

LES JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 1

JEUX DE POURSUITE

ANIMATION PÉDAGOGIQUE

CIRCONSCRIPTION DE L'ÉDUCATION NATIONALE DE SAINTES

OLIVIER ROUSSEL - CONSEILLER PÉDAGOGIQUE E.P.S.



Sommaire

- * Jeux de poursuite et de prise (Type chat/souris : 7 situations)
- * Jeux de poursuite et de prise (La queue du diable : 2 situations).
- * Jeux de poursuite et de prise (Le voleur de pomme).

Jeux de poursuite & de prise : Type Chat/Souris - Situation 1 : « Chat perché »

But : Pour le chat, attraper les souris en saisissant les foulards accrochés dans leur dos afin de remplir sa maison avant la fin du temps de jeu (musique, sablier ou timer). Pour les souris, rester libres jusqu'à la fin du temps de jeu.



Variables : Avec les plus jeunes, l'enseignant pourra jouer le rôle du chat pour réguler l'intensité émotionnelle que suscite parfois cette situation. L'ATSEM sera présente pour assurer si besoin, la sécurité affective de certains enfants. Progressivement, les élèves s'essaieront au rôle du « preneur ». On pourra faire varier la nature et le nombre des perchoirs, la matérialisation de l'espace (on veillera en classe de Petite Section à construire physiquement les murs de la maison du chat et progressivement en faire une matérialisation de plus en plus symbolique), le nombre de chats, la durée de la partie, le nombre de places dans la maison du chat...

Jeux de poursuite & de prise : **Type Chat/Souris - Situation 2 : « Chat perché déménageur »**

But :

Pour le chat, deux stratégies différentes pour gagner :

1 - Attraper les souris en saisissant les foulards accrochés dans leur dos afin de remplir sa maison avant la fin du temps de jeu (musique, sablier ou timer).

ou bien

2 - Ralentir le transport de fromages des souris pour ne pas qu'elles terminent avant la fin de la partie.

Pour les souris, réussir à déménager tous les fromages avant la fin du temps de jeu et en même temps, ne pas remplir la maison du chat.

Ce dispositif favorise la prise de risque des souris car elles ne peuvent plus rester sur les perchoirs pour gagner. Elles sont obligées de sortir pour réaliser le transport des fromages.

Variables : Idem situation précédente. On pourra en plus faire varier le nombre d'objets à déplacer et l'éloignement entre la réserve d'objets et le camp des souris.



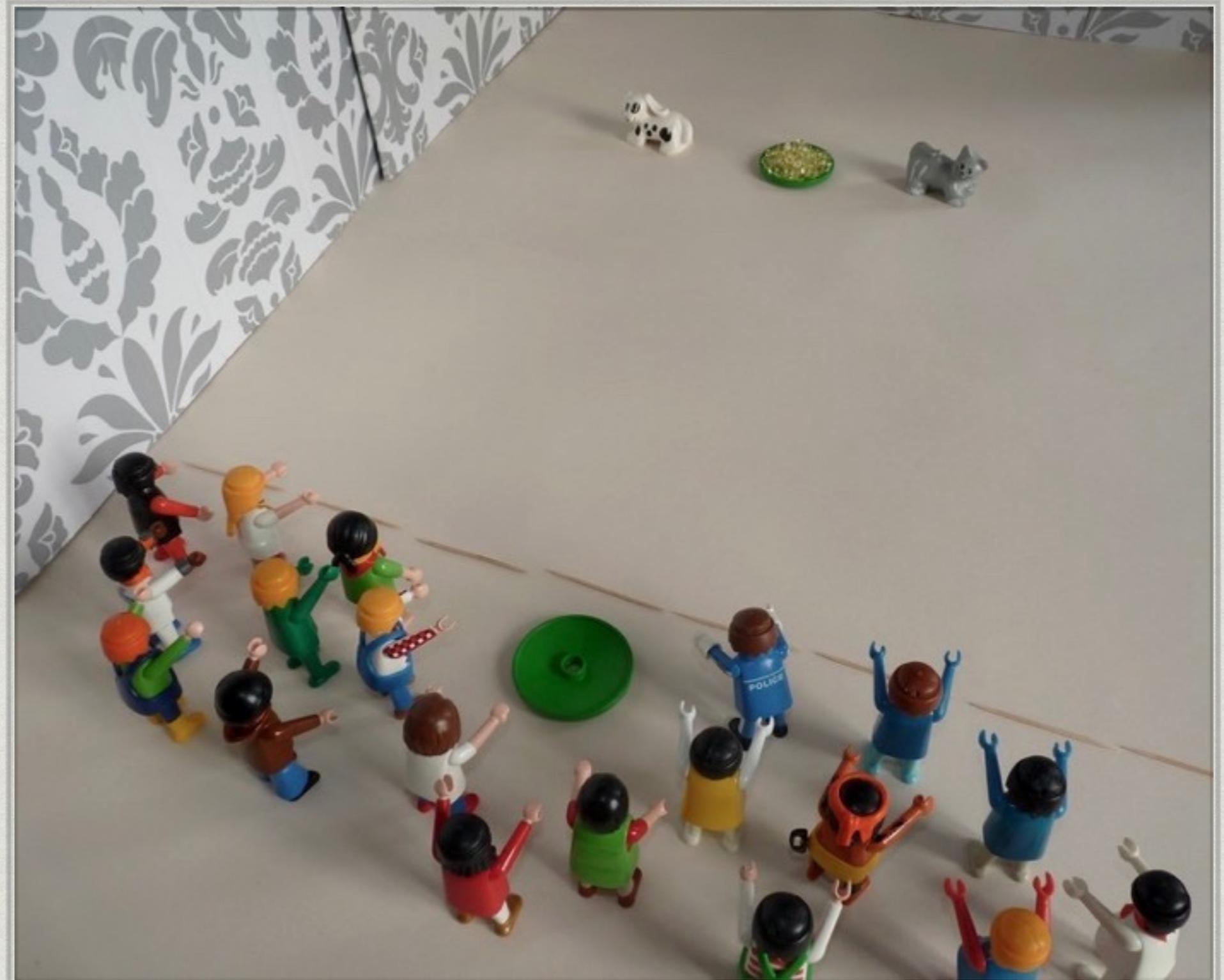
Jeux de poursuite & de prise : Type Chat/Souris - Situation 3 : « Chat déménageur avec délivrance »

