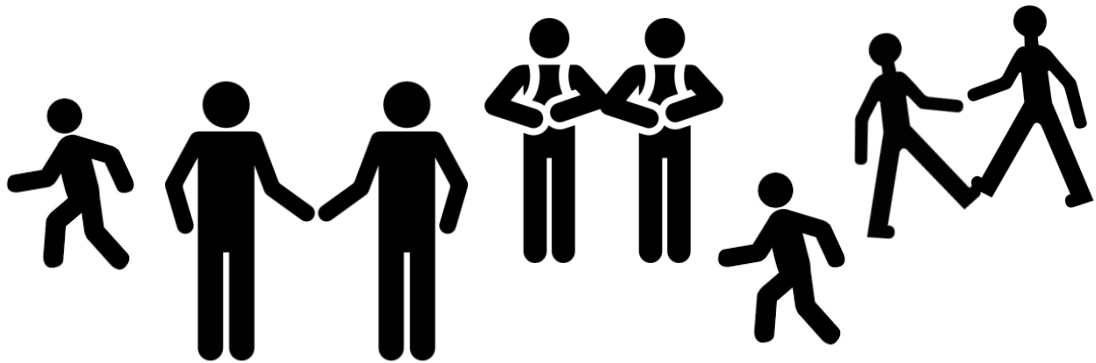


Le jeu du bonjour

Echauffement

<p>Objectif (s)</p> <p>Entrer dans l'activité Oser s'engager dans une activité de contact Se déplacer dans l'espace</p>		<p>Niveau : PS MS GS</p>
<p>But</p> <p>Se déplacer de différentes façons en acceptant le contact avec ses camarades.</p>	<p>Règles</p> <p>On ne peut pas dire bonjour 2 fois au même enfant. On doit changer de manière de dire bonjour à chaque fois.</p>	
<p>Matériel</p> <p>Tapis</p>		
<p>Déroulement</p> <p>Les enfants sont répartis dans l'espace. Le meneur de jeu propose aux enfants de se déplacer. Chaque fois qu'un enfant croise un autre il doit trouver une façon de lui dire bonjour toujours en proposant le contact. L'enseignant observe les propositions, les verbalisent et incitent les élèves à les essayer. Exemple de manières de dire bonjour : en se touchant épaule contre épaule, coude contre coude, ...</p>		
<p>Schéma</p> 		
<p>Critères de réussite</p> <p>J'ai salué de X manières différentes</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>J'ai testé différentes postures. Je suis toujours resté en contact avec mon camarade avec une partie de mon corps.</p>	
<p>Variables</p> <p>Se déplacer à 4 pattes, en rampant, à genou, sur les fesses, en roulant, toujours en contact avec le sol.</p>		


Le petit chat

Echauffement

<p>Objectif (s)</p> <p>Entrer dans l'activité Apprendre à chuter Se déplacer à quatre pattes dans l'espace</p>		<p>Niveau : PS MS GS</p>
<p>But</p> <p>Se déplacer au sol et accepter de chuter</p>	<p>Règles</p> <p>Respecter les règles d'or. Avant de tourner au sol s'assurer d'avoir un espace suffisant autour de soi.</p>	
<p>Matériel</p> <p>Tapis Signal sonore</p>		
<p>Déroulement</p> <p>Les enfants sont répartis dans l'espace. Ils se déplacent à quatre pattes et au signal sonore ils doivent rouler au sol. Cet exercice est répété plusieurs fois.</p>		
<p>Schéma</p>		
<p>Critères de réussite</p> <p>J'ai réussi à au signal à rouler sur le sol en restant accroché à mon camarade.</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>Je réagis rapidement au signal. Je roule au sol en posant mon dos sur le tapis. Je me mets en boule. Je reste en contact avec mon camarade.</p>	
<p>Variables</p> <p>Ce jeu d'échauffement peut devenir un jeu de coopération Par groupe de deux, les petits chats roulent au sol dans tous les sens. Ils doivent maintenir un contact l'un avec l'autre et trouver une façon de tourner.</p>		

