

L'ECUREUIL EN CAGE

SECTION CONCERNEE

Petite section

BUT DU JEU :

Pour chaque écureuil, retrouver sa cage le plus rapidement possible.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu.

Parmi les trois, deux enfants, face à face, forment une cage en se donnant la main.

Le troisième enfant, "l'écureuil", est dans sa cage.

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : tambourin ou claves pour donner le signal.

Espace : dans la cour ou dans la salle de motricité (l'espace doit être suffisamment vaste).

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction de la cible.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Varié l'emplacement des cages (sur un petit cercle, sur un grand cercle, dispersées dans la salle).	Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.
Varié les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.	Augmenter la durée de jeu des enfants.
Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage)	Complexifier la tâche des écureuils.

LES TROIS REFUGES

SECTIONS CONCERNEES :

A partir de la petite section

BUT DU JEU :

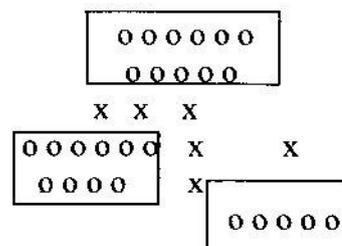
Pour les enfants (o) qui se trouvent dans un refuge, aller dans un autre refuge sans se faire prendre le foulard placé à leur ceinture.

Pour les enfants (x) situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'un enfant (o).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants (o), munis d'un foulard passé dans leur ceinture, sont répartis dans trois refuges. Au signal, ils doivent changer de refuge sans se faire prendre leur foulard par les enfants (x).

Les enfants (o) dépossédés de leur foulard deviennent (x) pour la partie suivante. Les enfants (x) qui ont pris un foulard deviennent (o) etc



CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : tapis, bancs ou adhésif pour matérialiser les refuges;
un foulard par enfant.

Espace : suffisamment vaste dans la cour ou dans la salle de motricité.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de la cible et de l'adversaire.

Maîtriser des changements de rythmes et d'appuis pour varier ses trajectoires de course.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTION PEDAGOGIQUES
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants (x).	Simplifier ou complexifier la tâche des enfants (o).
Définir le nombre d'enfants (o) devant se trouver dans chaque refuge au début et/ou à la fin du jeu (par exemple, 6 enfants dans chaque refuge au début du jeu, pas plus de 7 enfants par refuge à la fin du jeu).	Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Varié l'espace entre les différents refuges.	Simplifier ou complexifier la tâche des enfants (o) et rendre plus ou moins importante la nécessité de répondre rapidement au signal.
Définir un temps de jeu (pour gagner, les enfants devront avoir rejoint un refuge avec leur foulard mais aussi dans le temps de jeu imparti).	Complexifier la tâche des enfants (o).
Varié les formes de déplacement des enfants (o) et/ou (x) (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant, etc...)	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Demander aux enfants (o) de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de rentrer dans un refuge.	Complexifier la tâche des enfants (o).
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.