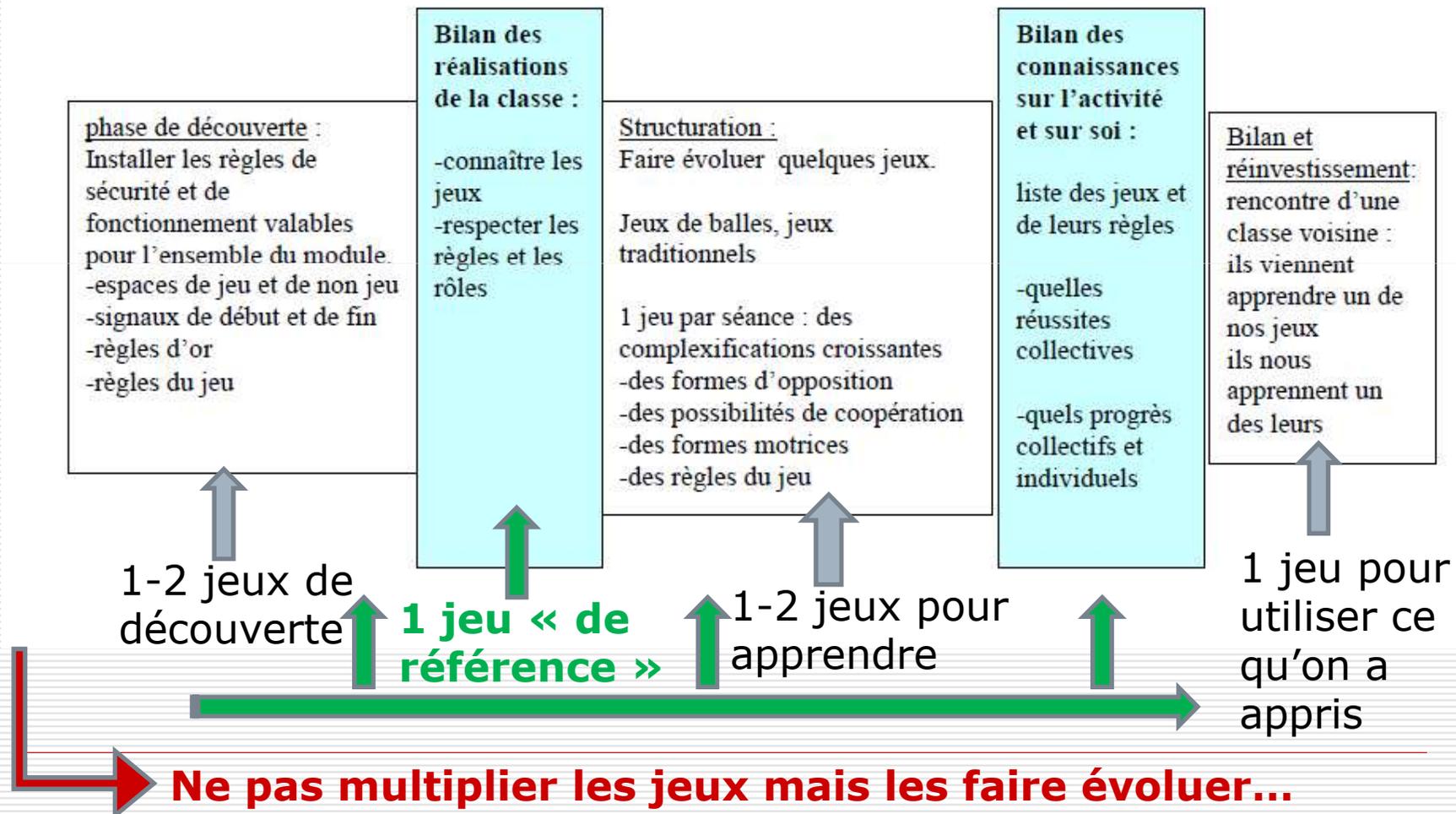


Frédéric Delay-Goyet, CPC EPS Meyzieu

Module Jeux de poursuite GS

Un module structuré...

