



La Récré 2017/2018

CP CE1 CE2

Les enjeux :

- Construire une récréation active et auto-régulée : découvrir, maîtriser et partager des jeux et des pratiques motrices pour en faire une culture commune au sein de l'école dans l'**objectif d'une réutilisation autonome et auto-gérée durant les moments de récréation.**
- Redonner vie à des jeux traditionnels « ayant disparus des cours d'école » mais non dénués d'intérêts :
 - Ces jeux mobilisent des **habiletés motrices variées** et imposent des **interrelations entre élèves.**
 - Favorisent les liens intergénérationnels (jeux d'antan pratiqués par leurs parents ou grands-parents)

L'objectif est bien de s'inscrire dans la compétence 6 du socle : avoir un comportement responsable, coopérer avec ses partenaires, respecter des règles, sensibiliser aux risques, à la sécurité et la santé...

- Poursuivre les objectifs de l'EPS :
 - Affiner et diversifier les conduites motrices des élèves.
 - Améliorer les coordinations et dissociations segmentaires (saut à la corde, élastique, marelle...)
 - Renforcer les habiletés dans les lancers de précision (Boulopoint)

Multiplier les déplacements avec prise d'informations et renforcement de la coopération.

Comment travailler ces jeux avec les élèves ?

Les jeux en mouvement que nous vous proposons sont à travailler lors des séances EPS avant de les lancer en autonomie.

Après avoir lu la règle et pratiqué le jeu, compléter la grille (dictée à l'adulte pour les maternelles) au fur et à mesure que la compréhension du jeu s'affine : penser à utiliser les photos en situation.

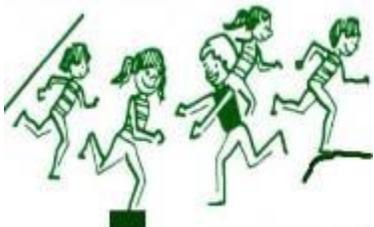
	Ce qui est dit dans la règle : "explicite"	Ce que nous avons trouvé ou compris nous-mêmes : "implicite"
Le matériel dont j'ai besoin, la situation de départ.		
Ce que je dois faire : But du jeu		
Quand ai-je gagné ? Les critères de réussite		
Ce que je ne dois pas faire : Les interdits		
Ce que je dois faire pour être efficace		

Parmi les nombreux jeux traditionnels, huit ont été choisis dans le cadre des objectifs énoncés et sont présentés dans ce dossier : *Chat perché, 1-2-3 Soleil, Marelle, Le morpion géant, Corde à sauter, Boulopoint, Elastique, Osselets, le béret.*

Trois grands jeux collectifs : *Poules, Renards, Vipères, l'épervier et pour la rencontre*, vous rédigerez un jeu *par classe* afin de faire jouer l'après-midi votre classe avec une autre classe.

RECRE 1 CHAT PERCHE - *Champ d'apprentissage N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel*

Objectifs	Adapter son déplacement et son action, varier sa course en fonction de l'attitude de l'adversaire (prendre des informations)
BUT	Toucher ses adversaires pour ne pas être le « chat » à la fin de la partie.
Organisation	Jeu pour une dizaine d'enfants : 2 ou 3 chats pour 7 ou 8 souris.
Matérielle	Les chats auront un bâton en mousse (morceau de frite de piscine ou bien foulard) dans la main qui permettra de toucher la souris et qui sera transmis au nouveau chat (témoin-repère).
Espace/Durée	Cubes ASCO (40x20cm) ou simplement carrés de moquette (30cmX30cm) sur lesquels pourront se réfugier les souris. Espace de jeu : environ 15m x 15m -- Temps de jeu : 2 ou 3 minutes par partie
CONSIGNES	<p>Les Chats : les joueurs « chats » (bâton mousse en main) doivent toucher avec la mousse une souris qui deviendra le « nouveau chat » (transmission du bâton mousse).</p> <p>On n'a pas le droit de « reprendre sa mère », c'est-à-dire qu'une fois qu'on est devenu le chat on n'a pas le droit d'attraper le joueur qui vient de nous toucher.</p> <p>Les Souris : Pour échapper au chat les souris doivent se percher quelque part !</p> <p>Qu'importe l'endroit où elles se perchent (cubes, carré de moquette, éléments propres à la cour de récré...) ; le chat ne peut plus toucher une souris dès lors qu'elle ne touche plus le sol.</p> <p>Attention ! les souris ne peuvent pas rester perchées « éternellement ».</p> <p>Quand le chat s'est éloigné, elles doivent redescendre de leur perchoir et éviter de remonter sur le même.</p> <p>On ne joue pas en équipe mais chacun pour soi. Lors de la rencontre, au début du jeu, un/deux élèves de chaque équipe sera désigné « chat ». Tous les autres seront « souris »</p>
Critères de réussite	Seuls les joueurs qui sont « chats » à la fin du temps sont les perdants du jeu.
Comportements attendus	<p><u>Pour les souris</u> : enchaîner une action de course, d'esquive (avec prise d'informations sur la position du chat), et se percher en équilibre.</p> <p><u>Pour les chats</u> : construire des prises d'informations pour poursuivre efficacement les souris. Déplacements variés.</p>
Variables possibles	<p>Pour agir sur le niveau de difficulté, faire varier :</p> <p>Le nombre de chats - le nombre d'objets où les souris peuvent se percher</p> <p>La taille et la forme de l'espace de jeu (au début espace de jeu circulaire puis espace carré qui crée des coins où la souris peut être piégée / Contraintes souris-chats voir tableau ci-après</p>



Contraintes

	SOURIS	CHATS
Situation 1	2 mains dans le dos lors du déplacement	Aucune contrainte
Situation 2	Aucune contrainte	Les chats se déplacent pieds joints, le nombre de chats est élevé Ex : 12 chats pour 6 souris
Situation 3	Déplacement par 2, main dans la main	Peu de chats (3 ou 4 chats), pas de contrainte de déplacement pour les chats
Situation 4	Perchée sur un pied sur le bloc	La frite est tenue par les deux mains

RECRE 2 : 1, 2, 3 Soleil - Champ d'apprentissage N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

Objectifs

Réagir à un signal (visuel ou sonore). Adapter son déplacement et varier sa course en fonction de l'attitude du meneur (prendre des informations) - Enchaîner course et position en équilibre.