La chenille

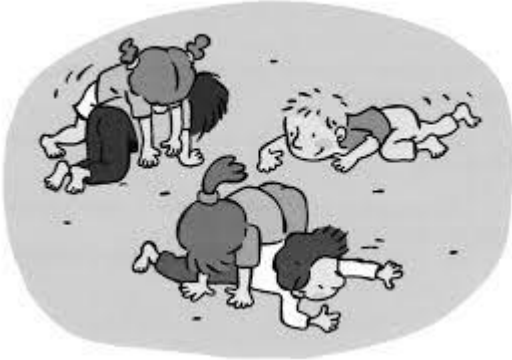
Echauffement


Objectif (s)		Niveau :
Toucher Coopérer		MS GS
But	Règles	
Se déplacer à plusieurs en restant accroché.	Se déplacer à 4 pattes en maintenant le contact.	
Matériel		
Tapis		
Déroulement		
Par groupe de 4, les enfants se placent à quatre pattes les uns derrière les autres en tenant les chevilles de celui qui est devant. La chenille doit ensuite se déplacer sans rupture.		
Schéma		
		
Critères de réussite	Critères de réalisation	
Je me déplace à quatre pattes sans lâcher les chevilles de mon camarade.	J'ai une prise et des appuis stables. J'anticipe le déplacement de mes camarades.	
Variables		
Le nombre d'enfant par groupe, le rythme imposé, distance de déplacement, trajectoire rectiligne/courbe avec/sans obstacles...		

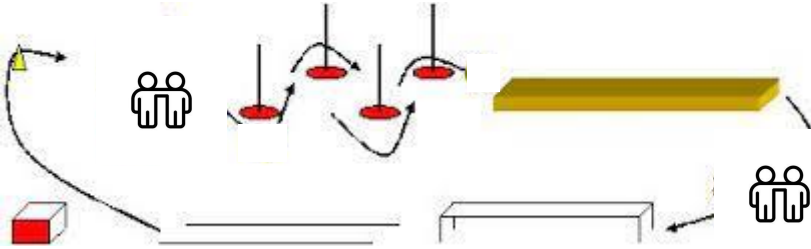
Jacques à dit

Echauffement

Objectif (s)		Niveau :
Enrichir son répertoire moteur Se déplacer dans l'espace Mobiliser les articulations		PS MS GS
But	Règles	
Exécuter les actions demandées.	Un meneur de jeu donne des consignes. Elles ne peuvent être exécutées que si la consigne est précédée de « Jacques a dit ».	
Matériel		
Tapis		
Déroulement		
<p>Les élèves sont répartis dans l'espace et exécutent les consignes données si elles sont précédées de « Jacques a dit » :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Se déplacer à pas de géant, à la manière du petit poucet (tout petit pas), comme une grenouille, en canard, en serpent, en araignée, comme une toupie → Se déplacer comme le petit chat : à quatre pattes avec une roulade sur le côté → Réaliser le moulin (tourner ses bras pour échauffer les épaules) → Réaliser le sonneur de cloche : Les enfants ont les jambes écartées et les bras levés avec les mains jointes. Ils font le geste de tirer sur la corde de haut en bas en fléchissant puis en redressant le buste. → Réaliser l'horloge : Les enfants balancent l'une ou l'autre jambe pour imiter le mouvement du pendule. 		
Schéma		
Critères de réussite		Critères de réalisation
J'ai réalisé l'action demandée lorsque le meneur annonce « Jacques a dit ».		Je respecte la consigne. J'agis que lorsque j'entends « Jacques a dit ».
Variables		
Les manières de se déplacer, le rythme, les articulations sollicitées		


<h1>La forêt</h1> <i>Jeux de coopération</i>	
<u>Objectif (s)</u> Entrer dans l'activité Accepter le contact Coopérer	<u>Niveau :</u> PS MS GS
<u>But</u> Effectuer des déplacements variés	<u>Règles</u> Le groupe B doit forcément emprunter le chemin imposé par les élèves du groupe A.
<u>Matériel</u> Tapis	
<u>Déroulement</u> Le groupe est divisé en deux (A et B). Le groupe A constitue la forêt (arbres, rochers, souches...) et réalisent un chemin à suivre. Les élèves du groupe A doivent trouver des positions stables (jambes écartées, quatre pattes dos rond, allongé sur le sol...) afin que les élèves du groupe B puissent passer (dessus, dessous, entre, au travers...) pour suivre le chemin. Inverser ensuite les deux groupes.	
<u>Schéma</u> 	
<u>Critères de réussite</u> G A : Je n'ai pas bougé, je n'ai pas été déstabilisé. G B : J'ai réussi à terminer le parcours en suivant le chemin sans contourner les obstacles.	<u>Critères de réalisation</u> G A : Je suis stable sur mes appuis. G B : Je cherche différentes façons de franchir les obstacles.
<u>Variables</u> Obliger les élèves à trouver un point de contact lorsqu'ils franchissent la forêt. Se déplacer plus rapidement.	

