

Jeux moteurs de déplacement à plusieurs

Déplacez-vous comme des acrobates rigolos

● Les unijambistes

- En file, chaque enfant lève un pied en fléchissant le genou.
- Chacun saisit la cheville du précédent.
- Ils progressent ainsi à petits sauts, sur un pied.



● L'aviron

- Les enfants s'assoient au sol jambes écartées l'un derrière l'autre.
- Chacun saisit les coups-de-pieds de celui qui le suit.
- On progresse à l'unisson vers l'avant en déplaçant successivement les pieds et puis les fesses.



● Le multîtêtes

- 3 enfants se placent debout en file.
- L'enfant placé au centre se fait porter par les deux autres en mettant les jambes sur les épaules du premier. Il y a donc plus de têtes que de pieds.



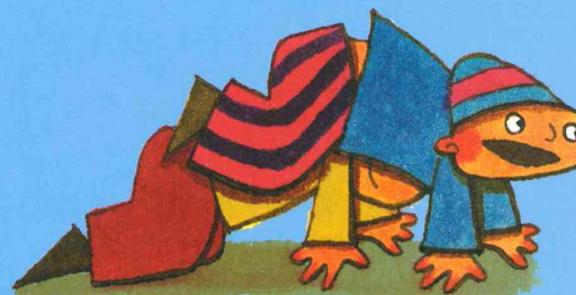
● La chenille

- Le porteur est à quatre pattes, le voltigeur place les mains en appui devant le porteur, il s'installe à califourchon sur le haut du dos du porteur, il croise les pieds et progresse en avant.



● Chenille à partir de l'assis

- Le porteur et le voltigeur sont tous deux assis jambes écartées l'un derrière l'autre.
- Le porteur tient le genou gauche du voltigeur.
- Au signal convenu par les deux acrobates, ils basculent du côté droit et se placent en position de chenille.
- Ils progressent en avant.



Manchot maître chez lui :

assis dos à dos ou debout dos à dos



Remorquer la poupée ou l'ours endormi



Retourner la tortue



Organiser la classe dans l'espace pour que tous les élèves soient en action :

Faire 3 groupes pour les rotations : 3 enfants par surface de combat :

1 ATT. /1 DEF /1 ARBITRE JUGE



Jeux de lutte



CONQUÉRIR/PROTÉGER DES OBJETS

Situation
mère

NIVEAU 1

OBJECTIF

Observer les élèves en activité afin d'identifier leurs réponses motrices, comportementales ou stratégiques en vue de proposer des situations d'apprentissage adaptées.

MATÉRIEL

- Des tapis.
- De nombreux objets variés (plus d'un par fourmi) : cubes sacs de graines, anneaux...
- Un sac pour la larve.
- Deux caisses ou tapis assez larges pour recevoir les objets (nurseries).

But

Les fourmis doivent empêcher la larve de s'emparer des œufs en les transportant dans la nurserie.

Organisation

L'enseignant joue le rôle de la larve et les élèves le rôle des fourmis. Ces derniers se tiennent en dehors de la zone de jeu (formée par des tapis). Au signal de l'enseignant, les fourmis entrent dans la zone de jeu et tentent de mettre les œufs dans la nurserie avant que la larve ne puisse s'en emparer et les mettre dans son sac.

Durée

Lors des premières parties, la larve laissera aux fourmis le temps de récupérer tous les œufs. Il s'agit au départ, pour s'assurer de la compréhension du jeu, de permettre aux enfants de gagner en théâtralisant le rôle de la larve. Lors des parties suivantes, la larve s'arrangera pour récupérer quelques œufs.