BUT

Parvenir au cerceau le premier pour devenir meneur de jeu soi-même

DISPOSITIF

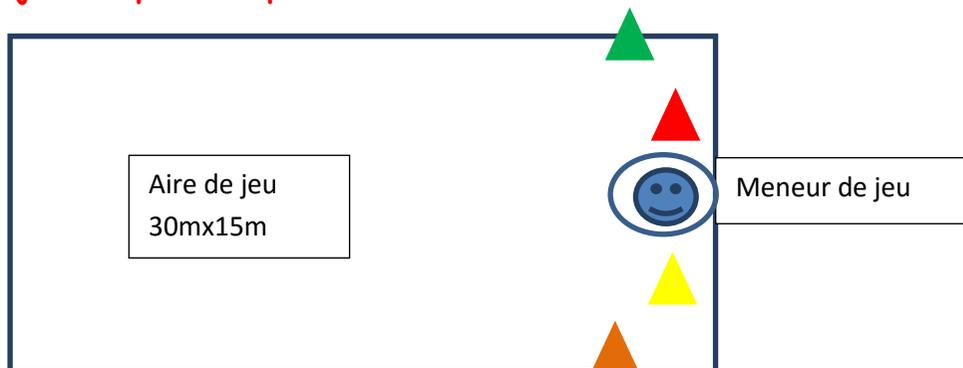
Les joueurs (demi classe) Le groupe est aligné à une vingtaine de mètres face au meneur de jeu (cf image ci-contre) immobile et assis derrière la ligne (pour mettre une contrainte supplémentaire aux joueurs).

Le meneur de jeu actif : le meneur de jeu au centre des plots dans le cerceau (cf schéma) court pour frapper un rythme 1-2-3 soleil sur l'un des plots **face au groupe**. (Selon le plot choisi par le meneur, les joueurs s'arrêtent d'une façon précise. Voir signal ci-dessous)

CONSIGNES

Lorsque que le meneur frappe le rythme sur le plot (et seulement à ce moment-là), les joueurs en profitent pour courir et avancer de plusieurs mètres. Dès que le meneur s'arrête de frapper le rythme et lève la main en disant « stop », les joueurs s'arrêtent. Le meneur désigne tous les joueurs surpris en mouvement (c'est plus facile car le meneur est face au groupe) et ceux-ci retournent sur la ligne de départ. Le jeu reprend avec tous.

Deux jeux en parallèle pour rendre tous les élèves actifs.



Schéma



   	<p><u>Signal visuel donné par le meneur</u></p> <p>Plot orange touché par le meneur : le meneur de jeu court et touche le plot orange, les joueurs courent puis s'arrêtent sans consigne particulière lorsque le meneur se retourne</p> <p>Plot rouge, jaune ou vert touché par le meneur</p> <p>a/ Si le meneur court et touche le plot rouge, les joueurs s'arrêtent sur un pied obligatoirement lorsque le meneur se retourne</p> <p>b / Si le meneur court et touche le plot jaune, les joueurs s'arrêtent avec un pied et une main au contact au sol lorsque le meneur se retourne</p> <p>c/ Si le meneur touche le plot vert, les joueurs s'arrêtent en s'accroupissant lorsque le meneur se retourne.</p>	
Critères de réussite	A gagné le 1 ^{er} joueur qui touche le meneur de jeu. Il prend alors sa place et le jeu recommence (tous les joueurs sur la ligne de départ).	
Comportements attendus	Les joueurs doivent savoir identifier le signal correspondant à une posture motrice équilibrée. Prise d'informations visuelles sur le meneur de jeu afin d'anticiper la posture d'arrêt. <u>Pour le meneur de jeu</u> : course rapide avec feinte possible.	
Variables possibles	a/ La promenade : Le meneur de jeu se promène, marche, trotte, fait des gestes. les joueurs le suivent et l'imitent. <u>Quand le meneur se retourne</u> , les joueurs doivent tous être accroupis b/ En avant, en arrière : les joueurs suivent le meneur au plus près. Brusquement, le meneur recule. Les joueurs doivent reculer aussi pour ne pas dépasser le meneur. Les joueurs ayant dépassé le meneur se retrouvent en fin du groupe.	

RECRE 3 : La Marelle - Champ d'apprentissage N°1 : produire une performance mesurable

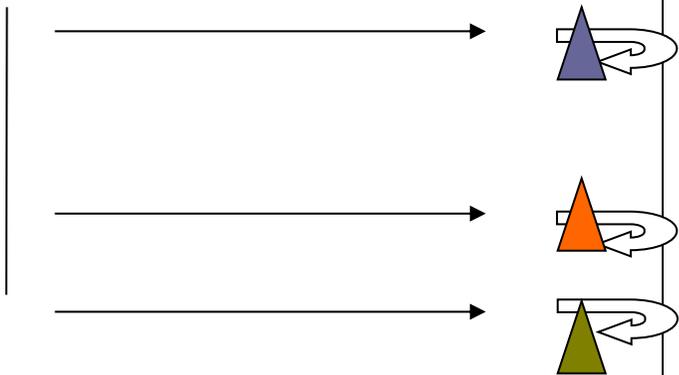
Objectifs	Maîtriser l'équilibre, coordonner et enchaîner les divers sauts.	
BUT	Ramener, avec son équipe, le caillou au point de départ case 1 en respectant la règle de la marelle	
DISPOSITIF	<p>Situation de départ : 2 marelles - 2 équipes - Chaque équipe est devant une marelle.</p>	
CONSIGNES	<p>Consigne : Le 1^o élève démarre à la case "terre". Lancer (ou poser) le caillou sur la première case. Sauter à cloche pied dans les cases sauf dans la case où est le caillou. On ne doit jamais poser les deux pieds sauf sur les doubles cases (4 et 5, 7 et 8). Puis ramasser le caillou et revenir au début. C'est ensuite le joueur suivant de l'équipe qui lance le caillou sur la case 2...et ainsi de suite. Lorsque le caillou arrive à la case 8, poursuivre en retour case 7 puis 6...</p>	
Critères de réussite	L'équipe qui aura la première ramené le caillou à la case 1 aura gagné la partie. Renouveler le duel le temps de la récré.	
Comportements attendus	Equilibrer et enchaîner les sauts dans le respect du traçage : cloche-pied, pieds joints, pieds écartés... Ramasser un objet en étant en équilibre sur un pied.	
Variables possibles	<p>La taille des cases peut varier et imposera un saut plus ou moins long</p> <p>Au départ laisser l'élève choisir le pied pour réaliser les sauts à cloche pied.</p> <p>Ensuite imposer l'utilisation de l'autre pied (par ex : aller pied gauche et retour pied droit)</p>	

