

Des situations
pour construire le nombre
en méso-espace

LA RIVIERE AUX CROCODILES

BUT DU JEU:

Les enfants (gazelle) doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.
On dénombre à chaque passage le nombre de crocodiles ou le nombre de gazelles.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Une rivière est matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres.
Les gazelles disposent d'un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les gazelles positionnées sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles qui se situent dans la rivière. Les enfants n'ayant plus de foulard deviennent à leur tour crocodile.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : cordes ou adhésif pour matérialiser la rivière ;
un foulard par enfant.

Espace : espace suffisamment vaste dans la cour ou dans la salle de motricité.

VARIABLES POSSIBLES:

LES LAPINS DANS LEUR TERRIER

BUT DU JEU :

Réintégrer son terrier le plus rapidement possible, après avoir effectué le tour d'une ronde.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

La moitié des enfants de la classe forment une ronde en se tenant debout, jambes écartées.

Les autres enfants (les lapins), se situent à l'intérieur de la ronde.

Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour de la ronde, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

On détermine un temps (comptine numérique) et on dénombre les lapins qui ont réussi et ceux qui ont échoué. Y a-t-il plus de lapins dans le terrier qu'à l'extérieur ?

Changer le temps pour faire varier le nombre de réussites.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : dans une salle de motricité suffisamment vaste.

VARIABLES POSSIBLES:

L'ÉCUREUIL EN CAGE

BUT DU JEU :

Pour chaque écureuil, retrouver sa cage le plus rapidement possible.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu.

Parmi les trois, deux enfant, face à face, forment une cage en se donnant la main.

Le troisième enfant, "l'écureuil", est dans sa cage.

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : tambourin ou claves pour donner le signal.

Espace : dans la cour ou dans la salle de motricité (l'espace doit être suffisamment vaste).

VARIABLES POSSIBLES:

LES SORCIERS

BUT DU JEU :

Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs. Pour les joueurs, ne pas se faire toucher par les sorciers.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Pendant un temps défini, les sorciers doivent toucher le plus grand nombre de joueurs dans un terrain délimité. Les joueurs touchés doivent s'asseoir.

A la fin du sablier, on dénombre les joueurs assis et les autres.

Les sorciers ont gagné s'il y a plus de joueurs assis que debout.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Espace : bien délimité dans une salle de jeu.

VARIABLES POSSIBLES:

LES BALLE BRULANTES (version 2)

BUT DU JEU :

Pour chacune des équipes, avoir le moins d'objets dans son propre camp.
Jouer avec des sacs de graines (1 point), des balles (2 points), des ballons (3 points).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis dans deux équipes.
Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.
Chaque équipe dispose de la même provision d'objets qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout objet qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.
L'équipe gagnante est celle qui a le moins de points.
Possibilité d'échanger balles et ballons contre des sacs de graines.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel: utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs.
éventuellement, autres objets à lancer (voir tableau des variables).
bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.
Espace : l'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, petit gymnase ...).

VARIABLES POSSIBLES:

LES BELETTES

BUT DU JEU :

S'emparer d'un terrier libre.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, chaque lapin se situe dans un terrier.
Trois belettes se promènent autour des terriers.
Au signal, tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes, etc ...
Prévoir des emplacements à 4 lapins (tapis), 3 lapins (bancs), 2 lapins (cerceaux) 1 lapin (brique ASCO).

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : bancs, tapis, cerceaux, briques (renseignés avec une image de constellations correspondant au nombre de lapins possible). Ceux-ci devront être en suffisance pour répartir tous les lapins.
Espace : dans la cour ou dans la salle de motricité. L'espace doit être suffisamment important pour permettre aux enfants de changer de terrier sans se bousculer.

VARIABLES POSSIBLES:

LA COURSE AUX COULEURS

BUT DU JEU :

Il s'agit pour les enfants de récupérer sur le terrain x objets de la couleur de leur équipe, de les porter le plus vite possible dans un carton de même couleur qui correspond à leur camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, l'ensemble des enfants se situe dans une zone centrale. Au signal de départ, ils doivent chercher, un par un, des objets correspondant à la couleur de leur équipe et les apporter dans leur camp. La première équipe à avoir apporté l'ensemble des objets de sa couleur a gagné.

Pour les autres, on ferme le carton et on dénombre le nombre d'objets restants.

Ensuite, on doit déduire le nombre d'objets qui a été rapporté.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : objets divers de 4 couleurs différentes,
(prévoir au moins deux fois plus d'objets qu'il y a d'enfants),
dossards ou foulards de 4 couleurs différentes,
des cartons avec étiquettes de couleur.

