

2008

Jeux collectifs

Module pour la GS

Module sur les jeux collectifs en grande section de maternelle inspiré d'un travail réalisé à l'occasion d'un C.A.F.I.P.E.M.F. en mars 2008

07/03/2008

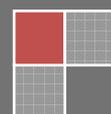


Table des matières

Qu'est ce que pratiquer un sport collectif ?	3
Les objectifs visés :	3
Dans les programmes	3
Dans le module	3
Contextualiser le module.....	3
La sécurité.....	3
Comportements attendus	4
Module jeux collectifs.....	5
Tableau synoptique	5
Les séances	6
Exercices de mise en train	10
La maison du maître	10
Le relais	10
Un cerceau pour chaque pied.....	11
Vitesse.....	11
Fiches activités.....	12
Chat perché.....	12
Les 3 tapes	13
Les gendarmes et les voleurs.....	14
Les éperviers déménageurs (Situation de référence).....	15
La rivière aux crocodiles	16
Le béret.....	17
Les sorciers.....	18
Le chef pirate	19

Qu'est ce que pratiquer un sport collectif ?

Il ne s'agit pas ici de donner une définition exhaustive, mais d'essayer de déterminer quelques grands principes qui régissent les sports ou plutôt les jeux sportifs collectifs. Pratiquer un jeu collectif c'est :

- dans un espace **défini et orienté** se situer simultanément **avec** les autres (partenaires), **contre** les autres (adversaires) pour atteindre **une cible** et en protéger **une autre**.
- l'ensemble des actions étant unifié par l'intermédiaire d'un **engin** (ballon, foulards...) et se déroulant selon un certain nombre de **règles** connues à l'avance.

Les objectifs visés :

Dans les programmes

« À la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de : [...] »

- *coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives. [...] » (Programmes de l'école primaire 2008)*

Dans le module

Transporter en courant, **avec son équipe**, des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur. Et plus spécifiquement :

- comprendre le sens du jeu.
- jouer avec les autres pour être efficace.

Contextualiser le module

Dès que possible il faut, au travers d'activités diverses, évaluer les élèves pour connaître leur niveau quant aux postures attendues pour la pratique de jeux collectifs : prendre du plaisir, respect des règles, de l'espace, s'engager dans l'action, reconnaître les différents rôles, prise d'informations,...

Il faudra veiller à ne pas faire interférer dans cette évaluation les activités physiques concernant les projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Même si ce type d'activités est souvent mis en œuvre dans le jeu collectif (particulièrement dans les jeux de ballons), cette activité pourra être abordée dans un module différent.

La sécurité

Les aspects sécuritaires dans lesquels se dérouleront les activités doit être un souci constant de l'enseignant. La présence de nombreux obstacles (jeux de cours, bordures, grillages,...) pouvant gêner les déplacements en course dans les jeux collectifs où les trajectoires sont aléatoires, n'est pas rare dans les cours de récréation des écoles maternelles.

Comportements attendus

Afin de faciliter l'observation des élèves, voici ci-dessous un tableau récapitulant les attendus pour les comportements propres aux jeux collectifs. Pour chaque comportement un niveau a été défini

Comportements attendus	Niveaux	Comportements observables
Comprendre et respecter les règles	1	Ne respecte pas les règles
	2	Respecte des règles simples
	3	Respecte les règles, en propose d'autres
S'orienter dans l'espace de jeu	1	Ne tient pas compte des tracés au sol
	2	Respecte les tracés au sol
	3	Respecte les tracés au sol et utilise les différentes zones pour progresser
Endosser différents rôles	1	Ne sait pas ce qu'il a à faire
	2	Connaît son rôle (être attaquant ou être défenseur)
	3	Enchaîne deux rôles différents (courir et attraper par exemple)
Coordonner les déplacements et la maîtrise d'objets	1	Se déplace mais ne transporte pas d'objets
	2	Se déplace peu et transporte peu d'objets
	3	Se déplace, transporte les objets.
Effectuer une prise d'informations	1	Court vers la cible sans tenir compte des adversaires
	2	Se déplace en fonction des adversaires
	3	Se déplace en fonction des adversaires, des partenaires, esquive, réagit vite.
S'impliquer dans le jeu	1	Hésite à s'engager dans l'action (entrer sur le terrain)
	2	Participe au jeu individuellement
	3	S'implique dans le groupe pour faire gagner son équipe

