

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE (C 1)

I. CHAT PERCHE (PS)

Règle :

Un joueur désigné – Le Chat – poursuit ses camarades sur un terrain limité .Les autres joueurs tentent de lui échapper en se sauvant et en se « perchent » . Tous les joueurs doivent obligatoirement descendre , courir et se percher à nouveau (ailleurs) à chaque commandement. Le joueur touché devient chat à son tour ...

Variante (pour « économiser » les chats) : nommer deux chats, un blanc, un noir. Au commandement, signal, seul l'un des deux chasse pendant que l'autre, immobile se repose. Le changement de chat peut intervenir à tous moment.

II. MINUIT DANS LA BERGERIE (PS)

Un « loup » , joueur désigné , dort au milieu d'un espace délimité où se promènent les « moutons ». Ces derniers l'interrogent :

« Loup , quelle heure est-il ? »

Le loup donne à haute voix une heure de son choix , jusqu'à ce qu'il décide de répondre :
« Il est minuit ! »

A ce moment , tous les moutons doivent regagner la bergerie sans être pris par le loup qui essaie de les attraper.

III. QUAND LE CHAT DORT LES SOURIS DANSENT(PS)

Des « souris » se promènent librement dans un espace délimité et viennent taquiner un « chat » qui dort. Quand il le décide celui-ci se réveille , fait « MIAOU » et essaie d'attraper une ou plusieurs souris qui se sauvent vers leur refuge.

IV. LES LAPINS DANS LA CLAIRIERE (PS-MS)

Les lapins sont dans une ronde formée d'enfants debout , les jambes écartées. Au signal , les lapins sortent par un terrier défini à l'avance , font le tour de la ronde , et doivent rentrer par le même terrier. Il faut essayer d'arriver le premier ou suffisamment tôt pour récupérer l'un des objets disposés au centre du cercle. (un objet de moins que le nombre de lapins) On enlèvera un objet après chaque partie .

V. LES ECUREUILS EN CAGE (PS-MS)

Des enfants par deux se donnent les mains pour former les « cages ». Les autres (un , deux , trois ... de plus que le nombre de cages) courent dans l'espace déterminé et , au signal , essaient de se réfugier dans une cage vide. (un seul écureuil par cage)

On changera les rôles après un certain nombre de parties.

VI. LES SORCIERS (PS-MS-GS)

Le « sorcier » à le pouvoir magique de transformer en statues ceux qu'il touche. Les autres joueurs essaient de ne pas se faire toucher sinon ils doivent rester immobiles , debout ou accroupis. Le jeu se termine lorsque tous les enfants sont « pétrifiés », ou quand le temps de jeu est terminé. Il est possible de jouer avec un , deux , trois... sorciers , de délivrer les joueurs pétrifiés en leur touchant le bras etc...

VII. LES QUATRE COINS (GS)

Tous les enfants , sauf un , se placent en un endroit bien déterminé et facilement repérable (banc , arbre , marquage au sol , cerceau..). Au signal donné par celui qui n'a pas de refuge , ils doivent tous changer de « coin » et celui qui était « dehors » essaie d'en trouver un parmi les postes abandonnés. Le jeu reprend dès que tous les « refuges » sont occupés .

VIII. LA RIVIERE AUX CROCODILES (GS)

Les enfants regroupés sur la largeur d'un terrain balisé essaient de franchir , sans se faire prendre par le « crocodile » , un couloir de deux à trois mètres matérialisé au milieu du terrain.

Le crocodile capture ses proies sans sortir de sa rivière , les enfants touchés peuvent être éliminés ou bien se donner la main dans la rivière pour réduire peu à peu la largeur de celle-ci.

IX. L'EPERVIER (GS)

Lorsque l'épervier crie « en chasse » les enfants placés à une extrémité du terrain traversent le champ de jeu poursuivis par l'épervier.

