



Grand mère Kal et les trois refuges

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

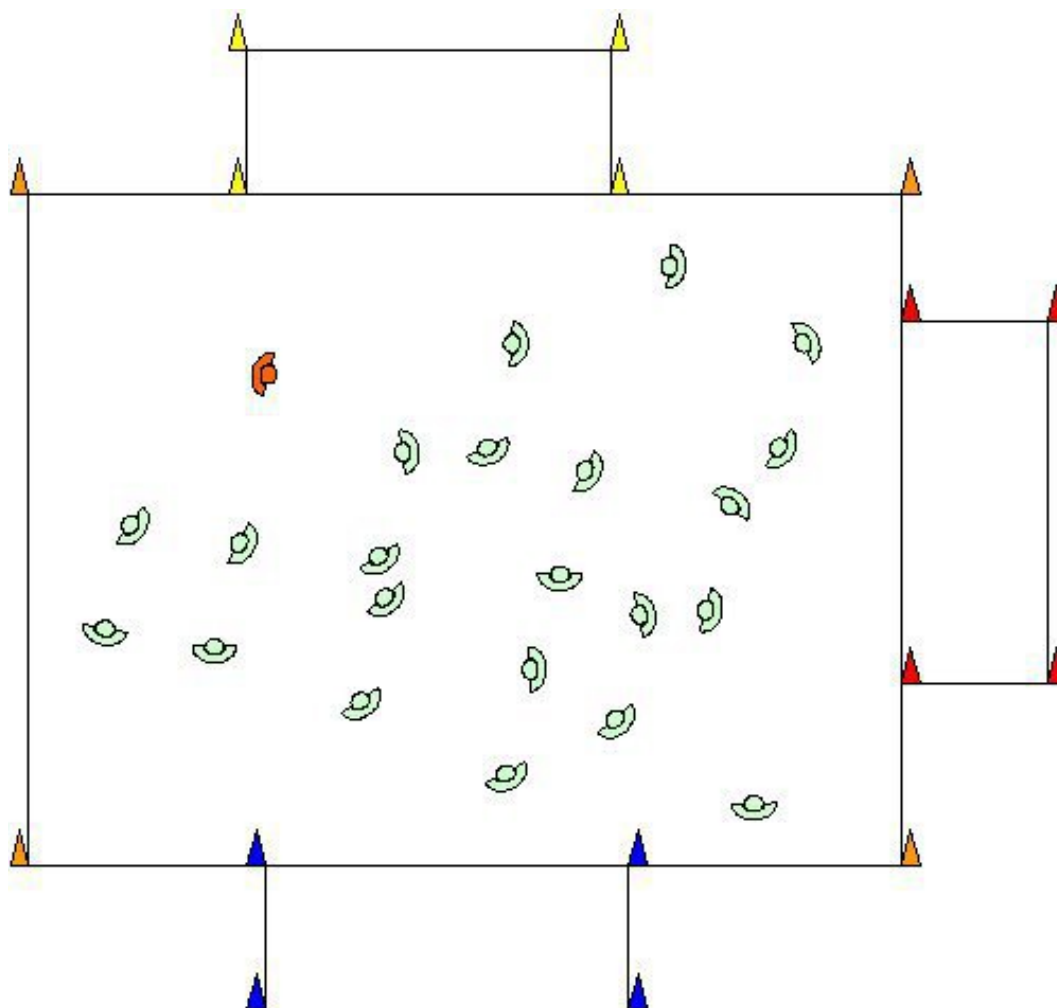
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

courir, esquiver, observer, anticiper, se repérer et s'orienter dans l'espace, varier ses courses (zigzag, pas chassé...), anticiper, esquiver, attraper, élaborer une stratégie individuelle.

Organisation

Un terrain délimité, sur lequel sont matérialisés trois refuges, un bleu, un rouge, un jaune. Un enfant est désigné pour être "grand mère Kal". Grand Mère Kal désigne dans l'île de la Réunion une personne qui fait peur aux enfants.



Matériel

Plots, foulards, sifflet

Consigne

Les enfants se promènent partout dans le terrain, sauf dans les refuges. Un enfant est désigné pour être grand-mère Kal. Les enfants se promènent.

Un enfant désigné interroge (le faire faire à tour de rôle) "grand mer cal quelle heure il est ? 3

Grand mère kal répond une heure , deux heures,jusqu'au moment où elle choisit de dire minuit.

Elle doit alors dire "minuit refuge bleu" Les enfants doivent alors s'enfuir pour rejoindre la maison bleue.

Si Grand mère Kal attrape des enfants ils deviennent ses adjoints prennent un foulard et peuvent à l'appel suivant poursuivre les enfants.

Le but du jeu est pour grand mère Kal d'avoir le plus d'adjoints possible après 5 appels. Pour les enfants le but du jeu est de ne pas devenir adjoint de Grand mère Kal.

Critères de réussite

- ne pas devenir adjoint de grand mère Kal

Critères de réalisation

Les enfants

- réagir vite à un signal
- courir esquiver feinter
- courir attraper
- anticiper
- varier ses déplacements
- se positionner par rapport aux refuges et à grand mère Kal et ses adjoints.

Grand mer Kal et les adjoints

- se positionner par rapport au refuge que l'on va appeler
- se fixer un ou plusieurs joueurs sans se laisser distraire et leur couper la route du refuge

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de refuges (1, 2, 3, 4...)

Nombre d'adjoints limités

Nombre de manche pour une grand mère Kal (4, 5, 6, 7 fois "attention refuge....."pour une partie.