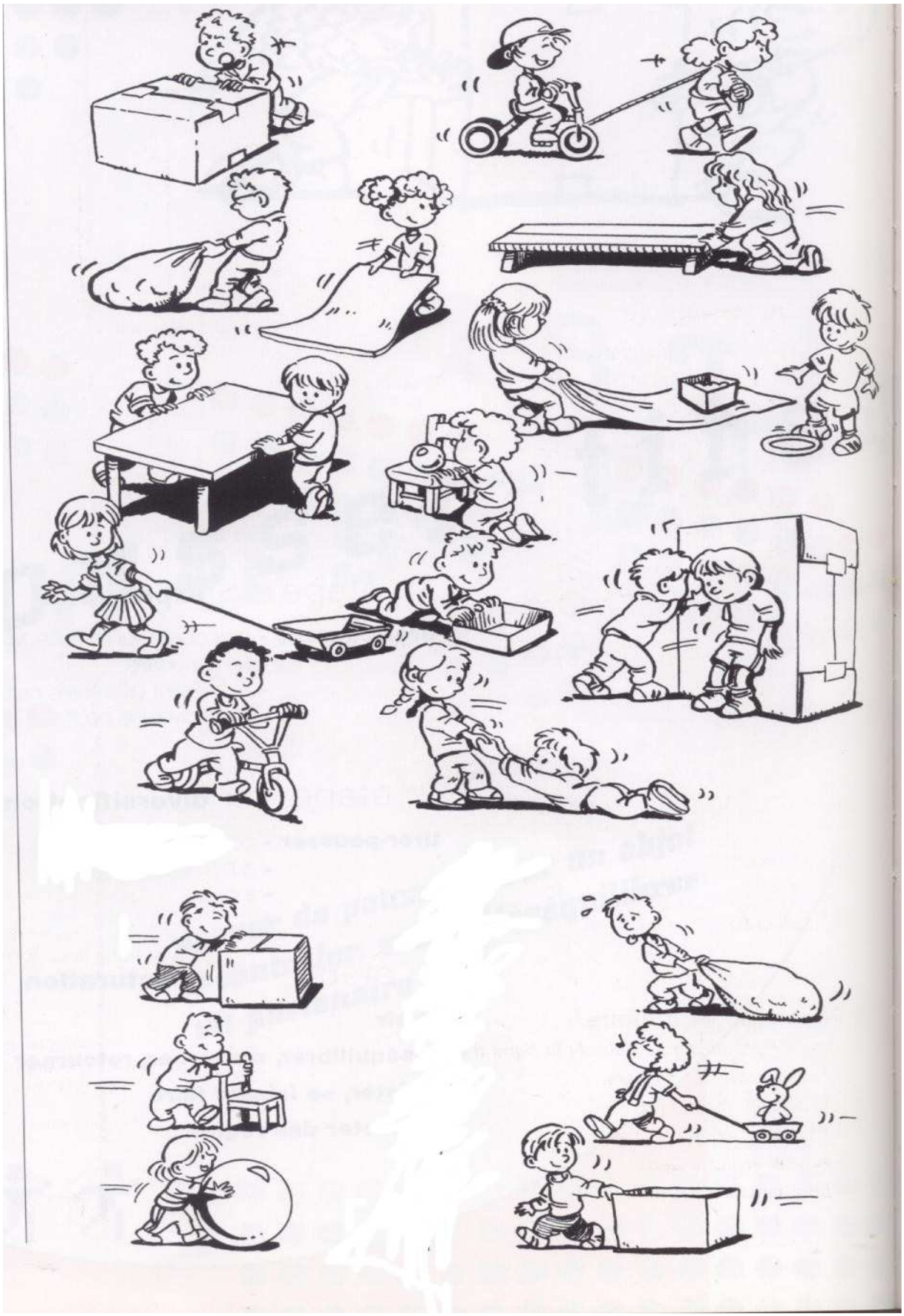
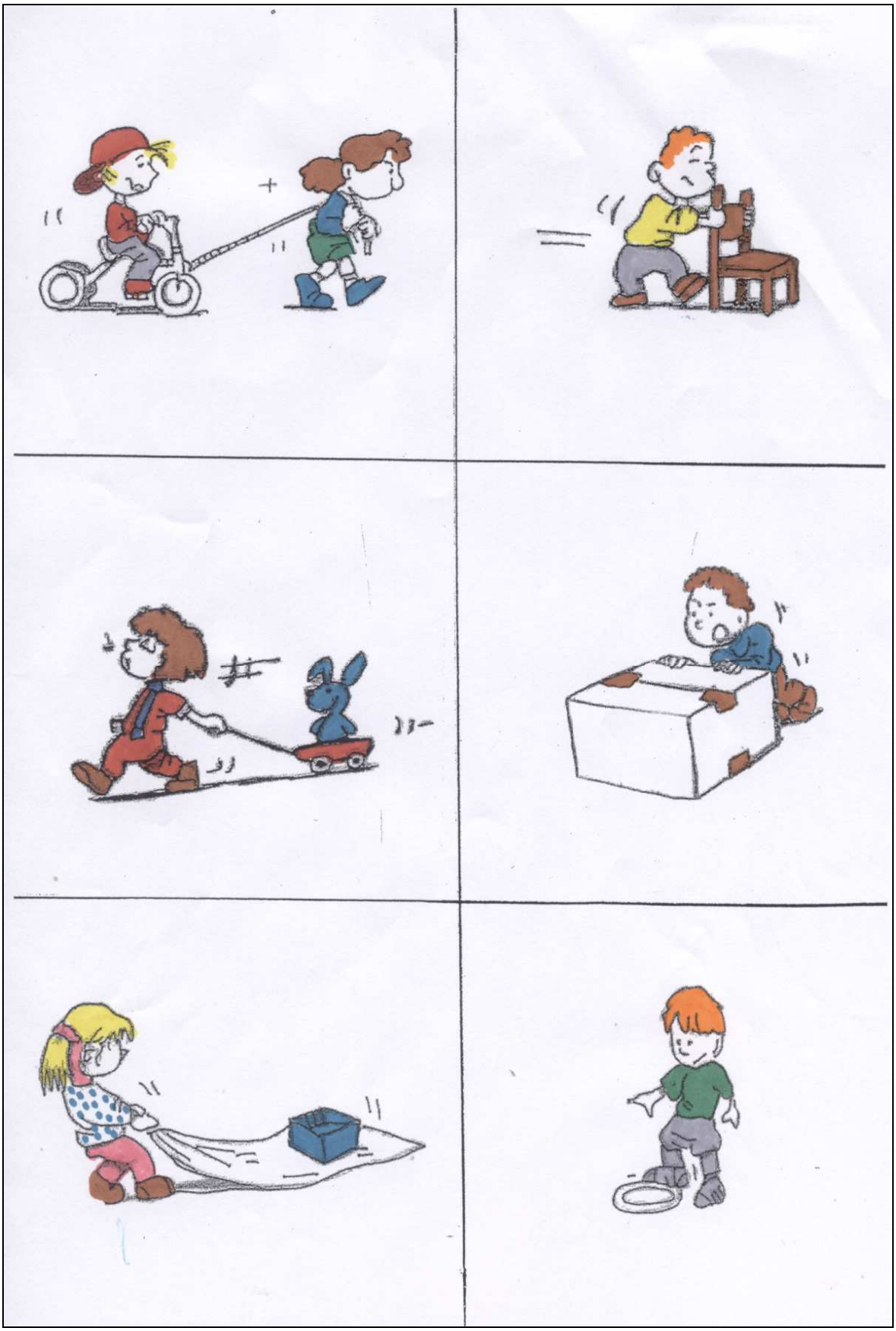
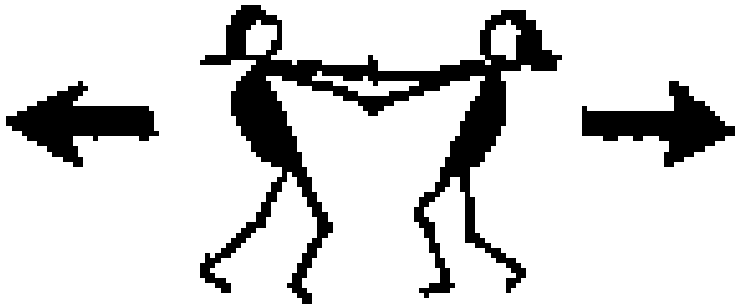
A1 : dispositif général