Outre les « savoir faire » spécifiques propres à chaque jeu, ce module permet d'aborder transversalement certaines compétences, telles qu'elles étaient définies dans les documents d'application de 2005 :

S'engager dans l'action

- Oser s'engager dans différentes actions

Identifier et apprécier les effets de l'activité

- Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace
- Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus. (exemple d'action : comparaisons d'effets ; compter le nombre d'objets transportés, d'enfants transformés en statue...)
- Savoir apprécier l'action des autres comme spectateur, juge ou arbitre.

Se conduire dans le groupe en fonction de règles

- Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :
 - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres. Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité.

Module jeux collectifs

Tableau synoptique

Séances	Activité(s)	Objectifs
1	épervier-déménageurs	- Situation de référence – Evaluation
2	Rivière aux crocodiles	- S'orienter dans l'espace jeu (niveau 2) - S'impliquer dans le jeu (niveau 2)
3	Le béret	- S'orienter dans l'espace jeu (niveau 2) - S'impliquer dans le jeu (niveau 2) - Effectuer une prise d'information (niveau 3)
4	Les sorciers	- S'orienter dans l'espace jeu (niveau 3) - S'impliquer dans le jeu (niveau 3) - Effectuer une prise d'information (niveau 3) - Comprendre et respecter les règles (niveau 3)
5	Le chef corsaire	- Effectuer une prise d'information (niveau 3) - Coordonner ses déplacements (niveau 3)
6	Les gendarmes et les voleurs	- Effectuer une prise d'information (niveau 3) - Coordonner ses déplacements et la maîtrise d'objets (niveau 3)
7	Les gendarmes et les voleurs (2)	- Effectuer une prise d'information (niveau 3) - Coordonner ses déplacements et la maîtrise d'objets (niveau 3)
8	épervier-déménageurs	- Situation de référence – Evaluation

Les séances

Dans chaque séance est prévu :

- un échauffement proposant des situations motrices utiles aux jeux collectifs (courir, se déplacer,...) Ces jeux seront ritualisés et utilisés dans toutes les séances.
- une situation (ou deux) évolutive qui met en jeu savoirs et compétences propres aux jeux collectifs
- un retour au calme lorsque nécessaire

Séance n° 1	
Objectif : Situation de référence (évaluation)	
Compétence visée : <i>Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur.</i>	
Mise en activité	<ul style="list-style-type: none"> • Laisser les élèves libres de courir, crier durant une trentaine de secondes: <ul style="list-style-type: none"> ○ évacuer le trop plein d'énergie ○ préparer les élèves à l'activité suivante • la maison du maître • le relais • un cerceau pour chaque pied
Situation 1	Les éperviers déménageurs (Cf. fiche de jeu)
Analyse	

Séance n° 2	
Objectifs :	
<ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace jeu (niveau 2) • S'impliquer dans le jeu (niveau 2) 	
Compétences visées :	
<i>Jouer à un jeu de poursuite en :</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - Respectant des règles simples - Respectant les limites du terrain - Courant vite ou en esquivant l'adversaire 	
Mise en activité	(Cf. séance 1)
Situation 1	La rivière aux crocodiles (Cf. fiche de jeu) Variantes : changer plusieurs fois les limites du terrain
Analyse	

Séance n° 3

Objectifs :

- S'orienter dans l'espace jeu (niveau 2)
- S'impliquer dans le jeu (niveau 2)
- Effectuer une prise d'information (niveau 3)

Compétences visées :

Jouer à un jeu de poursuite en :

- Respectant des règles simples
- Reconnaisant son camp
- Réagissant rapidement à une prise d'indice
- Courant vite pour attaquer ou défendre

Mise en activité (Cf. séance 1)

Situation 1 **Le béret** (Cf. fiche de jeu)
Variantes : changer plusieurs fois les limites du terrain

Analyse

Séance n° 4

Objectifs :

- S'orienter dans l'espace jeu (niveau 3)
- S'impliquer dans le jeu (niveau 3)
- Effectuer une prise d'information (niveau 3)
- Comprendre et respecter les règles (niveau 3)