<h1>La chenille</h1> <p><i>Jeux de coopération</i></p>	
Objectif (s) Entrer dans l'activité Accepter le contact Coopérer	Niveau : MS GS
But Effectuer des déplacements variés Peut être un échauffement	Règles et sanctions • Respecter les règles d'or.
Matériel Tapis	
Organisation/ Déroulement <ul style="list-style-type: none"> Par groupe de 4. Les enfants se placent à 4 pattes les uns derrière les autres en tenant les chevilles de celui qui est devant. La chenille doit ensuite se déplacer sans rupture jusqu'à une ligne d'arrivée matérialisée.	
Plan <div style="text-align: center;">  </div>	
Critères de réussite Arriver en premier à la ligne d'arrive « sans casser » la chenille.	Critères de réalisation J'ai une prise et des appuis stables. J'anticipe le déplacement de mes camarades.
Variables Augmenter le nombre d'enfants dans la chenille. Déplacer la ligne d'arrivée.	

<h1>Les siamois</h1> <p><i>Jeux de coopération</i></p>	
Objectif (s) Entrer dans l'activité Oser le contact Se déplacer dans l'espace défini	Niveau : PS MS GS
But Effectuer un parcours en binôme	Règles Se tenir tout au long du parcours.
Matériel Plots, coupelles, haies, cordes...	
Déroulement Par groupe de 2, les élèves se déplacent en suivant le parcours en restant toujours en contact : -Se tenir par la main -Se tenir par la taille -Se tenir par les épaules -Se tenir par les chevilles.....	
Schéma (exemple) 	
Critères de réussite J'ai réussi à tenir mon camarade en réalisant le parcours.	Critères de réalisation J'ai une prise efficace et des appuis solides.
Variables Les différentes parties du corps Longueur du parcours Difficulté du parcours	


Le relais ballon

Jeux de coopération

Objectif (s)		Niveau :	
Coopérer		PS MS GS	
But		Règles	
Déposer le ballon dans la zone définie		Ne pas utiliser ses mains Retourner au point départ si le ballon tombe.	
Matériel			
Ballons Tapis Coupelles/cerceaux/cordes pour matérialiser la zone			
Déroulement			
Les élèves sont par 2 et doivent transporter le ballon sans utiliser les mains jusqu'à la zone prévue.			
Schéma			
			
Critères de réussite		Critères de réalisation	
Le ballon n'est pas tombé.		Je communique avec mon partenaire pour trouver les bonnes positions.	
Variables			
Reprendre là où le ballon est tombé. Utiliser un ballon de taille différente. Tracer un chemin plus ou moins long et avec ou sans obstacle.			

