les poussins : répondre vite au signal, être attentif à la position des poules.</p> <p>Pour les chats : être attentif à la position des poussins.</p>																				
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables</b>																			
Des poussins ne savent pas où aller...	... faire rappeler les différents rôles. ... demander aux poules d'enlever leur dossard ou de lever la main.	Taille du terrain Nombre de chats Nombre de poules																			
Les poussins sont souvent touchés...	... diminuer la taille du terrain. ... ne nommer qu'un chat à chaque fois.																				
Les chats ne touchent pas beaucoup de poussins...	... augmenter la taille du terrain. ... nommer trois chats à chaque fois. ... enlever des poules après trois passages.																				



### LES SORCIERS

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de...	Attitudes :
Les règles du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les rôles.</li> <li>- Réaliser des actions relatives à ces rôles : courir, attraper, éviter,...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser s'engager dans l'action.</li> <li>- Accepter de se faire prendre son foulard.</li> </ul>
<b>Compétences interdisciplinaires :</b>		
Langage oral : rappeler les règles du jeu avant/après la séance.		

But de l'activité :	Lieu	
Immobiliser les plus rapidement possible un maximum de joueurs.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...	
Consigne :	Matériel :	
Au signal, les sorciers entrent dans l'espace de jeu et essaient de toucher le plus rapidement possible tous les joueurs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 20 m x 8 m.</li> <li>- Plots pour délimiter la zone de jeu.</li> <li>- Dossards de couleur.</li> </ul>	
Dispositif (schéma de jeu) :	Gestion de la classe :	
	4 équipes de joueurs.	
	Déroulement et règles du jeu :	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les sorciers (1 équipe) neutralisent en les touchant les joueurs des autres équipes.</li> <li>- Les joueurs touchés s'immobilisent, assis sur place.</li> <li>- On change les rôles quand tous les joueurs ont été touchés ou au bout d'une minute</li> <li>- L'équipe ayant touché le plus de joueurs en 1 minute a gagné.</li> </ul>	
Critères de réalisation (conseils pour réussir) :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite et changer de direction pour attraper ou éviter.</li> <li>- S'organiser (pour les sorciers).</li> </ul>	
Si...	Alors...	Variables
Si tous les élèves sont immobilisés rapidement ...	... Diminuer le nombre de sorciers ou augmenter la taille du terrain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille du terrain.</li> <li>- Le joueur touché reste debout et peut être délivré par un autre joueur qui lui passe entre les jambes.</li> <li>- On désigne moins de sorciers pour faciliter la tâche des joueurs.</li> </ul>
Si peu d'élèves sont immobilisés...	... Augmenter le nombre d'élèves ou diminuer la taille du terrain.	



### LA RIVIERE AUX CROCODILES

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement


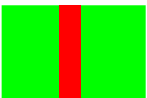
#### Savoirs que l'élève devra apprendre



Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de...	Attitudes :
Les règles du jeu.	- Reconnaître les rôles. - Réaliser des actions relatives à ces rôles : courir, attraper, éviter,...	- Oser s'engager dans l'action. - Accepter de se faire toucher.
<b>Compétences interdisciplinaires :</b> Langage oral : rappeler les règles du jeu avant/après la séance.		

But de l'activité :	Lieu	
Immobiliser le plus rapidement possible un maximum de joueurs.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...	
Consignes :	Matériel :	
- Pour les gazelles : Au signal, les gazelles traversent la rivière où se trouvent les crocodiles. - Pour les crocodiles : Les crocodiles essaient de toucher les gazelles.	- Terrain de 15 m x 8 m avec une rivière délimitée au milieu (1 à 2 m de large). - Plots pour délimiter la zone de jeu. - Dossards de couleur.	
Dispositif (schéma de jeu) :	Gestion de la classe :	
	4 équipes de joueurs.	
	Déroulement et règles du jeu :	
	- Les gazelles traversent quand les crocodiles sont prêts. - Les gazelles touchées sortent sur le côté de la rivière et s'assoient. - Les crocodiles n'ont pas le droit de sortir de la rivière. - Si, au bout d'une trentaine de secondes, une gazelle n'a pas franchi la rivière, l'enseignant avertit la gazelle, par un signal sonore (type grelots), qu'elle risque d'être croquée par lui. - On change les rôles quand toutes les gazelles ont été touchées <u>OU</u> quand 5 passages ont été effectués. - Après chaque passage, s'il reste encore une ou plusieurs gazelles « en vie », un élève colle une gommette dans le tableau de résultat (voir fiche annexe page suivante). Après 5 passages, le cas échéant, on peut noter le nombre de gazelles restant dans l'équipe. - Quand les deux équipes ont assuré les deux rôles, on regarde quelle équipe a réussi le plus de passages, ou combien de gazelles il est resté à chaque équipe.	
Critères de réalisation (conseils pour réussir) :	- Ajuster ses déplacements en fonction de la position de l'équipe adverse. - Courir vite et changer de direction pour éviter les crocodiles ou pour attraper les gazelles. - S'organiser.	
Si...	Alors...	Variables
... Les gazelles sont attrapées en peu de passages ... Les crocodiles ont du mal à attraper les gazelles	... Donner l'avantage aux gazelles ... Donner l'avantage aux crocodiles	- Taille de la rivière. - Réduire/augmenter le nombre de crocodiles