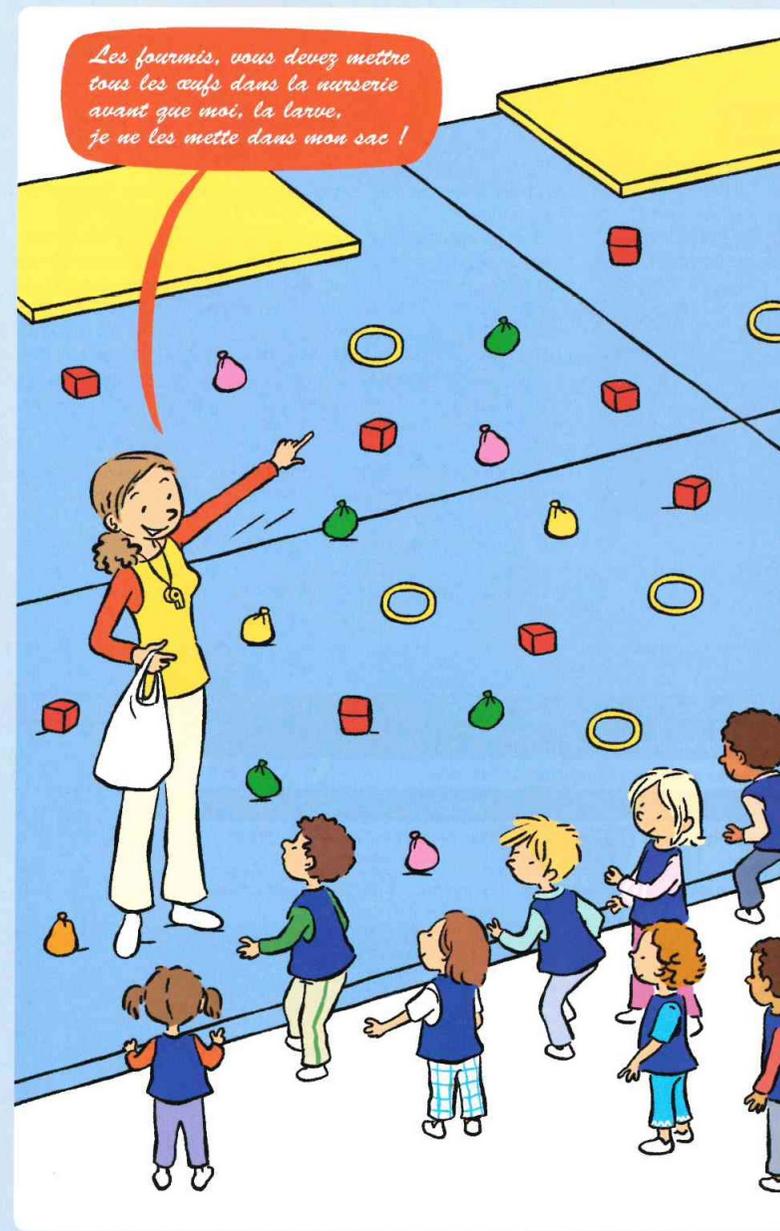
Critère de réussite

Avoir transporté tous les œufs dans la nurserie.

Retour sur l'activité

Les fourmis ont-elles mis tous les œufs dans la nurserie ?

| ATTAQUANTS LARVES | DÉFENSEURS FOURMIS |
|--|---|
| Réponses attendues | Réagir au signal de départ. Repérer les espaces et les limites pour amener les objets dans la nurserie. Investir l'espace proche de la larve (oser s'aventurer). |
| Observations et régulations immédiates | Le temps de réaction est trop long. → Inciter les élèves à entrer dans le jeu grâce au « jeu d'acteur » de la larve et à la répétition de la situation. Les fourmis refusent de prendre des risques, d'entrer dans l'espace de jeu. → Placer toutes les fourmis dans l'espace de jeu au départ. Les fourmis ont du mal à lâcher leur objet. → Placer plus d'objets que de fourmis dans l'espace de jeu. Il n'y a pas de repérage d'espace. → Mettre en place en début de séance (lors de la mise en activité) une délimitation visuelle de l'organisation spatiale (tapis de couleur). |
| Évolutions | Ne plus transporter l'œuf mais le protéger. Voir situation d'apprentissage (défense) |



CONQUÉRIR/PROTÉGER DES OBJETS

Situation mère

NIVEAU 2

OBJECTIF

Observer les élèves en activité afin d'identifier les réponses motrices, comportementales ou stratégiques des défenseurs ou des attaquants en vue de proposer des situations d'apprentissage adaptées.

