



ACTIVITES MOTRICES DE DECOUVERTES

PARCOURS JEUX PLEIN AIR

AUTEUR

Ligue de l'enseignement, Fédération du Val de Marne
USEP, Comité départemental du Val de Marne

THEMATIQUE ABORDEES

Jeux et activités physiques

PRESENTATION GENERALE

Ce cycle d'activités encourage les enfants à jouer en plein air avec leurs camarades. Ces jeux présentent de nombreuses qualités pédagogiques telles que le développement de la motricité, de la concentration et de la sociabilité des enfants. Ils favorisent également la mixité et la cohésion du groupe.

NOMBRE DE SEQUENCES DU CYCLE

7 séances

PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Enfants du cycle 1 à partir de 3 ans.
6 à 8 enfants par animateur

IDEES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Participation aux activités proposées par l'Union sportive de l'enseignement du premier degré est la fédération de sport scolaire de l'école primaire française. (USEP)

PROGRAMME DES SEANCES

Séance 1 Minuit dans la bergerie - Remplir la maison
Séance 2 Minuit dans la bergerie 2 - Remplir la maison 2
Séance 3 Les sorciers et les lutins - Les déménageurs
Séance 4 Chat perché- Les déménageurs 2
Séance 5 Chat perché 2 - Les éperviers déménageurs
Séance 6 Les balles brûlantes - Les éperviers déménageurs 2
Séance 7 L'horloge - Les 3 tapes

PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)

De nombreuses ressources pédagogiques complémentaires sont disponibles sur le site de l'USEP : <https://usep.org/index.php/2017/02/06/jeuxtrad/>



- laissant des restes de nourriture (cônes de pins, noisettes, arbustes rongées), des traces (sols grattés), des crottes, des pelotes de réjection,
- des habitats (nids, terriers, couchettes grattées au sol),
- des os et des plumes témoignant d'un combat

Plusieurs endroits sont propices à l'observation de ces signes :

- les barbelés des clôtures livrent souvent les poils, les vieilles souches recèlent des restes de repas,
- les chemins de terre humides sont de bons « pièges » à empreintes,
- on trouve les fameuses pelotes de réjection des rapaces dans les vieilles granges ou hangars,
- il y a des lieux et des conditions privilégiées pour trouver des traces d'empreintes, par exemple au bord des étangs, des mares, dans la neige, une ornière, une plage sableuse, une flaque.

Il est alors possible de noter sur un petit carnet toutes ces observations et de récupérer dans des petites boîtes tous les matériaux précédemment cités.

PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT

Découper un vieux ballon au 2/3.

- Choisir une empreinte significative, et la débarrasser des cailloux, feuilles et brindilles. Qui l'entourent
- Entourer l'empreinte d'un boudin de terre pour constituer les bords du moule.
- Préparer dans le ballon du plâtre un peu liquide pour éviter les bulles.
- Remplir soigneusement l'empreinte, puis recouvrir au ras du boudin de terre.
- Attendre 15 à 20 min pour sortir le moulage (c'est un négatif par rapport à l'empreinte). Une fois sec, on peut brosser et reproduire l'empreinte (en centre) sur de la terre glaise ou de la pâte à modeler.

Pour finir, débarrasser le terrain des déchets de plâtre et ne pas laisser de traces du « chantier ».



SEANCE 1

Minuit dans la bergerie et remplir la maison 1

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Découvrir et mettre en place les principes de sécurité.
Apprendre aux enfants à appliquer et faire appliquer les règles du jeu.
Expérimenter un jeu d'opposition collective
S'engager dans un but à plusieurs
Découvrir l'univers des jeux d'antan

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 à 3 animateurs BAFA suivant le nombre d'enfants.

