



Printemps des maternelles

2016



UNION SPORTIVE DE L'ENSEIGNEMENT
DU PREMIER DEGRÉ
www.u-s-e-p.org

L'USEP bouge pour la planète



Rencontres maternelles



Fiches ateliers
et matériel



Ateliers		Thèmes	Niveau	Matériel
Activités athlétiques				
COURIR	N°1	Courir et franchir - Remplir la caisse p 5	PS-MS	1 kit courses <u>Pour matérialiser / délimiter :</u> -6 plots, -6 coupelles <u>Pour franchir</u> -6 haies: 6 barres 1m -12 coupelles hauteur 10cm pour PS-MS -12 coupelles hauteur 15cm pour MS-GS -6 à 8 cerceaux ou bandes plates <u>Parcours PS-MS: 2 caisses + objets à transporter / 2</u> ou 3 par élève (ex : anneaux)
	N°2	Courir et franchir -Défis et relais p 6et7	MS-GS	
	N°3	Courir et franchir - Chats et souris p 8	MS-GS	
LANCER	N°1	Lancer précis p 10 -Lancer les objets dans la cible	PS-MS	1 kit courses <u>Pour matérialiser / délimiter :</u> -8 plots(cônes), -8 cerceaux -16 coupelles <u>Pour lancer :</u> 4 caisses remplies d'objets à lancer : - 12 à 16 anneaux - 12 à 16 vortex, - 12 à 16 balles, - 12 à 16 sacs de graines...
	N°2	Lancer loin p 11 -Lancer par-dessus la rivière	PS-MS	
	N°3	Lancer précis p 12 -Lancer les objets dans la cible	MS-GS	
	N°4	Lancer loin p 13 -Atteindre la cible	MS-GS	
SAUTS	N°1	Parcours de sauts -les kangourous p 15	PS -MS	1 kit sauts <u>Pour matérialiser / délimiter :</u> - 4 à 6 plots (cônes), - coupelles <u>Pour sauter</u> -6 à 8 haies -8 cerceaux - lattes plates ou cordelettes 2 bancs (si possible) <u>Parcours PS-MS: 2 caisses + objets à transporter / 2</u> ou 3 par élève (ex : anneaux)
	N°2	Ateliers -sauter loin p 16	MS-GS	
Jeux coopératifs				
Parachutes	N°1	Le carroussel des couleurs P 21	PS-MS GS	1 parachute + balles spécifiques <u>Pour matérialiser / délimiter :</u> - lot de coupelles (8 à 10)
	N°2	Parachute et balle mousse P 22	PS-MS GS	
	N°3	Le feu d'artifice P 22	MS-GS	
Gros ballons	N°1	Le ballon qui roule P 24	PS-MS GS	1 gros ballon (avec gonfleur) <u>Pour matérialiser / délimiter :</u> - lot de coupelles (8 à 10) ,cônes
	N°2	Tomate-kin P 25	MS-GS	
	N°2	Relais P 25	MS-GS	

Jeux collectifs				
Jeu avec ballons	N°1	-Nettoyer la maison <i>p 28</i> <i>(Vider son camp)</i>	PS-MS MS-GS	<ul style="list-style-type: none"> - coupelles pour délimiter les espaces (20 à 30) - cônes - lots de ballons (15 à 20) - cerceaux (8 à 10) - chasubles (2 couleurs)
Jeu avec ballons	N°5	-La course aux objets <i>p 29</i>		
Jeu avec ballons	N°6	-Les déménageurs <i>p 30</i>	PS-MS	
Jeu avec ballons		-Le relais déménageurs <i>p 31</i>	MS-GS	
Jeu avec ballons	N°4	- La balle au fond <i>p 32</i>	MS-GS	
Courir vers un espace	N°2	-Chacun dans sa maison <i>p 33</i>	PS-MS	<ul style="list-style-type: none"> - coupelles pour délimiter les espaces (20 à 50) - cônes - lots d'objets (15 à 40 selon le jeu choisi) - cerceaux (8 à 10) - chasubles ou foulards (3 couleurs)
Attraper/Se sauver	N°3	-La rivière aux crocodiles <i>p 34</i>	PS-MS MS-GS	
Attraper/Se sauver	N°7	-Le renard dans la basse-cour <i>p 35</i>	PS-MS MS-GS	
Attraper/Se sauver	N°8	-Quand le chat dort, les souris dansent <i>p 36</i>	PS-MS MS-GS	
Attraper/Se sauver	N°9	-La rivière <i>p 37</i>	PS-MS MS-GS	
Attraper/Se sauver	N°10	-Minuit dans la bergerie <i>p 38</i>	PS-MS MS-GS	



Ateliers jeux athlétiques

Courses

Propositions d'ateliers:

- ⇒ 2 propositions d'ateliers pour PS-MS
 - Courir et franchir (pour transporter un objet)
- ⇒ 2 propositions d'ateliers pour MS-GS
 - Défis et relais
 - Chat et souris



Durée de chaque atelier : 12 à 15 min environ

Effectif 8 à 12 élèves

Matériel : pour un atelier > 1 kit courses

Pour matérialiser / délimiter :

- 6 plots,
- 6 coupelles

Pour franchir

- 6 haies basses :
 - 6 barres 1m
 - 12 coupelles hauteur 10cm pour PS-MS
 - + 12 coupelles hauteur 15 cm pour MS-GS
- 6 à 8 cerceaux
- ou bandes plates

Parcours PS-MS: 2 caisses + objets à transporter / 2 ou 3 par élève (ex : anneaux)

Encadrement : 1 adulte



Ateliers jeux athlétiques

Courses

PS-MS

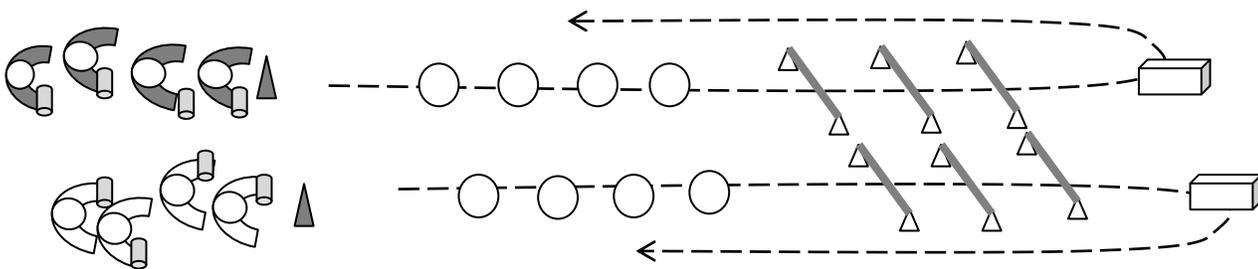


Atelier 1: Remplir la caisse

Objectif : courir et franchir

But : aller déposer l'objet dans la caisse en franchissant les obstacles

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 2 groupes (en colonne).
2 (ou 3) parcours identiques sont aménagés en parallèle



Déroulement : 2 équipes en colonne

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

Les 2 premiers joueurs partent au signal avec leur objet et réalisent le trajet sans éviter les obstacles.

Les joueurs suivants partent au signal de l'adulte.