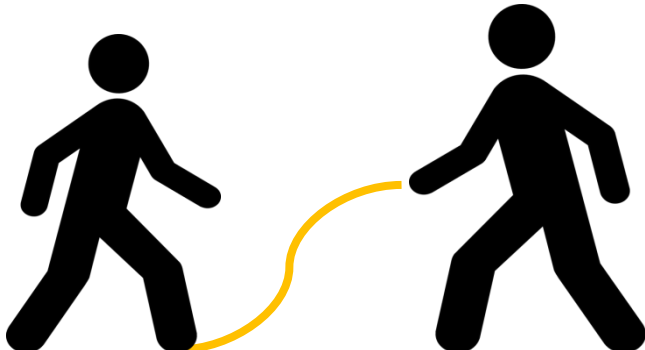
Le chat et la souris

Jeux d'opposition à distance ou mi-distance par le biais d'un objet

<p>Objectif (s)</p> <p>Toucher, accepter le contact Saisir (un objet)</p>	<p>Niveau :</p> <p>PS MS GS</p>
<p>But</p> <p>Pour les chats : Attraper les queues des souris Pour les souris : Garder sa queue</p>	<p>Règles</p> <p>On doit se déplacer à quatre pattes.</p> <p>Les chats ne peuvent arracher qu'une queue à la fois et la donner à l'adulte.</p>
<p>Matériel</p> <p>Foulards Plots</p>	
<p>Déroulement</p> <p>espace de 8 m./8m. délimité 1 réserve de foulards (pour remettre une queue aux souris) durée : 1 à 2 mn.</p> <p>2 groupes de souris qui se déplacent à 4 pattes (avec un foulard accroché au dos) et un groupe de chats qui arrachent les queues des souris (1 seule à la fois) Chaque queue attrapée est donnée à l'adulte.</p>	
<p>Schéma</p> 	
<p>Critères de réussite</p> <p>Pour les chats : J'ai attrapé le plus de queues de souris (foulards) en X minutes.</p> <p>Pour les souris : J'ai conservé ma queue (foulard).</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>Pour les chats : Je suis rapide, stable sur mes appuis, je fais des feintes et j'attrape les queues des souris</p> <p>Pour les souris : Je me déplace dans tous les sens, je suis attentive aux chats, je fais face aux chats.</p>
<p>Variables</p> <p>Le nombre d'enfants par groupe (+ de chats que de souris ou inversement), l'espace (+ ou – grands) remplacer le foulard par une pince à linge</p>	

Le Lasso

Jeux d'opposition à distance ou mi-distance par le biais d'un objet

Objectif (s)		Niveau :	
<p>Agir avec les autres Exercer des rôles différents S'opposer par la médiation d'un ruban</p>		<p>MS GS</p>	
But		Règles	
<p>Pour l'élève qui agite le ruban : Agiter au sol rapidement le ruban Pour l'élève qui doit toucher le ruban : Toucher ou écraser le ruban avec le pied ou les pieds.</p>		<p>Le ruban doit toujours rester en contact avec le sol. Le ruban ne peut être arrêté qu'avec les pieds. Respecter les règles d'or.</p>	
Matériel			
<p>Tapis Ruban de 2 mètres</p>			
Déroulement			
<p>Les enfants sont répartis en binôme dans l'espace ; ex : 2 élèves par tapis (en fonction de la taille du tapis). Un joueur agite au sol autour de lui un ruban de 2 mètres. L'adversaire doit poser le pied ou les pieds sur le ruban. Cet exercice est répété plusieurs fois. Les rôles sont ensuite inversés soit en fonction d'un temps défini soit en fonction d'un nombre imposé de ruban touché ou écrasé.</p>			
Schéma			
			
Critères de réussite		Critères de réalisation	
<p>Pour l'élève qui agite le ruban : J'ai réussi à bouger le ruban X fois sans me le faire écraser Pour l'élève qui doit toucher le ruban : J'ai réussi à toucher ou attraper le ruban X fois</p>		<p>Pour l'élève qui agite le ruban : J'agite le ruban rapidement grâce au poignet tout en le maintenant au sol Pour l'élève qui doit toucher le ruban : je suis réactif, j'ai de bons appuis et j'écrase le ruban sur le sol</p>	
Variables			
<p>Variation du nombre d'élèves pour écraser le ruban Jouer sur l'espace Jouer sur la taille du ruban Jouer sur le temps ou le nombre de points</p>			

Prendre le trésor

Jeux d'opposition à distance ou mi-distance par le biais d'un objet

<u>Objectif (s)</u>		<u>Niveau :</u>	
Entrer dans l'activité Saisir un objet Conserver un objet/résister		GS	
<u>But</u>		<u>Règles</u>	
La prise d'objets : prendre, conserver, protéger.		Respecter les règles d'or	
<u>Matériel</u>			
Tapis Ballons petits et gros / coussins 2 caisses			
<u>Déroulement</u>			
Deux groupes d'enfants s'affrontent par duos : 1 défenseur, assis, tient un ballon et le protège, contre 1 attaquant qui essaie de s'en emparer. Dès qu'un attaquant s'empare du ballon, il le dépose dans une caisse réserve. Durée : 15 à 30 s.			
<u>Schéma</u>			
<u>Critères de réussite</u>		<u>Critères de réalisation</u>	
Nombre de ballons pris par les attaquants (et déposés dans la caisse réserve) en un temps donné.		Attaquant : Je saisis le ballon correctement avec de bonnes prises Défenseur : Je conserve le ballon grâce à une bonne prise. J'utilise le poids et la surface de mon corps pour bloquer le ballon.	
<u>Variables</u>			
Proposer un ballon plus gros pour que ce soit plus facile pour l'attaquant. Varier l'objet : coussin par exemple.			


