

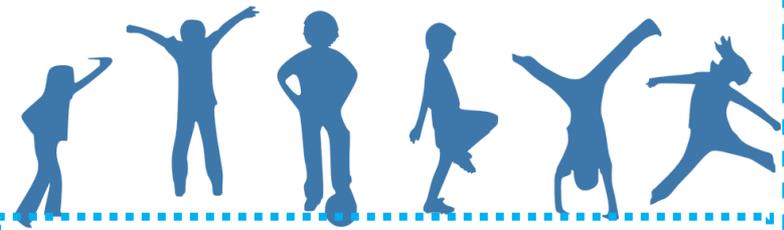
CP – CE1 – CE2 – série 3

Les petits taquins

Extérieur

Actif

Attention visuelle – coordination



Notes :

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en une, deux ou trois vagues.

Objectif :

Parvenir à une ligne d'arrivée sans être vu en mouvement.



REGLE du JEU

Toute la classe joue.

Variante 1 :

Les élèves doivent imiter les déplacements et les gestes du maître du jeu. Quand il se retourne, ils doivent rester immobiles. Celui qui bouge est éliminé.

Variante 2:

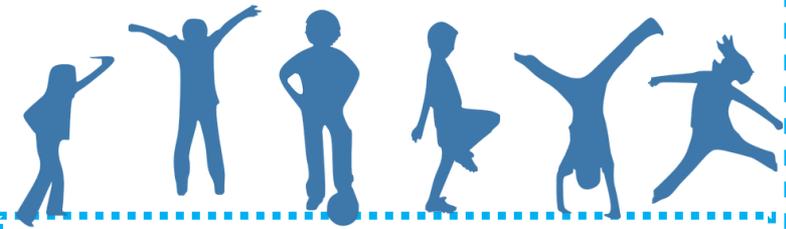
Le jeu se déroule de la même façon, le maître du jeu se déplace et fait des gestes, mais cette fois les enfants doivent s'asseoir quand le maître du jeu se retourne.

JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 3

Chat glacé



Notes :

Actif

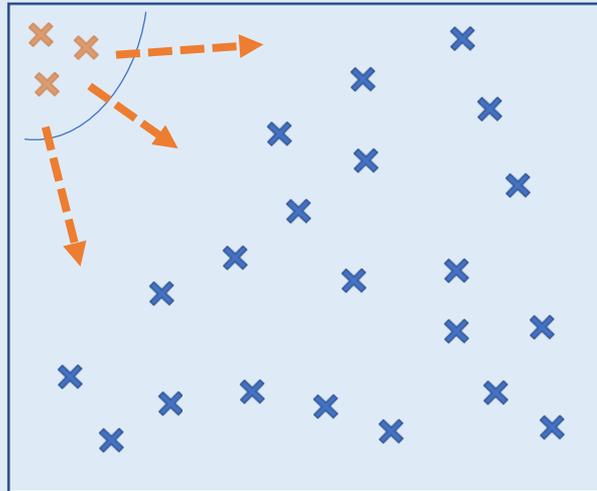
Mettre en œuvre des stratégies, être attentif.

ORGANISATION

Matériel : foulards ou dossards

Deux équipes : les chats et les souris

Un chat pour 7 souris.



REGLE du JEU

Les souris se répartissent sur le terrain. Au signal, le jeu commence (frappe, sifflet, tambourin ...).

Les chats doivent courir pour toucher les souris. Les souris touchées s'immobilisent, jambes écartées.

Les souris évitent les chats et passent entre les jambes des souris déjà touchées pour les délivrer.

La partie se termine au bout de 3 à 5 minutes ou quand toutes les souris sont immobilisées.



JEU

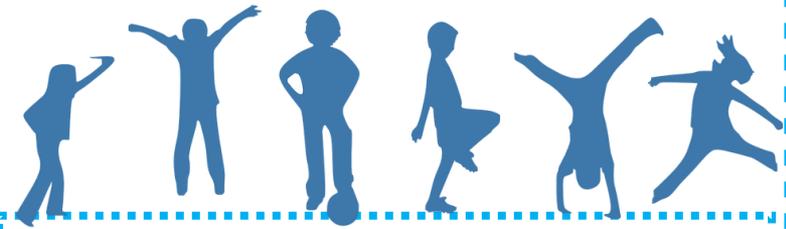
extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 3

L'épervier

Actif

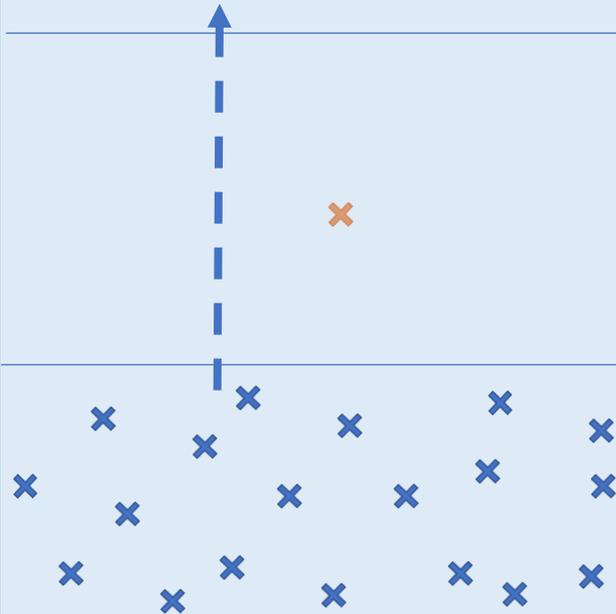
Attention – Anticiper pour éviter l'épervier (rapidité, stratégie)



Notes :

ORGANISATION

Les joueurs se placent d'un côté de la cour.
Un seul, l'épervier se trouve au milieu de la cour.