Puis...courir et franchir les obstacles pour déposer son objet

2^{ème} phase : Jouer en équipe

Relais : chaque joueur dépose son objet puis revient « passer le relais » à son camarade (frapper dans sa main)



Ateliers jeux athlétiques

Courses

MS-GS

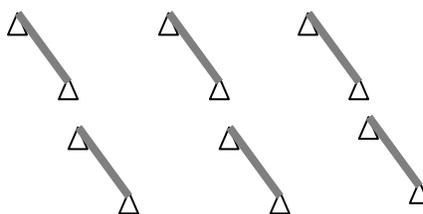
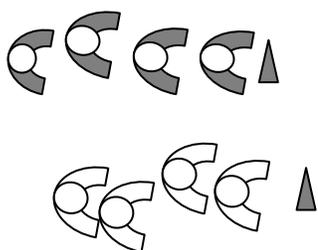


Atelier 1: Défis (durée : 6 à 8 min)

Objectif : courir vite et franchir

But : réaliser le trajet plus vite que son partenaire

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 2 groupes (en colonne).
2 (ou 3) parcours identiques sont aménagés en parallèle



Déroulement : 2 équipes en colonne

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

Les 2 premiers joueurs partent au signal et réalisent le trajet en franchissant les obstacles puis s'arrêtent dans le cerceau.

Les joueurs suivants partent au signal de l'adulte.

2^{ème} phase : Gagner le défi

Consignes : « Partir au signal . Arriver dans le cerceau avant son partenaire ».



Ateliers jeux athlétiques

Courses

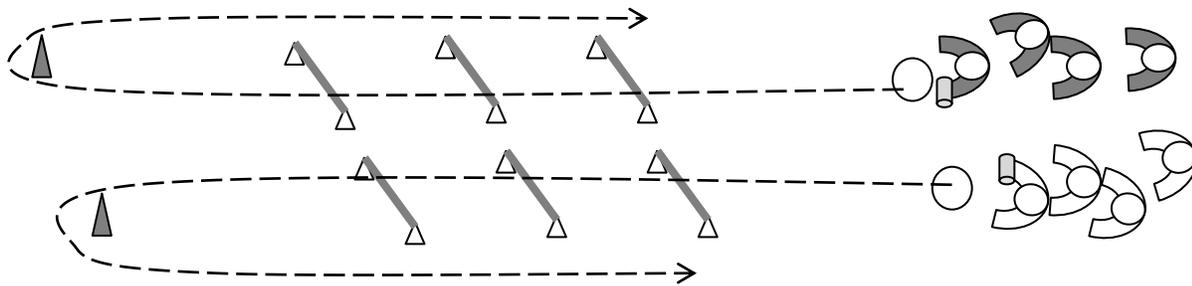
Atelier 1 (suite) : Relais (durée : 6 à 8 min)



Objectif : courir et franchir

But : réaliser le trajet (aller-retour) plus vite que son partenaire

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 2 groupes (en colonne).
2 (ou 3) parcours identiques sont aménagés en parallèle
1 objet (témoin) par équipe



Déroulement : 2 équipes en colonne

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

Les 2 premiers joueurs se positionnent dans le cerceau et partent au signal avec leur objet (témoin) et réalisent le trajet en franchissant les obstacles puis tournent autour du plot et reviennent au départ donner le témoin à leur partenaire

2^{ème} phase : Jouer en équipe

Relais : chaque joueur réalise le parcours puis revient « passer le relais » à son camarade le plus vite possible.



Ateliers jeux athlétiques

Courses

MS-GS

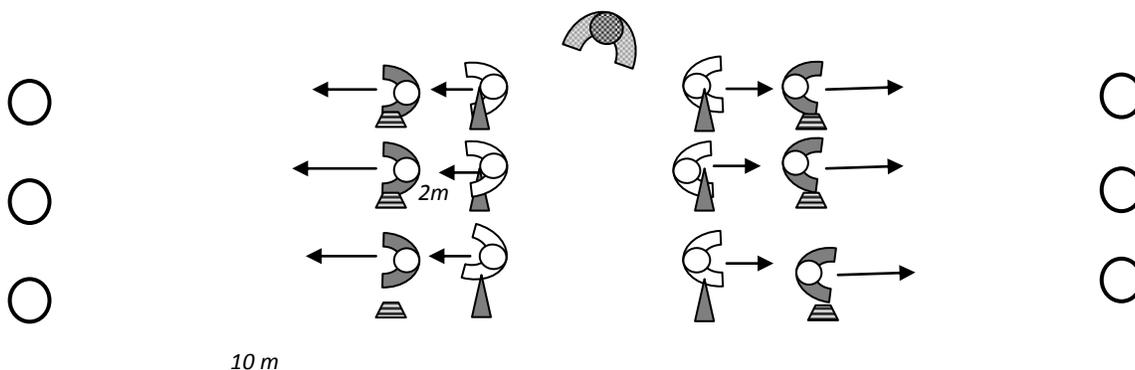
Atelier 2: Chats et souris



Objectif : courir vite pour se sauver / attraper

But : chats : attraper la souris
souris : échapper à son partenaire

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 2 équipes (chats et souris)
2 espaces identiques sont aménagés (en miroir)



Déroulement : Constitution de binômes : 1 enfant de chaque équipe (chat/souris)

1^{er} temps : Jouer pour comprendre.

Les chats se positionnent aux plots. Les souris se positionnent devant (espace 2m environ / marque-coupelle au sol). Tous les joueurs partent au signal. Chaque souris doit rejoindre le cerceau avant d'être touchée par le chat.

3 ou 4 manches > ajuster la distance chat-souris au départ si nécessaire.

« Si la souris a gagné, on rapproche la coupelle d'un pas... Si c'est le chat, on éloigne... »

2^{ème} temps : changer de partenaire



Ateliers jeux athlétiques

Lancers

Propositions d'ateliers:

- ⇒ 2 propositions d'ateliers pour PS-MS
 - Lancer dans la cible
 - Lancer par-dessus la rivière
- ⇒ 2 propositions d'ateliers pour MS-GS
 - Lancer dans la cible
 - Lancer loin

Durée de chaque atelier : 12 à 20 min environ

Effectif 8 à 12 élèves

Matériel : pour un atelier

Pour matérialiser / délimiter :

- 8 plots (**cônes**)
- 8 cerceaux
- 16 coupelles

Pour lancer :

4 caisses remplies d'objets à lancer :

- 12 à 16 anneaux
- 12 à 16 vortex,
- 12 à 16 balles,
- 12 à 16 sacs de graines...



Encadrement : 1 adulte



Ateliers jeux athlétiques

Lancers

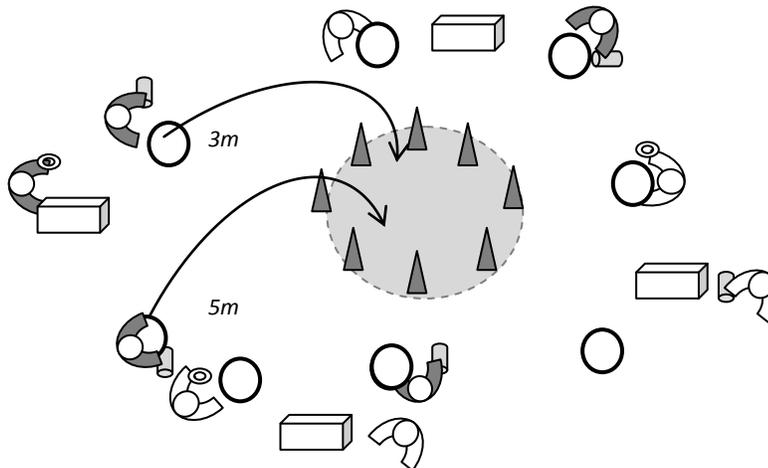
PS-MS

Atelier 1: Lancer les objets dans la cible (lancer précis)



But : Atteindre la cible à chaque lancer

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 4 groupes
Une zone cible centrale est aménagée avec des plots (diam : 2 à 3m)
Plusieurs cerceaux sont disposés autour à différentes distances de la cible
Une caisse remplie d'objets est à disposition de chaque groupe (anneaux, balles, vortex(fusées)...)



