



LA BOÎTE À ACTIVITÉS

Les Jeux intérieurs et extérieurs

IDENTIFICATION

Activité : Jeu d'extérieur

Titre : Le Béret

ORGANISATION DE L'EXERCICE

Section : Grande section **Durée :** 30mn

Disposition : classe entière

Matériels : une craie, des cartes à placer devant les enfants, un bout de tissu.

Objectif(s) :

Développer la coordination des gestes

Développer la rapidité des enfants

DEROULEMENT DE L'EXERCICE

Motivation(s) de l'exercice :

« Nous allons apprendre un nouveau jeu, il faut bien écouter et être rapide pour faire gagner des points à son équipe ! A l'annonce de son numéro, il faut s'emparer du « béret » et regagner son camp sans être touché. »

Exercice proprement dit :

L'éducateur divise la classe en deux équipes. Il place les équipes, en ligne, face à face, avec un écart de 8 mètres entre elles. On pourra agrandir le terrain par la suite. Il doit y avoir un nombre pair de joueurs. A défaut, l'éducateur peut jouer, ou un enfant peut assister l'éducateur en notant les points au sol et en lisant les numéros sur les cartes.

L'éducateur distribue à chaque enfant de l'équipe A un numéro et fait la même chose pour l'équipe B.

L'éducateur place au milieu des 2 équipes un béret : dessiner un rond au sol et mettre le béret au milieu (un bout de tissu par exemple).

Il dit : « j'appelle le numéro 4 ! ».

L'enfant, à qui on a attribué le 4 de chaque équipe doit courir pour venir attraper le béret et essayer de le ramener à sa place, sans se faire toucher par l'autre.

S'il n'est pas touché, il marque un point pour son équipe.

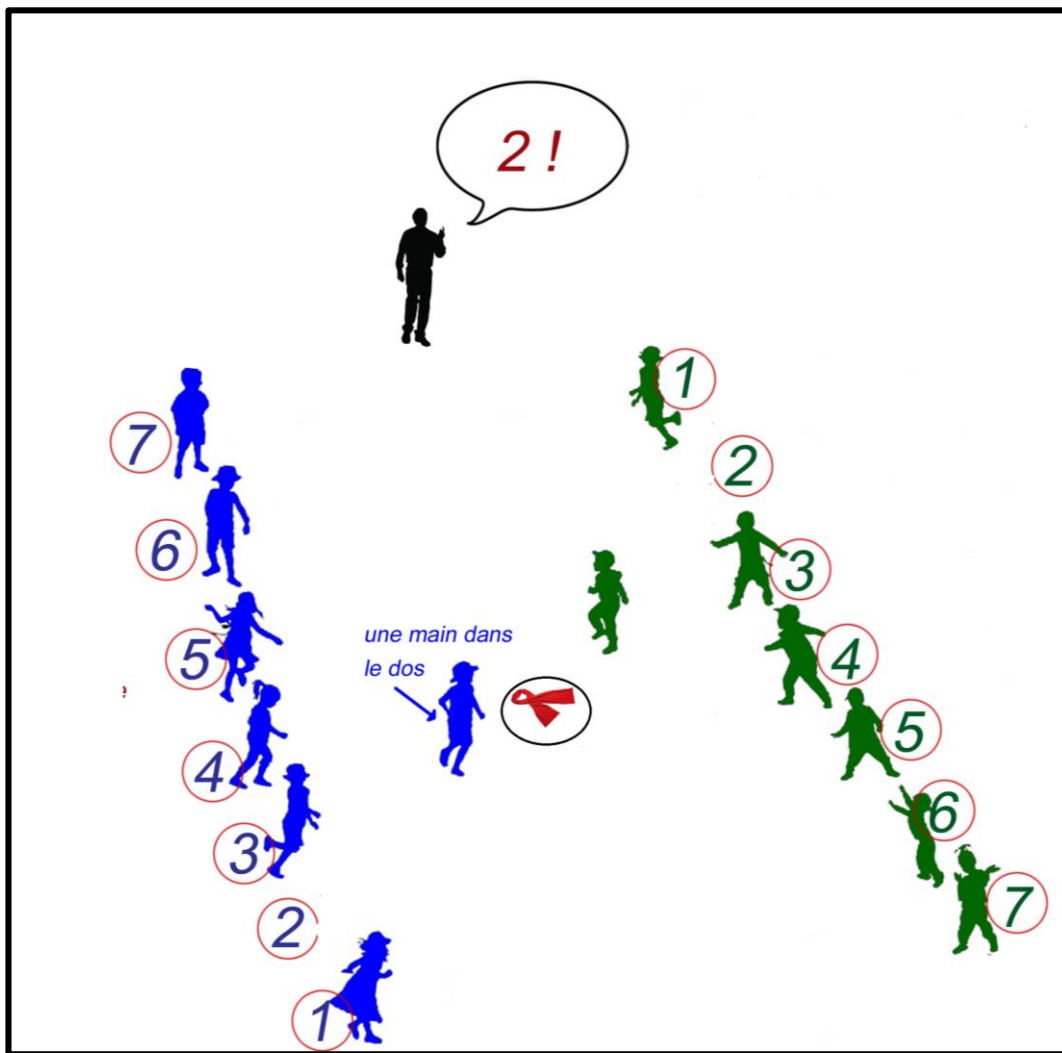
S'il est touché, personne ne marque et le béret est replacé dans son cercle.

Les enfants utilisent la même main pour attraper le béret et toucher l'adversaire, l'autre main est dans le dos.

Comptabiliser les points de chaque équipe. L'éducateur devra veiller à appeler tous les numéros, et à varier l'ordre des numéros appelés.

Variante(s) :

Vous pouvez remplacer les numéros des enfants par des couleurs (objets ou cartes), des mots images, les lettres de l'alphabet en capitales ou cursives....



Contrôle d'acquisition:

Les enfants ont compris la règle et réagissent à l'appel de leur numéro.

Retour au calme:

Assis en rond, l'éducateur fait le bilan du jeu, et voit les améliorations à apporter. Il finit avec une chanson calme ou une comptine.