Le jour de la rencontre des « parcours d'empreintes » seront proposés en atelier découverte : les élèves devront réaliser divers itinéraires (cloche pied type marelle) en respectant l'empreinte (Rouge, pied gauche - Noir, pied droit)

Photo « Parcours d'empreintes »



RECRE 4: Le parcours-relais corde à sauter - Champ d'apprentissage N°1 : produire une performance mesurable

Objectifs	Coordonner et enchaîner les sauts avec les passages de la corde	
BUT	Réaliser un relais sur un parcours en sauts alternatifs ou à pieds joints.	
DISPOSITIF CONSIGNES	<p>Les trois équipes sont opposées sur des parcours identiques. Chaque élève doit aller jusqu'au plot ; l'élève doit courir en sautant à la corde. Au niveau du plot, il s'arrête et réalise 5 sauts à la corde sur place, puis repart vers son camarade afin de lui transmettre la corde...</p>	<p>Schéma 10 à 15 m</p> 
Critères de réussite	L'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de parcours à la fin de la récré a gagné (ou bien la 1° équipe qui parvient à réaliser 10 parcours a gagné).	
Comportements attendus	<p>Parcourir la distance uniquement en enchaînant des sauts (il ne s'agit pas de sauts mais plutôt de sautilllements : esquiver la corde qui frotte le sol)</p> <p>Dissociation segmentaire : les bras en rotation pour faire tourner la corde et jambes pour sautiller</p>	
<p>Petites idées pour la préparation</p> 	<p>Matériel : penser à ajuster la corde à la taille des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les pieds joints sur le milieu de la corde, les poignets de celle-ci doivent arriver sous les aisselles (une corde trop longue ou trop courte est gênante). <p>Situations de mise en activité : <u>Enchaînement de sauts</u> : 5 ou 10 Cordes tendues sur le sol, écartées de 50 cm > L'élève enchaîne les sauts pieds joints puis d'un pied sur l'autre puis à cloche pied.</p> <p>Favoriser la rotation de la corde au-dessus de la tête : Disposer un plot devant l'élève (50cm). Position de départ : un bout de la corde dans chaque main, corde à l'arrière (derrière les talons) faire passer la corde de l'arrière vers l'avant - remplacer le plot par un autre élève : les 2 élèves sont collés et tenter de faire passer la corde par-dessus son camarade.</p> <p>Déplacement en marchant : faire passer la corde par-dessus puis enjamber...ainsi de suite... puis en courant...Sur place : sauter pieds joints puis à cloche pied (changer de pied)....</p>	

RECRE 5 : La Boulopoint / Champ d'apprentissage N°1 : produire une performance mesurable

Objectifs Lancer de précision : faire rouler une boule en direction d'une cible / contrôler la puissance
Enchaîner rapidement 3 actions : lancer + courir pour aller ramasser + ramener à son partenaire

BUT Viser la zone qui rapporte le plus de points

Situation de départ :

Chaque équipe a une boule de pétanque molle.

1 équipe à chaque atelier

1 élève dans le cerceau de lancer (les autres derrière)

Pour info : <http://www.petanquemolle.com/>

Consignes : Deux situations sont proposées :

1. Chaque élève doit lancer la boule le plus loin possible pour marquer le plus de points. Attention la boule ne doit pas atteindre la zone interdite (zéro point)
2. Chaque élève lance une boule vers une cible, plus la boule est proche de la cible, plus le nombre de points gagnés sera important (la cible).

Déroulement commun aux deux jeux :

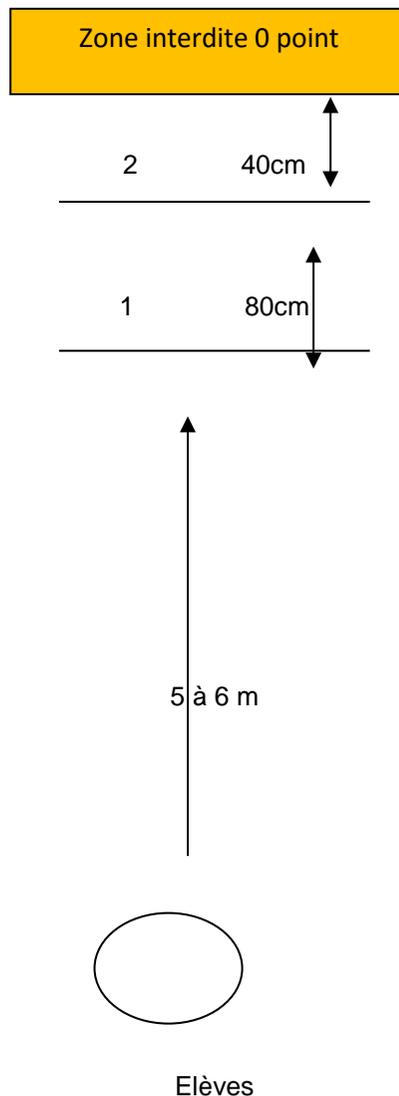
L'élève lance puis court ramasser la boule pour l'apporter au suivant.

Ne pas attendre que la boule soit arrêtée pour démarrer sa course ; mais bien sûr ne rendre la boule qu'après l'arrêt.