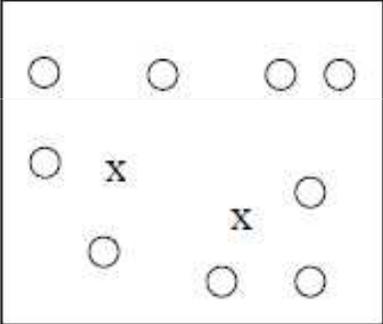


... à adapter en fonction des niveaux

PETITE SECTION				
DECOUVERTE -JOUER -Installer l'espace de fonctionnement -Respecter une consigne collective simple -Comprendre le but du jeu	STRUCTURATION -Respecter le début et la fin du jeu -Respecter une règle du jeu simple -Faire partie d'une équipe -Comprendre le gain		REINVESTISSEMENT -Verbaliser ce qu'on fait dans un jeu -Savoir jouer aux jeux appris	
MOYENNE SECTION				
DECOUVERTE -JOUER -Installer l'espace de jeu, de non jeu, les règles de fonctionnement (équipes, début, fin du jeu, jouer à son tour, gain)	STRUCTURATION -Jouer à quelques jeux en améliorant ses manières de faire, en étant plus efficace -Apprendre à changer de statut selon les jeux		REINVESTISSEMENT -Verbaliser ce qu'on fait dans un jeu -Réutiliser ce qu'on a appris dans un nouveau jeu	
GRANDE SECTION				
DECOUVERTE -JOUER -Installer des règles de fonctionnement -S'organiser pour mieux jouer (rôles de marqueurs, arbitres, organisateurs)	REFERENCE -Repérer des conduites efficaces pour réussir dans le jeu de référence	STRUCTURATION -Améliorer ses conduites et ses stratégies en jouant à des jeux variés, aux règles qui évoluent -Apprendre à changer de statut pendant le jeu -Apprendre à s'organiser à plusieurs	BILAN -Faire le bilan de ce qu'on sait sur le jeu de référence - Mesurer ses progrès dans ce jeu	REINVESTISSEMENT - Verbaliser tout ce qu'on sait à propos d'un jeu : règles, matériel, comment faire pour gagner... -Jouer à un nouveau jeu difficile -Choisir un jeu connu à organiser sans l'adulte

Situation de référence:

« les sorciers »

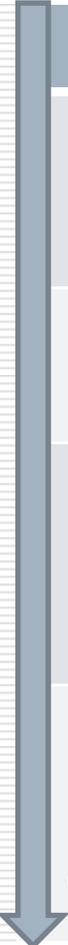
BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS
<p>Le sorcier doit toucher tous les joueurs le plus rapidement possible.</p> <p>Les joueurs doivent éviter de se faire toucher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tout joueur touché par un sorcier est immobilisé sur place en statue. - Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il devient statue dans le terrain. - Le jeu est terminé quand tous les joueurs sont transformés en statues. 	<p>1 sorcier pour 5 à 6 joueurs</p>  <p>x = sorciers</p> <p>Chasuble pour le sorcier</p> <p>1 espace délimité</p>

→ Quels sont les objectifs d'apprentissage pour les élèves?

Faire évoluer un jeu collectif: les sorciers

Situations proposées	Savoir à construire	Règles	Critère de réussite	Critère de réalisation
Situation mère (SM) 1/tous-Statut fixe Le PE est sorcier.	- Identifier un statut (ce que je suis, ce que je fais)	Quand on est touché par le sorcier, on devient statue.	Pour le sorcier: J'ai gagné quand tous (ou "n") guerriers sont touchés	Les joueurs respectent la règle de prise (toucher, attraper)
Variante 1 1/tous Statut variable Un élève est sorcier	-Assurer un statut différent d'une partie à l'autre	Quand on est touché par le sorcier, on devient sorcier à sa place	Pour le sorcier: J'ai touché un guerrier	Les joueurs acceptent le changement de statut
V2 Des zones "refuge"	- Identifier différents espaces - anticiper son déplacement	Au choix du PE: - SM - V1 - V3	Pour le guerrier, changer de refuge sans se faire toucher Pour le(s) sorcier faire "n" statues	- le sorcier n'entre pas dans les refuges - le guerrier n'entre pas dans un refuge déjà occupé
V3 1/tous à tous/1 Plusieurs élèves sont sorciers	- Juxtaper ou - Coordonner des actions	Quand on est touché par le sorcier, on devient sorcier avec lui	Idem	Les sorciers sont: - seuls - enchaînés (sans rupture) Le dernier guerrier peut être le sorcier de la partie suivante
V4 Groupes hétérogènes Rôles variables Délivrance possible	- agir en fonction d'un but Vers: - jouer des rôles différents (attraper, défendre)	Quand on est statue, on peut être délivré par un camarade par une touche	- Pour les guerriers, toucher la statue Pour le(s) sorcier(s) faire "n" statues	- les statuts ne bougent pas avant d'être délivrés