Compétences visées :

Jouer à un jeu de poursuite en :

- Respectant des règles
- Réagissant rapidement à une prise d'indice
- Courant vite pour attaquer ou défendre
- travaillant en équipe (libération des prisonniers)

Mise en activité (Cf. séance 1) + « **Vitesse** »

Situation 1 **Les sorciers** (Cf. fiche de jeu)
Variantes : introduire des zones de sécurité (cerceaux), varier le nombre (sur proposition des élèves)

Analyse

Séance n° 5

Objectifs :

- Effectuer une prise d'information (niveau 3)
- Coordonner ses déplacements (niveau 3)

Compétences visées :

Jouer à un jeu de conquête d'objet en :

- Respectant des règles
- Coordonnant ses déplacements
- Réagissant rapidement à une prise d'indice

Mise en activité

(Cf. séance 1) + « **Vitesse** »

Situation 1

Le chef Corsaire (Cf. fiche de jeu)

Variante : Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé.

Analyse

Séance n° 6 / 7

Objectifs :

Ce jeu reprend tous les comportements attendus. Il est plus compliqué. que la situation de référence ; c'est pourquoi il sera joué sur deux séances. On s'attachera essentiellement durant cette séance à :

- Effectuer une prise d'information (niveau 3)
- Coordonner ses déplacements et la maîtrise d'objets (niveau 3)

Compétences visées :

Jouer à un jeu de conquête d'objet et de poursuite :

Gendarmes :

- courir vite
- poursuivre un ou des adversaires jusqu'au bout (ne pas papillonner)
- s'organiser pour toucher (occupation de l'espace, 2 contre 1, ...)
- s'organiser pour toucher et/ou garder (esprit d'équipe)

Voleurs :

- accepter de prendre des risques (sortir de son camp)
- avoir des stratégies pour atteindre son but (prendre un objet et le rapporter) par des courses variées, des feintes,...
- faire des bons choix (fuir, prendre un objet, ...)
- s'organiser pour libérer (esprit d'équipe)

Mise en activité

(Cf. séance 1) + « **Vitesse** »

Situation 1

Les gendarmes et les voleurs (Cf. fiche de jeu)

Analyse

Séance n° 8

Objectif : Situation de référence (évaluation terminale)

Compétence visée : Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur.

Mise en activité

- (Cf. séance 1)

Situation 1 **Les éperviers déménageurs**

(Cf. fiche de jeu)

Analyse

Exercices de mise en train

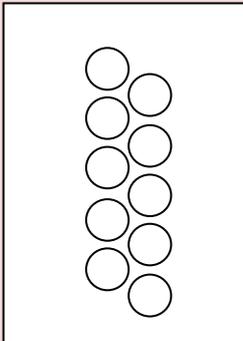
La maison du maître

But <ul style="list-style-type: none">- Se réunir pour un retour au calme- Se réunir pour des échanges	Savoirs à enseigner <ul style="list-style-type: none">- Se calmer- Ecouter les autres- Respecter des règles
Matériel / organisation <p>Plots disposés en cercle</p>	Comportements attendus <ul style="list-style-type: none">- Repérer la zone de retour au calme et d'échange- Se taire, écouter les autres
Consignes <ul style="list-style-type: none">• au signal, les élèves se réunissent dans le cercle au milieu des plots (la maison du maître)• on ne parle pas dans la maison du maître, ou on lève le doigt si l'on désire dire quelque chose.	

Le relais

But <ul style="list-style-type: none">- échauffement cardiovasculaire- prise d'information- transport d'objet	Savoirs à enseigner <ul style="list-style-type: none">- Se préparer au passage de témoin, et à la course- Respecter la règle de départ en course
Matériel / organisation <p>4 cerceaux, deux bâtons témoins</p> <p>Les cerceaux sont distants d'environ 10 mètres.</p> <p>2 équipes partagées en deux parties. Les élèves se placent dans le cerceau pour pouvoir recevoir le témoin.</p>	Comportements attendus <ul style="list-style-type: none">- Être attentif au passage de témoin- Marcher vite- Courir vite Variante <p>Faire le parcours en marchant, en courant, changer le témoin (balle, cube en mousse,...)</p>
Consignes <ul style="list-style-type: none">• au signal, on marche / court vers le camarade de son équipe qui est dans le cerceau, et on lui donne le bâton.• on ne part pas, tant que l'on n'a pas le bâton en main.	

