

Règle de quelques jeux abordés lors de l'animation pédagogique

LA FORET

Dispositif : classe divisée en deux équipes : les arbres et les promeneurs

Les arbres sont dispersés sur l'espace de jeu (enfants 4 pattes, bras et jambes tendues et écartés).

Temps de jeu : 45 secondes

But de la tâche :

- pour les promeneurs, se déplacer dans la forêt en passant dans les espaces libres (entre les bras, les jambes, sous le corps)

- pour les arbres, garder sa forme initiale

Règle : les promeneurs ne doivent pas faire tomber les arbres

Consignes :

- pour les promeneurs : au signal, vous traversez la forêt en passant sous le plus d'arbres possible jusqu'au top donné par l'enseignant

- pour les arbres : vous ne devez pas bouger du signal de départ au signal de fin

Critères de réussite : passer sous 5 arbres au moins dans le temps imparti

Variantes :

- Le parcours : peut s'effectuer à 4 pattes, sur le ventre, sur le dos,

- La hauteur des arbres : enfants en appui sur les pieds et les mains, sur les pieds et les coudes

- Le temps de jeu

CHAMEAU / CHAMOIS

Objectifs :

- Réagir rapidement à différents signaux

- Rechercher des modes de contrôle, de retournement et d'immobilisation.

Déroulement du jeu :

Chameaux et chamois sont assis dos à dos de part et d'autre d'une ligne. A l'annonce du mot « chameaux » par le maître, ceux-ci partent à 4 pattes en direction de leur camp. Les chamois tentent de les en empêcher en les immobilisant, en les retournant sur le dos ou encore en les ramenant dans leur propre camp.

Attribution des points à chaque jeu :

- 2 points pour le chameau qui regagne son camp.
- 1 point pour le chamois qui immobilise un adversaire.
- 2 points pour le chamois qui retourne son adversaire sur le dos.
- 3 points pour un chamois qui ramène son adversaire dans son camp.

Variantes :

- Changer les consignes de départ, les positions des joueurs, les modes de déplacement.
- Les chamois ont le droit de se grouper, à 2 contre 1 par exemple

LE COMBAT DE COQS

Apprendre à : -maîtriser son équilibre, ses appuis,

- déséquilibrer son partenaire
- pousser avec ses mains
- écarter au maximum ses appuis au sol pour gagner en stabilité

But du jeu : être le premier à faire tomber l'autre sur les fesses

Dispositif matériel : espace de 2x2m protégé par des tapis

Situation de départ et déroulement:

Les élèves, accroupis deux par deux, se font face et tendent les bras pour mettre en contact leurs mains. Au signal donné par l'enseignant, chacun va essayer de déséquilibrer son adversaire en le faisant tomber sur ses fesses.

LES FOURMIS

But du jeu : immobiliser les fourmis

Dispositif matériel : tapis, plots ou bandes pour délimiter les espaces

Situation de départ :

Jeu de 1 contre 1 mais tous les élèves évoluent en même temps dans le même espace. Chaque élève sait qui il doit immobiliser/par qui il est immobilisé.

La moitié du groupe classe est désignée pour jouer le rôle des fourmis, l'autre moitié joue le rôle des araignées. Les fourmis se déplacent à l'intérieur de leur espace refuge, interdit aux araignées qui se déplacent à l'extérieur. Au signal de l'enseignant, les araignées peuvent entrer dans l'espace pour attraper et immobiliser les fourmis. Celles-ci peuvent tenter de se dégager et fuir. Une fourmi est immobilisée si elle ne peut pas avancer.

Les rôles sont inversés.

Mode de déplacement : au sol, à quatre pattes

LES FOULARDS : *la queue du chat*

Situation de départ et déroulement:

Les élèves sont mis deux par deux et ont tous un foulard à la ceinture. Tous les élèves vont évoluer dans le même espace, en même temps. Au signal, chaque chat va essayer d'attraper la queue de son adversaire, tout en protégeant sa propre queue.

Mode de déplacement : à quatre pattes, debout.

Temps de jeu : laisser suffisamment de temps pour permettre à l'un des deux chats de saisir la queue de son adversaire

Variantes : - Attacher le foulard au niveau du genou, à la cheville.

- Lutter une main derrière le dos.

ATTRAPER LES PINCES A LINGE :

Objectif

S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire

Dispositif

Par 2, dans un espace de 2m X 2m

Un enfant a 6 à 8 pinces à linge accrochées à ses vêtements (aux manches, à la taille, aux jambes, devant, derrière...)

But et critères de réussite

Attraper le plus de pinces possible, dans un temps donné par le maître (30'' à 1')

Evaluation

Distance diminuée-tentatives de saisies variées.

GARDER LE BALLON

Dispositif : Zone de combat délimitée. Ballon type basket, foot.

Position de départ :

Deux joueurs à genoux. L'un serrant le ballon dans ses bras un ballon.

Déroulement :

Arracher le ballon des bras de l'adversaire.

COMBAT DES TORTUES

La tortue est à 4 pattes. Le renard est à genoux derrière elle. Au signal, il essaye de la retourner sur le dos. S'il y parvient, la tortue se remet en position et recommencer.

Inverser les rôles et compter le nombre de points marqués.

↳ écarter ses appuis en s'écrasant au sol ; se déplacer pour gagner du temps

↳ saisir une jambe du renard pour le gêner et accroître la masse à retourner

Variante : Le renard est debout derrière la tortue.

SUMO

Les 2 joueurs sont de chaque côté de l'aire de jeu ; au signal, l'attaquant essaye d'expulser son adversaire du tapis. S'il y parvient, se remettre en place et rejouer.

Inverser les rôles et compter le nombre de points marqués.

↳ pousser / tirer / déséquilibrer pour sortir l'adversaire

↳ se déplacer / résister pour rester au centre du tapis

- pousser, saisir et déséquilibrer

- rechercher de bons appuis

- maintenir une attention et un effort soutenus