## TABLEAU DE MARQUE - LA RIVIERE AUX CROCODILES

### Séance 1

	Passage 1	Passage 2	Passage 3	Passage 4	Passage 5	Nombre de gazelles restantes
						
						


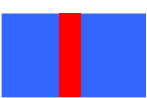
						
						

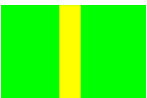
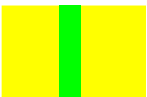
### Séance 2

### Séance 3



### REEMPLIR SA MAISON

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de...	Attitudes :
Les règles du jeu.	Transporter, lancer. Identifier une cible.	Oser s'engager dans l'action.
<b>Compétences interdisciplinaires :</b>		
Mathématiques : à la fin du jeu, compter le nombre d'objets à l'intérieur de chaque maison <b>ou</b> poser les objets sur une frise numérique pour savoir quelle équipe en a le plus. Vocabulaire : notions intérieur/extérieur.		

<b>But de l'activité :</b>	<b>Lieu</b>	
Prendre un objet et le lancer dans sa maison.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...	
<b>Consigne :</b>	<b>Matériel :</b>	
Vous devez prendre des objets un par un dans une caisse et lancer ces objets dans votre maison.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deux carrés de 3 m x 3 m, matérialisés par des plots, des lignes tracées à la craie... (les maisons)</li> <li>- Une ligne de plots</li> <li>- Dossards de couleur</li> <li>- Deux caisses contenant des sacs de graines, des chaussettes en boule....</li> </ul>	
<b>Dispositif (schéma de jeu) :</b>	<b>Gestion de la classe :</b>	
<p>Le schéma illustre le dispositif de jeu. À gauche, deux équipes sont représentées : une rouge (carré rouge) et une verte (carré vert). Chaque équipe a une caisse devant elle. À droite, une ligne de plots jaunes sépare les équipes de deux zones de jeu, chacune d'une maison (carré) de 3m x 3m. La distance entre la caisse et la ligne de plots est de 5m, et la distance entre la ligne de plots et chaque maison est de 3m.</p>	2 équipes avec des dossards de couleur.	
	<b>Déroulement et règles du jeu :</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu commence au signal.</li> <li>- Chaque élève ne peut prendre qu'un objet à la fois ; il s'avance jusqu'à la zone de lancer (plots jaunes) et lance son objet dans sa maison, avant d'aller chercher un nouvel objet dans la caisse.</li> <li>- Après 1 minute de jeu, on stoppe le jeu et on compte le nombre d'objets qui se trouvent à l'intérieur de chaque maison. L'équipe qui en a le plus a gagné.</li> <li>- <u>Remarque</u> : on peut également stopper le jeu lorsqu'une équipe a vidé sa caisse entièrement.</li> </ul>	
<b>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</b>	S'approcher le plus près possible de la ligne de plots (zone de lancer) ; lancer en face de sa maison.	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables</b>
Les élèves atteignent la cible à chaque lancer...	... proposer une cible plus petite ou plus éloignée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille de la cible</li> <li>- Eloignement de la cible</li> </ul>
Peu d'élèves réussissent à atteindre la cible...	... proposer une cible plus large ou moins éloignée.	
Certains élèves se trompent de maison...	... rappeler la cible à atteindre.	



### CARTONS VOLENT

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

**Connaissances : Savoir, connaître...**

Les règles du jeu.

**Capacités : Etre capable de...**

Lancer, courir.  
Identifier une cible.

**Attitudes :**

Respecter les règles du jeu.  
Coopérer.

**Compétences interdisciplinaires :**

Langage oral : expliquer le jeu à partir du schéma.

**But de l'activité :**

Faire avancer un carton en lançant des ballons.

**Lieu**

Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...