MATERIEL NECESSAIRE

1 tambourin
Un dossard ou une chasuble
De la craie ou des plots assiettes pour délimiter
50 petits objets souples
1 chronomètre

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation du parcours

Se présenter et présenter les règles de vie collective et de sécurité.
« On va être ensemble 7 séances pour découvrir des jeux d'antan ». « Connaissez-vous des jeux où l'on peut jouer à plusieurs ? ».
Laisser les enfants s'exprimer et énumérer ce qu'ils connaissent.
Bien faire énumérer les idées des enfants et ne pas les brider dans leur expression.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité (bonus 1) et les lire ensemble.
Pour les plus petits, simplement leur dire les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.
Proposer un jeu que les enfants connaissent déjà (chat, ...) et laisser les enfants jouer librement quelques minutes.
Observer le comportement et la connaissance de l'activité des enfants.

30 min - Minuit dans la bergerie

Rassembler les enfants et leur raconter une petite histoire avec des moutons et un loup.
Exemple : Mon premier recueil d'histoires de loups - Auteur : Christelle Huet-Gomez, Editeur Auzou (10 min).
Après le récit de l'histoire, proposer le jeu « Minuit dans la bergerie » (bonus 2).

L'animateur explique les règles du jeu :

Pour les moutons, il s'agit d'arriver sain et sauf dans la bergerie ; pour le loup, de toucher le plus grand nombre de moutons.

L'animateur joue le rôle du loup. Il peut également désigner un enfant pour remplir ce rôle.

Conseils pédagogiques :

Matérialiser le terrain de jeu avant l'arrivée des enfants.

Utiliser la craie ou des plots pour matérialiser le terrain de jeu.

20 min - Remplir la maison

Après un temps de repos (5 min), proposer le jeu « Remplir la maison » (bonus 3).

Remarque : l'animateur explique les règles du jeu : il s'agit de remplir la "maison" avec le plus d'objets possible.

L'animateur vide la "maison" en sortant les objets pendant que les enfants la remplissent.

Conseils pédagogiques

Matérialiser le terrain de jeu avant l'arrivée des enfants.

Utiliser la craie ou des plots pour matérialiser le terrain de jeu.

5 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait et retenu aujourd'hui ? ». Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Annoncer le contenu de la séance suivante :

Minuit dans la bergerie (avec évolutions des règles)

Remplir la maison (avec évolutions des règles).

BONUS 1 - LES REGLES DE SECURITE ET DE FAIRPLAY A COMMUNIQUER

Sécurité

Etre attentifs aux autres pour éviter les collisions dans le jeu.

Ne pas pousser ni bousculer.

Ne pas agripper les adversaires par les vêtements ou accessoires.

Ne pas lancer d'objets ou de balle brutalement.

Fairplay

On accepte de remplir chacun son tour plusieurs rôles. On accepte la défaite.

BONUS 2 - MINUIT DANS LA BERGERIE

Objectif

Courir pour fuir, réagir à un signal.

But du jeu

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans être touchés.

Pour le loup, toucher le plus de moutons possible.

Organisation matérielle

Dans un espace vaste (préau, gymnase), l'animateur matérialise un refuge ("bergerie" : expliquer le terme aux enfants), avec des plots assiettes ou à la craie. Il fait le loup et les enfants sont les moutons ou bien il désigne un loup parmi les enfants (signalé par un dossard ou une chasuble).



Déroulement

Les moutons se promènent et interrogent le loup « Quelle heure est-il ? ».

L'animateur répond en donnant n'importe quelle heure.

Quand il répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite.

Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci ne rejoignent la bergerie.

Faire plusieurs parties successives avec changement de loup.

Consigne

Quand vous entendez : « Il est minuit ! » et le coup de tambourin, vous devez courir vous réfugier dans la bergerie sans vous faire toucher par le loup.

Variante

Supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant uniquement du signal

« minuit »).

BONUS 3 - REMPLIR LA MAISON**Objectifs**

Transporter des objets.

Différencier dedans / dehors.

Comprendre une règle simple

S'engager dans un but à plusieurs.

But du jeu

Mettre le plus d'objets possible dans la maison.

Organisation matérielle

Une maison matérialisée par des plots assiettes ou marquée à la craie.

50 petits objets souples.

Déroulement

L'animateur sort rapidement les objets de la maison. Les enfants les ramènent dedans.