Déroulement :

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

4 groupes de 2 ou 3 élèves répartis à côté de chaque caisse.

Au signal et à tour de rôle chaque élève prend un objet, se place dans un cerceau et lance l'objet dans la zone cible...puis recommence jusqu'à ce que la caisse soit vide.

A la fin on compte le nombre d'objets qui sont à l'intérieur de la cible, puis on recommence pour améliorer le score.

2^{ème} phase : les cerceaux sont placés à égale distance de la cible. 2 équipes sont constituées et jouent à tour de rôle. Chacune essaie de réaliser le meilleur score possible.

Variante : éloigner les cerceaux d'1m



Ateliers jeux athlétiques

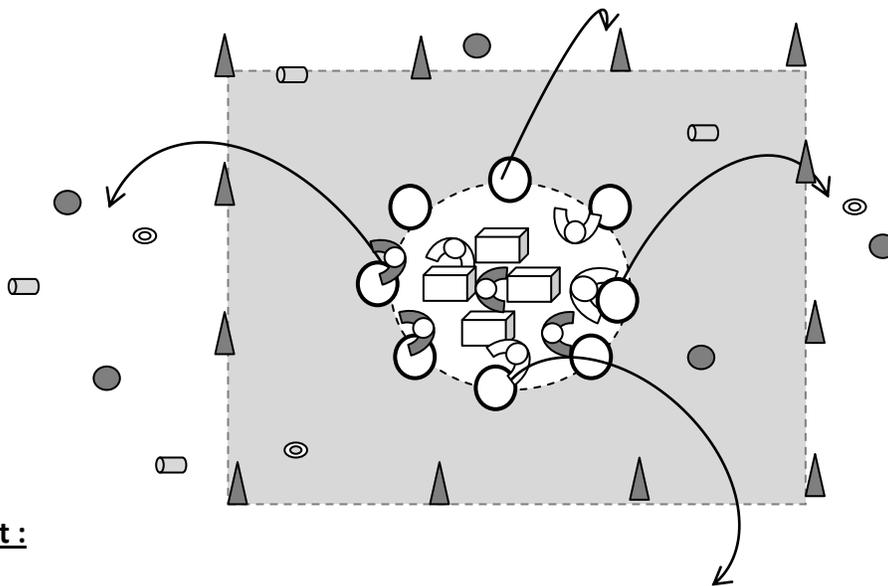
Lancers

PS-MS

Atelier 2: Lancer loin

But : Lancer par dessus la rivière

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 3 ou 4 groupes
Une zone centrale est aménagée avec des cerceaux
Des plots délimitent une zone extérieure (bord de la rivière)
Une caisse remplie d'objets est à disposition de chaque groupe (anneaux, balles, vortex(fusées)...)



Déroulement :

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

4 groupes de 2 ou 3 élèves répartis à côté de chaque caisse.

Au signal et à tour de rôle chaque élève prend un objet, se place dans un cerceau et lance l'objet dans la zone cible...puis recommence jusqu'à ce que la caisse soit vide.

A la fin on compte le nombre d'objets qui sont à l'intérieur de la cible, puis on recommence pour améliorer le score.

2^{ème} phase : les cerceaux sont placés à égale distance de la cible. 2 équipes sont constituées et jouent à tour de rôle. Chacune essaie de réaliser le meilleur score possible.

Variante : éloigner les cerceaux d'1m

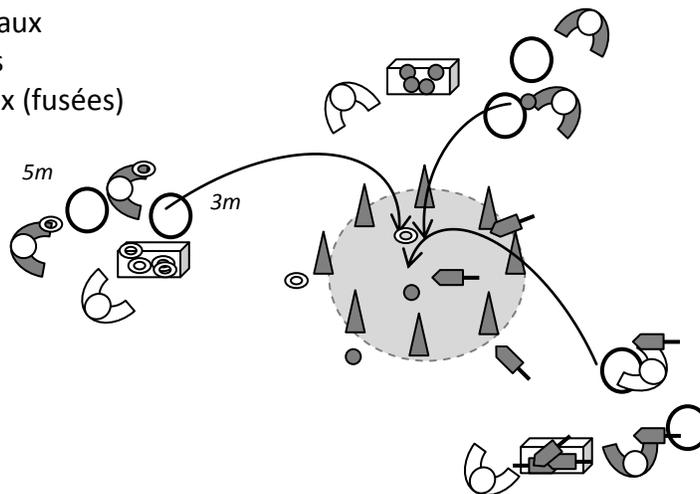


Atelier 1: Lancer les objets dans la cible (lancer précis)

But : Atteindre la cible à chaque lancer

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 3 groupes
 Une zone cible centrale est aménagée avec des plots (diam : 2 à 3m)
 Plusieurs cerceaux sont disposés autour à différentes distances de la cible (3m-5m)
 3 caisses remplies d'objets (identiques dans chaque caisse) sont à disposition de chaque groupe

Anneaux
 Balles
 Vortex (fusées)

**Déroulement :**

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

3 groupes de 3 ou 4 élèves répartis à côté de chaque caisse.

Au signal et à tour de rôle chaque élève prend 2 objets, se place dans un cerceau et lance dans la zone cible...L'équipe lance jusqu'à ce que la caisse soit vide.

A la fin on compte le nombre d'objets qui sont à l'intérieur de la cible (le score est collectif), puis on recommence pour battre son record.

