

## LES TROIS REFUGES principe généraux

### **SECTIONS CONCERNEES :**

A partir de la petite section

### **BUT DU JEU :**

Pour les enfants (o) qui se trouvent dans un refuge, changer de refuge sans se faire prendre le foulard placé à leur ceinture.

Pour les enfants (x) situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'un enfant (o).

### **SITUATION DE JEU INITIAL :**

Les enfants (o = porteur de vie), munis d'un foulard passé dans la ceinture, sont répartis dans trois refuges.

Dans un premier temps, ils doivent changer de refuge sans se faire prendre leur foulard par les enfants (x = preneur de vie).

Les changements de refuge s'effectuent d'abord à un signal puis librement.

<b>Variables</b>	<b>Intentions pédagogiques</b>
Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants (x).	Augmenter ou diminuer les contraintes liées au nombre d'adversaires Augmenter ou réduire le temps donné aux porteurs ou preneurs de vies
Varié (augmenter / réduire) l'espace entre les différents refuges	
Encombrer l'espace d'action (cônes hauts)	Permettre l'utilisation des feintes / esquives
Créer des zones neutres (tapis sur lesquels un joueur peut se protéger provisoirement)	Créer des alternatives l'orientation et l'organisation du déplacement
Définir un temps de jeu (pour gagner, les enfants devront se trouver dans un refuge au terme du jeu) et avoir changé de refuge au moins n fois	
Définir un nombre maximal d'enfants (o) devant se trouver dans chaque refuge	Augmenter les informations à prendre en compte

### **COMPETENCES VISEES :**

Ajuster ses déplacements et ses actions en fonction de la cible et de l'adversaire.

Maîtriser des changements de rythmes et d'appuis pour varier ses trajectoires de course.

S'informer des espaces libres.

### **CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :**

**Matériel** : tapis, bancs ou adhésif pour matérialiser les refuges;  
un foulard par enfant.

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

### Les trois refuges (situation pour PS)

Deux statuts : preneurs de vie / porteurs de vie  
(Chaque vie est matérialisée par un foulard placé à la ceinture dans le dos)

Les preneurs de vie sont placés au centre de l'aire de jeu : ils ne changent pas de rôles en cours de partie.

But pour les preneurs de vie : prendre le plus possible de vies (et éventuellement éliminer tous les joueurs)

Les porteurs de vie se répartissent dans les trois refuges en début de partie

But pour les porteurs de vie : conserver sa vie

Les changements de refuges se font à l'initiative des porteurs de vie.

Quand un porteur de vie se fait prendre son foulard, il peut en reprendre un qui est placé dans les refuges.

Dans chaque refuge, une réserve de foulards est installée au début du jeu. Quand les réserves sont épuisées, les porteurs de vie qui se font prendre leur foulard sont éliminés jusqu'à la partie suivante.

### Les trois refuges (situation pour MS GS)

But commun à tous les joueurs :

Obtenir le plus de bracelets possibles. Les bracelets sont comptabilisés à la fin du jeu.

Deux statuts : preneurs de vie / porteurs de vie  
(Chaque vie est matérialisée par un foulard placé à la ceinture dans le dos)

- **Comment obtenir un bracelet ?**

En changeant de refuge. Seuls les joueurs porteurs de vie peuvent entrer dans les refuges.

Dans chaque refuge, un adulte (ou un autre élève) donne un bracelet à chaque joueur qui y arrive. Un joueur doit avoir changé de refuge pour obtenir un bracelet.

Pour les preneurs de vie, leur situation les conduit à prendre un foulard à un joueur porteur de vie pour pouvoir entrer dans un refuge. Le joueur qui s'est fait prendre une vie devient à son tour preneur de vie.

# LA RIVIERE AUX CROCODILES

## Moyenne section et grande section

Ce jeu est caractérisé par une opposition de joueurs à statuts différenciés dans un espace limité. Les joueurs ne changent pas de statuts au cours d'une même partie.

Le surnombre des transporteurs par rapport aux crocodiles est essentiel. C'est une condition indispensable à la mise en œuvre d'une opposition effective sans bloquer le jeu.

### **BUT DU JEU:**

Pour les transporteurs : traverser une rivière pour déposer un objet dans un coffre identifié sans se faire attraper par un crocodile.

Pour les crocodiles : intercepter des objets en capturant les transporteurs (ou passeurs)

Pour chaque équipe le but est d'avoir à la fin de la partie plus d'objets que l'autre équipe : grâce aux transporteurs qui traversent sans se faire attraper, grâce aux crocodiles qui interceptent les transporteurs adverses. Les objets des deux caisses de chaque équipe sont cumulés.