Les enfants doivent :

- rester en activité (transporter du signal de départ au signal de fin),
- accepter de se débarrasser de l'objet,
- chercher un nouvel objet quand un autre le prend avant eux

Limiter le temps de chaque jeu à 5 minutes (l'animateur annonce "il reste 3, 2, 1 minutes").

Organiser plusieurs jeux avec un petit temps de repos entre chaque jeu.

Consigne

Rapporter le plus d'objets possibles dans la maison avant la fin du jeu.

Variantes

Remplacer l'animateur par un (ou des) enfant(s) pour vider la maison.

Autoriser chaque enfant à ne porter qu'un objet à la fois.



SEANCE 2

Minuit dans la bergerie 2 et remplir la maison 2

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Découvrir et mettre en place les principes de sécurité.
Apprendre aux enfants à appliquer et faire appliquer les règles du jeu.
Expérimenter un jeu d'opposition collective
S'engager dans un but à plusieurs
Découvrir l'univers des jeux d'antan

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

De 1 à 3 animateurs BAFA, en fonction du nombre d'enfants

MATERIEL NECESSAIRE

1 tambourin
Un dossard ou une chasuble
De la craie ou des plots assiettes pour délimiter
2 cônes
50 petits objets souples
1 chronomètre

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité (cf. bonus 1 séance 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, se contenter de leur dire les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.

CONSEILS PEDAGOGIQUES :

Observer le comportement et la connaissance de l'activité des enfants
Rappeler les consignes de sécurité.

30 min - Minuit dans la bergerie 2

Commencer le jeu en racontant aux enfants une petite histoire de loup (la même qu'à la séance précédente ou une autre). Par exemple : Mon premier recueil d'histoires de loups – Auteur : Christelle Huet-Gomez - Editeur : Auzou (10 min).

Proposer le jeu « Minuit dans la bergerie » (Bonus 2), en introduisant des variantes à la règle.

L'animateur veille au respect des consignes et désigne les loups.

L'animateur veille à interrompre le jeu pour ménager des temps de repos.

CONSEILS PEDAGOGIQUE

Expliquer aux enfants les variantes et leur justification.

20 min - Remplir la maison 2

Proposer le jeu « Remplir la maison » (Bonus 3), en introduisant des variantes dans la règle. L'animateur veille au respect des consignes, il constitue 4 équipes de couleurs et désigne des enfants qui vont vider la maison.

Préparer si possible le matériel avant l'arrivée des enfants.

10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? ».

Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Ranger le matériel avec les enfants.

Annoncer le contenu de la séance suivante : « Les sorciers et les lutins - Les déménageurs ».

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Penser à laisser boire les enfants.

BONUS 1 - MINUIT DANS LA BERGERIE 2

Objectif

Courir pour fuir, réagir à un signal.

But du jeu

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans être touchés ; pour le loup, toucher le plus de moutons possibles.

Organisation matérielle

Dans un espace vaste (préau, gymnase), l'animateur matérialise un refuge ("bergerie" : expliquer le terme aux enfants), avec des plots assiettes ou à la craie.

Il fait le loup et les enfants sont les moutons ou il désigne un loup parmi les enfants (signalé par un dossard ou une chasuble).

Déroulement

Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ».

L'animateur répond en donnant n'importe quelle heure.

Quand il répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite.

Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

Faire plusieurs parties successives avec changement de loup.

Au cours du jeu, l'animateur introduit les variantes :

- l'animateur met une entrée à la bergerie (deux cônes), puis à la partie suivante, il installe plusieurs bergeries (3 maximum).

- il fait varier la taille de l'entrée.

Consigne

Quand vous entendez : « Il est minuit ! » et le coup de tambourin, courez-vous réfugier dans la bergerie sans vous faire toucher par le loup.



Variantes

Introduire des couleurs de bergeries (les enfants portent des chasubles de couleur et doivent rejoindre la "bonne" bergerie).

BONUS 2 - REMPLIR LA MAISON 2**Objectif**

Transporter des objets.
Différencier dedans / dehors.
Comprendre une règle simple.
S'engager dans un but à plusieurs.

But du jeu

Mettre le plus d'objets possible dans la maison.

Organisation matérielle

Une maison matérialisée par des plots assiettes ou marquée à la craie,
50 petits objets souples.

