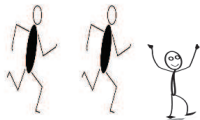

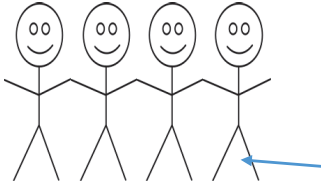


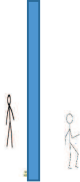



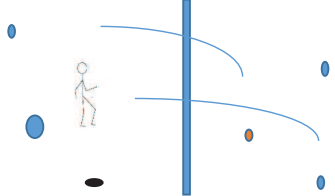
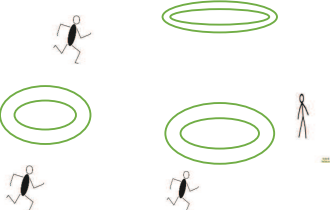


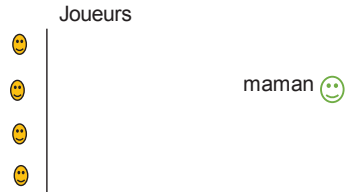


### Jeux traditionnels d'ici et d'ailleurs

Liste de Jeux	Indications / Orientations	Objectif FLE/lien avec les apprentissages	
<p><b>Jacques a dit :</b> « Jacques a dit de sauter ». Exécuter les consignes données par Jacques. « Sauter » Evitez de réagir aux consignes qui ne sont pas formulées par Jacques</p>	<p>Verbes d'action Evoluer et exécuter des actions motrices, des gestuelles. L'animateur peut induire les participants en erreur : il transmet des consignes en omettant de dire « Jacques a dit » Des consignes dans d'autres domaines peuvent être données</p>	<p>Comprendre une consigne Réagir à une consigne donnée Réagir à une sollicitation Approche : phrases simples, phrases complexes</p>	
<p><b>Aimes- tu tes voisins ?</b> (jeu basé sur l'échange verbal codifié entre l'animateur situé au centre de l'aire de jeu et un joueur)</p>	<p>On peut travailler également sur les différentes manières d'exprimer un souhait</p>	<p>Expression d'un souhait, d'une volonté (aimer, vouloir, désirer, souhaiter) ; approche du conditionnel Forme affirmative/négative</p>	
<p><b>Le pont roulant :</b> Deux à quatre groupes d'élèves. Les élèves sont en file, (pouvant se tenir par les épaules) et s'écartent les jambes. Le premier de la file passe entre les jambes des suivantes et s'accrochent au dernier ; A tour de rôle, chaque joueur fait de même.</p>	<p>Un ballon peut être aussi utilisé ; Faire des passes au-dessus de la tête, entre les jambes, sur les côtés</p>	<p>Réagir à un signal Notions spatiales : au-dessus, entre, à côté, à droite, à gauche</p>	
<p><b>Les kangourous</b> Des kangourous se déplacent par bonds en serrant des sacs de grains (ou un ballon) entre les genoux, un espace délimité, d'un point à un autre le plus rapidement possible</p>	<p>Coordination des gestes et actions : position du ballon / serrer les genoux /faire des bonds</p>	<p>Faire la différence entre sauts et bonds</p>	

<p><b>Deux queues valent mieux qu'une</b>  Elèves 2 à 2 : 1 loup / 1 cochon  Ayant chacun une queue passée sous la ceinture.  Au signal, chacun essaie de prendre la queue de son voisin tout en défendant la sienne</p>	<p>Travail en binôme  Respect des règles et des consignes</p>	<p>Personnage du conte : les 3 petits cochons : verbes d'actions  Découvrir différent matériel symbolisant la queue : ruban, ficelle, bas, tissu, foulard</p>	
<p><b>Dans la mare, sur la rive</b>  Le commandant de navire (meneur de jeu) donne des ordres :  Dans la mare (on saute pieds joints en avant)  Sur la rive (on saute pieds joints en arrière)  Sur la mare (ou dans la rive (on ne bouge pas)</p>	<p>Travail basé sur le réflexe, l'attention et la concentration</p>	<p>Réagir à un ordre  Obéir à un ordre ; Etablir la correspondance : ordre et action à accomplir.  Etre attentif aux structures employées (correctes), pour réagir</p>	
<p><b>Eléphant (Manchot) est maître chez lui :</b>  Deux enfants dans l'espace délimité (cercle tracé au sol, cordelette...), s'opposent pour que l'un d'eux restent seul maître du territoire</p>	<p>Jeu de lutte  Utilisation des différentes parties du corps (épaules, fesses...)  Etre en action quand le meneur dit : « éléphant est maître chez lui »</p>	<p>Accepter le contact  Verbes : S'opposer, résister  Connaître et nommer différentes parties du corps</p>	
<p><b>Jaguar et cabiaï</b>  Enfants sur 2 lignes, face à la direction de course.  Chaque « jaguar » a devant lui un « cabiaï »  Au signal, les cabiaï s'enfuient, poursuivis par les jaguars qui essaient de les attraper</p>	<p>Jeu de poursuite.  Le signal peut être le mot « cabiaï » introduit dans une série de noms d'animaux ou dans une histoire (projet conte).  Après une limite donnée les cabiaï ne peuvent être pris.</p>	<p>Connaissance des animaux de son environnement culturel</p>	

