

Jeux pour s'échauffer

La forêt enchantée :

Comment ?

Un groupe de 4 élèves court tranquillement à travers la salle. Au signal de l'enseignant, les coureurs imitent le mode de déplacement d'un animal : sauts de kangourou, galop du cheval, marche de l'ours, petits bonds du lièvre, etc.

Quel groupe rassemble le plus grand nombre d'animaux différents dans son défilé ?



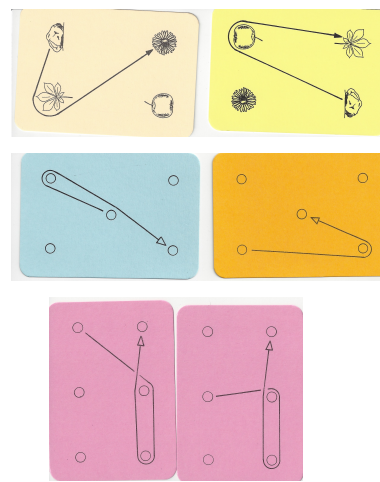
Suis ton ombre

Matériel : 4 à 6 piquets ou 4 à 6 plots

Comment ?

Les élèves sont par équipes de deux. Ils reçoivent une carte-parcours qui leur indique un trajet. Pour l'aller A est guide, B suit et donne son avis. Pour le trajet retour, inverser les rôles.

Qui arrive à courir juste ?



Simple

Complexe

Variante : A crée un parcours, B le dessine. Puis échanger sa feuille avec un autre groupe



Qui suis-je?

Matériel : pinces à linge, cartons plastifiés avec symbole, feuilles de route, stylos

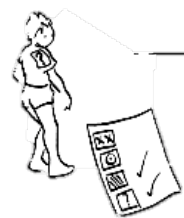
Comment ?

Le maître accroche un symbole de course d'orientation sur l'épaule de chaque enfant.

! Fair play : on ne regarde pas son symbole.

Puis le maître distribue à chacun une feuille de papier sur laquelle figure tous les symboles. A chaque fois qu'un enfant en reconnaît un chez un autre enfant, il le biffe sur sa liste.

Qui arrive à en déduire son symbole ?



Jeux initiation



Principe : Les 2 jeux proposés apprennent à découvrir ET mémoriser l'espace.
Les postes doivent être facilement accessibles. ! Les limites et interdits doivent être clairs.

Memory couleurs

Où ? En salle de gymnastique

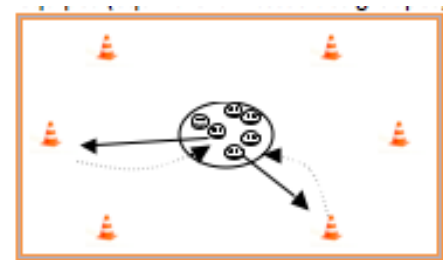
Matériel : 6 cônes / 8 stylos feutres de 4 couleurs / grilles à remplir

Comment ?

Les élèves sont par équipe de 2. Leur tâche est de continuer la suite des couleurs en respectant le modèle reçu (billet).

A démarre billet en main. Il va soulever un cône à la recherche de la bonne couleur. Si il l'a trouve il remplit la case correspondante et va transmettre le billet à son camarade qui part à la chasse de la prochaine couleur. Si A n'a pas trouvé ce qu'il lui faut, il rapporte également son billet et c'est B qui cherche cette couleur. Si il n'y a rien, il est tombé sur un "piège". Il s'agit de mémoriser ce qui a été trouvé, afin d'avancer de plus en plus vite.

Quelle est l'équipe qui est allée le plus loin ET sans faute?



Circuit accompagné

Où ? Dans la cour de l'école

Matériel : sautoirs de 4 couleurs

Comment ?

4 groupes de 5 élèves (rouge – vert – jaune – bleu)

La classe effectue un petit circuit en marchant.

En chemin, les « promeneurs » voient le maître placer des balises (sautoir de couleurs). Une fois le tour achevé, les élèves repartent en courant, à la recherche de leurs couleurs.

Qui a ramené tous ses sautoirs ?

Variante : Les élèves placent les sautoirs d'une autre équipe dans le lieu de leur choix. (! Fair play : lieu accessible)





Jeux où on s'oriente !

Principe : Prendre des indices, mémoriser des informations, et se déplacer en conséquence.

- ❖ Sans carte: l'enseignant indique que les postes se trouvent près de ... (citer éléments marquants : arbres, poteaux, bancs)
- ❖ Seulement une carte au départ peut être consultée.
- ❖ Chaque coureur reçoit avant une carte avec l'indication des postes.

Petit Poucet

Matériel : Plans de la cour, crayons, sautoirs

Comment ?

A place en chemin un poste bien visible. Au retour, il dessine l'itinéraire qui mène à l'objet. B à l'aide du croquis, essaie de trouver le poste le plus rapidement possible.



Chasse aux points

Matériel : billets numérotés, plan de la cour

Comment ?

Différents postes sont disséminés dans le périmètre de la cour de l'école. Des billets numérotés (1-10) y sont accrochés. Au signal, les élèves récoltent le plus rapidement possible un billet par poste afin d'engranger le maximum de points.

Qui a le plus de point ?

Variante :

Par 2, course en relais.

A va chercher un billet puis revient au centre où il tape dans la main de B qui peut à son tour partir chercher un billet.

Quelle équipe a le plus de point ?

