

LA COURSE AUX COULEURS

SECTION CONCERNEE :

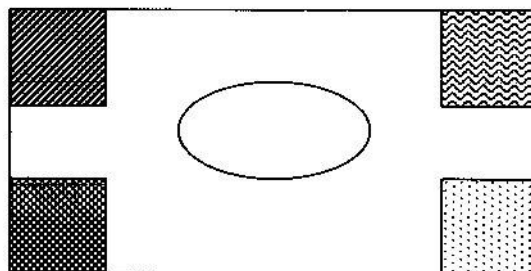
Ce jeu semble plus particulièrement adapté aux enfants de petite section.

BUT DU JEU :

Il s'agit pour les enfants de récupérer sur le terrain les objets de la couleur de leur équipe, de les porter le plus vite possible dans une zone de même couleur qui correspond à leur camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, l'ensemble des enfants se situent dans une zone centrale. Au signal de départ, ils doivent chercher, un par un, des objets correspondant à la couleur de leur équipe et les apporter dans leur camp. La première équipe à avoir apporté l'ensemble des objets de sa couleur a gagné.



CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : objets divers (cerceaux, anneaux, plots, ballons etc..) de 4 couleurs différentes, (prévoir au moins deux fois plus d'objets qu'il y a d'enfants).
dossards ou foulards de 4 couleurs différentes.
adhésif, cordes ou tapis pour matérialiser les 4 camps.

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

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.

Réaliser des enchaînements d'action.

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

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Varié les objets à prendre et à transporter (objets plus ou moins lourds, objets plus ou moins encombrants, objets à porter à deux, etc...).	Adapter ses actions motrices à la nature des objets à prendre et à transporter.
Rendre possible la prise simultanée de deux objets.	Enrichir les actions motrices des enfants.
Varié les formes de déplacement des enfants (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant etc...).	Adapter son action à un mode de déplacement différent.
Augmenter ou diminuer le nombre d'objets.	Augmenter ou diminuer la durée du jeu et varier l'intensité de l'action des enfants.
Augmenter l'espace d'action.	Accroître la durée d'action des enfants.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.

CERCLES MOBILES

SECTIONS CONCERNEES :

Pour la petite section tel que le jeu est décrit initialement. Peut être proposé aux autres sections en mettant en place des variables visant à complexifier le jeu.

BUT DU JEU :

Etre le premier groupe à réaliser une ronde autour de son ballon (les enfants d'un même groupe doivent être assis et se tenir la main).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Former 4 ou 5 équipes (en fonction de l'effectif de la classe). Chaque équipe dispose d'une couleur de dossard différente.

A chaque équipe est associé un ballon de la même couleur que leur dossard.

Les enfants sont répartis dans l'ensemble de l'espace disponible (sans tenir compte des groupes).

Le jeu débute lorsque le maître lance tous les ballons (de manière aléatoire).

Les enfants doivent alors s'organiser par groupe pour récupérer leur ballon, former une ronde en positionnant le ballon au centre de cette ronde.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : 4 ou 5 jeux de dossards (à défaut, utiliser des foulards)

4 ou 5 ballons

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

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires.

Réaliser des enchaînements d'action (déplacement, préhension, course, évitement...).

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

<u>VARIABLES</u>	<u>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</u>
Ne pas attribuer de couleur de ballon aux différentes équipes.	Rendre plus importante la nécessité de répondre rapidement au signal pour s'emparer le plus vite possible d'un ballon.
Augmenter l'espace d'activité.	Accroître la durée d'action des enfants.
Attribuer 2 ballons par groupes (les deux ballons devront se trouver au centre de la ronde).	Enrichir et diversifier les actions individuelles et collectives.
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants par groupe.	Enrichir et diversifier les actions individuelles et collectives.
Modifier la position initiale des enfants (positionner chaque groupe à un coin de la salle).	Enrichir et diversifier les actions individuelles et collectives.
Encombrer l'espace d'action.	Faire varier les trajectoires de course.