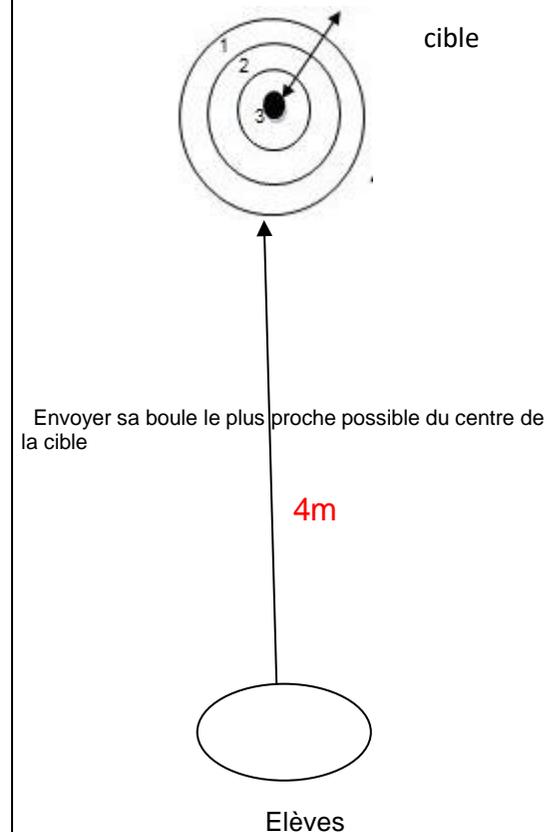
Durée : 3 minutes par atelier

Comptage des points : chaque équipe dispose d'un compteur (dizaines- unités pour comptabiliser le nombre de points marqués)

Situation 1

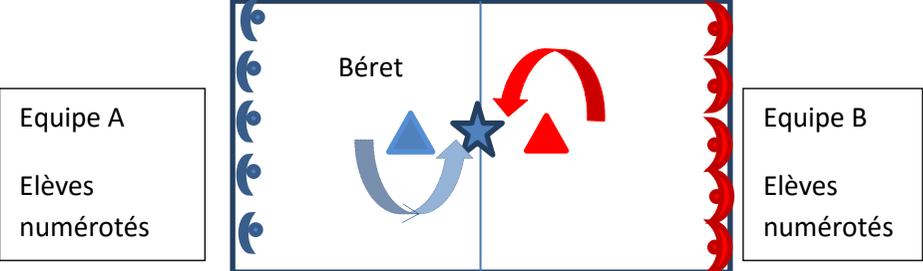


Situation 2



Critères de réussite	L'équipe qui aura fait le plus grand nombre de points (points cumulés dans les deux situations) aura gagné.	
Comportements attendus	Utiliser sa main d'adresse et ajuster son lancer pour atteindre la zone cible Respecter les règles de sécurité	
Variables possibles	Jeu 1 : La largeur des zones peut varier et imposera un lancer plus ou moins long Place de la zone interdite pour précision du lancer Zone interdite entre zone 1 et 2	Jeu 2 : distance départ -cible

RECRE 6 : Le Béret -Champ d'apprentissage N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

Objectifs	Adopter des stratégies - améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes) - courir pour se sauver et/ou pour attraper	
BUT	Se saisir du béret et revenir dans son camp. Toucher son adversaire porteur du béret.	
DISPOSITIF	<p>Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long avec 2 camps dans la largeur. 2 équipes de 4-5 joueurs numérotés dans leur camp. Un objet à rapporter (le béret ex un foulard) posé au centre du terrain</p>	
CONSIGNES	<p>A l'appel du numéro, chaque joueur concerné de chaque équipe cherche à s'emparer du béret et à le ramener dans son camp sans se faire toucher par le défenseur (avant de s'emparer du béret les joueurs doivent contourner le plot, cela ralenti leur vitesse et évite un choc frontal entre les deux joueurs). Le défenseur doit toucher le porteur du béret à deux mains. Le joueur qui ramène le béret dans son camp marque <u>5 points</u> pour son équipe. Celui qui touche marque <u>2 points</u>. Plusieurs joueurs peuvent être appelés en même temps.</p>	
Critères de réussite	L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.	
Comportements attendus	Réagir rapidement au signal (être prêt) puis courir rapidement (en ligne droite) et changer de trajectoire pour récupérer le béret (plots) et revenir à son point de départ en évitant son poursuivant.	
CONSEILS D'ORGANISATION	4-5 joueurs dans chaque équipe est un maximum pour que la quantité d'action soit suffisante. Une partie se joue en 3 manches. 1 béret	
VARIABLES	Distance entre les lignes de joueurs. Deux ballons : celui qui ramène en premier marque 5 points Position de départ (assis, debout) Annonce panneau écrit plutôt que de l'oral	

RECRE 7 : Les osselets - Champ d'apprentissage N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

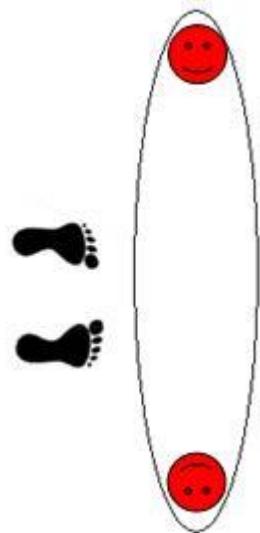
Objectif	Améliorer les réflexes et la concentration	
BUT	Lancer l'osselet rouge et ramasser l'osselet blanc	
ORGANISATION MATERIELLE	Matériel : Les 5 osselets : 4 gris et un rouge, la mère.	 
CONSIGNES	<p>Jeter les quatre osselets par terre tout en gardant la mère (en rouge) entre le pouce et l'index.</p> <p>Prendre l'osselet rouge</p> <p>Lancer l'osselet rouge en l'air et, avant qu'il ne retombe, saisir 1 osselet blanc par terre, puis rattraper l'osselet rouge, tout en gardant l'osselet blanc dans la main (mais si on rate, ce n'est pas grave, il suffit de rattraper l'osselet rouge pour recommencer).</p> <p>On pose l'osselet blanc de côté. On recommence ensuite en ramassant un par un les 3 osselets blancs qui restent.</p> <p>2ème tour :</p> <ul style="list-style-type: none">- jeter les 4 osselets blancs par terre- prendre et lancer l'osselet rouge en l'air et, avant qu'il ne retombe, saisir 2 osselets blancs ensemble, puis rattraper l'osselet rouge, tout en gardant les 2 osselets blancs ramassés dans la main. Le but est de se saisir des osselets blancs par paire. <p>Un truc : on peut, avant de les saisir, regrouper les osselets blancs 2 par 2 pendant que l'osselet rouge est en l'air.</p> <p>3ème tour :</p> <ul style="list-style-type: none">- la même chose mais on doit ramasser 3 osselets blancs à la fois, puis le dernier tout seul. <p>4ème tour :</p> <ul style="list-style-type: none">- la même chose mais on doit ramasser les 4 osselets blancs à la fois.	
Critères de réussite	Ne pas faire tomber la mère. Enchaîner le plus de tours possibles.	
Comportements attendus	Lancer la mère de façon à pouvoir saisir les autres osselets : <ul style="list-style-type: none">- ajuster la hauteur de lancer pour avoir dans le champ de vision à la fois la mère et l'osselet blanc,- ajuster la trajectoire du lancer : lancer le plus près possible à la verticale des osselets blancs afin de faciliter le ramassage des blancs.	

