

LA RIVIERE AUX CROCODILES

SECTIONS CONCERNEES:

Moyenne et grande sections

BUT DU JEU:

Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Une rivière est matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres.

Les enfants disposent d'un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles qui se situent dans la rivière. Les enfants n'ayant plus de foulard deviennent à leur tour crocodile et remplacent les crocodiles précédents.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : cordes ou adhésif pour matérialiser la rivière;
un foulard par enfant.

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

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

S'informer des espaces libres.

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

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Augmenter le nombre de crocodiles.	Complexifier la tâche des enfants qui doivent rejoindre l'autre rive sans se faire subtiliser leur foulard.
Augmenter ou diminuer l'espace disponible pour traverser la rivière.	Complexifier ou simplifier la tâche des crocodiles.
Varié les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant) des enfants et/ou des crocodiles.	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Modifier la manière de "capturer" (ceinturer, toucher etc...).	Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.
Diminuer l'espace entre les deux rives.	Rendre plus importante la nécessité de répondre rapidement au signal.

LES LAPINS DANS LEUR TERRIER

SECTION CONCERNEE :

Grande section

BUT DU JEU :

Réintégrer son terrier le plus rapidement possible, après avoir effectué le tour d'une ronde.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

La moitié des enfants de la classe forment une ronde en se tenant debout, jambes écartées.

Les autres enfants (les lapins), se situent à l'intérieur de la ronde.

Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour de la ronde, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste.

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires (enfant matérialisant le terrier à retrouver) et des adversaires (les autres lapins).

Réaliser des enchaînements d'actions (courir, ramper, s'équilibrer, éviter ...).

Maîtriser les changements d'appuis.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
Former un couloir à l'extérieur de la ronde.	Limiter l'espace d'action des lapins et renforcer les actions d'évitement.
Rendre la cible mobile (en faisant tourner la ronde des "terriers").	Augmenter l'incertitude et les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.
Définir l'entrée possible des lapins dans leur terrier par un signal sonore (ne pas limiter le déplacement des lapins à un seul tour).	Augmenter la durée d'action des enfants.
Ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, chaque lapin pouvant rentrer dans le terrier le plus proche au moment du signal.	Répondre rapidement au signal.