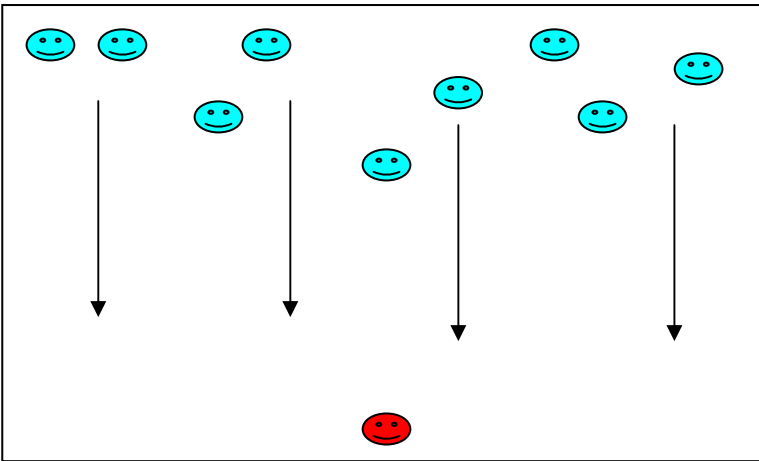
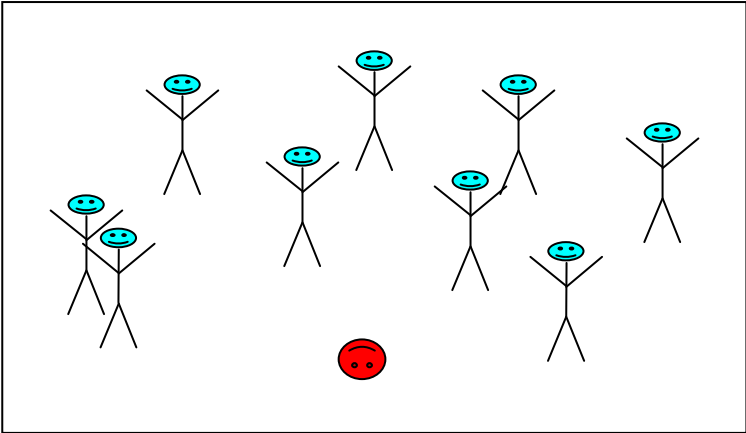


1, 2, 3 Soleil ...		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer - S'immobiliser	- Réagir à un signal	- Gérer ses émotions - Participer à un jeu collectif - Respecter la règle du jeu
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Arriver le premier au mur.		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun Organisation de la classe Le maître du jeu se place devant un mur. Tous les enfants se placent sur une ligne de départ.
CONSIGNES		
<p>Les joueurs sont tous sur la même ligne. Le maître du jeu est à l'opposé face à un mur et tourne le dos aux joueurs. Lorsque le maître du jeu dit la formule «un, deux, trois, Soleil», les joueurs se déplacent tous dans sa direction.</p> <p>Dès que le maître du jeu leur fait face, les joueurs doivent s'immobiliser. Les joueurs qui ne sont pas immobiles retournent sur la ligne de départ.</p> <p>Le premier qui touche le mur a gagné.</p> <p>Le jeu continu jusqu'à ce que le dernier joueur touche le mur.</p>		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants contrôlent leur mouvement et anticipe les actions du maître du jeu. - L'enfant concilie rapidité et maîtrise du déplacement. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le gagnant devient le maître du jeu. - La longueur du déplacement est augmentée ou réduite. - Des obstacles sont installés sur la zone à franchir pour varier les actions. - Des contraintes de déplacement sont données (à quatre pattes, en sautant, à reculons...). 		

Jacques a dit ...		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Produire des gestes variés	- Ecouter et comprendre une consigne - Enrichir le vocabulaire	- Respecter une règle du jeu - Être attentif
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Réaliser l'action demandée quand le maître du jeu précède sa consigne de la formule «Jacques a dit».		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun Organisation de la classe Tous les joueurs se placent de façon à voir le maître du jeu.
CONSIGNES		
Les joueurs doivent produire le geste ou la position demandés par le maître du jeu quand celui ci précède sa demande par la formule « Jacques a dit ...».		
CRITERES DE REALISATION		
<ul style="list-style-type: none"> - Les enfants sont attentifs et ne tombent pas dans les pièges du meneur. - Les actions réalisées sont conformes à la demande du maître du jeu. 		
VARIABLES		
<ul style="list-style-type: none"> - Le maître du jeu peut être un enfant. - On peut varier les actions demandées en fonction des objectifs de l'enseignant (schéma corporel, type de déplacement, équilibre...). 		

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

○ Jeu du "Jacques a dit" sans élimination

L'enseignant donne des consignes grâce à la formule "Jacques a dit".

Organisation : Divisez le groupe en deux petites équipes et matérialiser deux espaces.