RECRE 8 : L'élastique - *Champ d'apprentissage N°1 : produire une performance mesurable*
Champ d'apprentissage N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

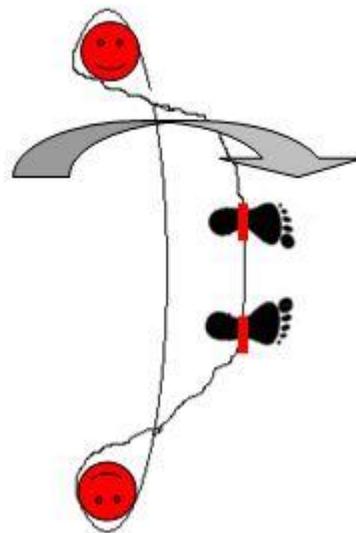
Objectifs	Coordonner et enchaîner divers sauts : cloche-pied, pieds joints, pieds écartés...
BUT	Réaliser le plus grand nombre d'enchaînements de sauts
DISPOSITIF	<p><i>Au départ, Souvenez-vous, tout commençait par l'exécution de différentes figures avec l'élastique à hauteur de chevilles.</i></p> <p><i>Le niveau suivant consistait à effectuer les mêmes figures avec l'élastique à hauteur des genoux et pour les plus doués, l'élastique pouvait monter jusqu'à hauteur des cuisses, voire de la taille.</i></p> <p><u>Pour ceux et celles qui n'ont pas pratiqué, le jeu de l'élastique se joue à 3 avec un élastique de 3 m dont on noue les extrémités.</u></p> <p>Situation de départ : Deux joueurs sont face à face à 2,50 à 3 mètres l'un de l'autre et tendent l'élastique à hauteur des chevilles en écartant les pieds d'environ 20 cm et le troisième joueur exécute les figures au centre. </p> <p>Dès qu'un joueur rate sa figure et s'emmêle les pieds dans l'élastique, il est remplacé par un des 2 autres joueurs. On augmente ensuite la difficulté en montant l'élastique.</p> 
CONSIGNES	<p>Des enchaînements de 3 à 6 sauts sont mémorisés et réalisés par les élèves de toutes les classes.</p> <p>Lors de la rencontre, par groupe de 3 ou 4 élèves (un élève de chaque équipe au minimum) jouent ensemble avec un même élastique. Le premier joueur réalise l'enchaînement de 3 sauts, puis le second joueur, puis le troisième... S'ils réussissent l'enchaînement, ils continuent le jeu par l'enchaînement de 4 sauts.</p> <p>Celui qui n'a pas réussi la première fois, refait le même enchaînement la deuxième fois... jusqu'à sa réussite.</p> <p>Une fois les 4 enchaînements réussis, les élèves continuent le jeu en montant l'élastique au niveau des genoux.</p> <p>Les 4 enchaînements doivent être refaits élève après élève.</p>

Critères de réussite	Les élèves qui ont réalisé le plus grand nombre d'enchaînements ont gagné.
Comportements attendus	Mémoriser les enchaînements, sauter avec adresse pour respecter l'enchaînement des sauts (entre les fils, marcher sur les fils, accrocher le fil pour passer sur le fil avec ou sans $\frac{1}{2}$ tour)
Variables possibles	Hauteur de l'élastique, écart entre les pieds, nombre d'essais

