

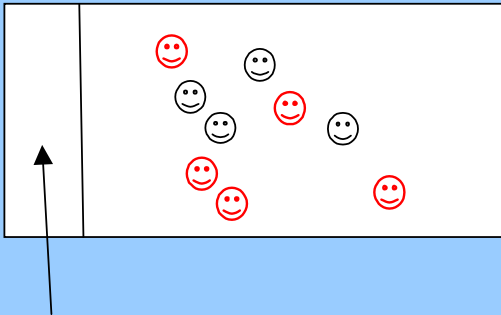
Thème: jeux à règles vers les jeux collectifs

Compétences visées:

Spécifique: coopérer et s'opposer individuellement et collectivement ; accepter les contraintes collectives :
Reconnaitre son équipe

Objectif poursuivi

Passer de « aucune identification » à une identification claire des partenaires et des adversaires.

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Thèmes à exploiter
Nom du jeu : gendarmes et voleurs Pour les gendarmes : attraper les voleurs. Pour les voleurs : échapper aux gendarmes et délivrer les partenaires qui sont en prison en leur touchant la main. Aménagement : 	Effectif : Nombre de voleurs: 10 environ. Nombre de gendarmes : 5 environ. Espace de jeu : un terrain rectangulaire d'environ 15 m sur 10m. Une zone symbolisant la prison. Repérage des joueurs : les gendarmes ont un signe distinctif (foulard, dossard...)	Foulards ou dossards. Matériel de marquage pour tracer le terrain (craie...)	Pour les gendarmes : Attraper les adversaires Pour les voleurs : libérer ses partenaires.	En langage: En mathématiques:

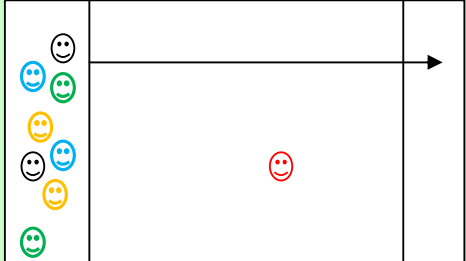
Thème: jeux à règles vers les jeux collectifs

Compétences visées:

Spécifique: coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives
Reconnaître son équipe.

Objectif poursuivi

Passer de « n'identifie personne » à « identifie ses partenaires et ses adversaires ».

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Thèmes à exploiter
Nom du jeu : Le renard dans la basse cour Au centre du terrain, un renard touche les animaux d'une famille (toutes les poules ou tous les canards...) qu'il a nommés pour les immobiliser. Au signal les animaux désignés doivent traversé le terrain pour regagner le poulailler. Les animaux touchés s'asseoient sur place. Variante : Toutes les familles traversent le terrain mais le renard n'attrape que la famille désignée. Aménagement : 	Effectif : une demie classe contre un renard. Espace de jeu : un terrain rectangulaire (15 m sur 10 m environ) à l'intérieur duquel sont délimitées deux zones qui symbolisent le poulailler et la basse-cour. Repérage des joueurs : Chaque famille d'animaux possède un signe distinctif (foulard, dossard...).	Foulards ou dossards. Matériel de marquage pour tracer le terrain (craie...)	Le renard identifie bien les animaux qu'il a appelé. Les autres joueurs partent à l'appel de leur famille.	En langage: Les animaux de la basse-cour, de la ferme ... En mathématiques : compter les animaux immobilisés.

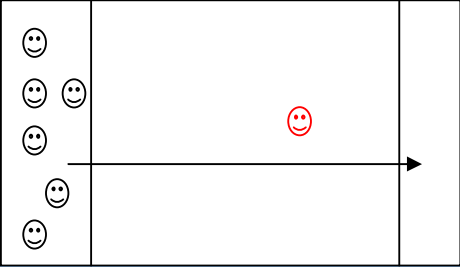
Thème: jeux à règles vers les jeux collectifs

Compétences visées:

Spécifique: coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives
Reconnaître son équipe.

Objectif poursuivi

Passer de « n'identifie personne » à « identifie ses partenaires et ses adversaires ».

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Thèmes à exploiter
Nom du jeu : Le malfini Au centre du terrain, un malfini qui doit toucher les autres oiseaux à leur passage. Une fois touché, l'oiseau devient malfini à son tour. Le passage des oiseaux démarre au signal de l'enseignant. Aménagement : 	Effectif : une demie classe contre un malfini en début de jeu. Espace de jeu : un terrain rectangulaire (15 m sur 10 m environ) à l'intérieur duquel sont délimitées deux zones qui symbolisent les camps des oiseaux. Repérage des joueurs : tous les oiseaux ont un signe distinctif (foulard, dossard...) qu'ils enlèvent lorsqu'ils deviennent malfini.	Foulards ou dossards. Matériel de marquage pour tracer le terrain (craie...)	Les malfinis identifient bien ceux qu'ils doivent attraper.	En langage: En mathématiques :