Un cerceau pour chaque pied

But <ul style="list-style-type: none">- échauffement des articulations- travailler les écarts en course	Savoirs à enseigner <ul style="list-style-type: none">- sauter d'un pied à l'autre en course- partir du bon pied
Matériel / organisation  <p>10 cerceaux disposés en quinconce accolés les uns aux autres</p>	Comportements attendus <ul style="list-style-type: none">- respecter l'alternance pied gauche, pied droit- réaliser le déplacement de plus en plus vite
Consignes <ul style="list-style-type: none">• au signal, on court en posant un seul pied dans chaque cerceau (faire faire le parcours en marchant la première fois)	

Vitesse

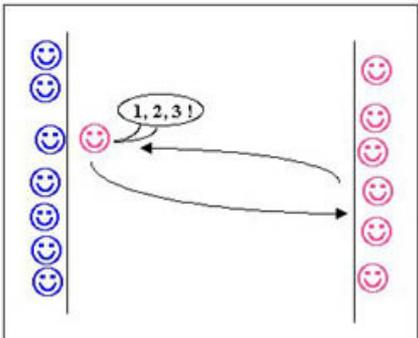
But <ul style="list-style-type: none">- échauffement cardiovasculaire- travailler la variation de vitesse	Savoirs à enseigner <ul style="list-style-type: none">- Varier sa vitesse
Matériel / organisation aucun	Comportements attendus <ul style="list-style-type: none">- être attentif aux consignes pour varier sa vitesse- réaliser le déplacement de plus en plus vite
Consignes <ul style="list-style-type: none">• au signal, on court lentement. Lorsque le maître dit « <i>plus vite !</i> », on accélère, « <i>plus lentement !</i> », on ralentit sans s'arrêter de courir	

Fiches activités

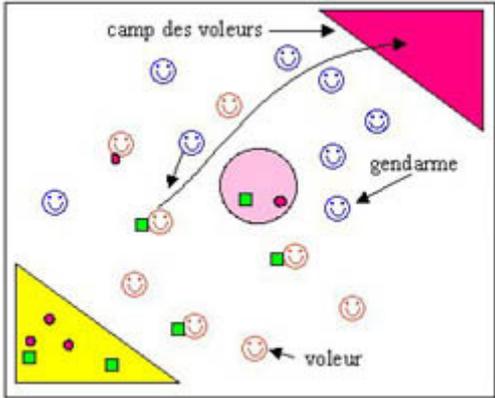
Chat perché

But Se percher avant d'être touché par le chat.	Savoirs à observer - Courir pour fuir - Courir vers... - Esquiver - Poursuivre	
Matériel Sans matériel	Comportements attendus <u>Pour les souris</u> : être attentif en permanence pour savoir qui est le chat Décider rapidement du " perchoir " et s'adapter en fonction des autres <u>Pour le chat</u> : se rendre imprévisible pour les autres	
Aménagement Avec la classe entière. Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...)	Variantes Droit des joueurs GS : Une souris touchée devient chat et le chat devient souris	
Consignes Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher. Pour commencer la partie, l'enseignant regroupe les enfants autour de lui et annonce "Chat perché !"	Critères de réussite <u>Pour les souris</u> : le nombre de fois où l'enfant a été touché.	