2^{ème} phase : rotation des groupes pour lancer un autre objet

3 rotations pendant la durée de l'atelier



Ateliers jeux athlétiques

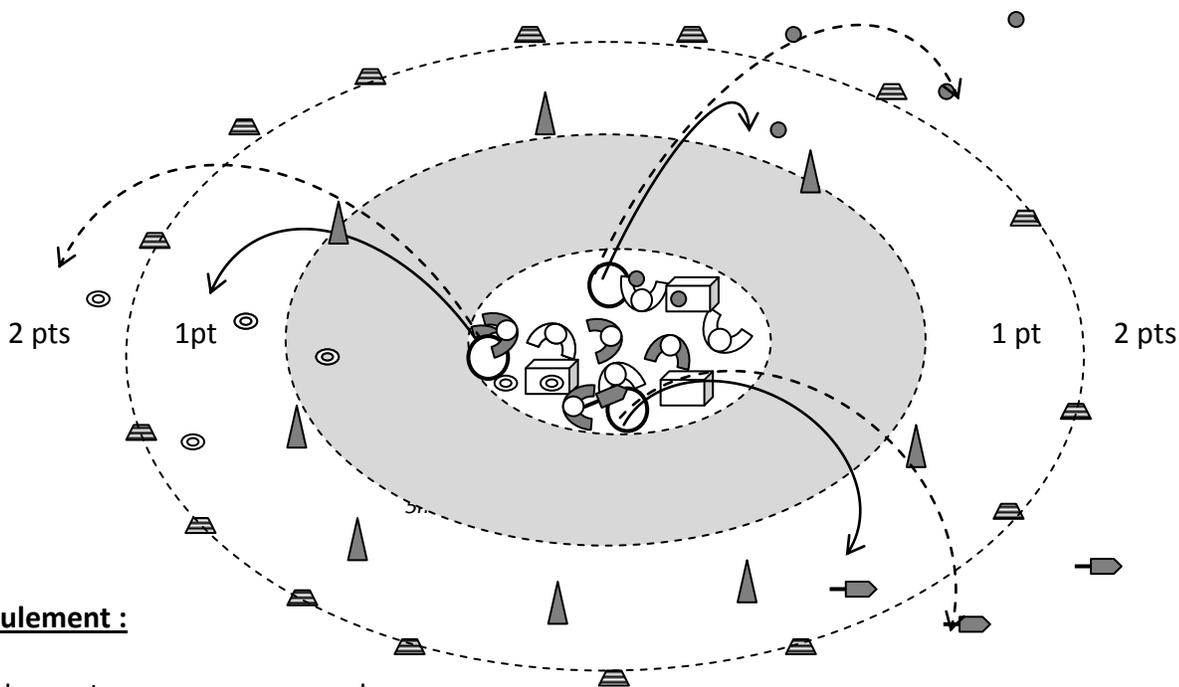
Lancers

MS-GS

Atelier 2: Lancer loin

But : Lancer par dessus la rivière pour atteindre la cible

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 4 groupes
Une zone centrale est aménagée avec des cerceaux
Des plots et des coupelles délimitent 2 zones extérieures (au-delà de la rivière)
4 caisses remplies d'objets (identiques dans chaque caisse) sont à disposition de chaque groupe.



Déroulement :

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

3 groupes de 3 ou 4 élèves répartis à côté de chaque caisse.

A tour de rôle chaque élève prend 2 ou 3 objets, se place dans un cerceau et lance dans « *par-dessus la rivière* » pour atteindre la zone la plus éloignée possible...L'équipe lance jusqu'à ce que la caisse soit vide. On compte les points marqués (le score est collectif), puis on recommence pour battre son record.

2^{ème} phase : rotation des groupes pour lancer un autre objet

3 rotations pendant la durée de l'atelier.



Ateliers jeux athlétiques

Sauts

Propositions d'ateliers:

- ⇒ 1 proposition de parcours de sauts pour PS-MS
- ⇒ 1 proposition d'ateliers pour MS-GS



Durée de chaque atelier : 12 à 15 min environ

Effectif 8 à 12 élèves

Matériel : pour un atelier

Pour matérialiser / délimiter :

- plots,
- coupelles

Pour sauter

- 6 à 8 haies
- 6 à 8 cerceaux
- bandes ou cordelettes ou lattes plates
- 2 bancs (si possible/)

Parcours PS-MS: 2 caisses + objets à transporter / 2
ou 3 par élève (ex : anneaux)

Encadrement : 1 adulte



Ateliers jeux athlétiques

Sauts

PS-MS

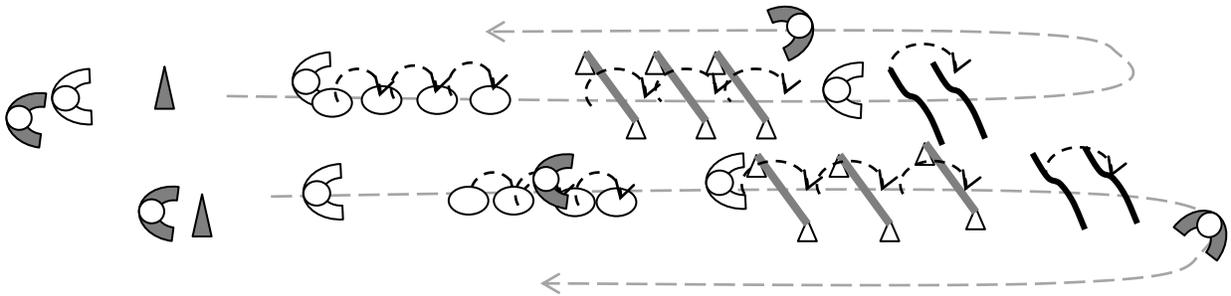


Parcours: le kangourou

Objectif : sauter par-dessus, loin, ... (à pieds joints)

But : franchir chaque obstacle en sautant

Dispositif : Les joueurs sont répartis en 2 groupes (en colonne).
2 (ou 3) parcours identiques sont aménagés en parallèle.



Déroulement : 2 équipes en colonne

1^{ère} phase : Jouer pour comprendre.

Les 2 premiers « kangourou » partent au signal , sautent de cerceau en cerceau puis par-dessus les haies,...par-dessus la rivière...en contrebas dans un cerceau (si l'on dispose de bancs)

Les joueurs suivants partent au signal de l'adulte.



2^{ème} phase : Jouer en équipe / transporter des objets

Relais : chaque joueur dépose son objet puis revient « passer le relais » à son camarade



Ateliers jeux athlétiques

Sauts

MS-GS

Atelier : sauter loin (durée : 12 à 15 min)



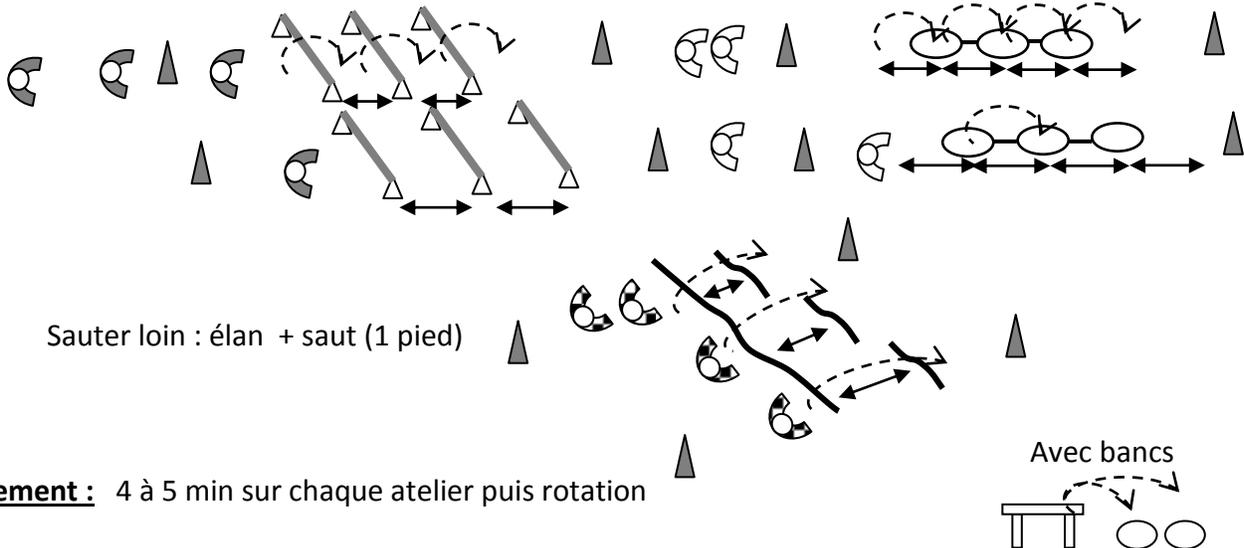
Objectif : améliorer et apprécier et évaluer sa performance

But : sauter de plus en plus loin

Dispositif : Les élèves sont répartis en 3 groupes.
3 ateliers sont aménagés. Chaque atelier comprend 2 ou 3 niveaux de performance (espaces entre les obstacles croissants)

Multibonds 1 : sauts pieds-joints

Multibonds 2 : sauts pieds-joints



Déroulement : 4 à 5 min sur chaque atelier puis rotation

1^{ère} phase : évaluer son niveau de performance.

Les élèves, réalisent plusieurs tentatives sur le 1^{er} niveau, puis ceux qui réussissent facilement expérimentent au niveau 2...

