



Le coucou et les 4 nids

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 :

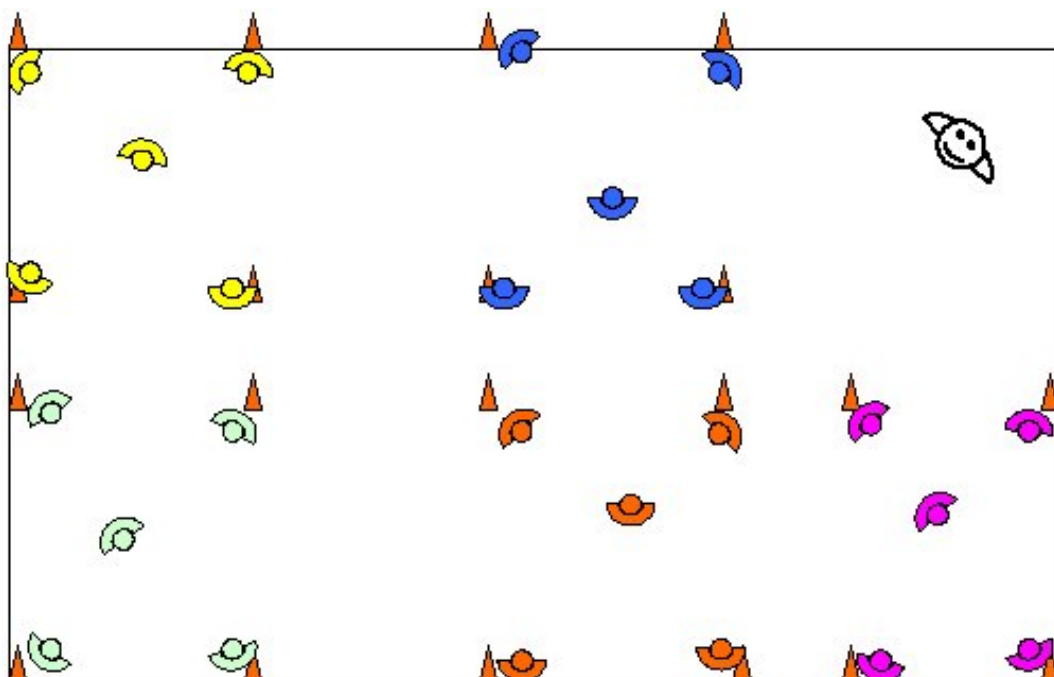
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs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

Objectifs

Courir vite, feinter, anticiper les déplacements, observer les autres

Organisation

Les enfants sont répartis par groupe de 5 ou 6. Ils sont sur un espace délimité par des plots. Il est possible de faire 4 ou 5 jeux en parallèle. Il est possible de faire également des terrains avec plus de coins, 6, 8, 10 coins. Dans ce cas on augmente le nombre de coucou.



Matériel

plots, arbres, cerceaux plats, ou craie

Consigne

Le jeu commence et se termine au signal du maître.

Au début du jeu, dans chaque groupe, les enfants sont dans un coin (nid), sauf un qui se trouve au centre. C'est le coucou.

Dès que le jeu commence les enfants qui sont dans les nids peuvent quand ils le veulent changer de nid. Le coucou doit essayer de récupérer un nid pendant les changements de place. Si un joueur n'a plus de nid il devient le coucou.

Critères de réussite

Ne pas devenir le coucou, ou ne plus être coucou

Critères de réalisation

Pour le coucou :

- être vigilant sur les déplacements
- réagir vite
- faire semblant de ne pas voir ceux qui se déplacent dans son dos mais les surveiller du coin de l'oeil

Pour les joueurs :

- surveiller le coucou avant de sortir de son nid
- profiter du fait que le coucou est occupé pour changer de nid
- se mettre d'accord avec un camarade pour changer de nid
- feinter un camarade, faire semblant de sortir pour que le coucou prenne la place d'un autre

Variables didactiques

Distance entre les nids

Nombre de joueurs et nombre de coucous