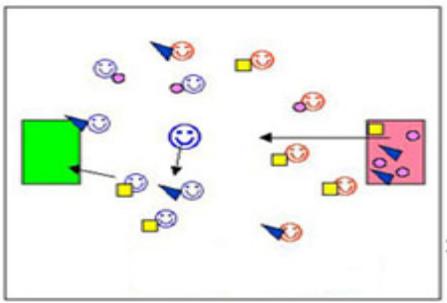
Les 3 tapes

<p>But</p> <p>Taper trois fois dans la main d'un adversaire et revenir dans son camp sans se faire attraper</p>	<p>Savoirs à observer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour fuir - Esquiver - Poursuivre - Réagir à un signal - Reconnaître son camp - changer de rôle 	
<p>Matériel</p> <p>Aucun</p>	<p>Comportements attendus</p> <p><u>Le tapeur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se placer dans le sens de la fuite pour profiter du temps de retard de l'autre ; - ruser. <p><u>Le poursuivant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se placer, se concentrer pour s'élaner très vite; - ne pas se laisser distraire par le tapeur ; - rester attentif quelle que soit la durée pour recevoir les 3 tapes ; - veiller à la correspondance entre geste et paroles avant de s'élaner. 	
<p>Aménagement</p>  <p>Avec la classe entière divisée en deux équipes égales, dans la cour, le stade, le gymnase... Deux lignes droites parallèles tracées à 10, 20 m l'une de l'autre figurent les camps des joueurs. L'espace entre les lignes est le domaine de jeu.</p> <p>Au début du jeu, chaque équipe est derrière la ligne de son camp.</p>	<p>Variantes</p> <p>Espace <u>GS</u> : Délimiter le terrain sur les côtés. Le joueur qui franchit la ligne a perdu</p>	
<p>Consignes</p> <p>L'enseignant appelle un enfant. L'enfant appelé va taper trois fois dans la main d'un adversaire de son choix. A la 3ème tape, son adversaire a le droit de franchir la ligne et de le poursuivre. S'il le touche avant son camp, il fait gagner un point à son équipe. S'il n'y parvient pas, c'est celui qui fuyait qui fait gagner son équipe. Quand tous les joueurs d'une équipe ont donné les 3 tapes, on inverse.</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points à la fin</p>	

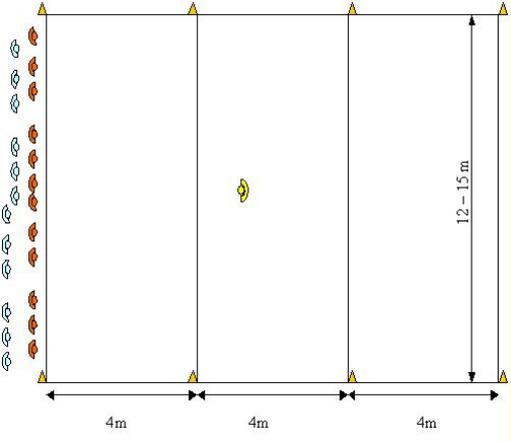
Les gendarmes et les voleurs

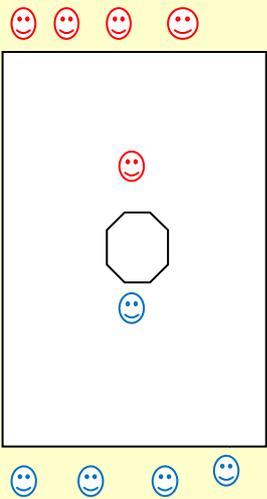
<p>But</p> <p><u>Gendarmes</u> : éliminer les voleurs en les touchant.</p> <p><u>Voleurs</u> : rapporter tous les objets dans leur camp.</p>	<p>Savoirs à observer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour fuir, poursuivre, - Mettre en place une stratégie collective 	
<p>Matériel</p> <p>Autant d'objets que de joueurs (à ajuster)</p>	<p>Comportements attendus</p> <p><u>Gendarmes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite - poursuivre un ou des adversaires jusqu'au bout (ne pas papillonner) - s'organiser pour toucher (occupation de l'espace, 2 contre 1, ...) - s'organiser pour toucher et/ou garder <p><u>Voleurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter de prendre des risques (sortir de son camp) - avoir des stratégies pour atteindre son but (prendre un objet et le rapporter) par des courses variées, des feintes,... - faire des bons choix (fuir, prendre un objet, ...) - s'organiser pour libérer (esprit d'équipe) 	
<p>Aménagement</p>  <ul style="list-style-type: none"> - terrain de Handball - toute la classe en 2 équipes équilibrées - 2 camps (angles opposés) et une zone centrale pour objets à rapporter 	<p>Variantes</p> <p>Espace <u>GS/CP</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Installer quelques zones de repos (cercles de 2-3m de D.) où plusieurs voleurs peuvent s'installer en même temps. (différenciation des niveaux) - Augmenter la dimension du terrain pour laisser plus de mouvement aux voleurs. 	
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - les voleurs doivent rapporter les objets un par un dans leur camp. - les gendarmes doivent toucher les voleurs, même si ceux-ci ne portent pas d'objet. - les voleurs touchés avec un objet le rapportent au milieu et forment une chaîne qui commence dans le camp des gendarmes. - les prisonniers peuvent être libérés par une touche. 	<p>Critères de réussite</p> <p><u>Pour les gendarmes</u>, il faut éliminer les 2/3 des voleurs.</p> <p><u>Pour les voleurs</u>, il faut rapporter tous les objets dans son camp.</p>	

