

Les écureuils en cage

SECTION CONCERNEE

Petite section

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 enfants, 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).

COMPETENCES VISEES :

Ajuster ses déplacements en fonction de la cible.

S'informer des espaces libres.

VARIABLES	INTENTIONS PEDAGOGIQUES
<p>Varier l'emplacement des cages (sur un petit cercle, sur un grand cercle, dispersées dans la salle).</p>	<p>Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.</p>
<p>Varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant)</p>	<p>Adapter son action à un mode de déplacement différent.</p>
<p>Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.</p>	<p>Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.</p>
<p>Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).</p>	<p>Augmenter les contraintes liées à la prise et au traitement de l'information.</p>
<p>Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.</p>	<p>Augmenter la durée de jeu des enfants.</p>
<p>Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage)</p>	<p>Complexifier la tâche des écureuils.</p>