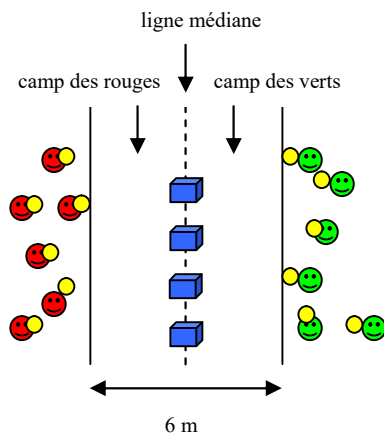
**Consigne :**

Vous devez prendre les ballons et les lancer sur des boîtes en carton pour les envoyer dans le camp adverse.

**Matériel :**

- Deux lignes tracées au sol (ou matérialisées par des cordes, des plots...), distantes de 6 m, et une ligne médiane
- Dossards de couleur
- Des boîtes en carton (3, 4, 5...)
- Des ballons (1 par enfant si possible)

**Dispositif (schéma de jeu) :**



**Gestion de la classe :**

2 équipes avec des dossards de couleur.

**Déroulement et règles du jeu :**

- Chaque équipe se place de part et d'autre du couloir ; chaque élève possède un ballon.
- Lorsque le signal de jeu est donné, chaque élève lance son ballon en direction d'un carton pour l'envoyer vers le camp adverse.
- Les joueurs peuvent récupérer les ballons lancés par les adversaires et qui ont traversé le couloir, ainsi que ceux qui sont immobilisés dans leur propre camp.
- On ne peut lancer un ballon que lorsqu'on se trouve à l'extérieur du couloir.
- Après 2 minutes, on stoppe le jeu et on compte le nombre de cartons qui se trouvent dans chaque camp. On ne prend pas en compte ceux qui touchent la ligne médiane. L'équipe qui a gagné est celle dont le camp contient moins de cartons.

**Critères de réalisation (conseils pour réussir) :**

S'approcher le plus près possible de la ligne de plots (zone de lancer) ; lancer en face du carton.

**Si...**

Les élèves atteignent la cible à chaque lancer...  
Peu d'élèves réussissent à atteindre la cible...

**Alors...**

... choisir des boîtes plus petites.  
... élargir le couloir.  
... proposer une cible plus large.  
... réduire le couloir.

**Variables**

- Taille des boîtes en carton
- Nombre de boîtes
- Largeur du couloir





### ABATTRE LES QUILLES

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

**Connaissances : Savoir, connaître...**

Les règles du jeu.

**Capacités : Etre capable de...**

- Lancer, courir.
- Identifier une cible.

**Attitudes :**

- Respecter les règles du jeu.
- Coopérer.

**Compétences interdisciplinaires :**

Langage oral : rappeler les règles du jeu avant/après la séance.

<b>But de l'activité :</b>		<b>Lieu</b>
Abattre ses quilles le plus rapidement possible.		Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...
<b>Consignes :</b>		<b>Matériel :</b>
Au signal, on essaie d'abattre ses quilles le plus vite possible.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terrain de 15 m x 8 m</li> <li>- Plots pour délimiter la zone de jeu</li> <li>- Dossards de couleur</li> <li>- 1 ballon par joueur</li> <li>- 2 fois 6 quilles de couleur différentes</li> </ul>
<b>Dispositif (schéma de jeu) :</b>		<b>Gestion de la classe :</b>
Disposition plus facile	Disposition moins facile	4 équipes de joueurs.
		<b>Déroulement et règles du jeu :</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ballon par joueur</li> <li>- Au signal, faire tomber ses quilles le plus rapidement possible.</li> </ul>
<b>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire rouler, lancer, viser juste.</li> <li>- S'organiser pour récupérer les ballons.</li> </ul>	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables</b>
Les élèves atteignent la cible à chaque lancer...	... choisir des cibles plus petites.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eloignement des cibles.</li> <li>- Taille des cibles (quilles, bouteilles, cônes...)</li> <li>- Poser les cibles sur un banc.</li> </ul>
Peu d'élèves réussissent à atteindre la cible...	<ul style="list-style-type: none"> <li>... élargir le couloir.</li> <li>... proposer une cible plus large.</li> <li>... réduire le couloir.</li> </ul>	



### DEBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

**Connaissances : Savoir, connaître...**

Les règles du jeu.

**Capacités : Etre capable de...**

- Lancer, courir.
- Identifier une cible.

**Attitudes :**

- Respecter les règles du jeu.
- Coopérer.

**Compétences interdisciplinaires :**

Langage oral : rappeler les règles du jeu avant/après la séance.  
Mathématique : compter le nombre de souris restantes de chaque équipe après chaque partie.