Déroulement

Les enfants désignés par l'animateur sortent rapidement les objets de la maison.
Les autres enfants les ramènent dedans.

Les enfants doivent :

- rester en activité (transporter des objets du signal de départ au signal de fin)
- accepter de se débarrasser de l'objet.
- chercher un nouvel objet quand un autre le prend avant eux.

Limiter le temps de chaque jeu à 5 min. (l'animateur annonce « il reste 3, 2, 1 minutes »).

Organiser plusieurs jeux avec un petit temps de repos entre chaque jeu.

Puis l'animateur introduit et explique la variante suivante :

- il y a maintenant 4 maisons avec des couleurs différentes
- il faut mettre les objets de couleur dans la « bonne » maison.

Consigne

Rapportez le plus d'objets possibles dans la bonne maison avant la fin du jeu.



SEANCE 3

Sorciers et les lutins – Les déménageurs

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Découvrir l'univers des jeux d'antan.
Transporter un objet vers sa cible.
Reconnaître son camp.
S'engager dans un but à plusieurs.

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 à 3 animateur BAFA suivant le nombre d'enfants.

MATERIEL NECESSAIRE

2 jeux de foulards ou chasubles
1 chronomètre
De la craie
40 plots assiettes,
50 petits objets
2 caisses.

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

5 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité spécifiques à la séance (bonus 1) et les lire ensemble (5 min). Pour les plus petits, simplement leur dire les consignes.
S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Rappeler les consignes de sécurité.

30 min - Les sorciers

Lire aux enfants une histoire de sorciers. Par exemple : « Baguette Magique et chapeau pointu » Auteur : Eva Montanari - Editeur : Milan
Proposer le jeu « Les sorciers » (bonus 2).
L'animateur donne les consignes aux enfants et désigne les sorciers et les lutins.

L'animateur veille au respect des consignes (départ au signal pour les sorciers, respect de la règle par les lutins touchés, ...).

Conseils pédagogiques

Préparer les lignes avant l'arrivée des enfants.

Laisser les enfants boire et se reposer après l'activité.

20 min - Les déménageurs

Proposer le jeu « Les déménageurs » (bonus 3).

L'animateur matérialise une zone centrale (craie ou plots assiettes) remplie de petits objets et place deux caisses à 8 mètres de cette zone.

L'animateur veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, ...). Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

Conseil pédagogique : préparer le terrain de jeu avec les enfants.

10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? ».

Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Annoncer le contenu de la séance suivante : « Chat perché » « Les déménageurs 2 ».

Ranger le matériel avec les enfants.

BONUS 1 - LES REGLES DE SECURITE ET DE FAIRPLAY A COMMUNIQUER

Sécurité

Etre attentifs aux autres pour éviter les collisions dans le jeu.

Ne pas pousser ni bousculer.

Ne pas agripper les adversaires par les vêtements.

Ne pas lancer de balles brutalement dans la direction d'adversaires.

Fairplay

On accepte de remplir chacun son tour plusieurs rôles. On accepte la défaite.

BONUS 2 - LES SORCIERS ET LES LUTINS

Objectifs

Reconnaître son camp.

S'engager dans un but à plusieurs.

But du jeu

Pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de joueurs (lutins).

Pour les lutins : fuir pour ne pas se faire toucher par les sorciers.

Organisation matérielle

Dans la cour, le stade, le gymnase...

L'animateur désigne 3 ou 4 sorciers, les autres enfants sont des lutins.

Déroulement

Les sorciers doivent toucher les lutins qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées ...) qui restent là où on les a touchés.

Pas de limite de terrain.

Jeu en temps limité (2 à 3 min) en comptant le nombre de statues ou jeu jusqu'à la prise totale de tous les lutins (avec mesure du temps par l'animateur).



L'équipe qui met le moins de temps pour toucher tous les lutins a gagné.
L'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné.
L'animateur propose plusieurs parties avec un temps calme entre chaque partie.