2^{ème} phase : réaliser une performance

Après le temps d'expérimentation, chaque élève choisit son niveau et doit réaliser 2 fois la même performance pour marquer des points > niveau 1 : 1 pt, niveau 2 : 2 pts...

On totalise le nombre de points marqués par les élèves du groupe.

Au bout de 5 min, chaque groupe change d'atelier.



Ateliers jeux coopératifs

Parachutes

Propositions d'ateliers - parachutes :

durée : 12 à 15 min environ

Effectif : 8 à 12 élèves



Matériel : pour un atelier

1 parachute diamètre 4m pour le groupe
+ 10 balles légères (cf jeu n° 2)

Encadrement : 1 adulte



Ateliers jeux coopératifs

Parachutes

PS-MS



- mise en situation découverte de l'activité : (5 à 8 minutes)

découvrir : (2-3 min)

-Chaque enfant attrape un "bout" du parachute, effectue des mouvements de bras (au dessus de la tête, mouvement de mains....) ils font des vagues etc...

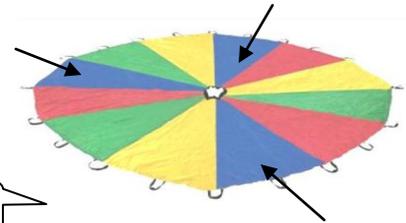
coordonner les mouvements : (2-3min)

- les enfants essayent simultanément de synchroniser leurs gestes, (lancer les bras vers le haut en même temps, se lever en même temps...)

Jeu n°1: Le carrousel des couleurs

Objectif : Apprendre à faire ensemble

But : Se déplacer sous la toile en fonction de sa couleur



Dispositif : Lever la toile tous ensemble, la garder en l'air tous ensemble.

L'enseignant donne ensuite une consigne à une couleur (rouge, bleue, verte ou jaune) pour traverser sous la toile.

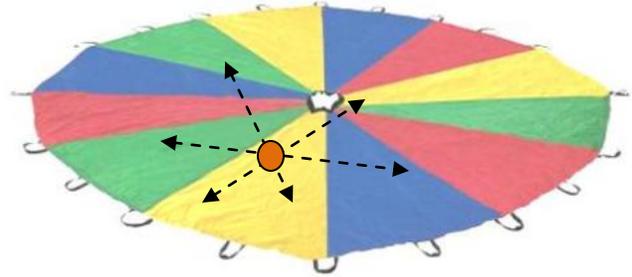
Consigne : Au signal, les enfants lèvent la toile. L'adulte annonce une couleur. Les joueurs tenant la partie de la couleur annoncée de la toile se retrouvent au centre, se disent bonjour et traversent pour prendre la place laissée libre par un joueur de la même couleur. L'adulte annonce une autre couleur



Jeu n°2: Parachute et balle en mousse

Objectif : Apprendre à faire ensemble

Matériel : un parachute, une balle légère.



But du jeu : 1. Faire rouler la balle sur le parachute
2. Faire sauter/rebondir la balle

Déroulement : Faire bouger le parachute, afin que la balle roule/ saute dessus.

Consigne : faire tourner / sauter cette balle sans qu'elle sorte du parachute

Prolongements : plusieurs balles

Ateliers jeux coopératifs

Parachutes



- mise en situation découverte de l'activité : (5 à 8 minutes)

découvrir : (2-3 min)

-Chaque enfant attrape un "bout" du parachute, effectue des mouvements de bras (au mouvement de mains....) ils font des vagues etc...

coordonner les mouvements : (2-3min)

- les enfants essayent simultanément de synchroniser leurs gestes, (lancer les bras vers le haut en même temps, se lever en même temps...)

gonfler : (pour les MS et GS) : (2-3 min)

Les enfants lèvent la toile, le plus haut possible et le parachute se gonfle d'air. Demander alors aux enfants de faire un ou deux pas en avant en maintenant la toile.

Jeu n°1: Le carrousel des couleurs

PS-MS-GS

Objectif : Apprendre à faire ensemble

But : Se déplacer sous la toile en fonction de sa couleur



Déroulement : Gonfler la toile tous ensemble, la garder en l'air tous ensemble.

L'enseignant donne ensuite une consigne à une couleur (rouge, bleue, verte ou jaune) pour traverser sous la toile.

Consigne :

1. Au signal, les enfants gonflent la toile. L'adulte annonce une couleur. Les joueurs tenant la partie de la couleur annoncée de la toile se retrouvent au centre, se disent bonjour et traversent pour prendre la place laissée libre par un joueur de la même couleur. L'adulte annonce une autre couleur

2. Réagir vite

Au signal, les enfants gonflent la toile. L'adulte annonce la couleur. A ce moment les joueurs concernés traversent pendant que les autres essaient de les emprisonner en baissant la toile.

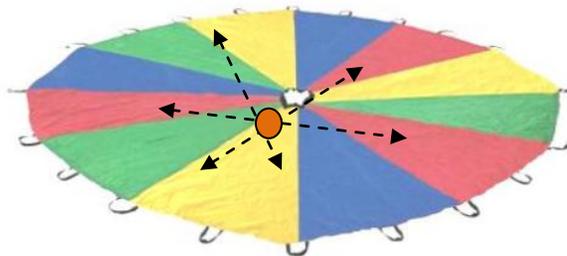


Jeu n°2: Parachute et balle en mousse

PS-MS-GS

Objectif : Apprendre à faire ensemble

Matériel : un parachute, une balle légère.



But du jeu : 1. Faire rouler la balle sur le parachut
2. Faire sauter/rebondir la balle

Déroulement : Faire bouger le parachute, afin que la balle roule/ saute dessus.

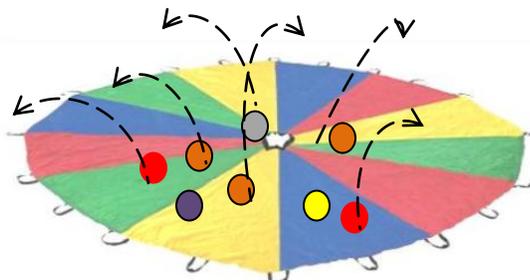
Consigne : faire tourner / sauter cette balle sans qu'elle sorte du parachute

Prolongements : plusieurs balles

Jeu n°3: Le feu d'artifice

MS-GS

Matériel : un parachute, une dizaine de balles légères.



But du jeu : Faire bouger la toile pour faire rebondir les balles afin de toutes les envoyer en dehors du parachute

Déroulement : Diviser le groupe en deux.

Un groupe vide le parachute et l'autre réintroduit les balles dans le parachute, au fur et à mesure qu'elles sortent.

Consigne : Faire rebondir les balles pour qu'elles sortent du parachute (ou tombent dans le trou central pour un parachute à trou), pendant 1 min.

Echanger les rôles.



Ateliers jeux coopératifs

Gros ballon

(ballon de kin-ball)

Propositions d'ateliers :

durée : 12 à 15 min environ

effectif : 8 à 12 élèves

matériel : 1 kin ball + 6 cerceaux



Matériel : pour un atelier

1 kin ball + 6 cerceaux

Plots pour délimiter un espace de jeu

Encadrement : 1 adulte



Ateliers jeux coopératifs

Gros ballon (ballon de kin-ball)

Jeu n°1: le ballon qui roule

PS-MS-GS

Matériel : un gros ballon, autant de cerceaux que de joueurs

But du jeu: faire rouler le ballon géant

En cercle :

Objectif : découvrir, manipuler le ballon géant

Déroulement : Les joueurs forment un cercle. L'adulte est au centre, il fait rouler le ballon jusqu'à un élève en le nommant, l'élève le ramène en le faisant rouler (le ramener au centre), Chaque élève fait ensuite rouler le ballon jusqu'à un autre élève et ainsi de suite.