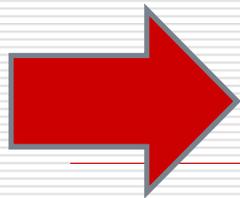
Un exemple de module en jeux de poursuite



Phase	Objectifs	Jeux possibles
Découvrir	<ul style="list-style-type: none">-Respecter une règle simple-Identifier un statut-Respecter un espace	<i>Un contre tous, espace de jeu non limité, statut fixe au départ</i> Minuit dans la bergerie, accroche décroche, le chat les poules et les poussins, les sorciers (SM)
Voir où on en est	<ul style="list-style-type: none">-Respecter une règle-Identifier un statut, en changer au cours du jeu	Les sorciers (V1) (1 élève S.)
Apprendre et progresser	<ul style="list-style-type: none">-Identifier des espaces différents-Courir vite, esquiver, attraper-Coordonner ses actions avec ses équipiers-Changer de statut, de rôle	Les sorciers (V2) (refuges) La queue du diable Les sorciers (V3) (plusieurs S.) Les sorciers (V4) (délivrance)
Mesurer les progrès, réinvestir ce qu'on a appris	<ul style="list-style-type: none">-Agir et réagir au sein d'une équipe, rôles réversibles-Coopérer avec ses partenaires	Gendarmes et voleurs

Un jeu pour découvrir

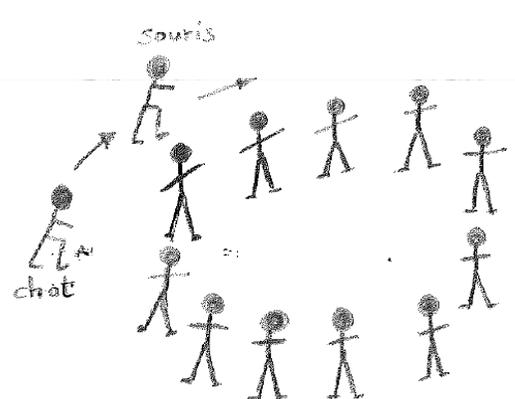
<p>Le chat attrape les poussins</p> <p>Consigne: Au signal du chat: " miaou !", chaque poussin doit rejoindre une poule, chaque poule doit retrouver un poussin (avant que le chat n'attrape un poussin).</p>	<ul style="list-style-type: none">- un poussin de plus que le nombre de poules.- désigner les couples poussin - poule par une couleur, un numéro...
---	--



Espace?
Opposition?
Gain?
Règle?
Rôles?

Un jeu pour découvrir

Accroche décroche

BUT DU JEU (ou critères réussites)	
<ul style="list-style-type: none">- Pour le chat : attraper la souris- Pour la souris : se sauver et s'accrocher avant d'être touchée	
ORGANISATION	
 <p>The diagram illustrates the game setup. A circle of stick figures is arranged in a ring. One figure on the left is labeled 'chat' and has an arrow pointing towards a figure at the top labeled 'souris'. Another arrow points from the 'souris' figure towards the right side of the circle. The other figures in the circle are positioned to represent the rest of the class.</p>	Matériel Aucun matériel
Organisation de la classe - Groupe classe entier en ronde	
CONSIGNES	
<p>Au top départ, le chat désigné court après la souris désignée. Le chat essaie d'attraper la souris. Quand le chat touche la souris, elle devient chat. Le chat peut traverser le cercle, la souris ne le peut pas. La souris peut se reposer en s'accrochant à un camarade, le joueur à l'opposé devient alors souris.</p>	

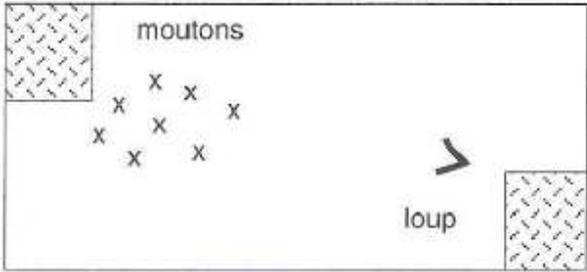
Un jeu pour découvrir

CHAT PERCHÉ

BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
Le chat doit attraper une souris.	Les souris doivent se déplacer dans un espace délimité. Elles peuvent se réfugier en se perchent. Elles deviennent alors invulnérables.	- 1 terrain délimité - des refuges (cerceaux ou objets permettant de se percher)	- Attraper le plus possible de souris.
Les souris doivent se déplacer sans se faire attraper.	Le chat doit toucher une souris. Il devient alors une souris et la souris le chat. (changement de rôle)	- Chasuble pour le chat	- Taille du terrain - Nombre de refuges