MATÉRIEL

- Des tapis.
- Autant de ballons ou de coussins que de fourmis.
- Trois jeux de dossards.
- Une caisse servant de réserve.
- Un chronomètre, un sifflet.
- Une fiche de résultats intégrant les rotations.

But

Les fourmis doivent protéger les œufs et les larves s'en emparer pour les ramener dans leur réserve.

Organisation

La classe est divisée en trois groupes de couleurs distinctes (dossards) : les fourmis à genoux qui protègent leurs œufs (ballons ou coussins), les larves à genoux qui veulent s'en emparer et les arbitres debout qui veillent au respect des règles d'or. Les fourmis s'installent dans la zone délimitée par les tapis et protègent leur ballon. Au signal, les larves entrent dans la zone pour s'en emparer et les ramener dans la réserve. L'enseignant annonce les changements de rôle liés à la couleur des dossards.

Durée

Deux assauts de 30 secondes sont organisés, avec changement de rôle pour le deuxième assaut (les fourmis deviennent larves et les larves deviennent fourmis). On fera ensuite tourner les équipes pour que chacune tienne le rôle d'arbitre, soit au total six assauts de 30 secondes.

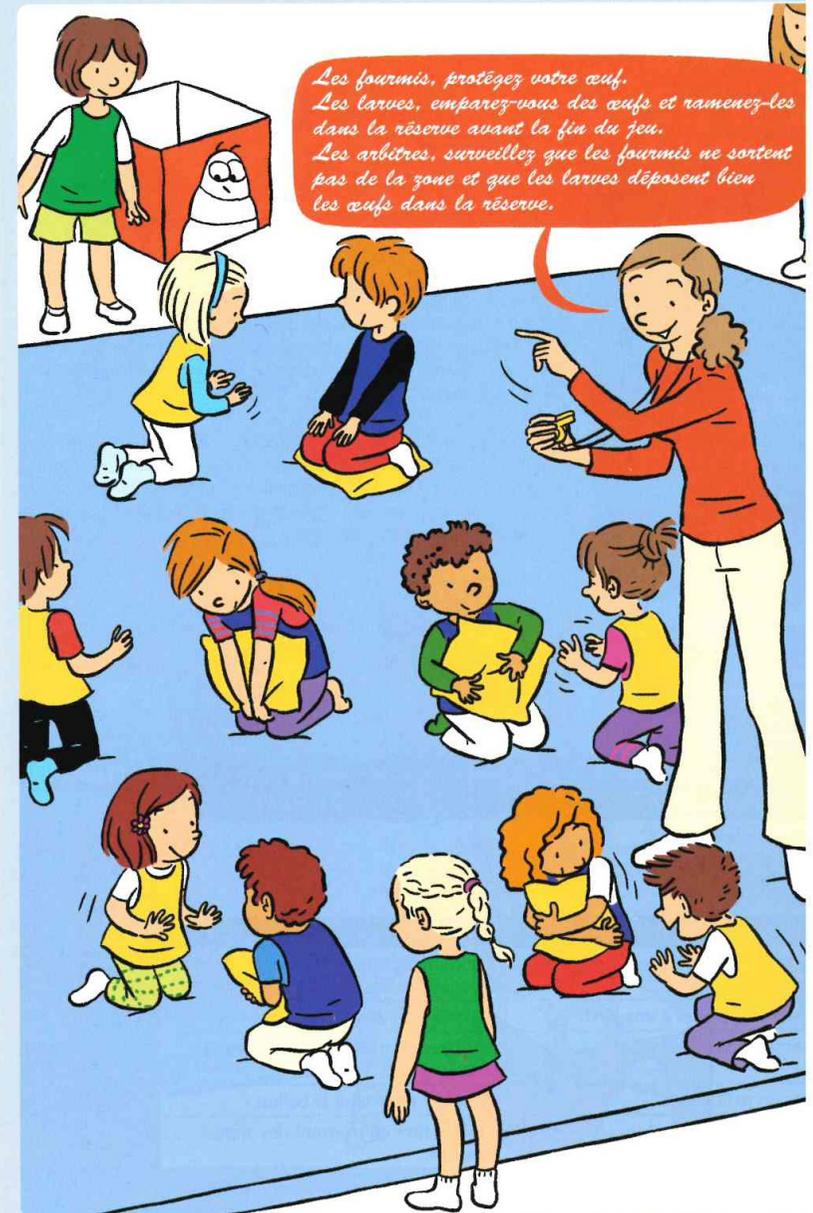
Critère de réussite

Avoir rapporté le plus d'œufs possible dans la réserve.

Retour sur l'activité

Quel groupe a rapporté le plus d'œufs ?

| ATTAQUANTS LARVES | DÉFENSEURS FOURMIS |
|---|--|
| Réponses attendues | |
| Choisir une fourmi. Se placer. Saisir le ballon. Tirer le ballon. | Protéger l'œuf avec son corps. Résister aux tentatives la larve. Déplacer l'axe de son corps en fonction de la position de la larve. |
| Observations et régulations immédiates | |