Consignes : faire rouler le ballon avec ses mains

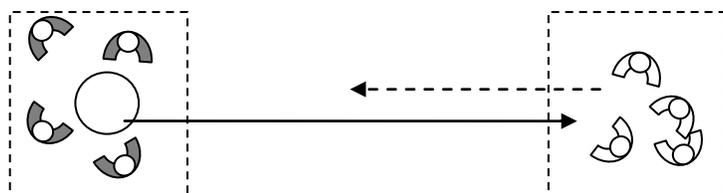
D'un camp à l'autre :

Objectif : coopérer pour faire rouler le ballon géant

2 équipes / 2 camps espacés de 10m environ

But du jeu : s'organiser pour faire rouler le ballon rapidement vers l'autre camp

Déroulement : Le ballon est placé dans l'espace. Les 2 équipes sont face à face. Au signal, faire rouler le ballon vers l'autre équipe puis revenir se placer dans son camp (être revenu avant que l'autre équipe ait ramené le ballon)



Objectif : manipuler, contrôler la balle

Matériel : 1 gros ballon - 6 cerceaux pour matérialiser le cercle - 4 à 6 chasubles

But du jeu : Faire rouler la balle géante

Déroulement : 2 équipes : une équipe en cercle
: une équipe à l'intérieur du cercle

Les joueurs sur le cercle doivent toucher les joueurs à l'intérieur avec la balle (pousser ou frapper).

Les joueurs à l'intérieur doivent esquiver le ballon.

Lorsqu'un joueur est touché, il prend la place de celui qui l'a touché.

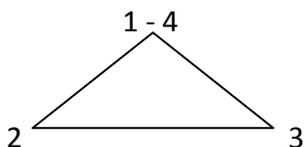
Consigne : frapper ou pousser la balle avec les mains pour toucher un enfant - esquiver la balle

Matériel : un gros ballon - 3 cerceaux

Durée du jeu : 3-5 min

But du jeu : conduire le ballon vers un lieu précis

Déroulement : Diviser le groupe en quatre (équipes de 2 ou 3). L'équipe 1 conduit la balle vers l'équipe 2 et prend sa place. L'équipe 2 prend le ballon et conduit vers l'équipe 3 puis prend sa place etc...



Consigne : - se déplacer en équipe pour faire rouler le ballon vers l'autre équipe

- faire évoluer le jeu en demandant aux groupes de **porter la balle** (sans qu'elle ne tombe) de **frapper la balle (1 à 2 porteur(s)-1 frappeur)** et en proposant des changements de sens





LES ATELIERS JEUX COLLECTIFS



Fiches jeux collectifs

Jeux avec ballons

-NETTOYER LA MAISON	Jeu n°1
-LA COURSE AUX OBJETS	Jeu n°2
-LES DEMENAGEURS	Jeu n°3
-LE RELAIS-DEMENAGEURS	Jeu n°4
-LA BALLE AU FOND	Jeu n°5

Autres jeux

-CHACUN DANS SA MAISON	Jeu n° 6
-LA RIVIERE AUX CROCODILES	Jeu n° 7
-LE RENARD DANS LA BASSE-COUR	Jeu n°8
-QUAND LE CHAT DORT, LES SOURIS DANSENT	Jeu n° 9
-MINUIT DANS LA BERGERIE	Jeu n°10

PS-MS-GS

NETTOYER LA MAISON (Vider son camp !)

Jeu n°1



Rôles à tenir :

2 équipes : l'une à l'intérieur de la maison, l'autre à l'extérieur

Matériel :

1 ballon pour chaque enfant minimum. Coupelles pour délimiter les espaces (+ cônes)

But du jeu :

Pour l'équipe à l'intérieur, lancer les ballons hors de la maison.
Pour l'équipe à l'extérieur, ramener les ballons dans la maison.
L'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons.

Règles à respecter :

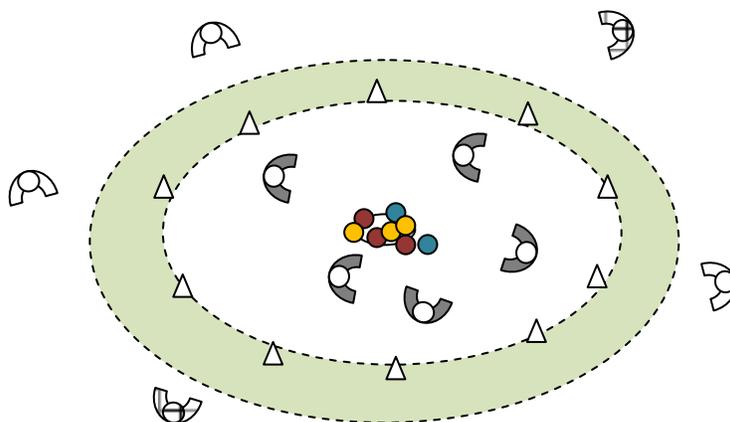
Au début du jeu, tous les ballons sont dans la maison.
Au signal de fin de jeu, pour tous, poser les ballons sur place.

Organisation / Déroulement :

Maison en cercle de 5 m de diamètre délimitée par des plots (coupelles)

Variante :

Créer une zone interdite (cf schéma ci-dessous)



**Rôles à tenir :**

Videurs-lanceurs – Ramasseurs.

Matériel :

Caisses contenant des balles de chiffons, foulards, sacs de graines, balles (une trentaine d'objets minimum).

But du jeu :

Pour les « ramasseurs » ramener dans leur cerceau (maison) les objets lancés dans toutes les directions par le(s) lanceur(s).

Règles à respecter :

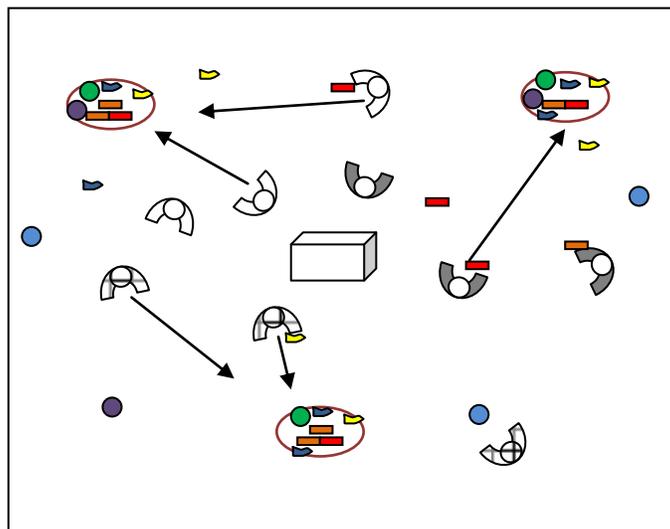
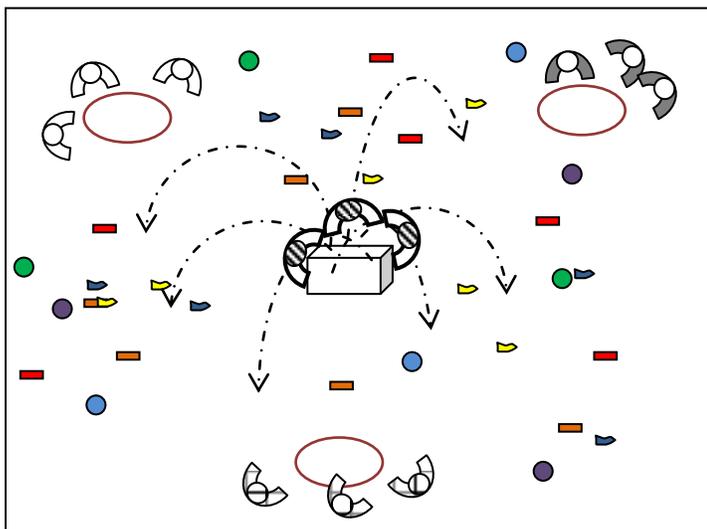
Pour les ramasseurs, ne pas lancer les objets dans les paniers, mais les déposer dedans.