Les éperviers déménageurs (Situation de référence)

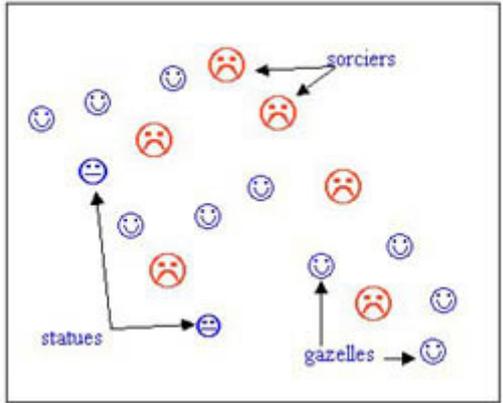
<p>But Vider sa caisse avant les autres ou avoir moins d'objets que l'équipe adverse à la fin du jeu (3 à 4 min.)</p>	<p>Savoirs à enseigner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Feinter - Reconnaître son camp - Coopérer dans l'action - Connaître les différents rôles 	
<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 caisses - Une réserve d'objets (24 = 12 + 12) 	<p>Comportements attendus</p> <p>(Cf. tableau des comportements attendus)</p>	
<p>Aménagement</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 7 joueurs : <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 ou 2 épervier(s) ○ 6 déménageurs • 2 caisses (une par équipe) 12 objets dans chaque caisse 	<p>Variantes</p> <p>Espace - Aménager des zones refuges (cerceaux) (permet d'organiser les trajectoires des attaquants et aide l'attaque)</p> <p>Nb. de joueurs - Les déménageurs passent trop facilement : Mettre un 2^{ème} épervier</p>	
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> • au signal, les joueurs transportent un objet à la fois de l'autre côté sans se faire toucher par l'épervier (d'une caisse à l'autre) • on ne transporte qu'un objet à la fois • on ne peut pas être pris dans les refuges ni dans les zones neutres • touché par l'épervier adverse, le ballon est reposé dans la caisse. 	<p>Critères de réussite</p> <p>Le nombre d'objets restant dans la caisse.</p>	

La rivière aux crocodiles

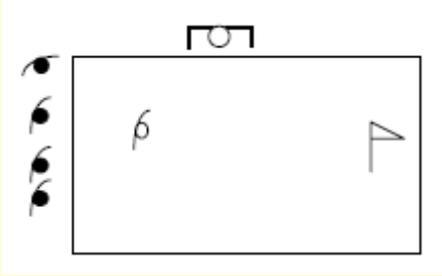
<p>But Attraper les gazelles qui traversent la rivière, éviter de se faire attraper par les crocodiles .</p>	<p>Savoirs à enseigner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles simples - Respecter les limites du terrain - Courir vite - Esquiver l'adversaire - Connaître les différents rôles 	
<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 lignes de plots - chasubles verts (crocodiles) 	<p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'orienter dans l'espace jeu - S'impliquer dans le jeu 	
<p>Aménagement</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Terrain partagé en 3 zones : 1 rivière et 2 berges à l'aide des cordes et des plots. 1 élève au centre du terrain (crocodile) dans la zone délimitée qu'il ne doit pas quitter. Les autres élèves (gazelles) à l'extrémité du terrain doivent traverser la rivière pour rejoindre l'autre bout de terrain sans se faire toucher. Sortir des limites entraîne l'élimination. 	<p>Variantes</p> <p>Espace - faire varier les espaces de rivière, jusqu'au terrain de hand-ball. Les zones étant les berges.</p> <p>Nb. de joueurs - augmenter le nombre de crocodiles</p>	
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> • A mon signal, vous devez traverser la rivière sans vous faire toucher par le crocodile. Si vous vous faites toucher, vous vous arrêtez tout de suite et vous devenez un crocodile. 	<p>Critères de réussite</p> <p>Crocodile(s) : attraper le plus possible de gazelles par traversée.</p> <p>Gazelles : ne pas se faire toucher en traversant la rivière, être la dernière gazelle.</p>	