Consignes

Aux sorciers : il faut que vous attrapiez tous les lutins en les touchant !
Aux lutins : il faut que vous évitiez les sorciers et que vous ne vous fassiez pas toucher. Si un lutin est touché, il se transforme en statue et doit rester immobile dans une certaine position (l'animateur indique une position).

BONUS 3 - LES DEMENAGEURS

Objectifs

Transporter un objet vers sa cible.
Reconnaître son camp.
S'engager dans un but à plusieurs.

But du jeu

Remplir sa caisse le plus rapidement possible.

Organisation matérielle

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une zone centrale matérialisée par l'animateur (plots assiettes ou craie) remplie de petits objets. 2 caisses placées à l'opposé l'une de l'autre à 8 mètres de la zone centrale.
L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

Déroulement

Au signal, les enfants vont un par un chercher un objet dans la zone centrale pour le déposer dans la caisse de leur équipe.
Prendre un objet à la fois.
Les enfants doivent reconnaître la cible de leur équipe, courir avec un objet dans les mains, comprendre et respecter les règles : un seul objet à la fois et signaux de début et fin de jeu.
L'équipe qui a transporté le plus grand nombre d'objets au bout de 5 minutes a gagné.
L'animateur propose 3 parties avec un temps de repos entre chaque partie.

Consignes

Au signal, une personne de votre équipe va chercher un objet dans la réserve (zone centrale) pour le poser vite dans la caisse de son équipe, puis on recommence avec une autre personne et ainsi de suite jusqu'au dernier objet.
On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.



SEANCE 4

Chat perché et les déménageurs 2

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.
Transporter un objet vers sa cible
Reconnaître son camp
S'engager dans un but à plusieurs

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 à 3 animateurs BAFA suivant le nombre d'enfants.

MATERIEL NECESSAIRE

3 jeux de foulards ou chasubles
1 chronomètre
De la craie
40 plots assiettes
50 petits objets
3 caisses

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité (cf. bonus 1 séance 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, simplement leur dire les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.

30 min - Chat perché

Lire aux enfants une petite histoire de chats (10 min). Par exemple « Le chat Touillis »
- Auteurs : Stéphanie Dunand-Pallaz / Sophie Turel - Balivernes Editions.

Proposer le jeu « Chat perché» (Bonus 2).

L'animateur explique les règles du jeu et s'assure du respect de celles-ci.

Il joue le rôle du chat.

Il propose aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie.

Penser à faire boire les enfants.

20 min - Les déménageurs 2

Proposer le jeu « Les déménageurs », jeu que les enfants connaissent déjà, en y introduisant des variantes (Bonus 4).

L'animateur matérialise une zone centrale (craie ou plots assiettes) remplie de petits objets et place deux caisses à 8 mètres de cette zone.

Il veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, ...). Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Préparer le terrain avec les enfants.

Utiliser la craie ou des plots pour matérialiser les zones

10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? ».

Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Annoncer le contenu de la séance suivante : « Chat perché 2 » et « Les éperviers déménageurs ».

Ranger le matériel avec les enfants.

BONUS 2 - CHAT PERCHE

Objectif

Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.

But du jeu

Se percher avant d'être touché par le chat.

Organisation matérielle

Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher (bancs, ...) et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...).

Déroulement

L'animateur joue le rôle du chat, les enfants celui des souris.

Le chat peut toucher toutes les souris.

Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'animateur regroupe les enfants autour de lui et annonce « Chat perché ! »

Les souris doivent être attentives en permanence, décider rapidement du «perchoir» et s'adapter en fonction de la position du chat et des autres souris.

Une partie dure 5 minutes.

L'animateur propose plusieurs parties avec une pause entre chaque.

Consignes

Courez et perchez-vous pour que le chat ne puisse pas vous toucher.

La souris qui gagnera sera celle qui aura été le moins de fois touchée.



BONUS 3 - LES DEMENAGEURS 2

Objectif

Transporter un objet vers sa cible, reconnaître son camp, s'engager dans un but à plusieurs.

But du jeu

Remplir sa caisse le plus rapidement possible.

Organisation matérielle

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une zone centrale matérialisée par l'animateur (plots assiettes ou craie) remplie de petits objets.

2 caisses placées à l'opposée l'une de l'autre à 8 m de la zone centrale.