| La larve s'empare rapidement de l'objet. → Autoriser la larve à prendre un autre objet. La larve, mise en échec, change de fourmi. → Interdire de changer de fourmi. Plusieurs larves attaquent une même fourmi. → Placer plus de fourmis que de larves. L'objet est mal adapté. → Utiliser des anneaux. Les larves mettent du temps à placer les objets dans la réserve. → Ajouter des réserves en les plaçant à différents endroits. | Les fourmis se déplacent avec leur objet. → Réduire la zone ou immobiliser les fourmis. |
| Constats et évolutions | |
| Les larves ne s'emparent pas des œufs. Voir situation d'apprentissage (attaque) | Les fourmis se laissent faire. Voir situation d'apprentissage (défense) |



CONQUÉRIR/PROTÉGER UN TERRITOIRE

Situation mère

NIVEAU 1

OBJECTIF

Observer les élèves en activité afin d'identifier leurs réponses motrices, comportementales ou stratégiques de défenseur ou d'attaquant en vue de proposer des situations d'apprentissage adaptées.

MATÉRIEL

- Des tapis.
- Trois jeux de dossards.
- Un chronomètre, un sifflet.
- Une fiche de résultats organisant les rotations.

But

Les scarabées doivent entrer dans la réserve de feuilles tandis que les fourmis les en empêchent.

Organisation

Deux zones sont délimitées dans l'espace de jeu, celle où sont positionnées les fourmis et celle figurant la réserve. La classe est divisée en trois groupes de couleurs distinctes (dossards) : les scarabées qui, au signal de l'enseignant, entrent dans l'espace de jeu pour essayer de franchir la ligne et pénétrer dans la réserve, les fourmis qui les empêchent de passer et les arbitres debout qui observent si les scarabées ont tous leurs appuis dans la réserve. Aucun joueur n'a le droit de se mettre debout. L'enseignant annonce les changements de rôle liés à la couleur des dossards.

Durée

Deux assauts de 30 secondes sont organisés, sans changement de rôle, puis les rôles sont intervertis pour deux nouveaux assauts (les fourmis deviennent scarabées et les scarabées deviennent fourmis). On fera ensuite tourner les équipes, soit au total douze assauts de 30 secondes.