Protéger son trésor

Jeux d'opposition avec médiation par un objet

Objectif (s)		Niveau :	
Trouver des stratégies pour faire opposition avec son corps		PS MS GS	
But		Règles	
Garder le ballon le plus longtemps possible		Respecter les règles d'or Utiliser son corps sauf les mains	
Matériel			
Tapis Ballons			
Déroulement			
Par groupe de 3 : un attaquant, un défenseur, un arbitre. Le défenseur protège le ballon en se positionnant de façon à le garder sans utiliser ses mains. Une fois installé l'arbitre donne le signal de départ et l'attaquant doit venir prendre le ballon. Si le défenseur conserve le ballon 15 secondes il remporte le combat et les élèves tournent sur les rôles.			
Schéma			
Critères de réussite		Critères de réalisation	
J'ai réussi à conserver le ballon.		J'utilise le poids et la surface de mon corps pour bloquer le ballon.	
Variables			
Taille du ballon Temps de jeu Préparation pour trouver sa position plus ou moins courte			


Viens chez moi

Jeux d'opposition avec peu de contact

Objectif (s)		Niveau :
Entrée dans l'activité Agir au contact par des actions simples : tirer, pousser		PS MS GS
But	Règles	
Pousser, tirer sur l'adversaire	Respecter les règles d'or	
Matériel	Consigne de sécurité: se tenir par les poignets.	
Tapis		
Déroulement		
Par 2, de chaque côté d'une marque (ligne...) les enfants se tiennent la main et doivent amener l'autre à mettre un pied de l'autre côté de la ligne.		
Schéma		
		
Critères de réussite	Critères de réalisation	
Réussir à faire franchir la ligne à son camarade.	J'utilise le poids de mon corps. Je suis stable sur mes appuis.	
Variables		
Changer la façon de se tenir - A plusieurs, jeux de traction - Varier la position de départ (sur un pied, à genoux, accroupi...) - Par deux, des cerceaux sont disposés tout autour des enfants. Ils doivent conduire leur adversaire à mettre un pied dans un cerceau.		

Le combat de coqs

Jeux d'opposition avec peu de contacts

Objectif (s)		Niveau :	
Pousser Déséquilibrer		PS MS GS	
But		Règles	
Faire tomber l'adversaire sans tomber soi-même		Ne pas attraper l'adversaire. Respecter les règles d'or	
Matériel			
Tapis			
Déroulement			
Les élèves sont par deux accroupis. Ils posent les paumes contre les paumes. Un arbitre et un maître du temps. 15-20 secondes de temps de jeu : l'arbitre compte le nombre de tombés de chacun.			
Schéma			
			
Critères de réussite		Critères de réalisation	
Faire tomber son adversaire au moins une fois.		Tenir l'équilibre sur ses jambes et utiliser le poids de son corps pour pousser.	
Variables			
Rôle différencié : Un élève résiste sans pousser et l'autre pousse. Zone de combat délimitée Augmentation du temps de jeu			

Le loup et l'agneau

Jeux d'opposition avec peu de contact

<p>Objectif (s)</p> <p>Entrer dans l'activité Coopérer /s'opposer Rester toujours en file indienne en gardant le contact (pour le troupeau) Faire face au loup (pour le berger) Toucher l'agneau (pour le loup)</p>		<p>Niveau : GS</p>
<p>But</p> <p>Protéger son agneau (pour le berger et le troupeau) Toucher l'agneau (pour le loup)</p>	<p>Règles</p> <p>Rester obligatoirement en contact, en file indienne</p>	
<p>Matériel</p> <p>Tapis au sol</p>		
<p>Déroulement</p> <p>Un berger et son troupeau de moutons se tiennent debout en file indienne. Le seul agneau du troupeau est en dernière position, le berger est en tête. Le berger et son troupeau doivent protéger l'agneau en s'interposant entre lui et le loup. Le loup doit réussir à toucher l'agneau.</p>		
<p>Schéma</p>		
<p>Critères de réussite</p> <p>J'ai protégé mon agneau (berger et troupeau). J'ai touché l'agneau (pour le loup). Je ne me suis pas fait toucher grâce au groupe.</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>J'ai de bonnes prises (pour le troupeau et l'agneau). Je suis resté face au loup (pour le berger). J'ai feinté le berger pour pouvoir toucher l'agneau.</p>	
<p>Variables</p> <p>La taille du troupeau Jouer sur l'espace (augmentation ou réduction) Jouer sur le temps</p>		