Un jeu pour découvrir

MINUIT DANS LA BERGERIE

BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<p>Les brebis doivent se déplacer et rentrer dans une bergerie sans se faire attraper.</p> <p>Le loup doit attraper les brebis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les brebis se promènent dans le pré et doivent rentrer dans une bergerie sans se faire attraper quand le loup leur répond « minuit » - Ne jamais rentrer dans la même bergerie deux fois de suite. - Les brebis attrapées sont éliminées (variables : elles s'assoient là où elles ont été attrapées ; peuvent être délivrées...). 	<p>→ jeu qui peut être chanté sur le modèle de « promenons-nous dans les bois...quelle heure est-il ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chasuble pour le loup. - 1 espace délimité dans lequel on détermine deux bergeries <p>bergerie</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de joueurs par rapport au loup. - La mise en place de plusieurs bergeries. - La position de départ du loup (près d'une bergerie, dans le pré, à l'extérieur...)

Un jeu pour apprendre

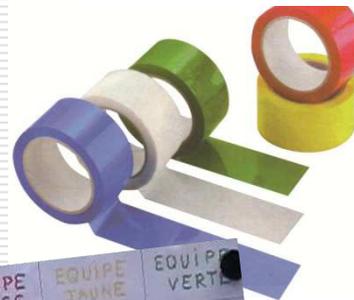
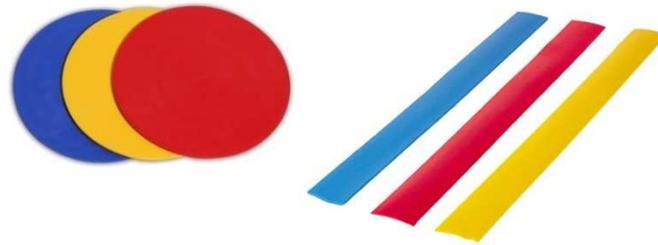
LA QUEUE DU DIABLE

BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
Le diable doit toucher les joueurs.	- Tout joueur touché par le diable est immobilisé sur place en statue.	Un ou deux foulards accrochés à la taille du diable.	- Agrandir ou réduire l'espace. - Le nombre de joueurs
Les joueurs doivent éviter de se faire toucher et peuvent attraper la queue du diable.	- Tout joueur qui sort des limites est considéré comme étant touché, il devient statue dans le terrain. - Le jeu est terminé quand : <ul style="list-style-type: none">▪ tous les joueurs sont transformés en statues ou bien <ul style="list-style-type: none">▪ un joueur a saisi la queue du diable.	Un espace délimité.	- Le nombre de diables - La place du foulard - Présence de refuges - Peut se jouer en deux équipes, les bleus contre les rouges

Un jeu pour mesurer ses progrès

GENDARMES ET VOLEURS			
BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
Pour les voleurs, ramener dans leur camp les objets du centre sans être touché.	Les voleurs rapportent 1 à 1 dans leur camp tous les objets placés au centre du terrain.	- 1 terrain délimité - 2 camps aux extrémités : refuge des voleurs et prison	- Les voleurs peuvent délivrer leurs partenaires prisonniers un à un en leur touchant la main. Les prisonniers doivent avoir 1 pied dans la prison.
Les gendarmes doivent les empêcher et les attraper.	Les gendarmes essaient de les empêcher en les touchant. Les voleurs touchés sont fait prisonniers.	- des objets dans une caisse - Chasubles	- Les prisonniers peuvent former une chaîne. Toute la chaîne est libérée quand un joueur libre touche un des maillons.

Du matériel...



JEU DES NAGEURS	EQUIPE BLEU	EQUIPE ROUGE	EQUIPE JAUNE	EQUIPE VERTE
LUNDI 29 SEPTEMBRE		■ ■	■	■ ■ ■
LUNDI 6 OCTOBRE		■ ■ ■		■ ■ ■ ■
LUNDI 11 OCTOBRE		■ ■ ■	■	■ ■ ■ ■
JEAN 7 OCTOBRE	■ ■	■		