L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

Déroulement

Au signal, les enfants vont un par un chercher un objet dans la zone centrale pour le déposer dans la caisse de leur équipe.

Prendre un objet à la fois.

Les enfants doivent reconnaître la cible de leur équipe, courir avec un objet dans les mains, comprendre et respecter les règles : un seul objet à la fois et signaux de début et fin de jeu.

L'équipe qui a transporté le plus grand nombre d'objets au bout de 5 minutes a gagné.

L'animateur propose 3 parties avec un temps de repos entre chaque partie.

Il introduit les variantes suivantes :

- constituer 3 équipes (rajouter une caisse).
- mettre des objets de couleurs ou de formes différentes (autant pour chaque équipe) : chacun prend la couleur ou la forme de son équipe, l'équipe gagnante est celle qui a terminé la première (cela permet de mesurer les progrès).

Consignes

Allez chercher un objet dans la réserve (zone centrale) pour le poser vite dans la caisse de votre équipe, puis recommencez jusqu'au dernier objet.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.

SEANCE 5

Chat perché 2 - Les éperviers déménageurs

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.
Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 à 3 animateurs BAFA suivant le nombre d'enfants.

MATERIEL NECESSAIRE

3 jeux de foulards ou chasuble
1 chronomètre
De la craie
40 plots ou assiettes
50 petits objets
3 caisses

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité (cf. bonus 1 séance 1) et les lire ensemble.
Pour les plus petits, simplement leur dire les consignes.
S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.

30 min - Chat perché 2

Lire aux enfants une petite histoire de chats (10 min).
Proposer le jeu « Chat perché » (Bonus 2), que les enfants connaissent déjà, en introduisant des variantes.
L'animateur explique les règles du jeu.
Il s'assure du respect des règles du jeu. Il distribue le rôle du chat.
Il propose ensuite aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie.
Il veille à faire boire les enfants tout au long de l'activité.

20 min - Les éperviers déménageurs

Proposer le jeu "Les éperviers déménageurs" (Bonus 4).

L'animateur dispose une caisse remplie de petits objets et place deux autres caisses à 8 mètres de la première.

Il veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, ...) et responsabilise les enfants en leur faisant vérifier que celles-ci sont bien respectées tout au long du jeu

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Préparer le dispositif avec les enfants.

10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? ».

Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Annoncer le contenu de la séance suivante : « Les balles brûlantes » et « Les éperviers déménageurs 2 »

Ranger le matériel avec les enfants.

BONUS 2 CHAT PERCHE 2

Objectif

Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.

But du jeu

Se percher avant d'être touché par le chat.

Organisation matérielle

Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher (bancs, ...) et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...).

Déroulement

L'animateur joue le rôle du chat, les enfants celui des souris.

Le chat peut toucher toutes les souris.

Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'animateur regroupe les enfants autour de lui et annonce "Chat perché !"

Les souris doivent être attentives en permanence, décider rapidement du « perchoir » et s'adapter en fonction de la position du chat et des autres souris.

Une partie dure 5 minutes.

L'animateur propose plusieurs parties avec une pause entre chaque.

Il introduit la variante suivante : il désigne un enfant comme chat, fait faire une ronde avec tous les joueurs et met le chat au milieu.

La ronde compte jusqu'à 3 pour faire commencer le jeu.

Reprendre ce mode de départ chaque fois que le chat ne parvient pas à toucher une souris.

Consigne

A la fin de la ronde, courez et perchez-vous pour que le chat ne puisse pas vous toucher.

La souris qui gagnera sera celle qui aura été le moins de fois touchée.



BONUS 3 - LES EPERVIERS DEMENAGEURS

Objectif

Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

But du jeu

Transporter des objets sans se faire toucher.

Organisation matérielle

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une caisse (réserve) remplie de petits objets et 2 caisses placées à l'opposé l'une de l'autre à 8 mètres de la première caisse.

L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

Il joue le rôle de l'épervier.

Déroulement

Chaque équipe dispose d'une caisse.

Au signal, les joueurs doivent transporter un objet à la fois de la caisse réserve jusqu'à la caisse de leur équipe sans se faire toucher par l'épervier.