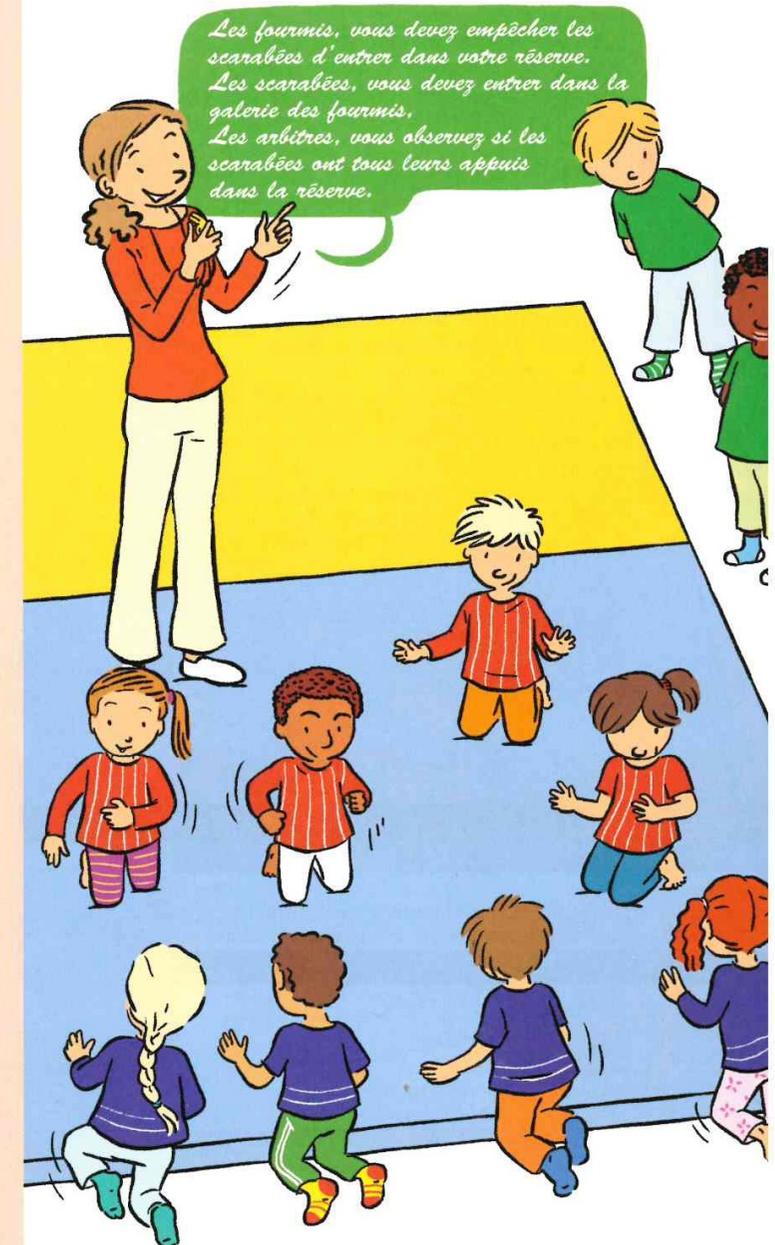
Critère de réussite

Avoir le plus de scarabées possible dans la réserve.

Retour sur l'activité

Quel groupe a gagné ?

| ATTAQUANTS SCARABÉES | DÉFENSEURS FOURMIS |
|--|---|
| Réponses attendues | |
| Se diriger vers la réserve pour y pénétrer sans en ressortir. | Protéger la réserve des scarabées. |
| Observations et régulations immédiates | |
| Les règles ne sont pas respectées. → Rappeler les règles et le but du jeu. | |
| Les fourmis arrêtent tous les scarabées. → Augmenter le nombre de scarabées. | Les scarabées entrent facilement dans la réserve. → Augmenter le nombre de fourmis. |
| Constats et évolutions | |
| Les fourmis arrêtent tous les scarabées. Voir situation d'apprentissage (attaque) | Les scarabées entrent facilement dans la réserve. Voir situation d'apprentissage (défense) |



CONQUÉRIR/PROTÉGER UN TERRITOIRE

Situation mère

NIVEAU 2

OBJECTIF

Observer les élèves en activité afin d'identifier leurs réponses motrices, comportementales ou stratégiques de défenseur ou d'attaquant en vue de proposer des situations d'apprentissage adaptées.