Organisation / Déroulement :

- Les objets sont dans la caisse centrale. Les enfants sont placés autour de leur maison. Le jeu commence au 1^{er} signal : les lanceurs (2 ou 3 joueurs) lancent les objets dans tout l'espace.
 - Au 2^{ème} signal, la course aux objets commence : les ramasseurs vont récupérer les objets dispersés pour les ramener dans leur maison (cerceau).
- Changer les rôles

Variantes :

- Distance et positionnement des « maisons ».
- Le 2^{ème} signal (pour les ramasseurs est effectué avant que les lanceurs aient vidé la caisse



Rôle à tenir :

Déménageurs.

Matériel :

Caisses, balles de chiffons, foulards, sacs de graines et balles.
Cercles matérialisés à la craie.

But du jeu :

Aller chercher les objets au centre et les ramener dans les caisses.

Règles à respecter :

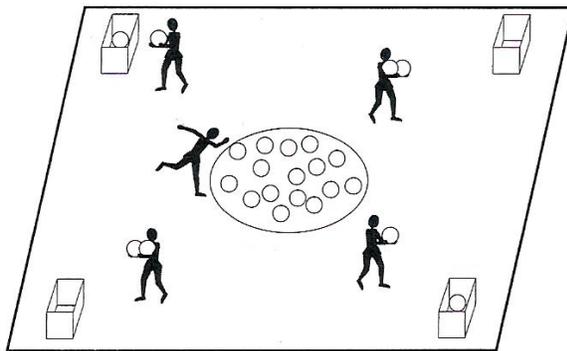
- Ne porter qu'un objet à la fois.
- Ne pas lancer les objets dans les paniers, mais les déposer dedans.

Organisation / Déroulement :

- Enfants dispersés autour du tas d'objets et en dehors du cercle.
- Au signal, aller prendre 1 ou 2 objets au centre. Le (ou les) ramener dans une caisse puis recommencer.
- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets au centre.

Variantes :

A chaque panier est attribué 1 type d'objets et ramener l'objet jusqu'au panier correspondant.



PS-MS-GS

LE RELAIS DEMENAGEURS

Jeu n°4



Rôle à tenir :

Déménageurs en 2 équipes.

Matériel :

Caisnes + objets à transporter : foulards, sacs de graines, balles...

Cercles matérialisés à la craie.

But du jeu :

Déplacer les objets d'une caisse à l'autre en se relayant.

Règles à respecter :

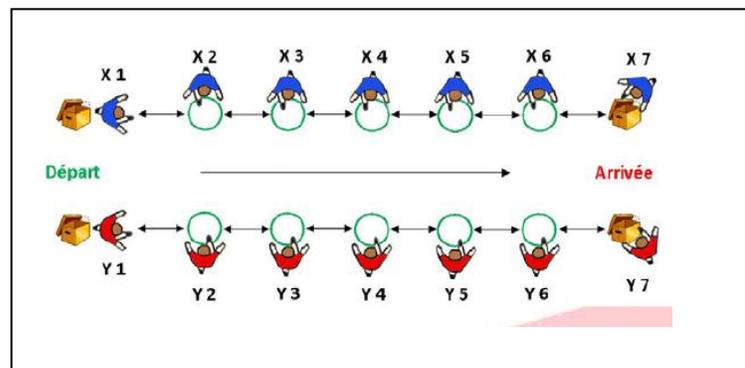
- Ne porter qu'un objet à la fois

Organisation / Déroulement :

- Les enfants s'organisent pour former une chaîne.
- Au signal, le n°1 prend 1 objet dans la caisse puis le porte dans le cerceau suivant, puis recommence. Chaque joueur déplace ensuite les objets déposés jusqu'au cerceau suivant.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les objets ont été déplacés.

Variantes :

- Ne déplacer qu'un objet à la fois.
- MS-GS : Se passer les objets sans les déposer (de la main à la main)



MS-GS

LA BALLE AU FOND

Jeu n°5



2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

Matériel :

20 à 30 plots pour matérialiser les limites (8m x 10 m + zone centrale 8mx1 à 2m)

Ballons mous : 1 par enfant minimum.

4 caisses ou cerceaux.

But du jeu :

Lancer tous les ballons au-delà de la ligne de fond adverse.

Chaque ballon qui dépasse cette limite marque un point.

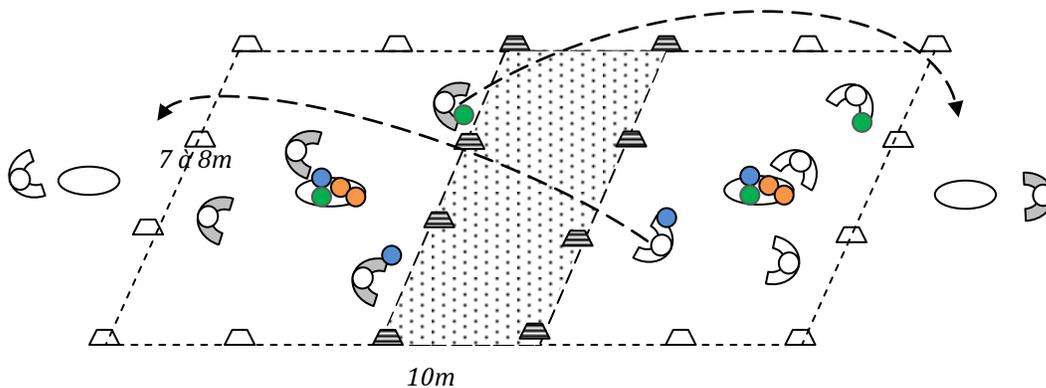
Règles à respecter :

- Rester dans son camp (ne pas franchir la ligne du milieu et la ligne de fond).
- Ne pas ramasser les ballons qui ont atteint la ligne de fond ou la zone du milieu.
- Ne pas disputer un ballon tenu par un camarade.
- Lancer avec les mains.

Organisation / Déroulement :

- 2 équipes sont réparties dans deux camps séparés. Un nombre de ballons égal est donné à chaque équipe au début du jeu.

- Un joueur de chaque équipe va se placer au-delà de la ligne de fond adverse pour attraper et rassembler les ballons lancés par ses partenaires dans un cerceau.



Faire évoluer l'espace en longueur du terrain en fonction des capacités de lancer des joueurs.



PS-MS

CHACUN DANS SA MAISON

Jeu n°6



(Les lapins dans leurs terriers)

Matériel : plots et cerceaux

But du jeu :

Au signal donné par la maîtresse, retrouver une maison libre.