Espace : suffisamment grand dans la cour ou dans la salle de motricité.

VARIABLES POSSIBLES:

LES DEMENAGEURS

BUT DU JEU :

Déménager le plus rapidement possible un nombre d'éléments fixé au départ.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis en équipes de 4 à 6 joueurs.

Chaque équipe doit reconstituer "sa maison" dans un espace défini.

Pour reconstituer cette maison, il doivent transporter, individuellement ou à plusieurs, un certain nombre d'éléments (chaises, tables, tapis, gros cartons, blocs de mousse, lit etc..) et les positionner dans un espace défini. Une maison "témoin" ou un schéma montrant l'aménagement à reconstituer peuvent être proposés.

Sur chaque objet est indiqué le nombre de déménageurs permettant de le déplacer.

L'équipe gagnante est celle qui aura la première reconstitué correctement sa maison.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : divers objets (plus ou moins encombrants) à déménager.
tapis, cordes, bancs, pour matérialiser les maisons.

Espace : dans une salle de motricité ou un gymnase suffisamment vaste.

VARIABLES POSSIBLES:

LES OURS DANS LEUR TANIÈRE

BUT DU JEU :

Pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière matérialisée par des tapis.

Pour les attaquants (les chasseurs), “déloger” le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en 2 équipes : l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs.

Au départ du jeu, tous les ours se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs doivent dans un temps défini “déloger” le maximum d'ours de leur tanière. Ils doivent ensuite les réunir dans un endroit qui n'est pas visible des chasseurs (derrière des tapis, un meuble...).

En dénombrant le nombre d'ours qui restent, les chasseurs doivent déduire le nombre d'ours qui ont été délogés.

On inverse les rôles et l'équipe gagnante est celle qui aura “délogé” le plus d'ours dans le temps défini.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : plusieurs tapis pour former un espace important et une cachette pour les ours attrapés.

Spécificité de l'activité : ce jeu faisant partie de la famille des jeux d'opposition, mettre en place très rapidement des “règles d'or” (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer etc...) et prévoir un échauffement musculaire important.

VARIABLES POSSIBLES:

LA CIBLE

BUT DU JEU :

Pour chaque joueur, avoir le plus de points possible.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Une cible avec 3 zones est disposée. Les enfants doivent lancer 4 sacs de graines. Ils reçoivent un jeton jaune s'ils ont atteint la zone centrale (3 points), un bleu celle d'à côté (2 points), un vert (1 point) pour la dernière zone.

Chaque joueur doit calculer son score.

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : cible, objets à lancer.

Espace : l'espace doit être obligatoirement clos (salle de motricité, cour ...).

VARIABLES POSSIBLES:

LES GRENOUILLES

BUT DU JEU :

Faire traverser la mare à toutes les grenouilles.

Deux parcours avec des cerceaux ou des cercles à la craie sont installés dans la cour.



DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en 2 équipes de grenouilles avec un meneur qui lance un dé.

Le meneur de chaque équipe lance un dé qui indique le nombre de bonds à faire. Les grenouilles partent une à une et se déplacent sur les nénuphars jusqu'à ce qu'elles aient traversé la mare.

Au premier lancer de dé, la première grenouille avance d'autant de cases et reste sur son nénuphar.

Au deuxième lancer, une autre grenouille part et la première continue d'avancer. Au troisième lancer, une troisième grenouille s'élance et les autres poursuivent leur chemin jusqu'à ce qu'elles aient traversé la mare.

L'équipe qui fait traverser en premier toutes ses grenouilles a gagné.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : cerceaux ou cercle de craie.

VARIABLES POSSIBLES:

LE PONT

BUT DU JEU :

Construire un pont pour traverser la rivière

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en 6. Chaque équipe doit construire un pont pour traverser la rivière.

Elle dispose d'un dé (de 1 à 5 et une face repérée par une gommette qui signifie enlever une brique).

Chacune leur tour, les équipes lancent le dé et agissent en conséquence.

La première équipe à avoir fini son pont a gagné.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : 6 dés avec le 6 caché par une gommette.

Une rivière matérialisée par des cordes ou des traits de craie.

Des briques : feuilles cartonnées format A4.

METTRE LE COUVERT

BUT DU JEU :

Par équipe de 5, mettre la table pour 6 personnes le plus vite possible.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

La classe est partagée en équipes de 5. Chaque équipe doit dresser le couvert pour 6 personnes (5 enfants et une peluche). Ils disposent d'une table et de 6 chaises et, dans un endroit éloigné, d'assiettes en carton, de gobelets et de couverts en plastique.

Chaque enfant ne peut transporter qu'un objet par voyage.