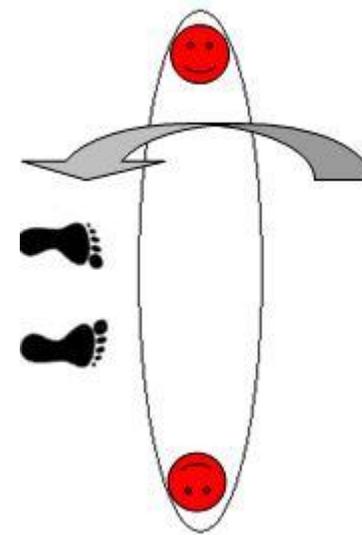
enchaînement 1



1



2

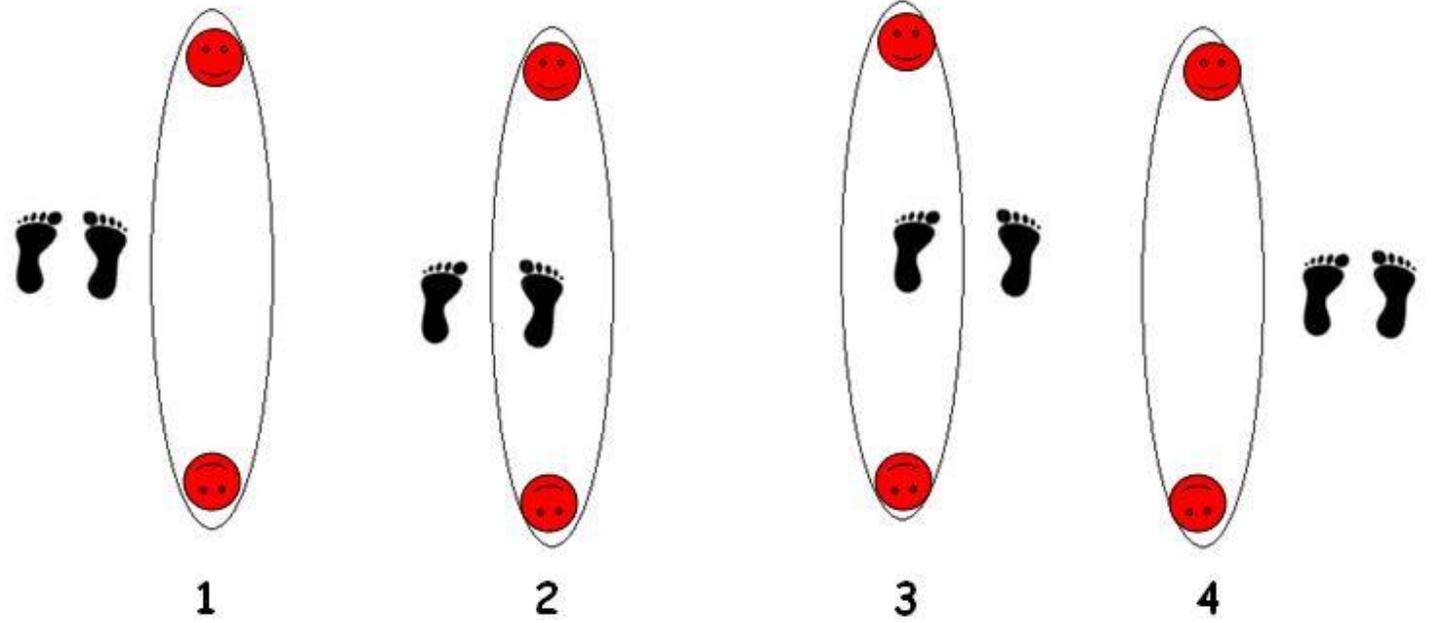


3 Saut en arrière pour revenir

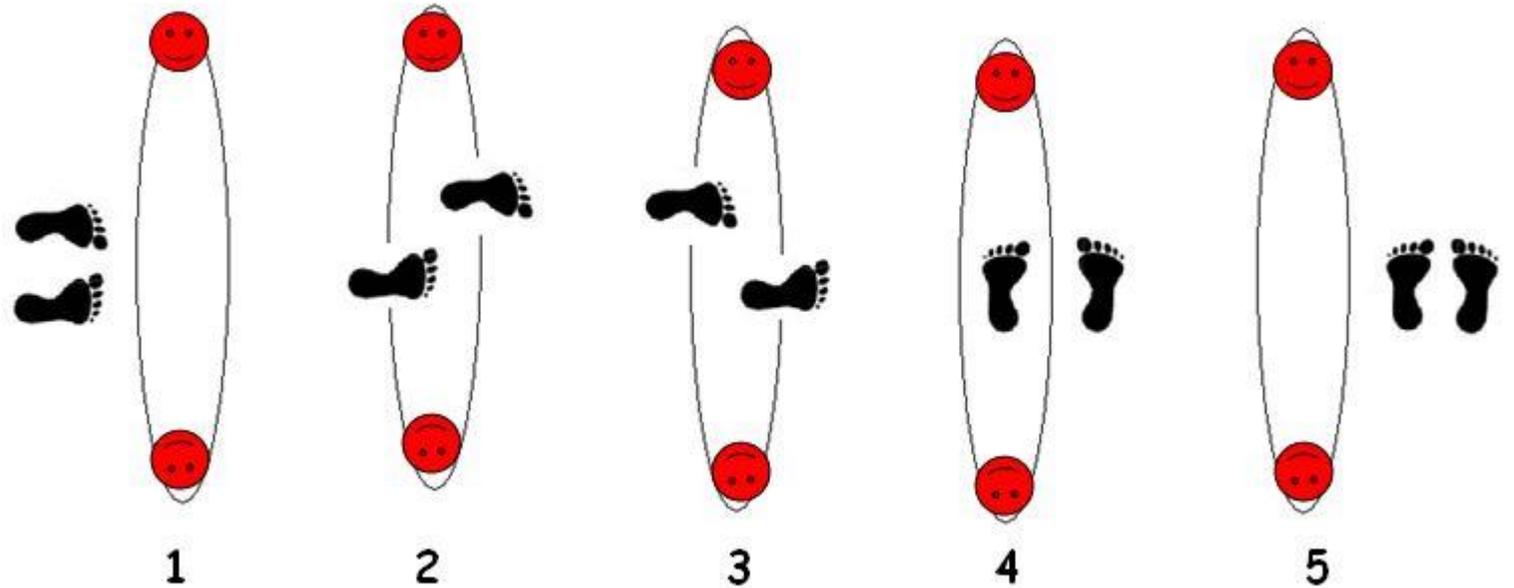
A la position de départ

Les deux pieds passent sous l'élastique pour l'entraîner de l'autre côté lors du saut.