But :

Les chats remportent la partie s'ils réussissent à empêcher le déménagement de tous les fromages pendant la durée du jeu.

Les souris l'emportent si le déménagement des fromages est terminé à la fin du jeu. Lorsqu'une souris est attrapée, elle s'immobilise, écarte les jambes et attend qu'une autre souris lui passe entre les jambes pour repartir.

Variables : Le rapport entre nombre de souris et nombre de chats, la durée de la partie, la nature de la délivrance, l'éloignement entre la réserve de fromage et le camp des souris, le nombre de réserves de fromages et le nombre de contenants dans lesquels ramener les fromages. Plus il y en a et plus il sera complexe pour les chats d'adopter une stratégie de défense des zones de fromages.



Jeux de poursuite & de prise : Type Chat/Souris - Situation 4 : « Chat blessé»

But/Règles :

Dans un groupe d'enfants de taille réduite (on n'excèdera pas une moitié de classe), un chat est désigné, les autres étant des souris. Dès qu'un chat touche une souris, il change de personnage. La souris devient alors le chat. Il y a interdiction pour le nouveau chat de retoucher immédiatement l'enfant qui l'a touché. C'est un jeu où il y a changement de statut pour les élèves au cours de la partie.

Dans le cas de *chat blessé*, on donne un petit handicap au chat. En effet, l'endroit où l'on a été touché sur son corps devient comme une blessure, on doit donc poser l'une de ses mains sur cette blessure tout en poursuivant des souris.

Ex : Le chat touche une souris à l'épaule. Celle-ci devient alors le chat mais un chat blessé à l'épaule, il doit donc courir avec l'une de ses mains sur l'épaule.



Jeux de poursuite & de prise : Type Chat/Souris - Situation 5 : « Chat coupé »