Les joueurs pris donnent la main à l'épervier pour former un filet pouvant retenir les autres joueurs. Le jeu se déroule jusqu'à la prise du dernier joueur qui devient alors l'épervier.

X. L'ARAIGNEE ET LES MOUCHES (GS)

La zone de jeu est déterminée par deux cercles concentriques délimitant une couronne(une zone délimitée autour d'un terrain peut convenir). Une araignée et des mouches circulent dans le même sens à l'intérieur de la couronne et ne peuvent revenir en arrière. L'araignée court derrière les mouches qui fuient et touche celles qu'elle arrive à rattraper. Toute mouche prise s'immobilise sur place et (assise ou accroupie) sert d'obstacle. Les autres mouches doivent contourner les obstacles sans les toucher sous peine d'être immobilisées à leur tour.

PS : Il existe un grand nombre de « jeux de course » , « jeux de poursuite à toucher » etc... qui conviendront très bien pour une ENTREE dans l'activité COURSE .

SITUATIONS DE REFERENCE

I. LES LAPINS ET LES LOUPS (PS-MS-GS)

Dans un espace de jeu (20x20 m) les lapins sont répartis dans plusieurs terriers (espaces matérialisés par des tapis , des cerceaux , des tracés...) . Au premier signal donné par le loup, ils sortent de leur terrier ; quelques secondes plus tard un deuxième signal annonce l'entrée en jeu du loup qui essaie d'attraper les lapins avant qu'ils puissent se réfugier dans leur terrier. Les lapins pris sont regroupés dans la tanière du loup . Après trois ou quatre poursuites la situation de jeu est réaménagée (la tanière du loup est excentrée).

Variantes et progression du jeu :

1. Les lapins sont libres de se réfugier dans le terrier de leur choix.
2. Le nombre de refuges est diminué , les distances sont plus importantes , il est interdit de rejoindre deux fois la même « maison » (la tanière du loup se situe au centre de l'espace de jeu).
3. Les lapins doivent ramener , un par un , trois objets (définis au préalable) répartis autour des tapis sans se faire « manger » par le loup (les distances – courtes – seront adaptées au niveau des élèves).
4. Les lapins sont dans leur terrier au moment du départ , les déplacements se font en ligne droite sous forme d'aller / retour du fait de la disposition matérielle.
5. Les objets sont regroupés dans des cerceaux placés face à chaque espace de départ. L'espace est ainsi structuré en type « course » : zone de départ / couloir de course / zone d'arrivée .
6. Le loup disparaît du jeu , en face de chaque « départ» est disposé le cerceau correspondant à l'équipe , les distances sont aménagées en fonction des niveaux , il est possible de créer des handicaps afin d'établir une égalité des chances et de maintenir incertitude et compétition.
7. Chaque équipe constituée essaie de ramener le plus d'objets possible en un minimum de temps (un objet par élève , relais).
8. Chaque enfant occupe un couloir qui lui est spécifique, et essaie de rapporter le plus vite possible les trois objets dans sa maison. Il est possible d'aménager cette situation en demandant aux enfants de ramener un maximum d'objets en un temps donné (6 à 10 maximum).

II. CHAT SOURIS (MS-GS)

Les élèves sont disposés deux par deux, l'un devant l'autre (écart de 1 à x mètres) au signal du départ celui qui est placé en retrait doit essayer de rattraper son camarade avant qu'il ne franchisse la ligne d'arrivée (toucher , prendre le foulard ...).

- L'espace est structuré en trois parties : départ, espace de course, arrivée.
- Les rôles sont bien définis.
- Les écarts au départ sont adaptés.
- Le critère de réussite « touché – pas touché , foulard pris – pas pris), détermine le gain de la partie.
- Multiplier les courses en changeant les partenaires.