A2 : images à tirer



A3 : codage actions tirer/pousser

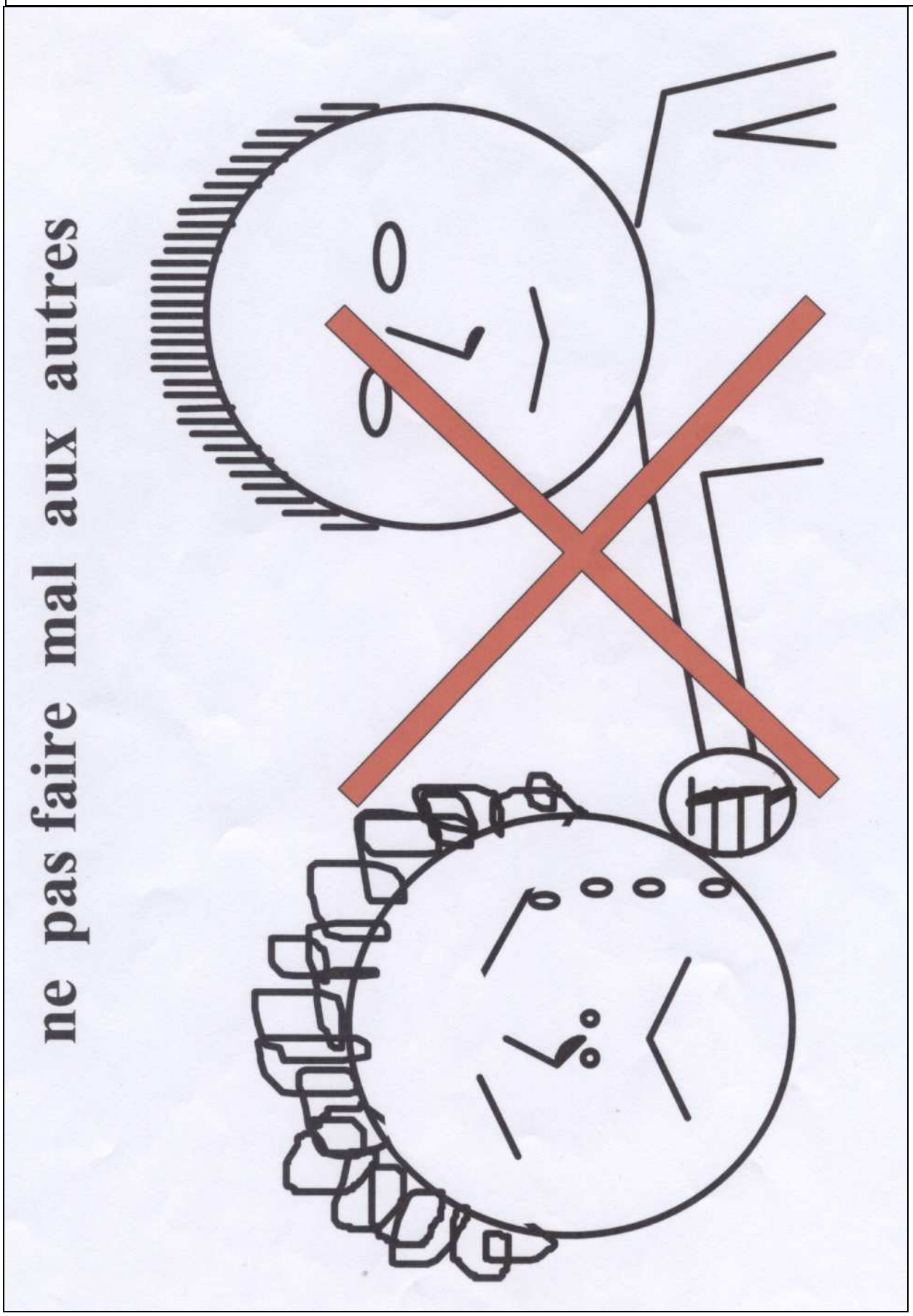
TIRER	POUSSER
	

A4 : activité élève tri action tirer/pousser

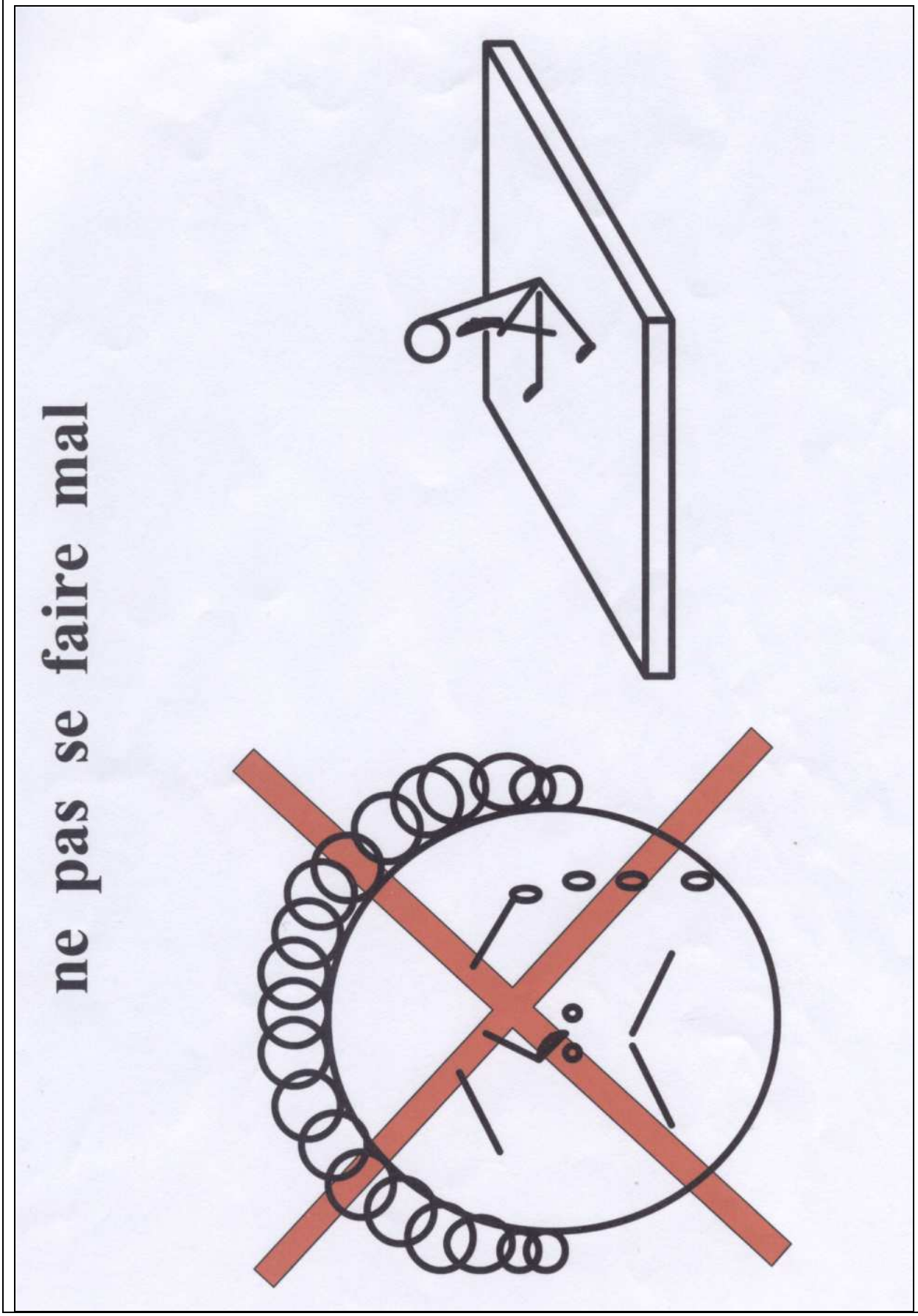
TIRER	POUSSER