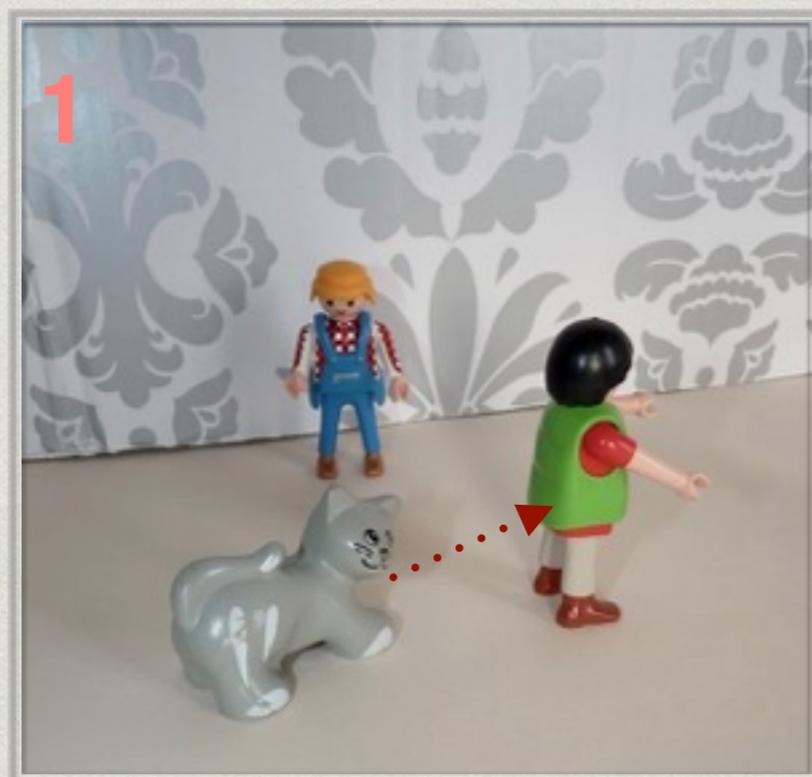
But/Règles :

Même dispositif spatial que le jeu précédent.

Dans un groupe d'enfants de taille réduite (on n'excèdera pas une moitié de classe), un chat est désigné, les autres étant des souris. Dès qu'un chat touche une souris, il change de personnage. La souris devient alors le chat et le chat devient souris.

Au cours de la poursuite, le jeu « Chat coupé » amène les élèves à de nouveaux observables. En effet, comme le montrent les trois photos ci-dessous, lorsqu'une souris passe entre le chat et la souris poursuivie, le chat est obligé de poursuivre la souris qui vient de « couper » sa course poursuite.

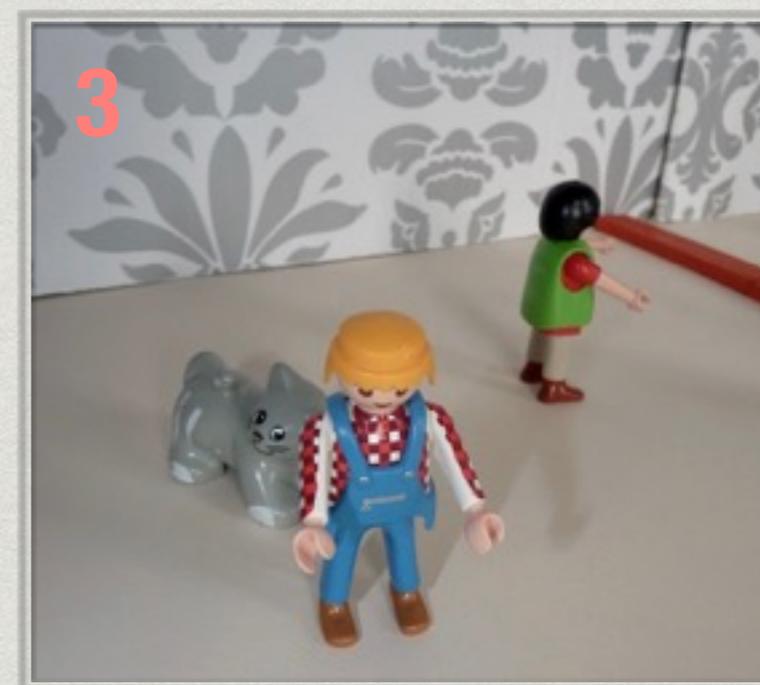
Un chat poursuit une souris.



Une autre souris vient couper la course du chat.



Le chat est obligé de poursuivre la souris qui a fait irruption



Jeux de poursuite & de prise : **Type Chat/Souris - Situation 6 : « Chat Accroche/Décroche »**

But/Règles :

Même dispositif spatial que le jeu précédent à la différence que les enfants se regroupent par deux et s'installent comme ils le souhaitent sur le terrain.