L'animateur-épervier ne peut toucher qu'un porteur d'objet et confisque l'objet qu'il place ensuite dans sa caisse réserve. L'enfant touché continue à jouer.

L'enfant doit repérer les zones libres et les limites du terrain, esquiver l'épervier, accepter de se débarrasser de l'objet.

Consigne

Allez chercher un objet dans la caisse réserve pour le poser vite dans la caisse de votre équipe, et recommencez jusqu'au dernier objet, sans vous faire toucher par l'épervier.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.



SEANCE 6

Les balles brûlantes - Les éperviers déménageurs 2

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Lancer vers, reconnaître son camp.

Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

1 à 3 animateurs BAFA suivant le nombre d'enfants.

MATERIEL NECESSAIRE

3 jeux de foulards ou chasubles

15 ballons

1 sifflet - 1 chronomètre

De la craie

40 plots assiettes

50 petits objets

3 caisses

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.

Espace extérieur : sous-bois, parc...

Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.

Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.

Présenter le contenu de la séance.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité (cf. bonus 1 séance 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, leur dire les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.

30 min - Les balles brûlantes

Lire aux enfants une petite histoire parlant de ballons (10 min).

Proposer le jeu « Les balles brûlantes» (Bonus 2).

L'animateur explique les règles du jeu. Il s'assure du respect des règles du jeu. Il propose aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie. Penser à faire boire les enfants.

20 min - Les éperviers déménageurs 2

Proposer le jeu "Les éperviers déménageurs" (Bonus 4), que les enfants connaissent déjà, en introduisant des variantes.



L'animateur dispose une caisse remplie de petits objets et place deux autres caisses à 8 mètres de la première. L'animateur veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, ...). Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Préparer le dispositif avec les enfants.

10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? ».

Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Annoncer le contenu de la séance suivante : L'horloge et les 3 tapes

Ranger le matériel avec les enfants.

BONUS 2 - LES BALLE BRULANTES

Objectif

Lancer vers, reconnaître son camp.

But du jeu

Lancer rapidement les ballons dans le camp adverse.

Organisation matérielle

Sur une surface équivalente à ½ terrain de hand (si possible en salle), séparée en 2 camps (avec des bancs ou des plots assiettes).

L'animateur divise le groupe en 2 équipes.

Déroulement

Les enfants doivent lancer tous les ballons qui sont dans leur camp dans le camp adverse pour s'en débarrasser.

Le jeu dure trois minutes.

Les enfants doivent adapter leur lancer au ballon proposé (plusieurs tailles de ballon).

Au signal de fin de jeu (sifflet) par l'animateur, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

L'animateur propose plusieurs parties avec une pause entre les parties.

Consigne : vous devez lancer le plus vite possible tous les ballons qui sont dans votre camp dans le camp d'en face.

BONUS 3 - LES EPERVIERS DEMENAGEURS 2

Objectif

Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

But du jeu

Transporter des objets sans se faire toucher.

Organisation matérielle

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une caisse (réserve) remplie de petits objets et 2 caisses placées à l'opposée l'une de l'autre à 8 mètres de la première caisse.



L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

Il joue le rôle de l'épervier.

Déroulement

Chaque équipe dispose d'une caisse.

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois, sans se faire toucher par l'épervier, de la caisse réserve jusqu'à la caisse de leur équipe.

L'animateur-épervier ne peut toucher qu'un porteur d'objet et confisque l'objet qu'il place ensuite dans sa caisse réserve.

L'animateur introduit la variante : le joueur touché devient lui aussi un épervier.

L'enfant doit repérer les zones libres et les limites du terrain, esquiver l'épervier, accepter de se débarrasser de l'objet.

Consigne

Allez chercher un objet dans la caisse réserve et posez-le vite dans la caisse de votre équipe, puis recommencez jusqu'au dernier objet, sans vous faire toucher par l'épervier.

Si vous vous faites toucher par l'épervier, vous devenez un épervier à votre tour.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.



SEANCE 7

L'horloge – les 3 tapes

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Passer, attraper un ballon.