<b>But de l'activité :</b>		<b>Lieu</b>
Débarasser son camp du maximum de souris (ballons, des sacs en chiffon...)		Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...
<b>Consigne :</b>		<b>Matériel :</b>
Au signal, vous devez débarrasser votre camp le plus vite possible des souris qui s'y trouvent. Vous devez les envoyer dans l'autre camp.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 terrains de 15 m x 10 m</li> <li>- Plots pour délimiter les zones de jeu</li> <li>- Dossards de couleur</li> <li>- 1 à 2 souris par joueur (sacs de graines par exemple)</li> <li>- Bancs séparant les deux camps</li> </ul>
<b>Dispositif (schéma de jeu) :</b>		<b>Gestion de la classe :</b>
		4 équipes de joueurs ; 2 équipes par terrain
		<b>Déroulement et règles du jeu :</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au début du jeu, déposer autant de souris dans un camp que dans l'autre.</li> <li>- Le signal de départ et de fin est donné par le meneur de jeu.</li> <li>- On ne pénètre pas dans le camp adverse.</li> <li>- L'équipe qui possède le moins de souris dans son camp au coup de sifflet final (1 minute) a gagné.</li> </ul>
<b>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</b>	Lancer S'organiser pour récupérer les souris	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables</b>
Les élèves lance en dehors des zones... Toutes les souris se retrouvent dans une même zone rapidement...	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agrandir les zones.</li> <li>Ajouter des souris.</li> </ul>	Enlever l'obstacle du milieu.



### LE PASSAGE DE LA RIVIERE

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

#### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de...	Attitudes :
Les règles du jeu.	Sauter, transporter.	Oser s'engager dans l'action.
<b>Compétences interdisciplinaires :</b>		Langage oral : utiliser un vocabulaire lié à l'espace (à l'intérieur, entre, par-dessus...)

But de l'activité :	Lieu	
Transporter les objets en sautant de cerceau en cerceau.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...	
Consigne :	Matériel :	
Vous devez transporter les objets un par un de l'autre côté de la rivière sans vous mouiller les pieds.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un terrain de 10 m x 5 m.</li> <li>- Cerceaux de différentes couleurs (rochers).</li> <li>- Dossards de couleur.</li> <li>- Huit caisses dont quatre contenant 5 objets par élève.</li> </ul>	
Dispositif (schéma de jeu) :	Gestion de la classe :	
	4 équipes avec des dossards de couleur.	
	Déroulement et règles du jeu :	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu commence au signal.</li> <li>- Si on tombe dans la rivière, on repart au départ.</li> <li>- On ne peut être qu'un seul à la fois sur un rocher.</li> <li>- On ne transporte qu'un objet à la fois.</li> <li>- On traverse d'un côté et on revient de l'autre pour ne pas se percuter (dans le cas le plus simple).</li> <li>- La première équipe qui a transporté tous ses objets et qui est revenue s'asseoir à côté de sa caisse de départ a gagné.</li> </ul> <p><u>Remarque</u> : on peut jouer une équipe contre une autre ; on peut varier les sauts (d'un pied sur l'autre, pieds joints...).</p>	
Critères de réalisation (conseils pour réussir) :	Lever la tête pour voir si le cerceau dans lequel on veut aller n'est pas déjà occupé.	
Si...	Alors...	Variables
Certains élèves tombent souvent dans la rivière...	... rapprocher les cerceaux. ... demander à ces élèves de choisir des cerceaux moins éloignés les uns des autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de rochers</li> <li>- Position des rochers les uns par rapport aux autres</li> <li>- Taille de la rivière</li> <li>- Nombre d'objets à transporter</li> <li>- Façon de sauter.</li> </ul>
Certains élèves transportent rapidement leurs objets...	... leur imposer un type de saut plus compliqué	
Tous les élèves sautent facilement d'un cerceau à l'autre...	... élargir la rivière. ... éloigner les cerceaux. ... laisser les élèves poser leurs cerceaux où ils le veulent dans la rivière.	



**A CHACUN SA COULEUR**

*Compétence spécifique :* Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i>	<i>Capacités : Etre capable de...</i>	<i>Attitudes :</i>
- Reconnaître les couleurs.	- Courir pour retrouver un espace défini. - S'identifier à un groupe par une couleur. - Réagir en fonction d'une consigne.	- Oser s'engager dans l'action. - Etre attentif.
<i>Compétences interdisciplinaires :</i> Mathématiques : compter le nombre de ronds de chaque équipe après chaque partie. Langage oral : avant/après la séance rappeler le nom du jeu, sa règle.		