A5 : Tapis de lutte à imprimer

A6 : règles d’or

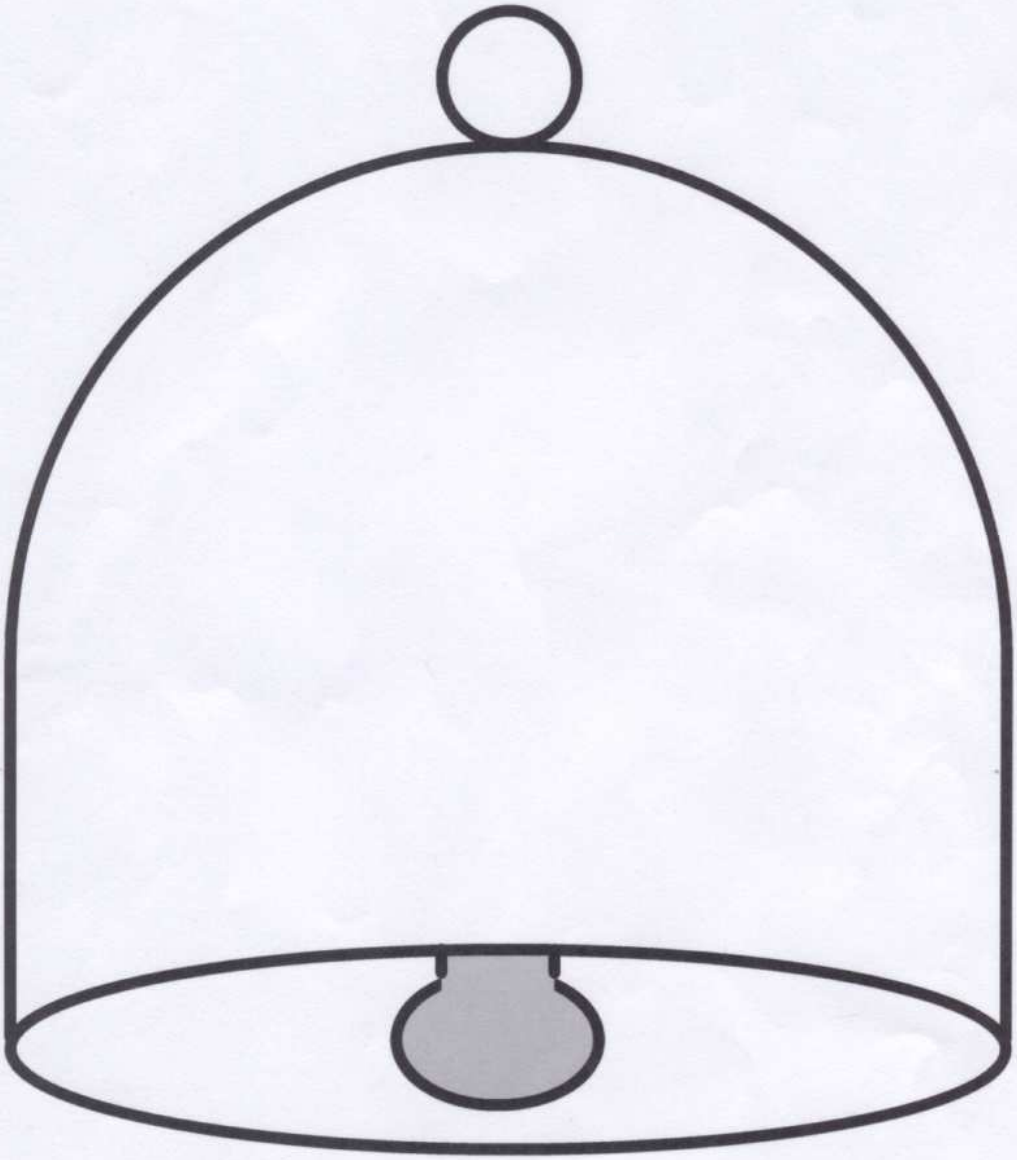


A6 : règles d’or

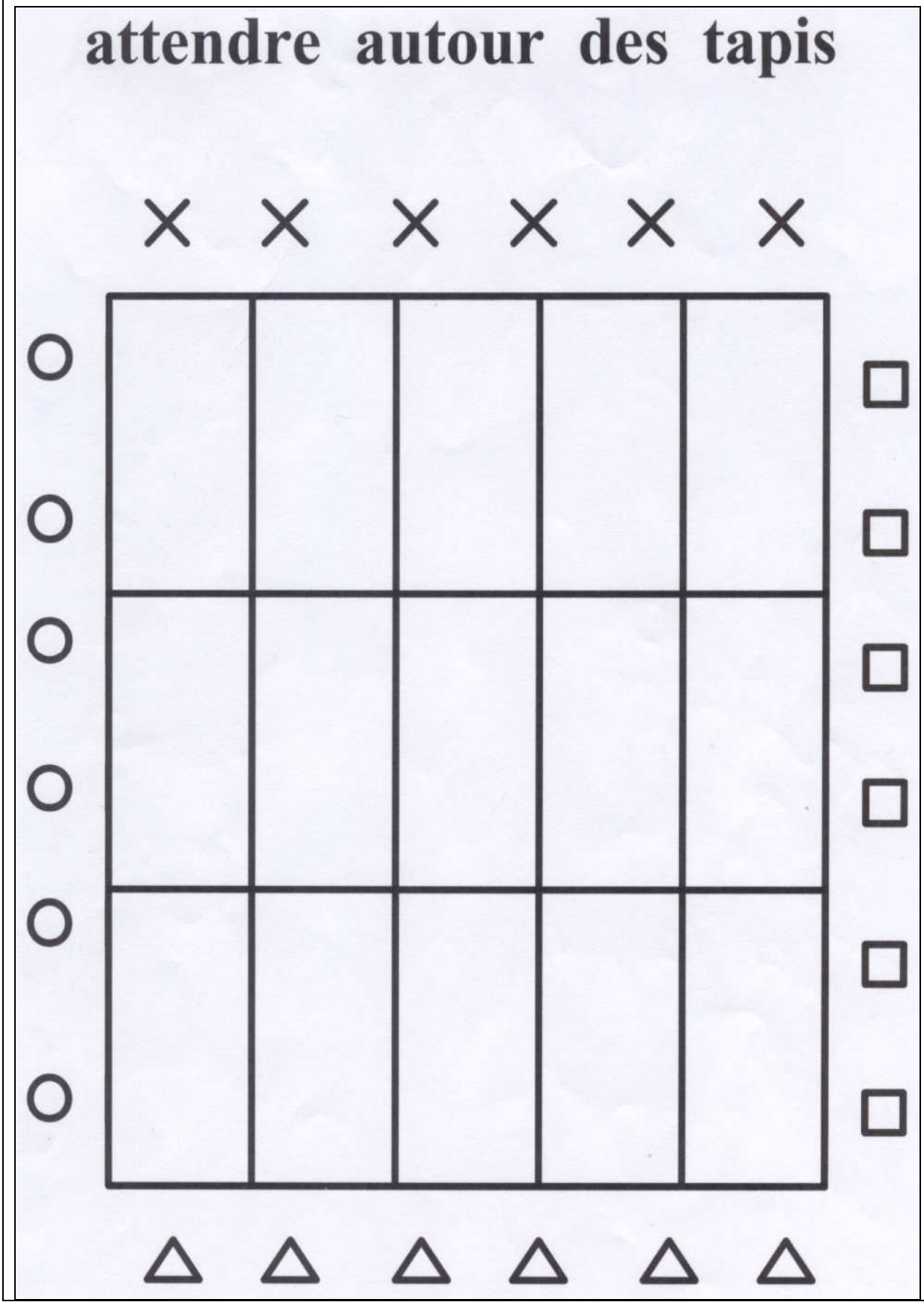


A6 : règles d’or

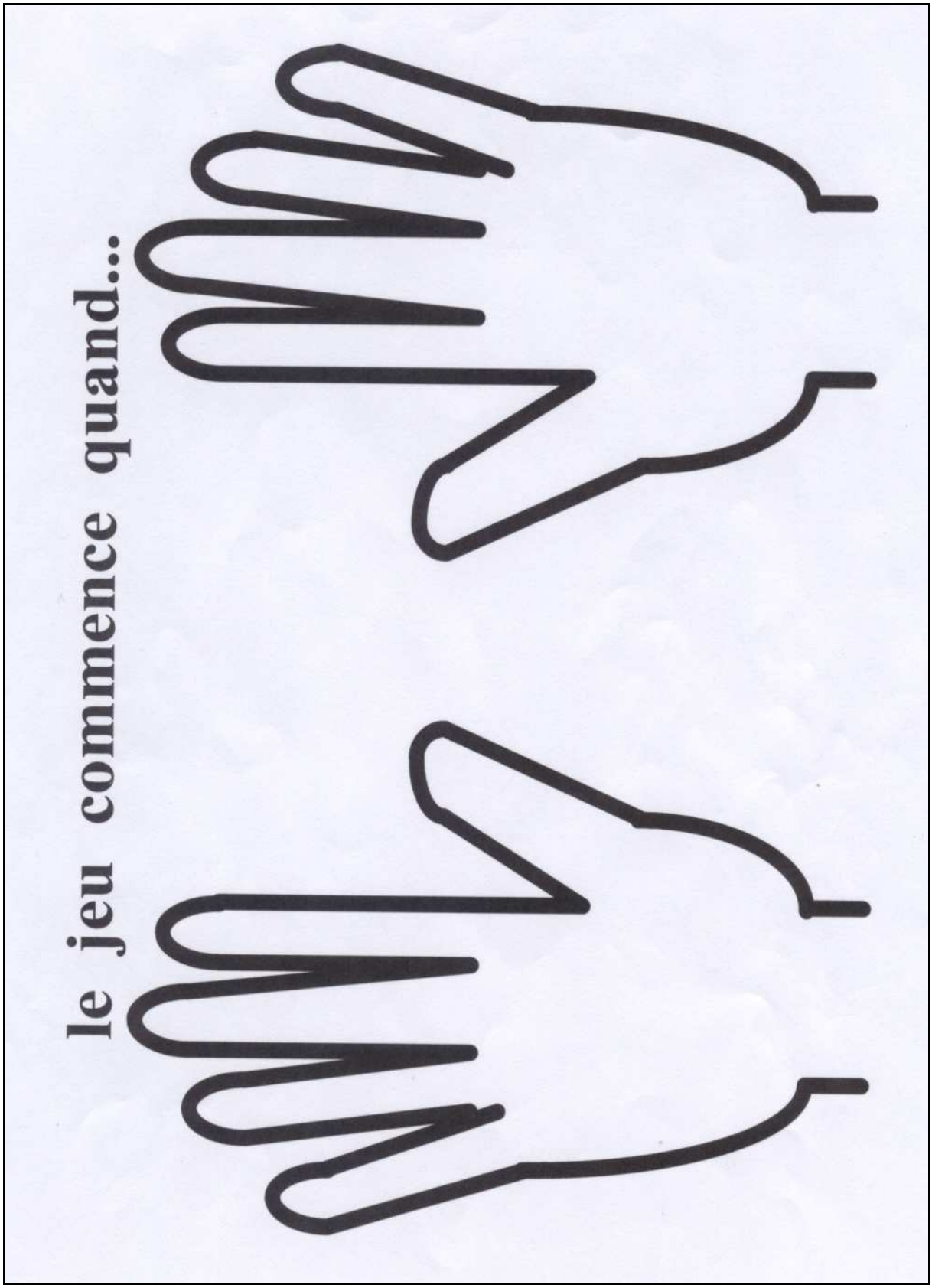
le jeu finit quand...