MATÉRIEL

- Des tapis.
- Trois jeux de dossards.
- Un chronomètre, un sifflet.
- Une fiche de résultats organisant les rotations.

But

Les scarabées doivent entrer dans la réserve de feuilles tandis que les fourmis les en empêchent.

Organisation

Trois zones sont délimitées dans l'espace de jeu, une zone centrale figurant la réserve de feuilles, la zone où sont positionnées les fourmis, puis la zone des scarabées. Au signal, les scarabées essaient d'atteindre la réserve, tandis que les fourmis les repoussent sans entrer dans la réserve. Les arbitres, debout, observent et font respecter les règles d'or. Les déplacements se font à quatre pattes. Un scarabée doit avoir tous ses appuis dans la réserve pour remporter l'assaut. L'enseignant annonce les changements de rôle liés à la couleur des dossards.

Durée

Deux assauts de 30 secondes sont organisés, sans changement de rôle, puis les rôles sont intervertis pour deux nouveaux assauts (les fourmis deviennent scarabées et les scarabées deviennent fourmis). On fera ensuite tourner les équipes, soit au total douze assauts de 30 secondes.

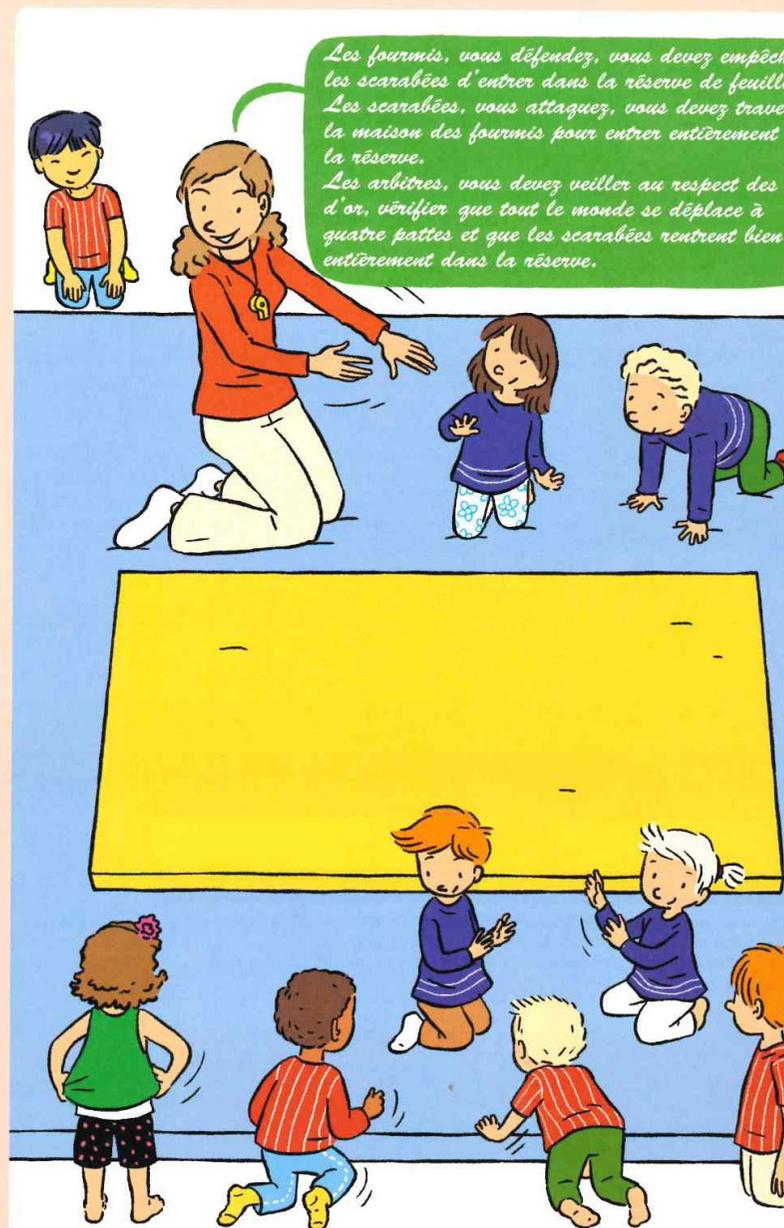
Critère de réussite

Avoir le plus de scarabées possible dans la réserve.

Retour sur l'activité

Quel groupe a gagné ?

| ATTAQUANTS SCARABÉES | DÉFENSEURS FOURMIS |
|---|--|
| Réponses attendues | |
| Se diriger vers les espaces libres. | Rechercher le contact avec l'attaquant. Déplacer l'axe de son corps en fonction de la position de l'attaquant. |
| Pousser le défenseur. | Repousser l'attaquant |
| Observations et régulations immédiates | |
| Les scarabées ne parviennent pas à contourner les fourmis pour entrer dans la réserve. → Augmenter la taille de la zone des fourmis. | Les scarabées entrent trop rapidement dans la réserve. → Diminuer la taille de la zone des fourmis ou augmenter le nombre de fourmis. |
| Face à un échec, les scarabées changent de fourmi. → Attribuer une fourmi à un scarabée. | |
| Constats et évolutions | |
| Les scarabées attrapés ne parviennent pas à se libérer pour entrer dans la réserve. Voir situation d'apprentissage (attaque) | Les scarabées entrent trop rapidement dans la réserve. Voir situation d'apprentissage (défense) |