<i>But de l'activité :</i> Rejoindre un abri au signal.	<i>Lieu</i> Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...
<i>Consigne :</i> Lorsque le maître crie le nom d'une couleur, les enfants qui portent un dossard de cette couleur rejoignent leur maison ; les autres rejoignent le château.	<i>Matériel :</i> - Un terrain de 20 m x 10 m au minimum. - Plots de couleur pour délimiter les maisons et le château. - Dossards de couleur.
<i>Dispositif (schéma de jeu) :</i>	<i>Gestion de la classe :</i> 4 équipes avec des dossards de couleur.
	<i>Déroulement et règles du jeu :</i> - Les enfants se promènent dans le terrain en dehors de la zone centrale (le château) et des quatre maisons. - Lorsque le maître crie une des 4 couleurs, les enfants qui portent un dossard de cette couleur se réfugient le plus vite possible dans leur maison ; les autres se réfugient dans le château. - L'équipe qui a été la dernière à rentrer entièrement dans son logis est pénalisée d'un rond de sa couleur que l'on dessine sur une affiche (on peut aussi coller une gommette). Le maître lève le carton de la couleur de cette équipe pour que chacun comprenne quelle équipe est pénalisée. - Le maître indique alors aux élèves de sortir se promener à nouveau, etc.... - Au bout de 5 minutes de jeu, on compte le nombre de gommettes de chaque équipe ; celle qui en a <u>le moins</u> a gagné.
	<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</i> Etre attentif pour réagir rapidement ; se souvenir de la couleur que l'on porte et repérer avant la maison correspondante.

<i>Si...</i>	<i>Alors...</i>	<i>Variables</i>
- Certains élèves se trompent de maison...	{ ... leur faire rappeler leur couleur et la maison qui correspond.	- Nombre de couleurs (et donc de refuges) - Distance entre les refuges - Situation géographique des maisons (aux 4 coins du terrain, côte à côte...)
- Certains élèves se réfugient systématiquement dans leur maison...	{ ... leur rappeler la règle du jeu.	
- Tous les élèves réussissent...	{ ... augmenter le nombre de couleurs (et donc de maisons). ... changer régulièrement de dossards.	
- Certains élèves sont toujours les derniers à rejoindre leur abri...	{ ... imposer une zone de promenade proche de leur refuge.	
- Certains élèves sont toujours les premiers à rejoindre leur abri...	{ ... imposer une zone de promenade éloignée de leur refuge.	



## LES LAPINS DANS LES TERRIERS

**Compétence spécifique :** Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

### Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...	Capacités : Etre capable de...	Attitudes :
- Les règles du jeu.	- Courir pour retrouver un espace défini. - Réagir en fonction d'une consigne.	- Oser s'engager dans l'action. - Etre attentif.
<b>Compétences interdisciplinaires :</b>	Mathématiques : compter le nombre de ronds de chaque équipe après chaque partie. Langage oral : avant/après la séance rappeler le nom du jeu, sa règle.	

<b>But de l'activité :</b>	<b>Lieu</b>	
Regagner rapidement un terrier.	Dans la cour, dans une salle omnisports, dans une salle polyvalente...	
<b>Consigne :</b>	<b>Matériel :</b>	
Au signal, chaque lapin doit trouver une maison (cerceau).	- Un terrain de 10 m x 15 m au minimum délimité par des plots - Cerceaux - Elastiques, foulards ou bracelet	
<b>Dispositif (schéma de jeu) :</b>	<b>Gestion de la classe :</b>	
	4 équipes.	
	<b>Déroulement et règles du jeu :</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evoluer librement dans l'espace de jeu.</li> <li>- Pas plus d'un lapin par terrier.</li> <li>- Un cerceau de moins que de lapins à chaque fois. Quand un lapin ne trouve pas de terrier, il perd une vie (il enlève un des trois élastiques/foulards ou bracelets à son poignet).</li> <li>- Quand un lapin n'a plus de vie, il sort du terrain avec un cerceau.</li> <li>- Quand X lapins sont éliminés ou au bout d'un certain temps (5 minutes), fin de la partie.</li> </ul>	
<b>Critères de réalisation (conseils pour réussir) :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer rapidement.</li> <li>- Réagir rapidement au signal.</li> </ul>	
<b>Si...</b>	<b>Alors...</b>	<b>Variables</b>
Si les élèves se rendent dans le même terrier...	Obligation de changer de terrier à chaque séquence.	- Longueur du terrain. - Nombre de terriers.
Si les élèves restent proches des terriers...	Disposer des cerceaux bleu/rouge et annoncer la couleur du terrier.	