A6 : règles d’or



A6 : règles d’or

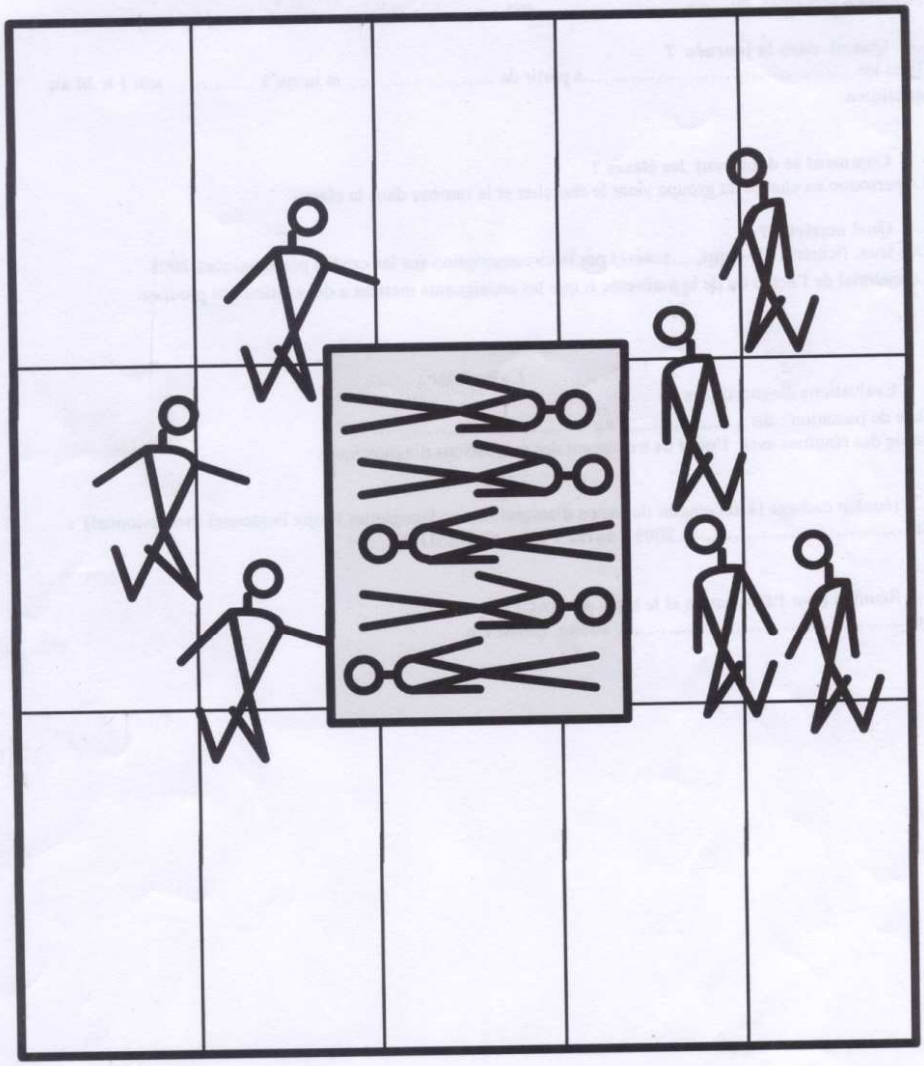


A6 : règles d’or

	attendre autour des tapis
	ne pas se faire mal
	ne pas faire mal aux autres
	le jeu commence quand.. maîtresse frappe dans les mains
	le jeu s’arrête quand... on entend la clochette