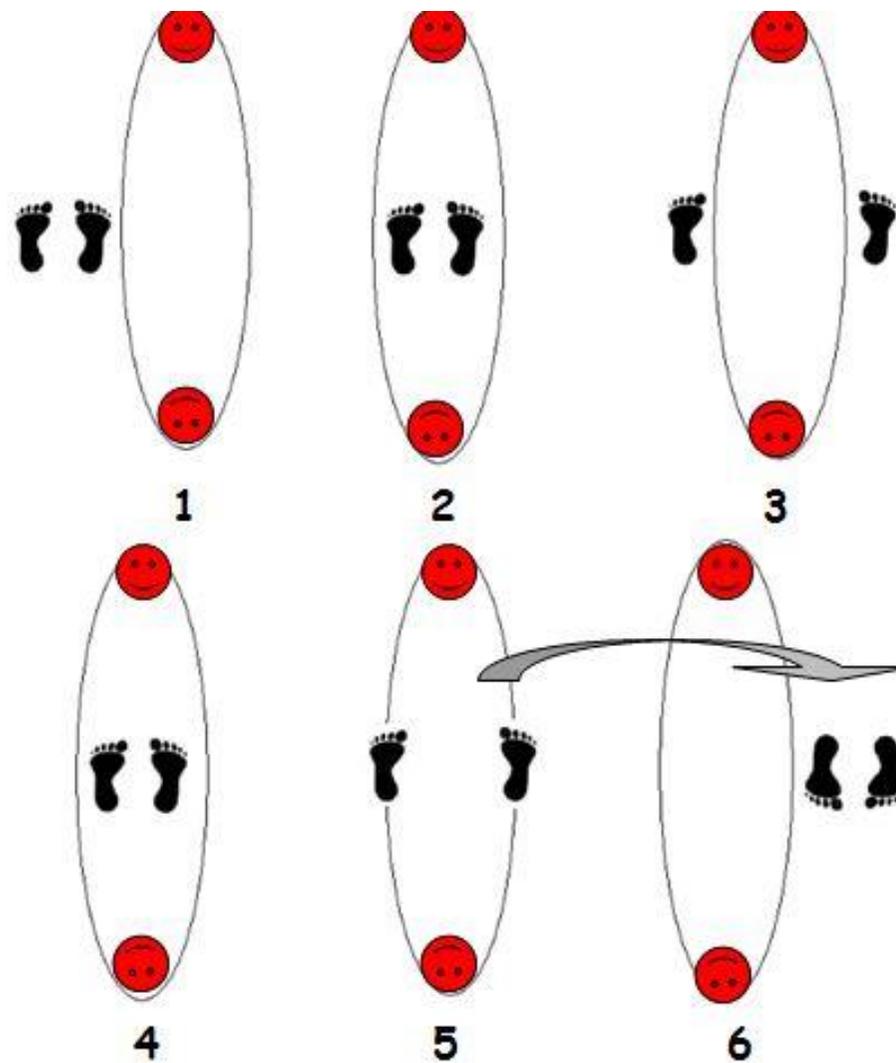
Enchaînement 2



Enchaînement 3



Enchaînement 4

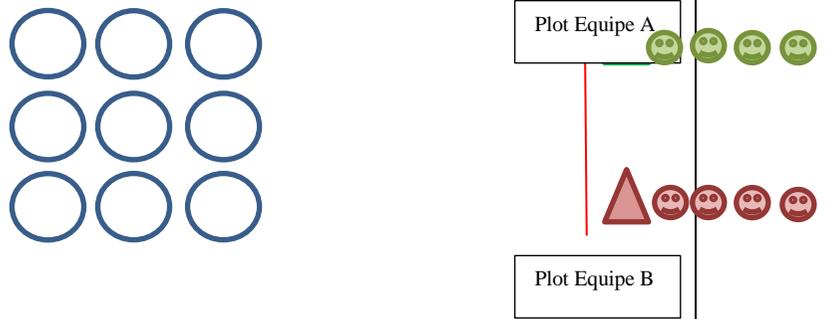


Saut avec demi-tour sur soi-même

RECRE 9: Le morpion géant

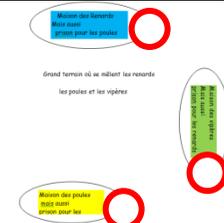
- Champ d'apprentissage N°4 : Conduire et maîtriser un affrontement

interindividuel

Objectifs	Courir vite- Adapter son action à la situation de jeu et à l'adversaire - Respecter les règles	
BUT	Réaliser le premier un alignement de 3 objets déposés	
DISPOSITIF	<p>Deux équipes (de 3 à 5 joueurs maximum), 3 objets par équipe (ex : bouteilles lestées, coupelles, anneaux...).</p> <p>Les deux équipes sont opposées sur un quadrillage commun matérialisé par des cerceaux sur un terrain.</p>	<p>Schéma 15 m 9 cerceaux ou quadrillage</p>  <p>The diagram shows a 3x3 grid of blue circles representing the game board. To the right, a vertical red line separates two teams: 'Plot Equipe A' (top) and 'Plot Equipe B' (bottom). Team A is represented by three green smiley faces, and Team B by three red sad face icons. A red triangle is also shown near the center of the red line.</p>
CONSIGNES	<p>Au signal de départ, le joueur 1 dépose un objet dans le cerceau (ou la case de son choix) Si les deux joueurs ont choisi la même case, c'est celui qui arrive en premier qui pose son objet (ne pas lancer ou jeter).</p> <p>Les élèves posent leur objet à tour de rôle en essayant de faire une ligne ou diagonale complète et en contrant l'autre équipe dans son intention de faire une ligne ou diagonale complète.</p> <p>Une fois que les trois objets sont déposés, les joueurs suivants de chaque équipe déplacent les objets déjà en place afin de réaliser l'alignement et gagner la partie.</p>	
Critères de réussite	L'équipe qui a réalisé la ligne ou diagonale a gagné.	
Comportements attendus	Parcourir la distance et anticiper rapidement afin de poser l'objet au bon endroit	
Variables possibles	Distance entre ligne de départ et cerceaux plots à contourner ou obstacles à franchir sur le parcours Augmenter le nombre d'objets et de cases	