Courir pour fuir, esquiver, poursuivre, réagir à un signal.

NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

De 1 à 3 animateurs BAFA en fonction du nombre d'enfants.

MATERIEL NECESSAIRE

3 jeux de foulards ou chasubles

3 ballons

1 chronomètre

De la craie

40 plots assiettes

3 petites ardoises et 3 feutres pour ardoises.

AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Ce parcours d'activités nécessite de l'espace pour courir.

Espace extérieur : sous-bois, parc...

Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

DUREE TOTALE

1H30

DEROULE

10 min - Présentation de la séance

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.

Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.

Présenter le contenu de la séance.

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.

10 min - Entrée dans l'activité

Donner les règles de sécurité (cf. bonus 1 séance 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, simplement leur dire les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les ait comprises.

30 min - L'horloge

Lire aux enfants une petite histoire parlant du temps ou d'une horloge (10 min).

Proposer le jeu « l'horloge » (Bonus 2).

L'animateur explique les règles du jeu.

Il constitue 3 équipes de 5 joueurs.

Il s'assure du respect des règles du jeu.

Il propose aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie.

Penser à faire boire les enfants.

20 min - Les 3 tapes

Proposer le jeu "Les 3 tapes " (Bonus 4).

L'animateur aménage un terrain : deux lignes droites parallèles tracées à 10, 20 ou 30 m.

Il veille au respect des consignes.

Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

CONSEIL PEDAGOGIQUE

Préparer le dispositif avec les enfants.

10 min - Fin de la séance

Faire le bilan de la séance avec les enfants. « Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? ».

Laisser les enfants exprimer leur ressenti.

Ranger le matériel avec les enfants.

BONUS 2 - L'HORLOGE

Objectif

Passer, attraper un ballon.

But du jeu

Faire tourner le ballon le plus vite possible (1 tour = 1 heure).

Organisation matérielle

L'animateur divise le groupe en 3 équipes de 5 joueurs.

Chaque équipe forme une horloge (une ronde).

Temps limité : 1 à 2 min par partie.

Terrain non limité mais horloge fixe.

Déroulement

Le ballon est l'aiguille de l'horloge.

Au signal de l'animateur, les enfants se passent le ballon et le font tourner.

A chaque tour de l'aiguille (du ballon), on compte une heure.

Pour aider au comptage des points, on pose une ardoise au pied du 1er joueur qui fait un trait à chaque fois que le ballon lui revient dans les mains.

L'équipe qui a comptabilisé le plus d'heures est déclarée gagnante.

L'animateur propose plusieurs parties avec une pause entre chaque partie.

Consigne

Au signal de l'animateur, faites-vous des passes pour faire tourner le ballon autour de l'horloge. Il faut faire le plus de tours possible.

Variantes

Jouer sur l'écartement des joueurs pour modifier le type de passes (rebonds...)

Introduire un « enquiquineur » pris dans une autre équipe. Son rôle : faire perdre du temps à l'équipe adverse en interceptant le ballon et en l'envoyant le plus loin possible.

Jouer sur la taille des ballons (du plus gros vers le plus petit).



BONUS 3 - LES 3 TAPES

Objectif

Courir pour fuir, esquiver, poursuivre, réagir à un signal.

But du jeu

Taper trois fois dans la main d'un adversaire et revenir dans son camp sans se faire attraper.

Organisation matérielle

Le groupe entier est divisé en deux équipes égales, dans la cour, le stade, le gymnase. Deux lignes droites parallèles tracées à 10, 20 ou 30 mètres l'une de l'autre figurent les camps des joueurs.

L'espace entre les lignes est le domaine de jeu.

Au début du jeu, chaque équipe est derrière la ligne de son camp.

Déroulement

On tire au sort l'équipe qui commence.

L'animateur 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.

L'adversaire ne peut retirer sa main pendant les tapes.

L'adversaire qui franchit sa ligne avant la 3ème tape a perdu.

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points à la fin de la partie.

Consigne

Vas taper trois fois dans la main d'un adversaire de ton choix. A la 3ème tape, rejoins vite ton camp sans te faire toucher par ton adversaire.