A7 : phase de découverte – les ours et les chasseurs

les ours et les chasseurs



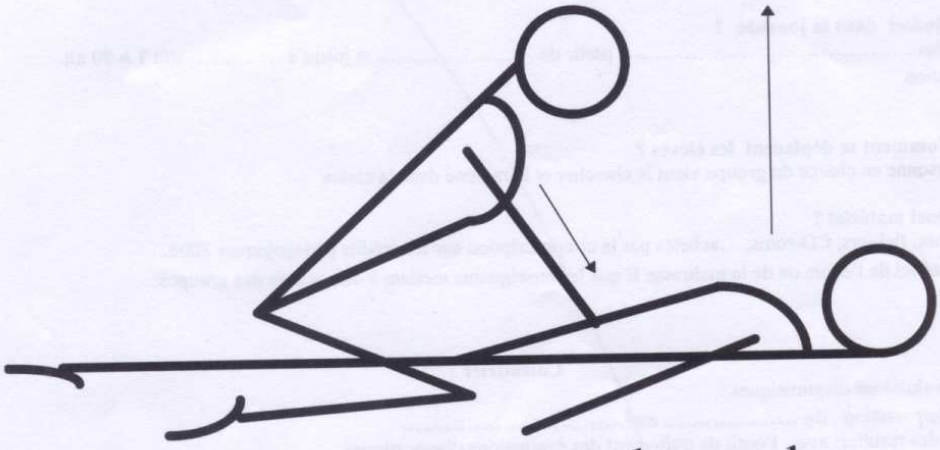
il faut sortir les ours de la tanière

1 arbitre

1 Chronométreur
temps du combat
1 minute

A8 : phase de découverte – totem et indiens

le totem et l'indien



il faut empêcher le totem de se relever

c'est réussi pour le totem
s'il est debout, sur 2 pieds

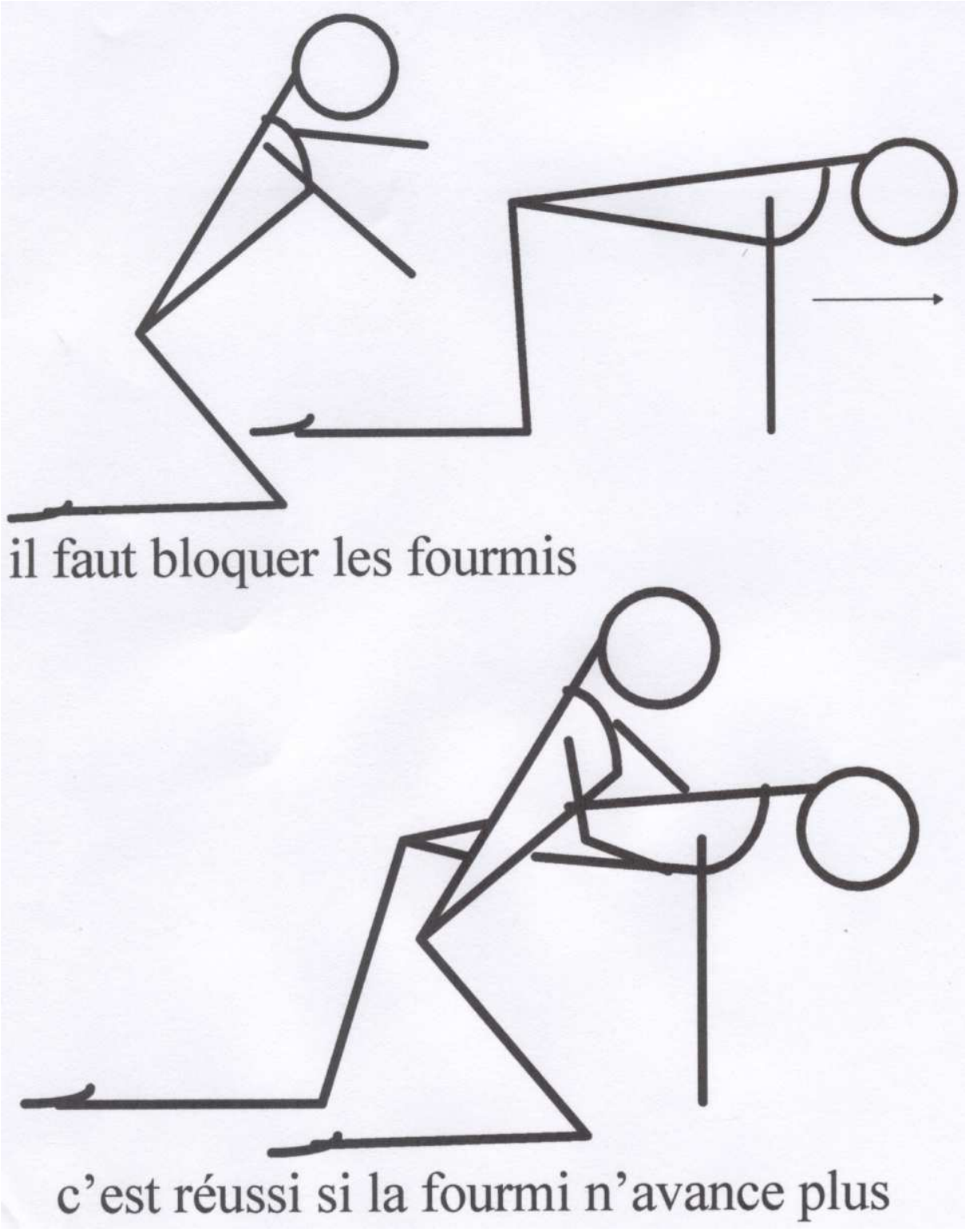
1 arbitre

1 Chronométreur
temps du combat
1 minute

A9 : Totems et Indiens

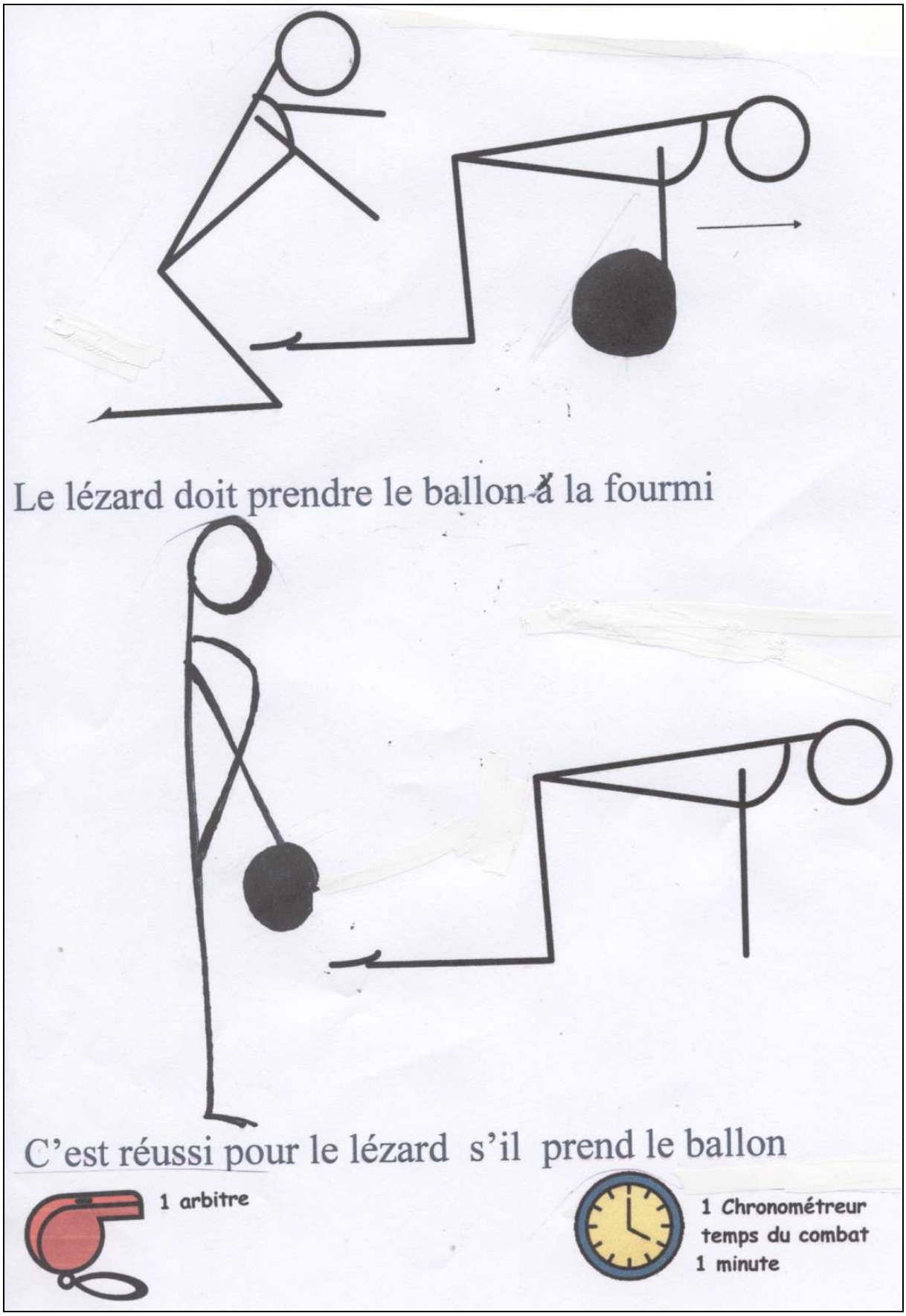
Consigne : dessine un totem qui a gagné et un indien qui a perdu

A10 : Les fourmis et les lézards



1chrométreur
1 arbitre
Temps de combat : 1minute

A11 : Le trésor des fourmis



A12 : phase de référence 1 fiche score

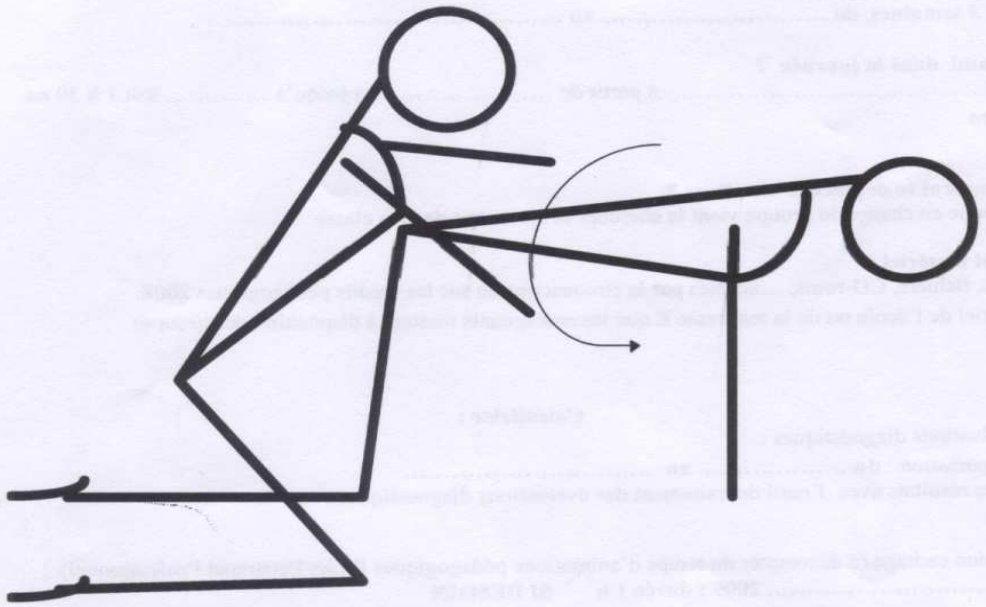
Nom :
Prénom :

Mettre une gommette pour chaque ballon gagné so on est lézard ou fourmi.
Faire une croix dans la case chaque fois que l'on est arbitre ou chronométreur.