Règles à respecter :

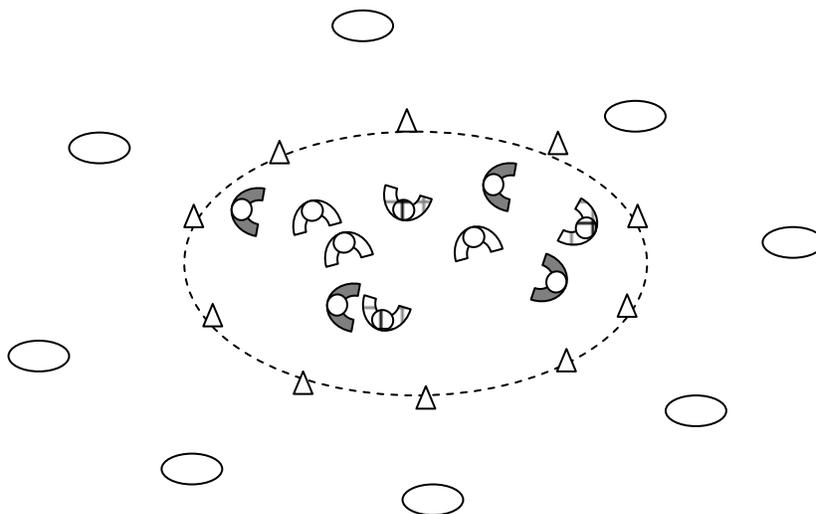
Ne pas rentrer dans une maison déjà occupée.

Organisation / Déroulement :

- Au départ, les enfants sont placés dans l'aire d'évolution, entre les plots.
- Le nombre de cerceaux est inférieur au nombre d'enfants de 2 ou 3.
- Au signal, les joueurs sortent de l'aire d'évolution et rejoignent une maison libre.

Variantes :

Les cerceaux sont placés à l'intérieur de l'espace délimité. Au départ les joueurs évoluent à l'extérieur cet espace.



**Rôles à tenir :**

Crocodile – promeneurs.

Matériel :

Plots pour délimiter les espaces (8x15 et 8x3).

But du jeu :

Les promeneurs doivent traverser la rivière sans se faire attraper.

Règles à respecter :

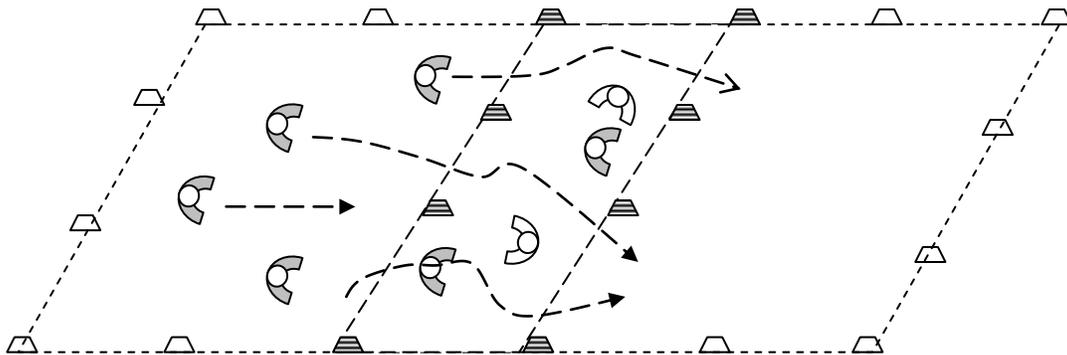
Le crocodile ne peut capturer les promeneurs que dans la rivière.

Organisation / Déroulement :

- Au départ, le crocodile est dans la rivière, les promeneurs sont dans l'une ou l'autre des aires d'évolution.
- Crocodile avec un foulard.
- Les promeneurs vont librement d'une aire à l'autre.

Variantes :

Augmenter le nombre de crocodiles ou chaque promeneur pris devient crocodile



MS-GS

LE RENARD DANS LA BASSE-COUR

Jeu n°8



Rôle à tenir :

Renard – gibier (poules, coqs, lapins...).

Matériel :

Foulards différents pour chaque espèce d'animal.

But du jeu :

Regagner le poulailler sans se faire toucher par le renard.

Règles à respecter :

Ne pas sortir des limites définies.

Organisation / Déroulement :

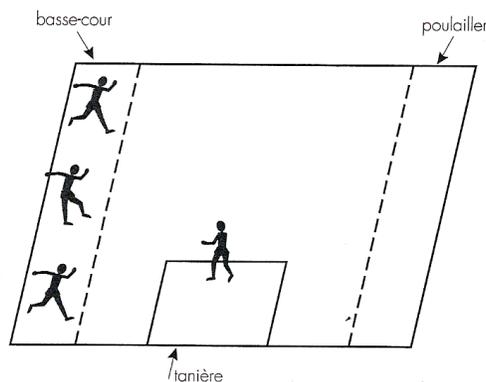
- Au départ, animaux dans la basse-cour partagés en différentes espèces.
- Renard, dans sa tanière.
- Quand le renard dit : « *je vais manger les coqs* » ceux-ci sortent de la basse-cour pour se réfugier dans le poulailler.
- Les coqs pris sont conduits dans la tanière du renard.

Plusieurs passages / le renard appelle une autre espèce...ou tous les animaux

- Au départ, pour lancer le jeu, l'adulte peut désigner une espèce à la place du renard
-

Variantes :

- Changer le renard.
- Mettre 2 ou 3 renards.



**Rôle à tenir :**

Souris – chat.

Matériel :

Plots ou cordelettes pour matérialiser les refuges.

Plots pour matérialiser le terrain.

1 foulard pour le chat.

But du jeu :

Pour le chat, attraper les souris.

Pour les souris, échapper au chat.

Règles à respecter :

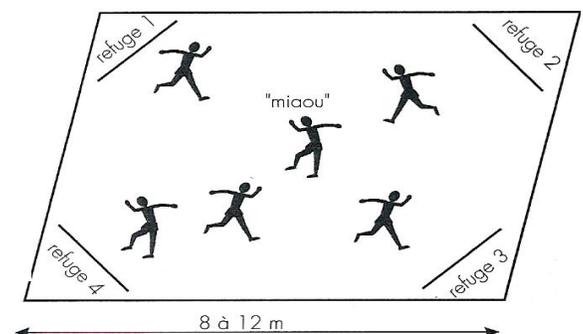
Pour le chat, ne pas poursuivre les souris avant d'avoir crié « *Miaou* ».

Organisation / Déroulement :

- Choisir 2 ou 3 chats (l'un d'entre eux donnera le signal / ou l'adulte pour commencer).
- Au départ, les chats sont accroupis dans l'espace ; les souris se déplacent autour.
- Les souris taquinent les chats qui dorment.
- Quand le chat désigné pour donner le signal se réveille (en criant « miaaouuu !), il donne le signal du début de la chasse aux souris. Celles-ci s'enfuient vers leur refuge. On comptera les souris attrapées.

Variantes :

- Changer les chats.
- Les souris attrapées deviennent chat (leur nombre augmente pour la manche suivante
... ou les souris attrapées remplacent les chats
- Modifier la position du chat : assis / coucher.



MS-GS



MINUIT DANS LA BERGERIE

Jeu n°10

Rôle à tenir :

Loup – moutons.

Matériel :

Plots pour délimiter le terrain.

But du jeu :

Rejoindre la bergerie sans se faire prendre par le loup.

Règles à respecter :

L'enfant touché s'assoit sur place.

Organisation / Déroulement :

- Au départ, le loup est au milieu du pré dans lequel se promènent les moutons.
- Les enfants se promènent et demandent : « *Quelle heure est-il ?* ».
Si le loup répond : « *il est minuit* », les moutons doivent regagner la bergerie sans être pris.

Variante :

- Les moutons pris deviennent des loups.
- Au départ, les moutons évoluent dans un espace limité (cf schéma / pointillés)...et protégé.
- Changer le lieu de la bergerie.
- Varier les formes de déplacement.