Dans chaque zone, la place de chaque enfant est matérialisée par un cerceau, un plot ou une croix tracée sur le sol.

Recommandations : *Les deux équipes jouent à Jacques a dit de manière indépendante, il y a deux jeux en parallèle. Les deux équipes sont espacées d'environ 2 m l'une de l'autre, de sorte que les membres puissent surveiller le jeu de l'autre équipe.*

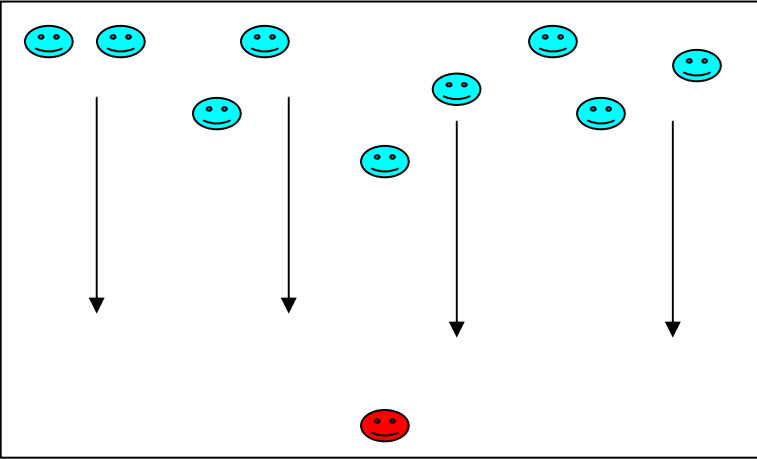
Règle : si un joueur se trompe il n'est pas éliminé, il va simplement vers l'autre équipe et joue avec elle. L'équipe qui compte le moins de joueur a gagné.

Les consignes tiennent compte de l'intensité des mouvements, des plus toniques aux plus calmes (sauter > s'allonger > fermer les yeux...).

Critère de réussite : les élèves agissent en fonction des consignes données. Etre capable de se situer à bonne distance des enfants déjà installés lorsque l'on change d'équipe (l'enfant se place et l'adulte valide en apportant un marqueur de place).

ex : sauter, balancez vos bras, arrêtez, tournez sur vous-même, sautez, touchez vos orteils, sautez 3 fois en l'air, levez les bras, touchez vos orteils, remuez votre nez,



Grand mère que veux tu ?		PS/MS/GS
COMPETENCES VISEES		
Savoirs faire	Savoirs (<i>espace/temps/autres</i>)	Savoirs être
- Se déplacer de différentes façons	- Ecouter et comprendre une consigne - Enrichir le vocabulaire	- Respecter une règle du jeu - Être attentif
BUT DU JEU (<i>ou critères réussites</i>)		
Se déplacer suivant les consignes du maître de jeu (la grand mère) et arriver le premier au but.		
ORGANISATION		
		Matériel Aucun Organisation de la classe - Le maître de jeu se place devant un mur. - Tous les enfants se placent sur une ligne de départ.
CONSIGNES		
Les joueurs, à tour de rôle, demandent au maître de jeu comment il doivent se déplacer en posant la question : « Grand mère que veux tu ? ».		
La « Grand mère » répond par des indications de déplacement (par exemple : 3 pas de fourmis..., 4 pas de géant, 6 sauts de lapin, 3 pas en arrière, 2 sauts à cloche pied...).		
CRITERES DE REALISATION		
- Respecter la consigne de déplacement - Réaliser le déplacement		
VARIABLES		
- La grand mère peut avoir les yeux bandés pour ne pas être influencée (dans ce cas, prévoir un arbitre ou des observateurs pour contrôler si la consigne est respectée). - Tous les enfants se déplacent ou seulement l'enfant qui a posé la question. - Des équipes de couleur sont mises en place, chaque équipe questionnant la grand mère à son tour. - La zone à franchir peut être plus ou moins longue. - Les consignes sont enrichies ; on en invente de nouvelles... - Les consignes sont tirées au sort ("cartes consigne" à réaliser par exemple) dans un sac.		

« Les hauts et les bas » SDEN 94 CPC et CPD EPS Mai 2020

Organisation : les élèves debout forment un cercle, où chacun est suffisamment espacé.

Recommandations : distance de 2 m à respecter, positionner si nécessaire des repères au sol pour identifier la place de chaque élève.

Consigne : L'enseignant crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ».

Règle : lorsque l'enseignant dit « 5 bas », 5 enfants doivent s'accroupir.

Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc.

Critères de réussite : Les élèves doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.

Attention, c'est une compétence très difficile à acquérir et qui nécessitera de fait, du moins dans un premier temps, un guidage de l'enseignant pour conduire les enfants à définir des critères objectifs en cas de choix à faire (exemple : nombre de fois où un enfant s'est levé afin de varier les postures de chacun).