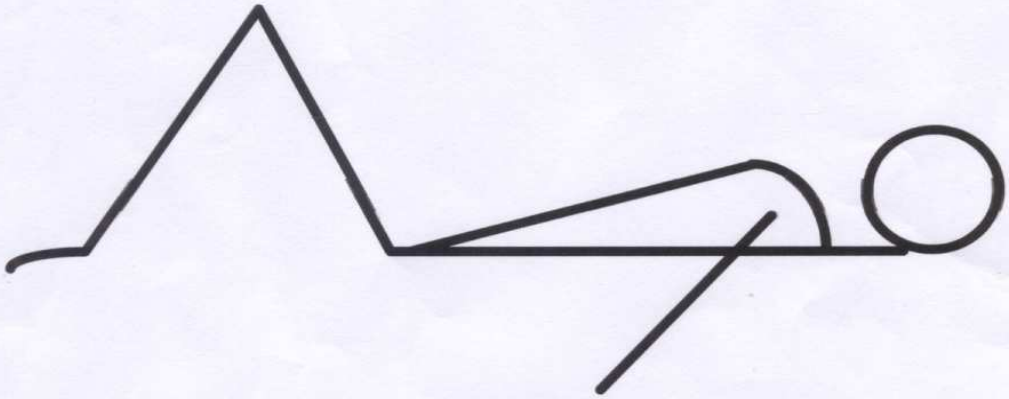
lézard	
fourmi	
1 Chronométreur temps du combat 1 minute	
1 arbitre	

A13 : phase de transformation – Chasseur - Tortue

le chasseur et la tortue



il faut retourner la tortue

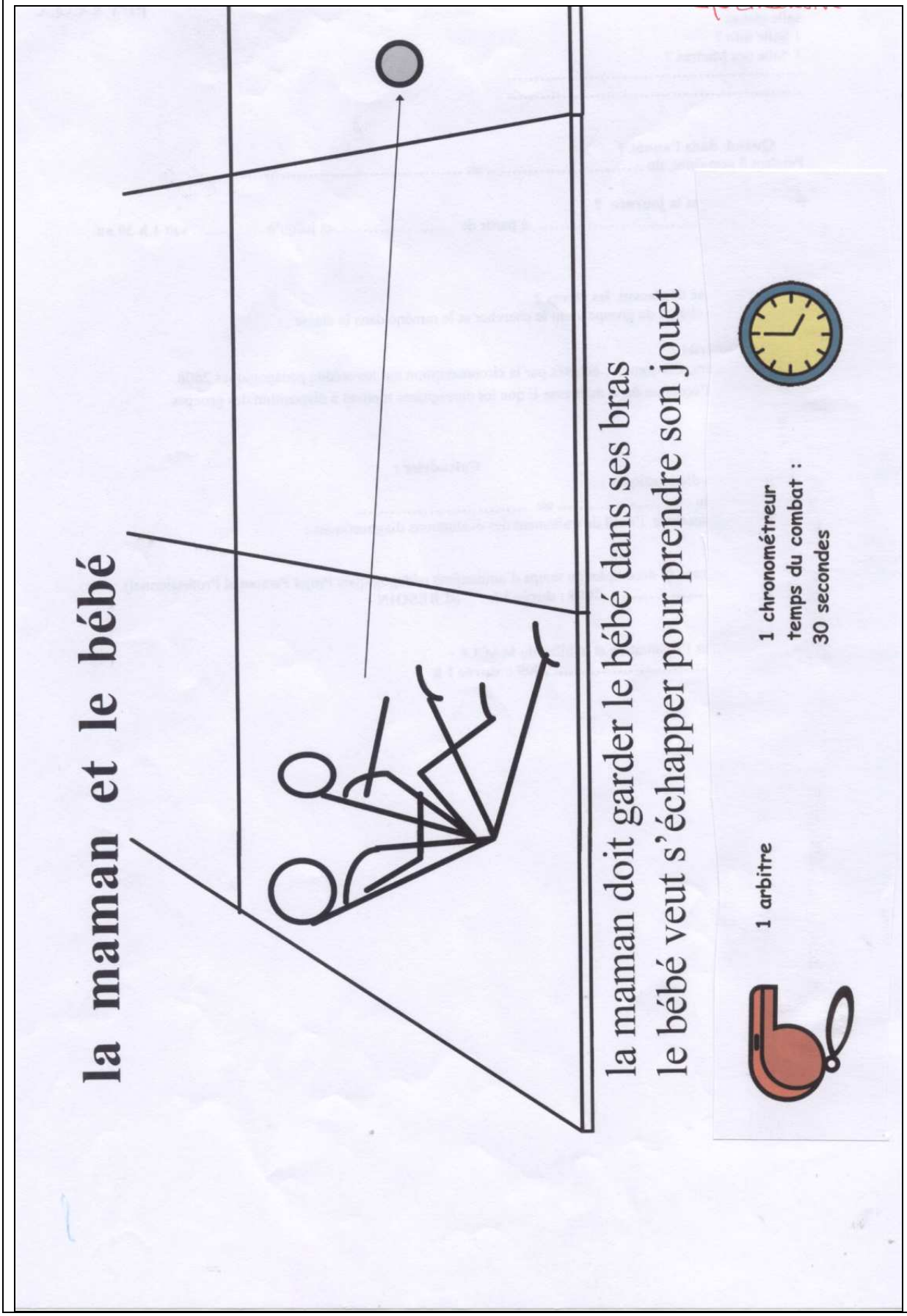


c'est réussi quand la tortue est sur le dos

1 arbitre

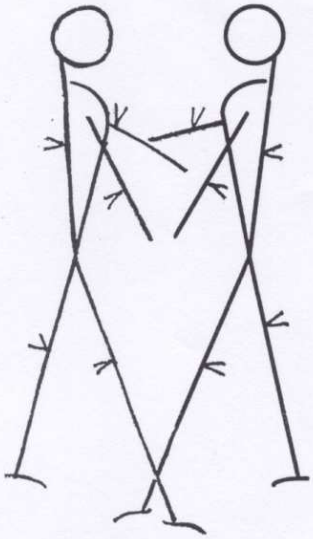
1 Chronométreur
temps du combat
30 secondes

A13 : phase de transformation – Maman - Bébé



A13 : phase de transformation – Hérissons

Les hérissons



Il faut enlever les pinces à linge de son adversaire tout en protégeant les siennes.

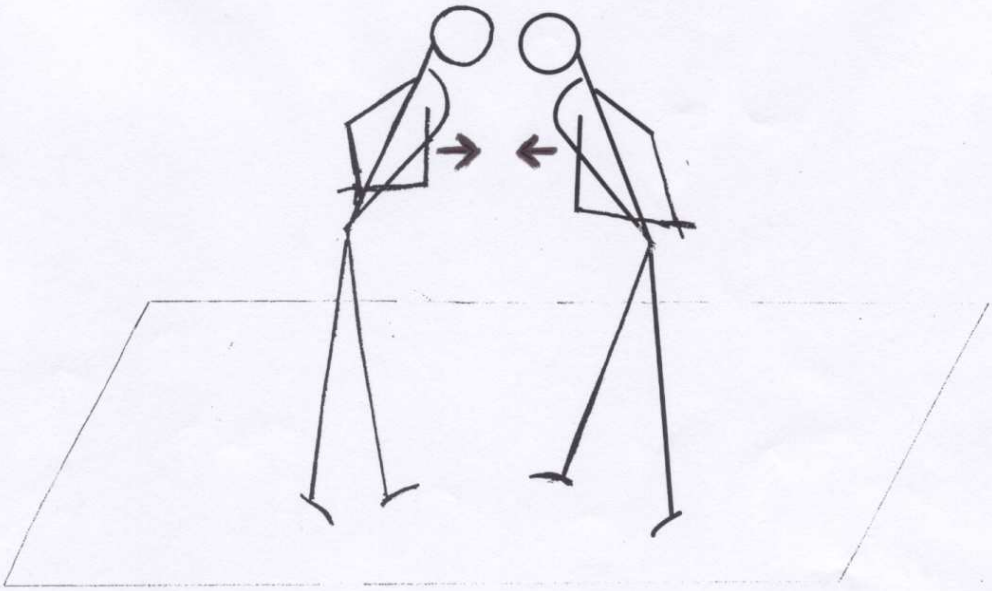
C'est réussi si on a gardé plus de pinces à linge que son adversaire.

1 arbitre

1 Chronométreur
temps du combat
30 secondes

A13 : phase de transformation – Sortir de la maison

Sortir de la maison



Il faut faire sortir l'adversaire de la maison.
Chacun garde ses mains dans son dos.

C'est réussi quand l'adversaire a au moins un pied à l'extérieur.