IMPOSER/SE DÉGAGER D'UN ÉTAT PHYSIQUE

Situation mère

NIVEAU 1

OBJECTIF

Observer les élèves en activité afin d'identifier leurs réponses motrices, comportementales ou stratégiques de défenseur ou d'attaquant en vue de proposer des situations d'apprentissage adaptées.

MATÉRIEL

- Des tapis.
- Trois jeux de dossards.
- Un chronomètre, un sifflet.
- Une fiche de résultats organisant les rotations.

But

Les fourmis retiennent les coccinelles qui cherchent à s'échapper.

Organisation

Une zone centrale représente la bergerie. La classe est divisée en trois groupes de couleurs distinctes (dossards) : les fourmis qui s'installent à l'intérieur de la zone délimitée et tiennent les coccinelles, et les arbitres debout qui veillent au respect des règles d'or. Au signal, les fourmis doivent empêcher les coccinelles de sortir de la bergerie en les immobilisant. L'enseignant annonce les changements de rôle liés à la couleur des dossards.

Durée

Trois assauts de 30 secondes sont organisés, sans changement de rôle. On fera ensuite tourner les équipes dans les trois rôles, soit au total neuf assauts de 30 secondes.

Critère de réussite

Avoir retenu le plus de coccinelles possible dans la bergerie.

Retour sur l'activité

Quel groupe a gagné ?

| ATTAQUANTS FOURMIS | DÉFENSEURS COCCINELLES |
|---|---|
| Réponses attendues | |
| Empêcher les coccinelles de se dégager en les saisissant et en les maintenant dans la zone. | Parvenir à se dégager et à sortir de la zone. |
| Observations et régulations immédiates | |
| Les saisies ne sont pas franches. → Imposer une saisie de départ. | Les coccinelles ne parviennent pas à se libérer. → Imposer une position de départ à la fourmi : assis à côté de la coccinelle par exemple. |
| Les coccinelles s'échappent trop facilement. → Augmenter le nombre de fourmis. | |
| Constats et évolutions | |
| Les coccinelles s'échappent trop facilement. Voir situation d'apprentissage (attaque) | Les coccinelles ne parviennent pas à se libérer. Voir situation d'apprentissage (défense) |