Le jeu se termine quand toutes les équipes sont installées à table.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : tables, chaises et couverts.

VARIABLES POSSIBLES:

NUMERO GAGNANT

BUT DU JEU :

Se mettre à plusieurs pour faire 10.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Les enfants disposent d'un dossard numéroté de 1 à 4 (chiffre, constellations, doigts...). Quand ils ont réussi à se mettre à plusieurs (3 ou plus) pour faire 10, ils rentrent à la maison (cerceau).

Durée de jeu à faire varier.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : cerceau, dossards numérotés.

VARIABLES POSSIBLES:

CACHE-CACHE

BUT DU JEU :

Trouver le nombre d'enfants cachés.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

2 groupes sont constitués :

Un groupe de 10 parmi lesquels certains seront chargés de se cacher et un autre qui devra trouver le nombre d'enfants cachés.

Au signal, un certain nombre d'enfants choisi par l'enseignant se cache sous un drap.

Les autres devront déduire le nombre d'enfants cachés grâce à ceux qu'ils peuvent voir.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : drap ou parachute.

VARIABLES POSSIBLES:

LES RONDES

BUT DU JEU :

Se mettre en rondes de 2, 4.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Les élèves sont dispersés dans la salle. Au signal, ils doivent se mettre en rondes de 2, 3, 4, 5... (nombre donné par l'enseignant).

Une seule ronde peut-être incomplète.

Ensuite, les élèves se séparent et l'enseignant propose un autre regroupement.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : musique à danser.

VARIABLES POSSIBLES:

FERMER LA BOITE

BUT DU JEU :

Compléter une boîte avec des objets pour faire une quantité donnée.

DESCRIPTIF DU JEU INITIAL :

Pour fermer une boîte, elle doit contenir 8 objets. Chaque binôme reçoit une boîte contenant x objets (de 1 à 7). Les enfants doivent compléter la boîte pour atteindre 8 et la fermer.

Les objets sont éloignés. S'ils en ramènent trop ou pas assez, ils devront faire un deuxième voyage.

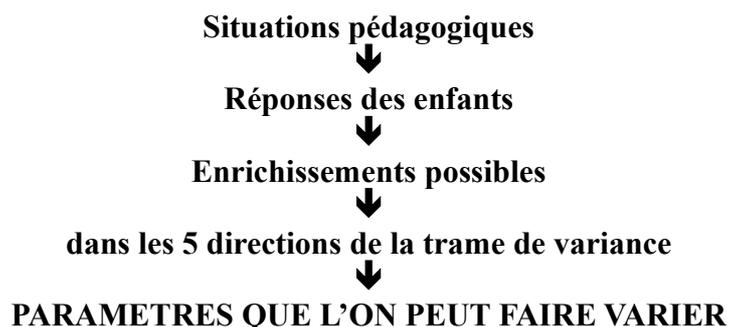
Les équipes gagnantes sont celles qui n'ont fait qu'un seul trajet.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE :

Matériel : boîtes, objets.

VARIABLES POSSIBLES:

COMMENT FAIRE VARIER LES ACTIVITÉS ?



LE CORPS <ul style="list-style-type: none">- dans des positions différentes ;- avec les différentes parties du corps ;- d'un côté ou de l'autre ;- d'une manière plus précise ;- avec des intensités variées ;- avec des énergies différentes ;- en ajoutant une action ;- ...	LE MATERIEL <ul style="list-style-type: none">- en ajoutant un même matériel ;- en ajoutant un autre matériel ;- en ajoutant un matériel en cours d'activité ;- sans matériel ;- en changeant de matériel ;- en variant la position des objets ;- en introduisant des signaux sonores ou visuels ;- avec du petit matériel (objets, accessoires, instruments, engins) ;- avec du gros matériel (scolaire, mobilier, sportif) ;- ...
--	---

L'ESPACE <ul style="list-style-type: none">- dans un espace proche ;- dans un espace lointain ;- sur place ;- sur une grande, une petite surface ;- sur un plan horizontal, vertical, incliné ; - par des trajets directs ou sinueux ;- en déplacement ;- ...	L'AUTRE <ul style="list-style-type: none">- montrer à l'autre ;- faire comme l'autre ;- faire différemment ;- à deux, avec ou contre ;- à plusieurs ;- tous ensemble ;- ...	LE TEMPS <ul style="list-style-type: none">- sans contrainte ;- s'arrêter, repartir ;- à différentes vitesses ;- plusieurs fois ;- plus longtemps ;- en respectant une chronologie ;- en s'adaptant à un rythme ;- ...
---	--	--