1 arbitre

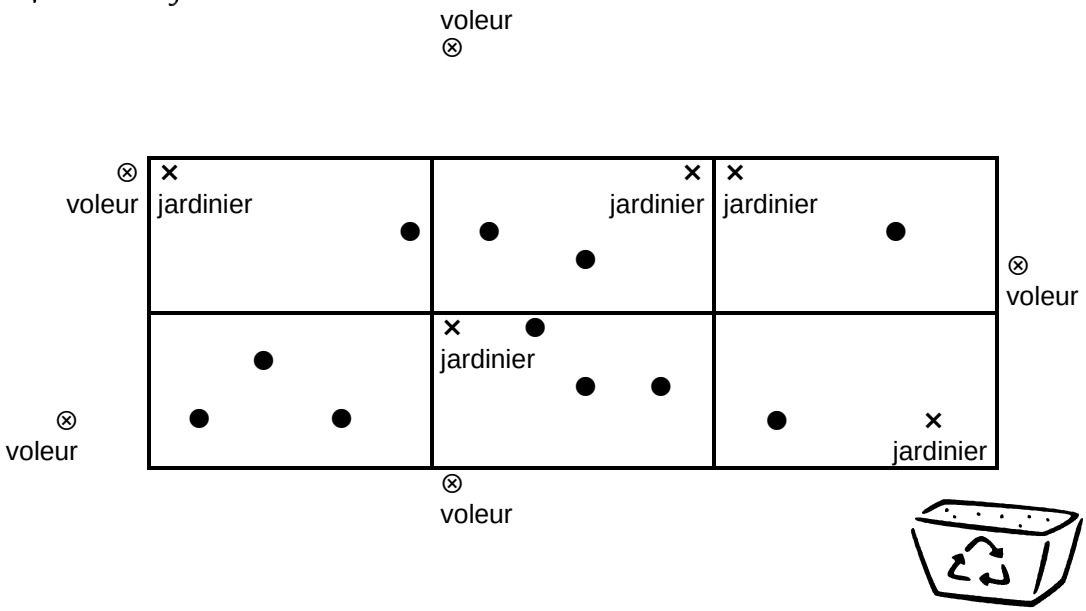
1 Chronométreur
temps du combat
30 secondes

Les jardiniers et les voleurs de cerises

Matériel :

6 tapis pour le jardin
un sablier
des cerises (un nombre impair : nX2 +1, n étant le nombre de joueurs de l'équipe) = des cubes ASCO par exemple
un panier à cerises = une corbeille

Dispositif et position des joueurs :



corbeille dans laquelle les voleurs déposent les cerises volées

1 chronométreur

1 arbitre

● cerises déposées au hasard dans le jardin

Les jardiniers sont debout dans le jardin. Les voleurs sont à l'extérieur du jardin.

But du jeu :

Pour les jardiniers : attraper les voleurs et les maintenir pour les empêcher de voler.
Pour les voleurs : voler les cerises une à une et les transporter à l'extérieur du jardin.

Critères de réussite :

Pour les jardiniers : garder le plus possible de cerises dans le jardin
Pour les voleurs : voler le plus de cerises possible

Durée d'un assaut : 60 secondes

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : les voleurs tentent d'entrer dans le jardin pour voler les cerises. Les jardiniers les en empêchent soit en protégeant les cerises, soit en attrapant, poussant, tirant, tenant les voleurs pour les empêcher d'entrer ou de se déplacer.

- Marquage des points sur la fiche de résultats :
  - **O perdu (l'équipe qui a le moins de cerises)**
  - **X gagné (l'équipe qui a le plus de cerises)**

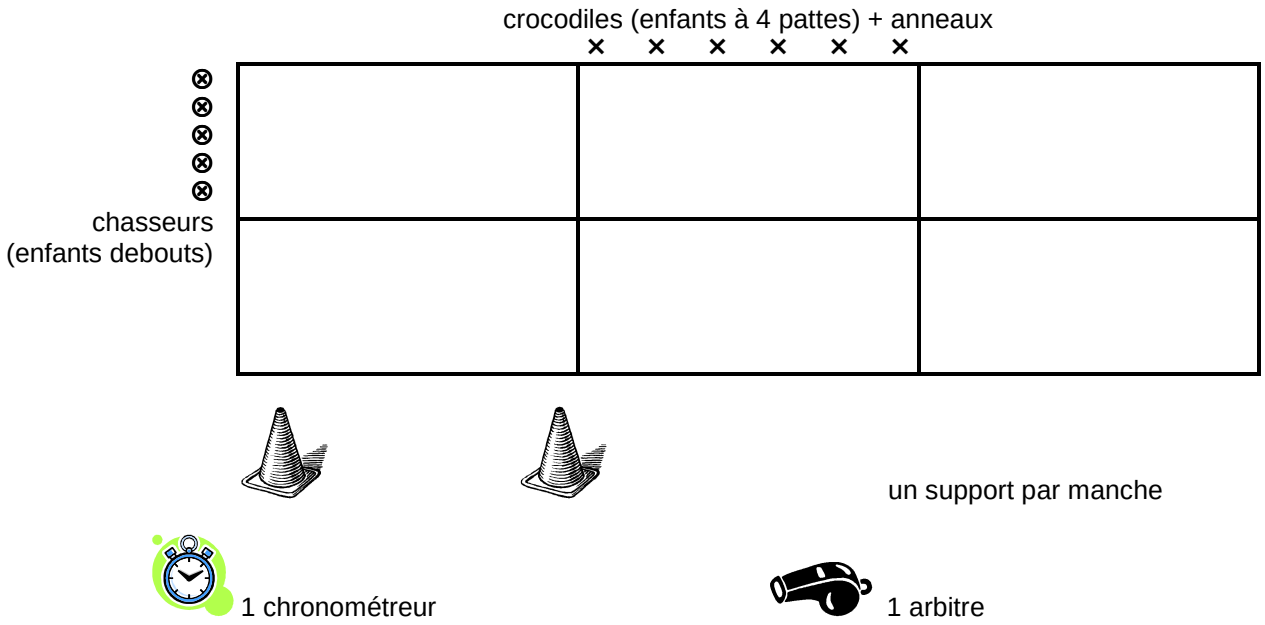
- On recommence en inversant les rôles.

Chasseurs et crocodiles

Matériel :

6 tapis
un sablier
des anneaux (30 environ)
2 supports pour les anneaux (plot asco+bâton par exemple)

Dispositif et position des joueurs :



But du jeu :

Pour les chasseurs : empêcher les crocodiles d'avancer dans la rivière.
Pour les crocodiles : traverser la rivière pour mettre un anneau sur le bâton.

Critères de réussite :

Pour les crocodiles : avoir fait le plus possible de passages.
Pour les chasseurs : avoir retenu le plus possible de crocodiles.

Durée d'un assaut : 1min 30

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : Les crocodiles essaient de traverser à 4 pattes pour aller placer un anneau sur le support. Les chasseurs essaient de les en empêcher. Lorsqu'un crocodile a traversé la rivière, il met un anneau sur le bâton et retourne se placer au point de départ (en marchant et en passant par l'extérieur des tapis) pour essayer une nouvelle traversée. On recommence le jeu en inversant les rôles.

- Marquage des points sur la fiche de résultats **à l'issue des deux manches**, on compare le nombre d'anneaux sur chaque abaque :
  - **O perdu**
  - **X gagné**
  - **= égalité**