REGLE du JEU

Au signal (frappe, sifflet, tambourin....) les joueurs traversent le domaine de l'épervier en essayant de l'éviter.

L'épervier peut prendre un joueur en le touchant. Le ou les joueurs pris par l'épervier vont l'aider, ils forment une chaîne en se donnant la main.

L'épervier et les joueurs capturés vont pouvoir attraper plus de proies en les entourant (l'épervier doit les toucher).

On peut donner un nombre limite aux enfants formant la chaîne.

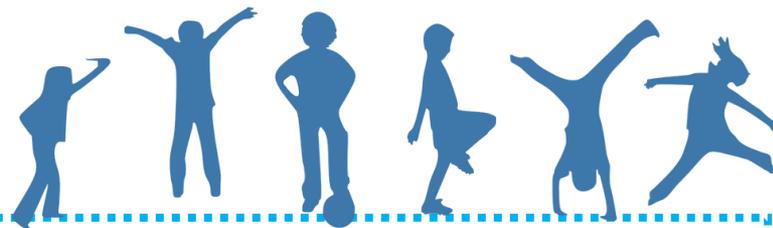


JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 3

Le mur chinois



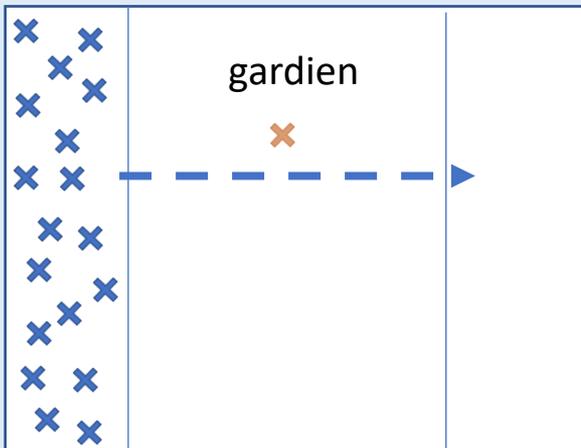
Notes :

Actif

Attention – rapidité - stratégie

ORGANISATION

Les joueurs doivent traverser le domaine du gardien sans se faire toucher.



REGLE du JEU

Tous les joueurs sont d'un côté du terrain de jeu. Au signal (frappe, sifflet, tambourin...) ils doivent traverser pour atteindre l'autre côté du terrain de jeu. Si un joueur est touché par le gardien, il reste dans son domaine et se transforme en pierre. Quand plusieurs joueurs sont touchés, le gardien peut les placer pour former un mur.

On peut donner un nombre limite aux enfants formant le mur.

Variante : On peut demander aux joueurs de se déplacer d'une façon particulière (en sautillant, sur un pied....)

JEU

extérieur

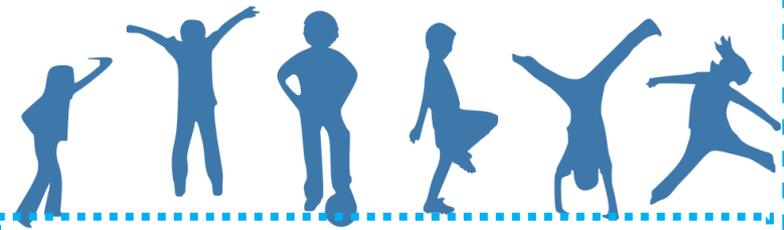
Actif

CP – CE1 – CE2 – série 3

Les gendarmes et les voleurs

Poursuivre des adversaires, attraper.

Elaborer des stratégies, esquiver.



Notes :

ORGANISATION

La classe est divisée en deux équipes : voleurs et gendarmes.

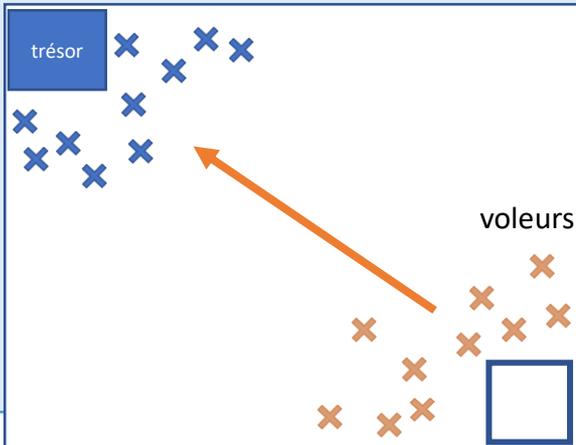
Une réserve d'objets se trouve dans le camp des gendarmes (balles).

Matériel : foulards ou dossards

Objectifs :

Pour les voleurs : ramener le maximum d'objets dans leur refuge.

Pour les gendarmes : empêcher les voleurs de prendre les objets.



REGLE du JEU

Les voleurs vont chercher des objets dans le camp des gendarmes pour les ramener dans leur camp. Chaque voleur n'a le droit de prendre qu'un seul objet à la fois.

Les gendarmes défendent le trésor en reprenant les objets aux voleurs avant que ces derniers atteignent leur refuge.

Un voleur touché doit rendre l'objet volé puis retourner dans son camp.

Le jeu commence et se termine au coup de sifflet.

Compter les objets volés et inverser les rôles.

Variante : introduction d'une prison où les voleurs sont placés s'ils sont touchés par les gendarmes.