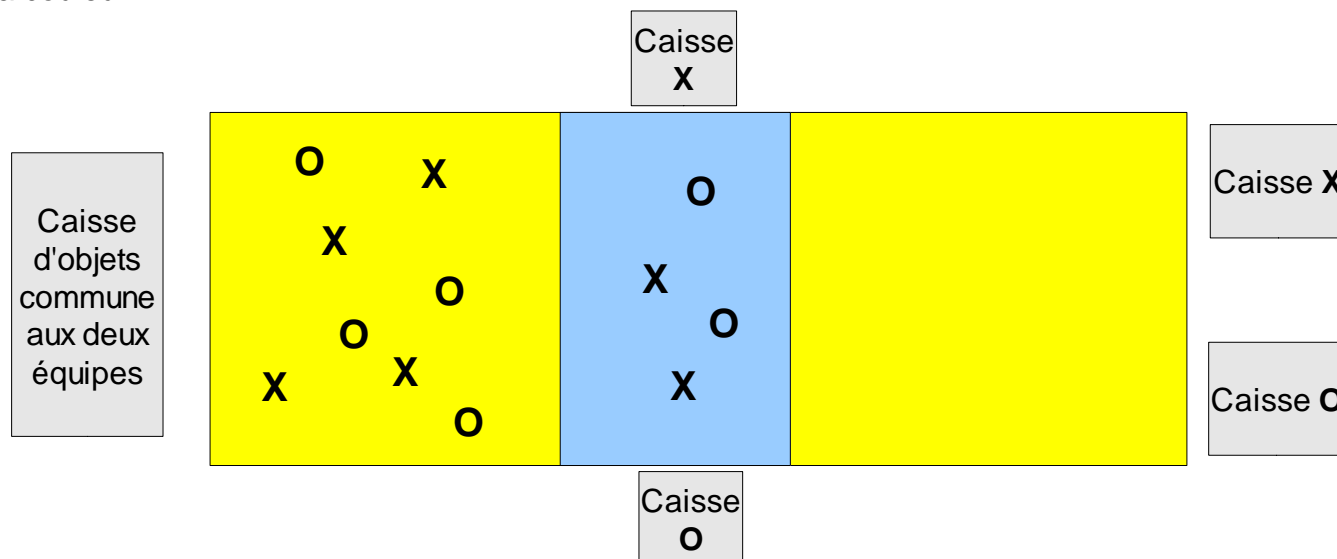
### **DESCRIPTION DU JEU INITIAL :**

Une rivière est matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres.

Les enfants disposent d'un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les crocodiles qui se situent dans la rivière. Dès qu'ils sont de l'autre côté, ils peuvent déposer leurs objets dans la caisse correspondant à leur couleur.

**Les enfants attrapés :** doivent échanger leur objet contre le foulard du crocodile et repartent au départ. (ici ce peut être un bracelet porté au poignet ou un simple objet transporté dans la main)

**Le crocodile :** doit échanger le foulard contre l'objet et le déposer dans la caisse correspondant à sa couleur.



### **Matériel :**

Cônes, plots, cordes ou adhésif pour matérialiser la rivière

Un foulard par enfant

Divers objets facilement transportables

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

## **Mise en œuvre - Progression possible**

1. Opposition de deux équipes dont le but est de vider sa caisse le plus rapidement possible = orienter l'espace et repérer la caisse cible.
2. Organiser sur des espaces différents une opposition transporteurs / crocodiles (3X1 ou 4X2). Les statuts sont bien différenciés. Il convient de mettre en place plusieurs aires de jeux.
3. Mettre en place la situation telle qu'elle est décrite ci-dessus. Crocodiles et transporteurs de deux équipes évoluent sur le même espace.

### **COMPETENCES VISEES :**

Organiser ses déplacements dans un espace orienté

Ajuster ses déplacements en fonction des adversaires.

S'informer et utiliser les espaces libres des espaces libres.

Maîtriser les changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de course.

<b>VARIABLES</b>	<b>INTENTIONS PEDAGOGIQUES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Augmenter ou diminuer le nombre de crocodiles.</li><li>• Augmenter ou diminuer l'espace disponible pour traverser la rivière.</li><li>• Varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant) des enfants et/ou des crocodiles.</li><li>• Varier les modes de "capture" (ceinturer, toucher etc...)</li><li>• Mettre en place des zones refuges</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rendre possible une confrontation dont l'issue reste incertaine en évitant qu'un statut de joueur soit dominant en permanence</li><li>• Complexifier ou simplifier la tâche des crocodiles en augmentant ou diminuant le temps de rencontre nécessaire à la prise.</li><li>• Adapter son action à un mode de déplacement différent.</li><li>• Enrichir et diversifier les actions motrices des enfants.</li></ul>