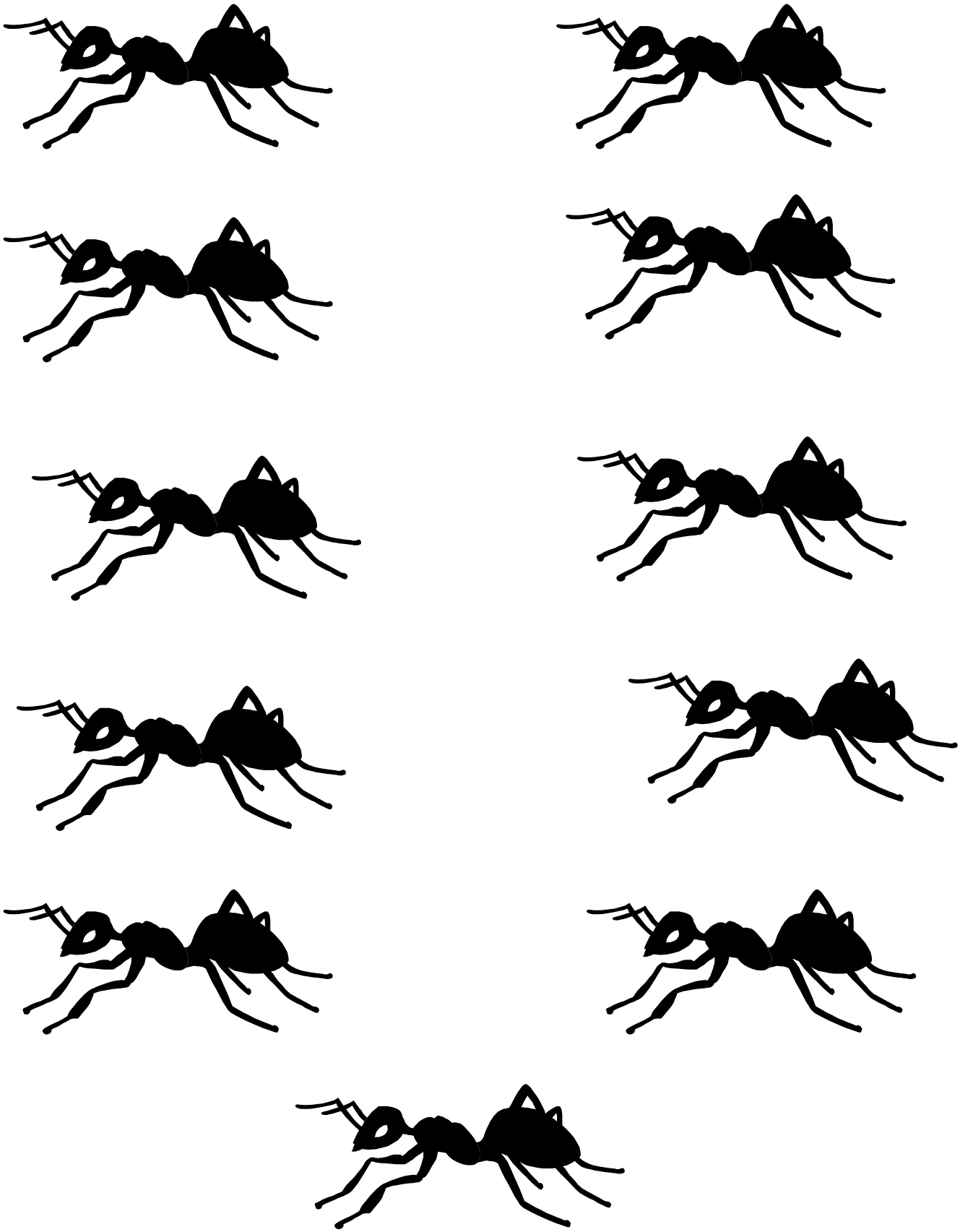
A15 : Dictée collective

Dictée collective :
Que doit faire le lézard pour gagner ?
Que doit faire la fourmi pour gagner ?
Explique ce que doit faire l'arbitre, le chronométreur.

lézard	
fourmi	
1 Chronométreur temps du combat 1 minute	
1 arbitre	

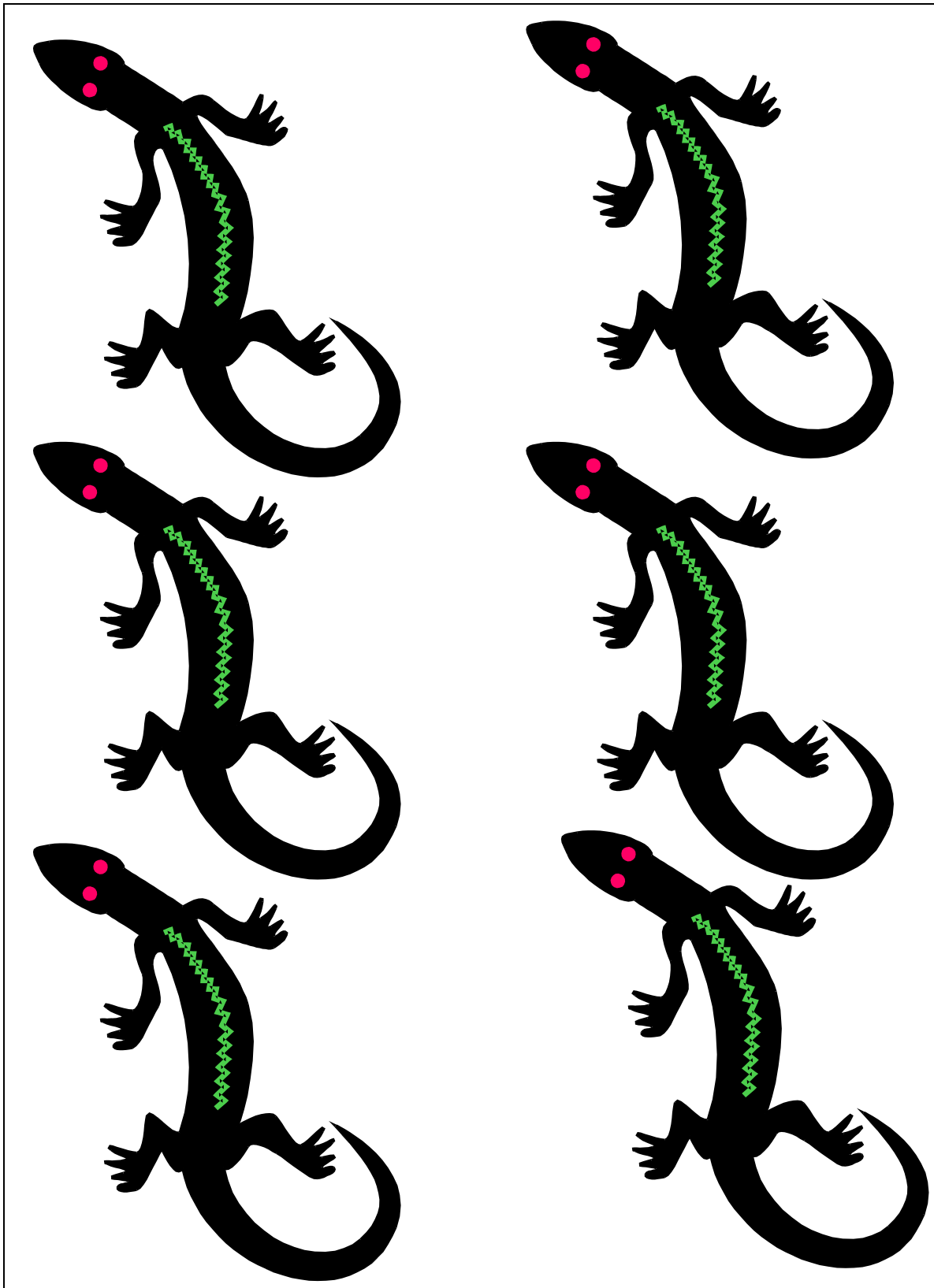
A16 : affichages fourmis

LES FOURMIS



A16 : affichages Lézards

LES LEZARDS



Jeux d'échauffement

Situation 1 : **Jacques a dit**
marcher en avant, en arrière, à cloche pieds, à 4 pattes, en roulant sur le côté, en rampant, s'asseoir et avancer (en avant, en arrière)…

Situation 2 : **L'âne têtu**
Deux joueurs sont l'un derrière l'autre ; celui qui est devant est l'âne il peut être docile et accepter de se laisser conduire par son guide qui le tient aux épaules, mais il peut aussi refuser à tout moment d'avancer et résister.

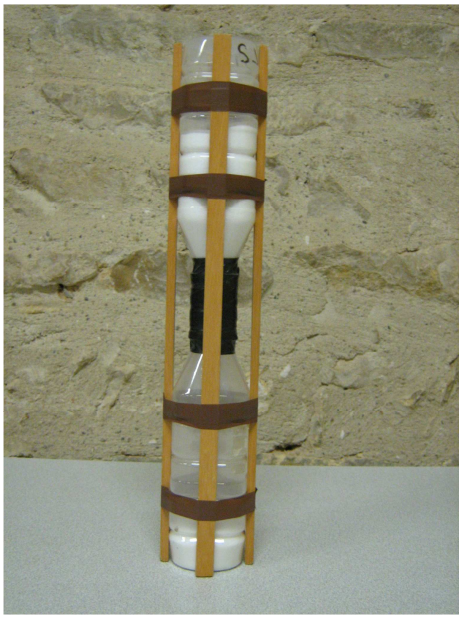
Situation 3 : **jeu de la boule**
Par 2, un fait la boule, l'autre la déplace.

Situation 4 : **tirer son sac**
Par 2, un s'allonge, l'autre le déplace.

Situation 5 : **tronc d'arbre, poupée de chiffon**
Par deux ou trois, on fait rouler son partenaire qui choisit de devenir « tronc d'arbre » puis « poupée de chiffon »

Situation 6 : **combat de coqs**
Face à face, position accroupie, on essaie d'amener l'autre au sol en le repoussant avec les mains.

Exemples d'outils de mesure du temps (à compléter)		
Classeur du temps : pour des durées inférieures à 1minute	Nombre de pages à tourner correspondant à la durée (on tourne environ	photo
Boites + pions : pour des durées inférieures à 1minute	Nombre de pions à transvaser correspondant à la durée voulue (25 pions pour 30 ' environ)	photo
Minuteur : pour des durées supérieures à 1 minute	Au-dessous de 1 minute le minuteur n'est plus assez précis.	
Sablier : pour toutes durées		
Musique : pour toute durée	Utiliser un appareil de son avec un compteur ou mesurer au chronomètre	
Chronomètre : pour toute durée		



Un sablier fabrication maison

Un sablier du commerce

Des pions que l’on transvase un à un

Des pages que l’on tourne