

JEU 1 : *les lapins dans leurs terriers*

(jeu de territoire)

Matériel : des cerceaux (un par élève au départ) – des balles – objet sonore

Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste ou dans une cour de récréation.

Règle d'or : s'éviter, ne pas se rentrer dedans.

But du jeu : Réintégrer son terrier (son cerceau) le plus rapidement possible, au signal.

Description du jeu initial : Les lapins se promènent dans le jardin. Au signal, ils doivent rentrer dans leur terrier (un cerceau). Il est possible d'associer deux enfants : un qui reste dans son terrier et un qui sort au signal avant de revenir ensuite...

Une fois que les enfants ont bien compris cette consigne, on peut rejouer mais en procédant à des « éliminations » en enlevant des terriers.

A chaque fois, il y a un terrier en moins, il faut se dépêcher pour en trouver un ! Celui qui n'a pas de terrier est éliminé.

On peut jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus que quelques lapins.

Compétences visées :

- Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires (les autres lapins) ou éventuellement des partenaires (comme un enfant matérialisant le terrier à retrouver).
- Réaliser des enchaînements d'actions (courir, ramper, s'équilibrer, éviter...).
- Maîtriser les changements d'appuis



Variables :

Variation des déplacements, leur intensité ou leur énergie.

Changement de signal sonore ou introduction d'un signal visuel.

Modulation de la position des cerceaux, leur couleur, leur taille.

Travail seul ou à deux.

Augmentation ou diminution de l'espace d'activité.

Variation du temps d'activité, des moments de déplacement...

Une variante : *les lapins et les carottes* :

Chaque lapin (un enfant) a un terrier de couleur (un cerceau).

Au premier signal, il sort de son terrier et se promène dans le jardin.

Au deuxième signal, il va chercher une carotte (une balle) puis retourne dans son terrier.

JEU 2 : les cercles mobiles (jeu de territoire)

Matériel : 4 ou 5 couleurs de foulards ou dossards – 5 balles - objet sonore
Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste ou dans une cour de récréation.
Règle d'or : s'éviter, ne pas se rentrer dedans.

But du jeu : Etre le premier groupe à réaliser une ronde (les enfants d'un même groupe doivent être assis et peuvent se tenir la main) autour de son ballon ou non.

Description du jeu initial : Former 4 ou 5 équipes (en fonction de l'effectif de la classe). Chaque équipe dispose d'une couleur de dossard différente ou d'un foulard de couleur différente.

Les enfants sont répartis dans l'ensemble de l'espace disponible (sans tenir compte des groupes). Le jeu débute lorsque la maîtresse lance une musique ou dit aux élèves de se déplacer de manière aléatoire dans l'espace. A la fin de la musique ou au signal sonore, les enfants doivent alors s'organiser par groupe pour se rassembler et former une ronde et s'asseoir.

Compétences visées :

- Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.
- Réaliser des enchaînements d'action (déplacement, préhension, course, évitement...).
- Maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de courses.



Variante (avec ballon) :

Etre le premier groupe à réaliser une ronde **autour de son ballon**.

A chaque équipe est associé un ballon de la même couleur que leur dossard ou leur foulard.

Les enfants sont répartis dans l'ensemble de l'espace disponible (sans tenir compte des groupes). Le jeu débute lorsque la maîtresse lance tous les ballons (de manière aléatoire).

Les enfants doivent alors s'organiser par groupe pour récupérer leur ballon, former une ronde en positionnant le ballon au centre de cette ronde.

Variables :

Variation des déplacements, leur intensité ou leur énergie.

Changement de signal sonore ou introduction d'un signal visuel.

Introduction d'objets de tailles différentes (balles...) : un ou plusieurs.

Se déplacer à deux.

Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants par groupe.

Augmenter ou diminuer l'espace d'activité.

Variation du temps d'activité, des moments de déplacement...

Ne pas attribuer de couleur de ballon aux différentes équipes

Encombrer l'espace d'action.

Installer les groupes de manières différentes dans l'espace initial.

JEU 3 : *vider les caisses* **(Jeu de transport, lancer et manipulation)**

Matériel : 4 ou 5 caisses – des ballons ou objets - dossards

Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste ou dans une cour de récréation.

Règle d'or : s'éviter, ne pas se rentrer dedans.

But du jeu : Pour les "videurs de caisses", vider les caisses le plus rapidement possible en envoyant les ballons ou objets dans l'espace d'action. Pour les "ramasseurs" (qui peuvent porter un dossard), ramasser le plus rapidement possible les ballons pour les replacer dans les différentes caisses et éviter ainsi qu'une caisse soit complètement vide.

Description du jeu initial : Deux ou trois enfants doivent vider le plus rapidement possible une (ou plusieurs) caisse(s) contenant des ballons ou divers objets dans un espace d'action clairement identifié. Les autres enfants doivent ramasser les ballons ou objets au fur et à mesure et les replacer dans les différentes caisses.

Compétences visées :

- Réaliser des enchaînements d'actions (déplacement, préhension, course, évitement...).
- S'informer des espaces libres.
- Ajuster son action en fonction de la cible et de l'engin.



Variables :

Variation de la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...)

Variation de la quantité de ballons.

Variation de l'espace d'action.

Variation du nombre et de la position des caisses (position des caisses dans la salle, distance entre les caisses, nombre de ballons par caisse).

Associer les ballons à des caisses (en utilisant des couleurs différentes)

Variation du nombre et de la nature des objets à rapporter (rapporter 2 ballons à la fois, rapporter 2 ballons identiques, 2 ballons différents etc...)

Encombrer l'espace d'action.

JEU 4 : *les balles brûlantes* **(Jeu de transport, lancer et manipulation)**

Matériel : au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs ou autres objets à lancer – plots ou adhésif, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.

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

But du jeu : Pour chacune des équipes, avoir le moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

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 (plots ou adhésif, corde ou lattes).

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.

Compétences visées :

- 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.



Variables :

Variation de la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...).

Variation de la quantité de ballons.

Utiliser différentes manières de renvoyer le ballon (shooter, faire rouler, etc...).

Variation de l'espace d'action.

Variation du nombre et de la nature des objets à lancer (1 par 1 ou 2 par 2).

Diminuer la durée du jeu.

Modifier la nature et/ou la grandeur de l'espace (espace plus ou moins vaste, plus ou moins long, etc...).