Dans un groupe d'enfants de taille réduite (on n'excèdera pas une moitié de classe), on désignera au sein d'un binôme, un chat et une souris. Ces deux enfants se sépareront tandis que tous les autres (représentant des souris) resteront par deux, immobiles là où ils se trouvent. Au signal de départ, le chat essaie de toucher la souris isolée. Pour se protéger, cette souris a la possibilité de s'accrocher à un couple de souris déjà constitué. Un trio momentané est ainsi formé car aussitôt l'enfant opposé à la souris qui s'accroche, doit se décrocher et il devient alors la nouvelle cible du chat. (Voir trois photos suivantes)

Lorsque le chat touche une souris, les rôles s'inversent alors. La chat devient souris et va s'accrocher immédiatement afin qu'un nouvel élève entre en jeu.



Un chat poursuit une souris.

1



La souris s'accroche à un binôme pour se protéger, elle est alors intouchable.

2



La souris opposée est alors obligée de se décrocher. Elle devient la nouvelle cible du chat.

3



Jeux de poursuite & de prise : Type Chat/Souris - Situation 7 : « Chat prison »

But/Règles :

Deux chats sont désignés par terrain. Les autres sont des souris. Chaque terrain est délimité et comporte, une zone prison ainsi que deux refuges pouvant accueillir une seule souris à la fois. Les chats remportent la partie si à la fin d temps imparti, il reste deux ou moins de libres. Les souris gagnent la partie, si à la fin du jeu, il reste au moins trois souris libres.



Les souris touchées vont dans la zone prison, elles peuvent être libérées si une autre souris vient leur taper dans la main.

Ce jeu fonctionne très bien en divisant la classe en quatre. Les parties sont très intenses pour les élèves, il est donc essentiel de limiter les durées des parties. Les stratégies à déployer sont très riches, et il convient de réserver un temps d'échanges pour verbaliser sur « comment on peut s'y prendre ».



Jeux de poursuite & de prise : Situation 8 : « La queue du diable 1 »

But/Règles :

Un diable est désigné, on lui accroche une corde pour symboliser la queue du diable. Les autres élèves jouent le rôle d'enfants. Ce jeu est complexe car pour chacun des rôles (diable ou enfant), il faut à la fois attaquer et à la fois défendre. Le diable va essayer d'immobiliser tous les enfants en les touchant.



Dans cette première situation de la queue du diable, lorsque le diable touche un enfant, celui-ci s'assoie au sol. Il pourra se délivrer s'il réussit à saisir la queue du diable lorsqu'il passe à proximité de lui. Les enfants qui ne sont pas touchés peuvent eux aussi saisir la queue du diable et s'ils réussissent, cela a pour effet de libérer tous les enfants immobilisés au sol.



Jeux de poursuite & de prise : **Situation 9** : « **La queue du diable 2** »

Dans cette seconde situation de la queue du diable, le premier enfant qui a été touché rejoint un plot marquant l'endroit où l'on est immobilisé. Les suivants qui seront également touchés iront s'accrocher pour former une farandole. Le premier de la farandole tend la main afin qu'un enfant libre puisse venir le délivrer en la touchant.

Si jamais un enfant libre décroche la queue du diable sans se faire toucher par lui, il est possible de prendre deux options différentes (à choisir l'une des deux) :

1 - Soit cela a pour effet de libérer immédiatement tous les enfants pris et la partie reprend alors jusqu'à la fin du temps imparti.

2 - Soit l'on décide d'arrêter la partie. Le diable a alors perdu, les enfants ont gagné. On désigne alors un nouveau diable et une nouvelle partie redémarre.



Jeux de poursuite & de prise : Situation 10 : « Le mangeur de pomme »

But/Règles :

Des enfants forment un cercle au centre duquel est matérialisée une pomme.

Un autre enfant est positionné à l'écart dans un cerceau, il est désigné comme étant « le mangeur de pomme ».

Pendant qu'il ne regarde pas, les enfants du cercle désignent silencieusement « un gardien de la pomme ».

A chaque nouvelle partie, ces rôles seront redistribués.

Le but du mangeur de pomme est de choisir l'endroit par lequel il rentre dans le cercle car il devra obligatoirement ressortir par ce même endroit. Dès qu'il aura saisi la pomme entre ses mains, le gardien pourra s'élaner pour essayer de le toucher avant son retour dans le cerceau.

(Voir photos suivantes pour illustration)



Le mangeur de pomme s'apprête a rentrer dans le cercle en passant entre les joueurs A & B.
Par chance, le gardien n'est pas l'un de ses deux joueurs



Le mangeur de pomme a saisi la pomme et tente de retourner vers le cerceau. Le gardien s'élançe pour essayer de le toucher afin de récupérer la pomme.

