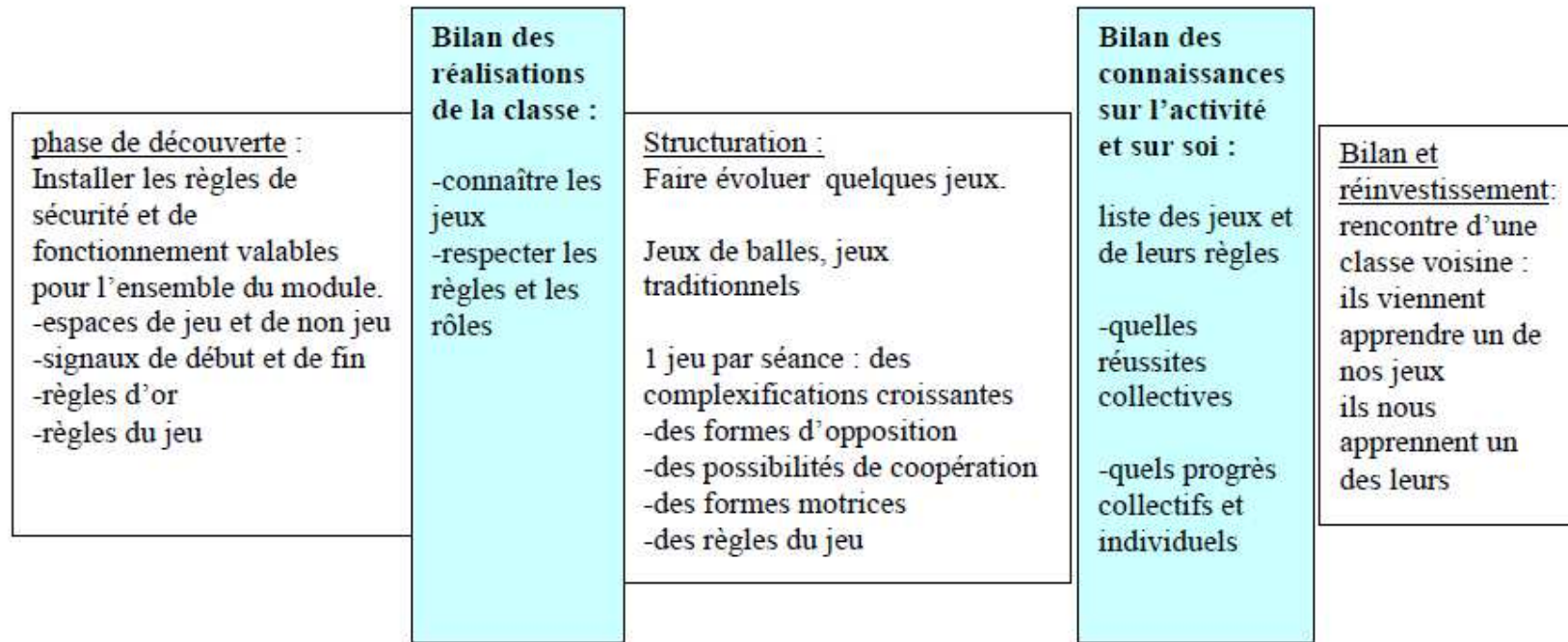


Module Jeux de poursuite GS

Frédéric Delay-Goyet, CPC EPS Meyzieu
Bénédicte HEGUILEIN, CPC EPS Lyon 8
21 Novembre 2014

Un module en 3 phases



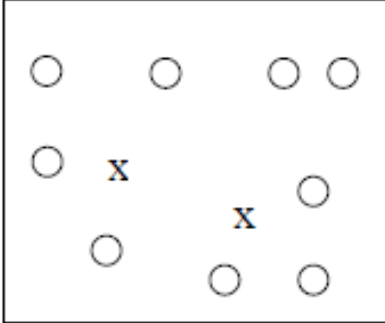
- 2-3 jeux de découverte
- 1 jeu « de référence » en fil rouge
- 2 jeux pour apprendre



Ne pas multiplier les jeux mais les faire évoluer...

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	- Juxtaposer 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 P. Joubert, CPC Aix Ouest

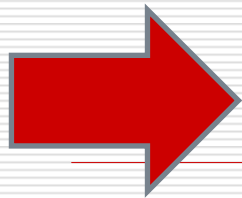
Un exemple de module en jeux de poursuite



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)
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) La queue du diable Les sorciers (V3) Les sorciers (V4)
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?

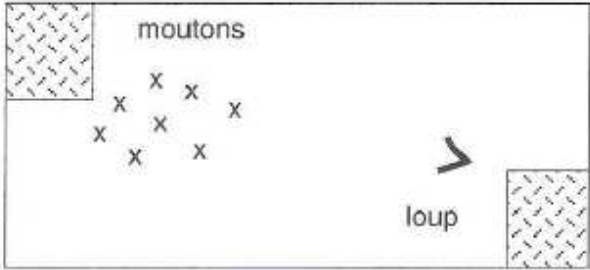
Un jeu pour découvrir

CHAT PERCHÉ

BUTS (pour l'élève)	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	VARIANTES
<p>Le chat doit attraper une souris.</p> <p>Les souris doivent se déplacer sans se faire attraper.</p>	<p>Les souris doivent se déplacer dans un espace délimité. Elles peuvent se réfugier en se perchent. Elles deviennent alors invulnérables.</p> <p>Le chat doit toucher une souris. Il devient alors une souris et la souris le chat. (changement de rôle)</p>	<ul style="list-style-type: none">- 1 terrain délimité- des refuges (cerceaux ou objets permettant de se percher)- Chasuble pour le chat	<ul style="list-style-type: none">- Attraper le plus possible de souris.- 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
<p>Le diable doit toucher les joueurs.</p> <p>Les joueurs doivent éviter de se faire toucher et peuvent attraper la queue du diable.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Tout joueur touché par le diable 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 :<ul style="list-style-type: none">▪ tous les joueurs sont transformés en statuesou bien▪ un joueur a saisi la queue du diable.	<p>Un ou deux foulards accrochés à la taille du diable.</p> <p>Un espace délimité.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Agrandir ou réduire l'espace.- Le nombre de joueurs- 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
<p>Pour les voleurs, ramener dans leur camp les objets du centre sans être touché.</p> <p>Les gendarmes doivent les empêcher et les attraper.</p>	<p>Les voleurs rapportent 1 à 1 dans leur camp tous les objets placés au centre du terrain.</p> <p>Les gendarmes essaient de les empêcher en les touchant.</p> <p>Les voleurs touchés sont fait prisonniers.</p>	<ul style="list-style-type: none">- 1 terrain délimité- 2 camps aux extrémités : refuge des voleurs et prison- des objets dans une caisse- Chasubles	<ul style="list-style-type: none">- 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 prisonniers peuvent former une chaîne. Toute la chaîne est libérée quand un joueur libre touche un des maillons.

Du matériel...