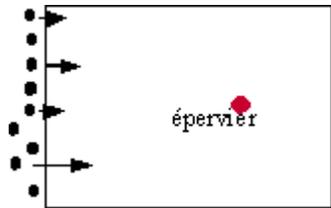
GRAND JEU 1 : Poules-Renards-Vipères- Champ d'apprentissage n° 4 : Conduire et maîtriser un affrontement

collectif

Objectif	Vivre des jeux complexes avec prises d'indices multiples
BUT	Avoir le plus de prisonniers possible dans sa maison en fin de partie. Penser à libérer ses coéquipiers.
DISPOSITIF	<p>Au début du jeu, chaque équipe est dans son camp et connaît son rôle : poules, renards, vipères.</p> <p>Les poules, les renards, les vipères évoluent sur le grand terrain.</p> <p>Matériel : dossards permettant d'identifier les équipes</p> <p>Cerceau d'ancrage dans le camp dans lequel le 1^{er} prisonnier doit avoir un pied.</p> <p>Temps de jeu : entre 2 et 4 min</p> 
CONSIGNES	<p>Au signal, dès la sortie du camp :</p> <p><i>Les poules doivent attraper les vipères.</i></p> <p><i>Les renards doivent attraper les poules.</i></p> <p><i>Les vipères doivent attraper les renards.</i></p> <p><i>Si un joueur est attrapé, il se laisse conduire en prison par celui qui l'a capturé (en marchant).</i></p> <p><u>Exemple</u> : En marchant, la poule amène en prison la vipère qu'elle vient de capturer ; la poule ne peut pas être à ce moment-là attaquée par le renard !</p> <p>Chacun peut libérer un de ses coéquipiers en lui touchant la main. Les prisonniers forment une chaîne dans le camp en se donnant la main et sont libérés si l'extrémité de la chaîne est touchée par un coéquipier libre.</p> <p>Dans son camp, le joueur est intouchable.</p>
Critères de réussite	L'équipe qui aura le plus grand nombre de prisonniers en fin de jeu aura gagné.
Comportements attendus	<p>Chaque joueur doit avoir identifié l'équipe à laquelle il appartient.</p> <p>Il doit prendre en compte 3 contraintes / intentions simultanément :</p> <ol style="list-style-type: none">1> Repérer et attraper ses cibles.2> Repérer et éviter ceux dont il est la cible.3> Repérer ses coéquipiers prisonniers pour les libérer.
Variables possibles	<p>Prévoir des îles, zones de protection - Temps de jeu -Espace</p> <p>La façon de libérer ses coéquipiers et d'attraper. Changer de camp</p>

GRAND JEU 2 : Jeu de l'épervier *Champ d'apprentissage n° 4 : Conduire et maîtriser un affrontement*

interindividuel

Objectifs	S'adapter aux actions d'un partenaire. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.	
BUT	Pour les joueurs : rejoindre le camp opposé sans se faire attraper par l'épervier. Pour les éperviers : attraper les autres joueurs.	
DISPOSITIF	Délimiter un terrain d'environ 20 mètres de long à l'aide d'une craie ou d'objets. Le terrain doit être assez large pour pouvoir éviter l'épervier. Bien évidemment, la taille de la surface de jeu dépend du nombre de joueurs. Un sifflet (ordre du départ de chaque vague peut être donné à la voix).	
CONSIGNES	Commencer à jouer à l'épervier : Pour commencer une partie, il faut désigner un ou deux éperviers . On peut aussi laisser le hasard décider en effectuant un tirage au sort. Une fois choisi, l' épervier se place au milieu du terrain. Les autres joueurs se placent à un bout du terrain, derrière la ligne. Quand le signal du départ est donné, les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire attraper par l' épervier . Les joueurs touchés par l'épervier sont faits prisonniers et se mettent sur la ligne de « touche » et ne participent plus au jeu. Ensuite, une nouvelle vague est lancée et les joueurs tentent de retraverser le terrain. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur libre ou que le dernier joueur soit touché par l' épervier . Ce joueur est déclaré vainqueur et devient l'épervier pour la prochaine partie.	
Critères de réussite	Pour gagner, il faut être le dernier joueur libre sur le terrain ou le dernier joueur touché par l' épervier .	
Comportements attendus	<u>Pour les joueurs</u> : se déplacer vers le camp adverse en faisant un choix tactique qui tient compte de la position et de l'action des éperviers (course directe ou déplacements avec changements de direction pour éviter les éperviers). <u>Pour les éperviers</u> : prendre des informations multiples sur les trajectoires des joueurs pour les toucher (ne pas seulement viser un joueur). Enchaîner les prises.	
Variables possibles	Les règles de base sont les mêmes sauf que pour complexifier le jeu les joueurs touchés deviennent épervier à leur tour. Ainsi, il y a plusieurs éperviers sur le terrain et leur nombre ne fait qu'augmenter plus la partie avance. Il va donc falloir faire preuve de malice pour passer sans se faire toucher.	

GRAND JEU 3 : Jeu à inventer.

Le jour de la rencontre, chaque classe devra présenter à une autre **un jeu de récré de son choix**. Pour cela, les deux classes disposeront d'un espace maximal de 25 mètres sur 25 mètres pendant 30 minutes.

Chaque classe aura donc 15 minutes pour présenter son jeu, organiser l'espace et faire jouer les élèves des deux classes.

Le choix de ce jeu et la préparation de sa présentation feront l'objet d'un véritable projet de classe.

On peut articuler ce travail de la façon suivante :

1/ Les élèves s'approprient le projet.

2/ Recherche de jeux de cour : sur Internet, en BCD, par enquête intergénérationnelle, grâce au répertoire local de l'école, ...

3/ Choix du jeu au regard des goûts des élèves et des critères de temps et d'espace imposés par les organisateurs.

4/ Expérimentation du jeu et optimisation des règles du jeu. Travail autour du vocabulaire lié aux règles de jeux.

5/ Création de la fiche de jeu. Une grille de présentation vous est proposée plus bas. Dès que celle-ci est établie, merci de l'envoyer à l'organisateur.

6/ Création d'une affiche de présentation du jeu qui permettra de compléter les informations de la fiche de jeu : photo, schémas ...

7/ Préparation de la présentation orale qui aura lieu le jour de la rencontre. Création d'une grille d'évaluation de cet oral avec les élèves.

8/ Préparer et apporter le matériel nécessaire à la mise en place de ce jeu pour une classe.

9/ Préparer l'organisation : nombre de joueurs, nombre d'équipes, combien d'équipes... pour faciliter la mise en activité le jour de la rencontre.

GRAND JEU 3 : Jeu à inventer

Objectif

BUT

DISPOSITIF

Matériel

Espace

**Nombre
d'équipes**

CONSIGNES

**Critères de
réussite**

**Variables
possibles**