Les singes paresseux

Jeux d'opposition avec peu de contacts

<p>Objectif (s)</p> <p>Oser entre rentrer contact S'approprier les règles d'or</p>	<p>Niveau :</p> <p>GS</p>
---	----------------------------------

<p>But</p> <p>Pour les singes paresseux : se faire le plus lourd possible Pour les gardes forestiers : ramener les singes paresseux dans leur cabane en les traînant par les bras</p>	<p>Règles</p> <p>Les singes se laissent faire On ne fait pas mal entraînant par les bras</p>
--	---

<p>Matériel</p> <p>Tapis Cordes/couppelles/tapis de couleur différente pour matérialiser la cabane</p>

<p>Déroulement</p> <p>La moitié des élèves devient des singes. Ils sont endormis au milieu d'une clairière (l'espace de jeu). L'autre moitié forme les gardes forestiers. Une cabane est matérialisée en bordure de clairière.</p>




<p>Critères de réussite</p> <p>Tous les singes paresseux sont emmenés dans la cabane des gardes forestiers.</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>Pour les singes : J'utilise le poids de mon corps pour être le plus lourd et le plus mou possible. Je ne me gaine pas. Pour les gardes forestiers : Je trouve les bonnes prises pour emmener les singes facilement.</p>
--	--

<p>Variables</p> <p>Prendre sous les aisselles Limiter le temps Moins de singes paresseux et plus de gardes forestiers</p>


La tortue

Jeux de contacts

Objectif (s)		Niveau :
Entrer dans l'activité Accepter le contact Se dégager		MS - GS
But	Règles	
Tirer- pousser – résister – se dégager	Respecter les règles d'or.	
Matériel		
Tapis		
Déroulement		
<ul style="list-style-type: none"> Par groupe de 4, un juge, un marqueur, un attaquant, une tortue. Sur un espace collectif, la tortue est à quatre pattes, son adversaire doit la retourner sur le dos. C'est une activité duelle en temps limité. <p>le rôle du juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire respecter le début et la fin du combat (signal sonore) : temps défini, chronométré - faire combattre dans l'espace délimité (2 tapis de 1 m x 2 m par exemple) - proclamer le résultat, en fonction du but et du critère de réussite - faire respecter les règles de sécurité (c'est à dire : ne pas saisir par la tête, le cou, les vêtements/ne pas aller à l'encontre d'une articulation/retenir les chutes des adversaires soulevés, ...) - faire accepter ses décisions par les combattants. <p>Le rôle du marqueur :</p> <p>Compter les points.</p>		
Schéma		
		
Critères de réussite	Critères de réalisation	
Pour l'attaquant : Réussir à retourner la tortue. Pour la tortue : Réussir à rester à 4 pattes.	Pour la tortue : j'ai des appuis stables et solides. Pour l'attaquant : J'utilise le poids de mon corps pour pousser et déséquilibrer et j'ai des prises efficaces.	
Variables		
Augmenter ou diminuer le temps.		


La crêpe

Jeux de contacts

<p>Objectif (s)</p> <p>Etre capable de contrôler son adversaire plaqué sur le dos Utiliser des stratégies de retournement</p>		<p>Niveau :</p> <p>MS GS</p>
<p>But</p> <p>La crêpe est sur le dos et l'adversaire doit l'empêcher de se retourner.</p>	<p>Règles</p> <p>Un élève allongé sur le dos (la crêpe) doit se retourner sur le ventre pendant que son camarade (défenseur) l'empêche de se retourner en le maintenant autant que possible. Respecter les règles d'or.</p>	
<p>Matériel</p> <p>Tapis</p>		
<p>Déroulement</p> <p>Par 2, un élève tient le rôle de la crêpe et se positionne sur le dos. au top départ, la crêpe essaie de se retourner sur le ventre et l'adversaire doit l'en empêcher.</p> <p>Un arbitre et un maître du temps. Les élèves tournent sur les rôles après 30 secondes de temps de jeu.</p>		
<p>Schéma</p> 		
<p>Critères de réussite</p> <p>La crêpe : j'ai réussi à me retourner sur le ventre Le défenseur : j'ai réussi à empêcher la crêpe de se retourner</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>La crêpe : J'utilise le poids de mon corps pour me retourner et faire levier. Je suis vif. Le défenseur : J'anticipe le retournement de la crêpe, je bloque ses appuis. Je maintiens son corps au sol à l'aide du mien.</p>	
<p>Variables</p> <p>Augmenter ou diminuer le temps Poser une main sur la crêpe</p>		