III. LES FUSEES (GS)

Situation de course de vitesse sur parcours aménagé :

- Ligne de départ
- Couloir de course (20 m)
- Ligne d'arrivée
- Signal de départ

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

I. COURIR COMME LA BALLE

Maîtriser sa vitesse : chaque élève dispose d'une balle et la fait rouler dans une direction de son choix. A la demande il devra courir à côté à la même vitesse, la dépasser (courir plus vite) pour arriver en même temps ou avant elle. La balle sera d'abord lancée par l'élève lui-même puis par d'autres enfants.

II. COURSE AUX COULEURS , AUX FORMES

Réagir à un signal sonore: Les élèves regroupés en un lieu déterminé doivent réagir le plus rapidement possible à l'annonce du mot « clé » et rejoindre l'espace correspondant.

Ex : Quatre cerceaux 1 bleu, 1 rouge, 1 vert, 1 jaune disposés au hasard dans l'espace de jeu. Lorsque dans l'histoire racontée sera prononcé l'un de ces quatre noms, les enfants doivent au plus vite rejoindre le cerceau ou se regrouper autour. D'autres situations peuvent être mises en place avec des « histoires » très variées.

III. LIONS ET GAZELLES

Réagir à un signal sonore : les élèves sont placés sur deux lignes, chacun dans une direction de course. Au signal, « lion » ou « gazelle », mots qui peuvent être prononcés dans une

histoire, une série de noms d'animaux...les lions essaient d'attraper les gazelles avant l'arrivée (ou inversement).

Les signaux de départ de certains jeux peuvent être donnés de multiples façons :

- Instruments de musique : réagir au bon signal
- Ballon : réagir après un, deux rebonds
- Geste : partir au moment ou ...

On peut aussi varier les positions de départ.

IV. LES TROIS TAPES

Jeu de poursuite à toucher par équipe : dans un espace délimité, terrain de basket, de handball ... deux équipes sont placées face à face de part et d'autre du terrain. A tour de rôle chaque joueur d'une équipe va défier un adversaire de son choix en se présentant devant lui. Le signal de la poursuite sera donné par la troisième tape dans la main du « défié ». Si le « défieur » n'est pas rattrapé avant qu'il ne parvienne dans son camp, son équipe marque un point sinon c'est l'autre équipe qui marque (un joueur ne peut être défié qu'une seule fois dans la même partie).

V. LE PREMIER DANS SA MAISON

Savoir orienter sa course : les élèves alignés sur la ligne de départ doivent arriver le plus vite possible dans leur « maison » (ex : cerceau) située à l'extrémité de leur couloir respectif.

VI. RELAIS

Courir vite à plusieurs :

- Relais va et vient (échange d'objets , transmission de « témoin » , etc...).
- Relais en ligne : transporter, à plusieurs, un objet d'un point (départ) à un autre (arrivée).

VII. COURSE A LA RENCONTRE

Bien terminer sa course :

Les deux coureurs se font face, le vainqueur est celui qui franchit le premier la ligne médiane, celui qui touche le premier l'objet situé au milieu etc...

VIII. ALLER LE PLUS LOIN POSSIBLE

Chaque couloir de course est divisé en plusieurs zones – environ 5m chacune -. L'objectif est d'atteindre dans un temps donné (6 s), la zone la plus éloignée.

Réagir au signal, ne pas ralentir avant le 2^{ème} signal, maintenir sa vitesse de course, sont des critères de réussite.

IX. FRANCHIR DES OBSTACLES

Toutes les situations proposées en amont peuvent être aménagées avec des obstacles. Les intervalles et la hauteur seront adaptés au niveau des élèves : « après avoir essayé les différents parcours proposés, choisi celui sur lequel tu accomplis ta meilleure performance ».

X. TENIR DES RÔLES SOCIAUX

Les élèves (GS surtout) seront peu à peu associés à l'organisation matérielle et au déroulement des différents ateliers :

- Starter au départ
- Juge à l'arrivée
- Chronométrateur
- Arbitre de jeu
- Etc...