

1. Balle en éventail

Compétences développées

Maîtrise du geste, rapidité et réflexion

Espace requis

En intérieur

Matériel

Autant de balles que d'équipes

Durée : 20 min

Formation

Des équipes égales et le meneur

Déroulement

Formez 2 équipes égales.

Les joueurs de chaque équipe se placent en demi-cercle.

Le joueur numéro 1 occupe le centre du demi-cercle.

Le jeu commence au signal donné par le numéro 1, grâce à un mot-clé. Exemple de mots-clés : petit déjeuner.

Le numéro 1, lance la balle au numéro 2 qui la lui renvoie aussitôt en donnant un aliment en lien avec le petit déjeuner (céréales, jus d'orange, lait...), puis le numéro 1 envoie la balle au numéro 3 et ainsi de suite.

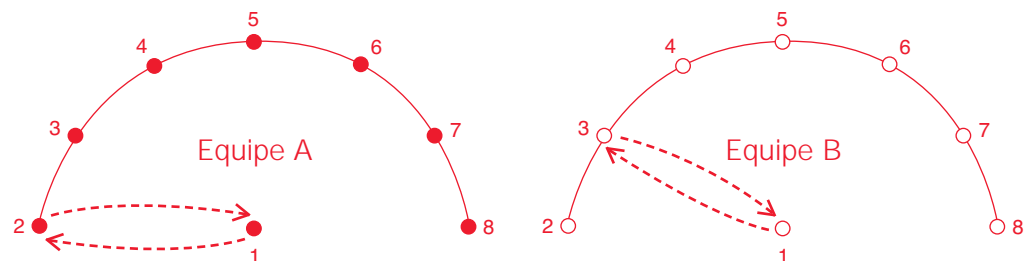
Attention le numéro 1 doit veiller à ce que chaque aliment ne soit cité qu'une seule fois par ses coéquipiers.

Quand le dernier joueur est en possession de la balle, il court prendre la place du numéro 1. Le numéro 1 va se placer à la place du numéro 2, celui-ci devient numéro 3 et ainsi de suite.

La partie reprend de la même manière avec un nouveau sujet (exemple : le sport) jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient occupé la place du lanceur (numéro 1).

L'équipe la plus rapide à effectuer le demi-cercle complet remporte la partie.

Idée + : si la balle tombe il faut alors reprendre du début.



2. Le ballon à la patte

Compétences développées

Maîtrise de l'espace, respect de l'autre

Espace requis

En intérieur

Matériel

1 ballon à gonfler par joueur et 1 pelote de ficelle

Durée : 20 min

Formation

Chaque joueur joue seul, ou variante possible, 2 couleurs de ballons à gonfler pour 2 équipes qui s'affrontent.

Déroulement

Chaque joueur gonfle son ballon et l'attache autour de l'une de ses chevilles à l'aide d'un bout de ficelle.

Les joueurs se dispersent sur le terrain.

Chacun essaie de toucher le ballon des copains en évitant de se faire toucher le sien.

Dès que le ballon d'un joueur est touché, il doit sortir du jeu.

Le seul restant est le gagnant.

3. L'oiseau en cage

Compétences développées

Maîtrise du corps, rapidité

Espace requis

En intérieur

Durée : 20 min

Formation

1 meneur de jeu et 10 à 30 joueurs.

Déroulement

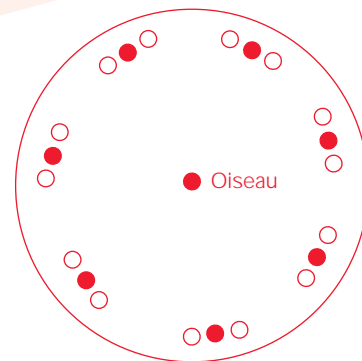
Tous les joueurs, sauf un, forment un cercle et se regroupent ensuite par 3. Deux se tiennent par les mains face à face, le troisième se place entre les deux. La cage est fermée, l'oiseau est dans la cage !

Au signal du meneur, tous les oiseaux doivent changer de cage. Pour cela, les joueurs qui ferment les cages lèvent les bras sans lâcher leurs mains.

Tous les oiseaux changent de cage en tournant autour du cercle, celui qui n'en a pas doit tenter d'en trouver une en prenant la place d'un autre.

Variante cycle 3

Dès que le jeu est compris, on ajoute la règle suivante, tous les oiseaux libérés doivent passer par le centre du cercle avant de s'approcher une nouvelle cage.



4. La taupe et la grenouille

Compétences développées

Attention, orientation spatiale, respect de l'autre

Espace requis

En intérieur

Matériel

2 foulards

Durée : 20 min

Formation

Les enfants se mettent en cercle et 2 joueurs restent au centre.

Déroulement

Tous les joueurs, sauf 2, forment un cercle.

Au centre : la grenouille a les chevilles attachées par un foulard, et la taupe a les yeux bandés.

Au signal, la grenouille s'éloigne de la taupe en sautant à pieds joints.

La taupe tente de toucher la grenouille en se guidant grâce aux sons émis par les sauts.

Lorsque la grenouille voit approcher la taupe, elle peut s'accroupir, ramper, s'allonger, rouler...

Dès que la grenouille est touchée, on change de taupe et de grenouille.

Les joueurs du cercle doivent garder le silence et veiller à la sécurité.

Ce jeu demande un vrai effort physique pour la grenouille et une forte attention auditive de la taupe.

Idée + : pour faire tourner plus vite les élèves on peut faire 2 cercles de jeu différents.