La queue du diable

Jeux de contacts

Objectif (s)		Niveau :
Saisir Se reconnaîtreattaquantoudéfenseur		PS MS GS
But	Règles	
Déposer le ballondans la zone définie	Respecter les règlesd'or Resterdans la zone de combat Ne pas retenir le foulard avec les mains	
Matériel		
Tapis Foulards		
Déroulement		
Les élèves sont par groupe de 4, un diable avec le foulard, un lutin, un arbitre et un maître du temps. Le lutin doit attraper le foulard du diable. 30 secondes de temps de jeu, l'arbitre compte le nombre de fois où le foulard a été attrapé. Changer ensuite les rôles.		
Schéma		
		
Critères de réussite	Critères de réalisation	
J'ai attrapé le foulard au moins une fois. Je ne me suis pas fait prendre le foulard.	Se positionner de manière efficace pour protéger son foulard.	
Variables		
Pouvoir ou ne pas pouvoir attraper l'adversaire Laisser le choix où mettre le foulard Plus ou moins de temps Evolution : Tenir les deux rôles → Les deux élèves possèdent un fouloir et doivent prendre celui de l'autre.		

Sortir les ours de leur tanière

Jeux de contacts

<p>Objectif (s)</p> <p>Accepter le contact Tirer, pousser Transporter seul ou à plusieurs Coopérer</p>	<p>Niveau :</p> <p>PS MS GS</p>
<p>But</p> <p>Les ours sont endormis, les chasseurs doivent les sortir du tapis sans les réveiller.</p>	<p>Règles</p> <p>Les chasseurs s'organisent pour sortir délicatement les ours de leur tanière (carré 4x4m) dans le temps imparti.</p> <p>Respecter les règles d'or.</p>
<p>Matériel</p> <p>Foulards Plots</p>	
<p>Déroulement</p> <p>espace : 4 m x 4 m. 1 groupe d'ours à 4 pattes 2 groupes de chasseurs essaient de les faire sortir durée : 30 s. à 1 mn. - critère de réussite : Nombre d'ours sortis (une partie ou tout le corps hors de l'espace) en un temps donné</p>	
<p>Schéma</p> 	
<p>Critères de réussite</p> <p>Nombre d'ours sortis (une partie ou tout le corps hors de l'espace) en un temps donné.</p>	<p>Critères de réalisation</p> <p>Pour les ours : J'utilise le poids de mon corps pour être le plus lourd et le plus mou possible. Je ne me gaine pas. Pour les chasseurs : Je trouve les bonnes prises pour emmener les ours facilement en les tirant ou les poussant.</p>
<p>Variables</p> <p>Le nombre d'enfant par groupe (+ de chasseurs que d'ours ou inversement), l'espace (+ ou - grands) Le temps Les ours sont réveillés et résistent.</p>	

Jeu des sumotori

Jeux de contacts

Objectif (s)		Niveau :
Accepter le contact Tirer, pousser		GS
But	Règles	
Sortir son adversaire du son cerceau.	Respecter les règles d'or.	
Matériel		
Cerceau Chrono		
Déroulement		
Les sumotori ont chacun un pied dans le cerceau. Le but est de faire sortir du cerceau son adversaire.		
Schéma		
Critères de réussite	Critères de réalisation	
<ul style="list-style-type: none"> • Réussir à sortir le sumo du cerceau en un temps donné. • Réussir à rester dans le cerceau pour le sumo 	Je résiste et je reste dans mon cerceau. J'utilise la force de l'autre pour le faire sortir.	
Variables		
<ul style="list-style-type: none"> • A genoux. • Imposer des préhensions : hanches, épaules, ... • Taille du cerceau, surface de jeu (pour permettre des déplacements). • La durée • Choix de l'adversaire (taille corpulence). 		