<p>But S'emparer du béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.</p>	<p>Savoirs à enseigner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles simples - Réagir vite - Courir vite pour attaquer ou défendre - Connaître les différents rôles - Reconnaître son camp 	
<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 béret (ou foulard noué) - 1 cerceau 	<p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'orienter dans l'espace jeu - S'impliquer dans le jeu - Effectuer une prise d'information 	
<p>Aménagement</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Deux camps en extrémité de terrain. • 2 élèves au centre du terrain pour prendre le béret qui se trouve dans le cerceau. 	<p>Variantes</p> <p>Espace - faire varier la distance entre le béret et le camp.</p> <p>Nb. de joueurs - augmenter le nombre de joueurs autour du béret</p>	
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> • A mon signal, vous devez prendre le béret et le ramener dans votre camp sans vous faire toucher. 	<p>Critères de réussite</p> <p>S'emparer du béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.</p> <p>1 point est marqué par le joueur qui rapporte le béret, ou par l'autre s'il se fait toucher.</p>	

Les sorciers

<p>But</p> <p>Pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de joueurs (enfants). Pour les enfants : fuir pour ne pas se faire toucher</p>	<p>Savoirs à enseigner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour fuir - Savoir esquiver, varier ses courses - Aller jusqu'au bout de ses poursuites - Courir pour attraper 	
<p>Matériel</p> <p>7 chasubles, 10 cerceaux</p>	<p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'orienter dans l'espace de jeu - S'impliquer dans le jeu - Prendre des informations sur la position des sorciers 	
<p>Aménagement</p>  <p>Répartition : faire 3 ou 4 équipes, une équipe porte un signe distinctif (foulard, chasuble, ...) pour faire les sorciers.</p>	<p>Variantes</p> <p>Droit des joueurs - Possibilité de se réfugier dans un cerceau (varier le nombre de cerceaux et le nombre d'enfants par cerceau) - les gazelles peuvent libérer les statues : toucher un pied, passer entre les jambes...</p> <p>Nb de joueurs Varier les proportions d'enfants et de sorciers.</p> <p>Espace Placer des refuges sur le terrain</p>	
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal, les sorciers doivent toucher les enfants qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) en restant là où on les a touchés.. - Chaque équipe, à tour de rôle, est sorcier. - Jeu en temps limité (2mn) en comptant le nombre de statues - Interdiction de sortir des limites sinon, on devient statue. 	<p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné. 	

Le chef pirate

<p>But</p> <p>Devenir chef pirate en s'emparant du fanion</p>	<p>Savoirs à enseigner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être attentif aux déplacements d'autrui - Se tenir prêt à réagir vite 	
<p>Matériel</p> <p>1 fanion</p>	<p>Comportements attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre des informations - Coordonner les déplacements et la maîtrise d'objets 	
<p>Aménagement</p>  <p>Organisation de la classe :</p> <p>1 meneur</p> <p>1 chef corsaire et des corsaires disposés en ligne derrière lui.</p>	<p>Variantes</p> <p>Le meneur impose le type de déplacement.</p> <p>Quand le chef corsaire se retourne, le corsaire le plus éloigné de lui est éliminé</p>	
<p>Consignes</p> <p><u>1^{er} temps :</u> Le chef corsaire, avance ou recule à l'improviste pour éliminer les corsaires. Les corsaires, ne doivent pas dépasser le chef corsaire sous peine d'être éliminés.</p> <p><u>2^{ème} temps :</u> Au signal du meneur (le maître), les corsaires peuvent dépasser le chef et essaient de s'emparer du fanion.</p>	<p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Celui qui s'empare du fanion. 	