

→ Courir et adapter ses déplacements

PS/MS/GS

Les chèvres et les loups



12 plots dont 4 de la même couleur, 3 dossards.





2 groupes (l'un de spectateurs, l'autre de joueurs).



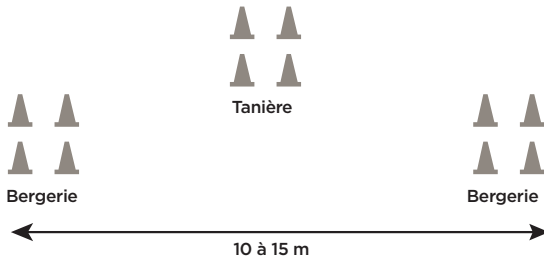
2 à 4 min (ou moins selon l'efficacité des loups) avant échange des rôles.

DÉROULEMENT

Les joueurs s'installent dans l'espace de jeu  Fig. 6. Trois d'entre eux (les loups) sont munis de dossards. Les autres (les chèvres) sont dans leurs bergeries.

Au signal du PE, les chèvres doivent toutes sortir sans se faire « manger » (c'est-à-dire toucher) par les loups. Quand un loup a touché une chèvre, celle-ci doit rejoindre la tanière des loups  Fig. 7.

Quand toutes les chèvres ont été mangées ou qu'un temps suffisant a été écoulé, les rôles sont inversés avec les spectateurs, ou bien de nouveaux loups sont nommés.

 Fig. 7 Fig. 6

Variantes

- Augmenter le nombre de bergeries.
- Réduire l'espace de jeu.
- Équilibrer différemment les nombres de loups et de chèvres.
- Les chèvres mangées peuvent être délivrées de la tanière par une chèvre qui leur tape dans la main.

→ Courir et adapter ses déplacements

PS/MS/GS

Les queues de renard



Un foulard pour 2 enfants (de plusieurs couleurs différentes si possible).




2 groupes (l'un de spectateurs, l'autre de joueurs).



5 min.

DÉROULEMENT

Le groupe de joueurs (les renards) se répartit sur l'espace de jeu, dont la taille est à adapter à l'effectif de la classe. Chaque enfant glisse un foulard (la queue) dans sa ceinture, derrière lui.

Au signal du PE, chacun doit tenter de voler la queue d'un renard, sans se faire prendre la sienne  Fig. 8. Les renards qui ont perdu leur queue s'assoient immédiatement. Le dernier renard ayant une queue a gagné.