<p><b>Les renards et les pains d'épice</b></p> <p>-Un groupe d'élèves en cercle, debout jambes jointes (porte fermée) ;          -Un autre groupe accroupi représente les renards (derrière leur porte)          Au milieu autant d'objets que de joueurs-renards moins un.          Au signal, « les cages s'ouvrent » les jambes des joueurs s'écartent. Les renards se fauillent par la porte, vont chercher chacun un pain d'épice et le rapporte dans leur cage</p>	<p>Les rôles seront intervertis.          Après plusieurs reprises, on comptera les renards débrouillards</p>	<p>Approche des nombres et des quantités          Dénombrer          Enumérer des objets</p>	
<p><b>Débarrassez-moi de ces souris</b></p> <p>Deux groupes d'élèves répartis équitablement de part et d'autres d'une ligne.          Au signal, les deux groupes « faisant le ménage », renvoient les objets « <b>leurs souris</b> », dans le territoire adverse.</p>	<p>Dès qu'une souris leur arrive, les enfants la renvoient</p>	<p>Utilisation d'un vocabulaire précis : balle, balle-chiffon, anneau, etc...</p>	
<p><b>Les lapins dans les terriers</b></p> <p>Chaque enfant est dans un terrier (matérialisation) Au signal 1, les lapins vont se promener loin de leur terrier. Au signal 2, chaque lapin se cache dans n'importe quel terrier.</p>	<p>Cerceaux, cordelettes ou cercles tracés pour la matérialisation.          Un terrier sera enlevé pendant le déplacement ;          Les lapins peuvent aller toucher un repère (mur...).          Le déplacement peut être soutenu par le tambourin, des chansons incitant à courir, sauter, sautiller.</p>	<p>Notions spatiales          Habitat des animaux          Verbes d'action : courir, sauter, sautiller</p>	

<p><b>J'appelle à mon secours</b>          La corde est tournée par deux personnes.          Un enfant sauteur, après avoir effectué quelques tours de corde, appelle un remplaçant en disant « j'appelle à mon secours Melle ou M. qui entre à l'annonce de son nom.</p>	<p>Plusieurs joueurs peuvent être appelé, à l'annonce de Laboutik, laboutik, laboutik.          Jeu qui peut se pratiquer avec une petite corde à sauter, tournée par un seul joueur.)</p>	<p>Utilisation d'une structure.          Connaissance de prénoms</p>	
<p><b>Le filet du pêcheur</b>          Deux groupes d'élèves. Un groupe d'élèves A, forme un cercle (filet du pêcheur). Les joueurs choisissent en secret un chiffre et tendent les bras. Les joueurs B (poissons) entrent et sortent du filet. Le groupe A compte à haute voix jusqu'au chiffre choisi, et baissent brusquement les bras. Tous les poissons se trouvant dans le cercle sont pris et agrandissent le filet du pêcheur.</p>	<p>Jeu actif.          Le comptage peut être remplacé par une ritournelle ; Le filet se ferme à un mot convenu de la ritournelle</p>	<p>Comprendre une consigne          Réagir à une consigne donnée          Réagir à un signal          Mémoriser la chaîne numérique</p>	
<p><b>Maman veux-tu</b>          Un joueur, la maman, se tient près d'un mur.          Les autres joueurs en ligne à une vingtaine de pas du mur lui demandent :          - "Maman veux- tu ? / « oui mon enfant »          Les joueurs poursuivent la question "Combien de pas?"          Et la maman s'empresse de répondre:          "trois pas de géant", ou "deux pas de fourmi" ou encore "un pas de serpent"... ou reste au poulailler...          Celui qui atteindra le mur le premier remplacera la maman</p>	<p>S'approcher du mur en faisant soit trois pas de géant (de grands pas), soit deux pas de fourmis (de tout petits pas), soit un pas de serpent (une reptation)</p>	<p>Se conformer aux indications          Poser une question          Exécuter un ordre / comprendre une consigne</p>	<p>Joueurs</p> 

Equipe EPS1 - 2016