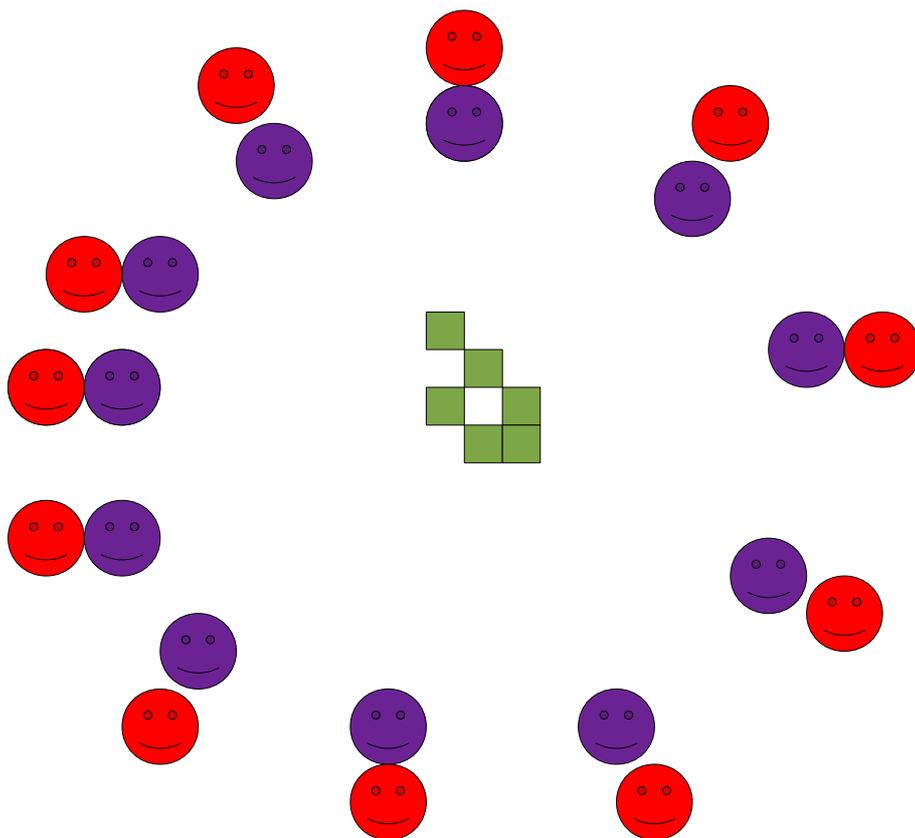


Fiche Jeu collectif « les petits indiens »

SCHEMA:

Violet : maison
Rouge: petit indien
Vert: petit sac



AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

COMPETENCE: coopérer avec un partenaire et s'opposer à plusieurs partenaires, se déplacer en utilisant la course

ACTIVITE: jeu collectif « les petits indiens ».

OBJECTIF DE LA SEANCE: développer le répertoire moteur en travaillant sur une action motrice fondamentale : le déplacement en courant, faire jouer les élèves dans un jeu d'opposition en respectant des règles simples.

MATERIEL:

petits sacs de graines.

DEROULEMENT:

L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont apprendre un nouveau jeu. Assis sur les bancs, il leur demande de se donner la main et il emmène la farandole au centre de la salle. Il la ferme en une ronde puis il désigne les binômes qui vont jouer ensemble. L'enseignant aide les élèves à se placer l'un derrière l'autre, l'un joue le petit indien (celui qui est derrière) et l'autre joue la maison du petit indien (il écarte ses jambes). Au signal donné par l'enseignant les petits indiens courent autour des maisons et doivent rejoindre leur maison, rentrer par la porte (jambes écartées) et prendre un petit sac parmi ceux qui sont disposés au milieu de la ronde, et revenir s'asseoir devant sa porte de maison. Il faut agir le plus vite possible car le nombre de petits sacs est inférieur au nombre de binômes. Les rôles changent à chaque tour (maison devient petit indien).

DUREE:

20 minutes où les élèves doivent être actifs, 10 minutes pour les explications.

COMMENTAIRES /CONSEILS:

- PAS DE PANIQUE, les deux premières séances vont être cafouilleuses, la présence de l'ATSEM est vivement conseillée ; les élèves vont se tromper de sens (il faut les faire se positionner dans la direction où ils doivent aller), ils vont partir alors qu'ils sont maison (donner un petit bracelet pour repérer les groupes et bien préciser ceux qui ont le bracelet courent s'ils sont petit indien ou ceux qui ont le bracelet ne courent pas quand ils sont maison), ils vont oublier de rentrer par leur porte (aider les perdus, il n'y en a pas tant que ça), ils vont oublier de partir au signal (aider les têtes en l'air, il n'y en a pas tant que ça), ils vont oublier de passer par la porte et aller chercher le petit sac directement (rappeler les règles), ils ne vont pas oser prendre le petit sac (les encourager, ils vont vite comprendre)....
- Prévoir plusieurs séances sans élimination pour comprendre le déroulement.
- Les éliminations arrivent ensuite lorsque les élèves ne vont pas assez vite et qu'il n'y a plus de petits sacs, il faut prévoir d'éliminer plusieurs groupes en même temps pour que l'échec soit mieux accepté.
- Les éliminations permettent à ceux qui ont des difficultés avec les règles de voir les autres élèves jouer et de mieux comprendre les enjeux.
- Si vous ne souhaitez pas faire d'élimination, il peut être envisagé de ne laisser que deux voire trois petits sacs et de récompenser les gagnants d'une gommette, à la fin du jeu, on compte les gommettes de chaque binôme. Ainsi tous les enfants continuent le jeu.