

Jeux de course/réaction (cycle 2 et 3)

Duel de vitesse

- Espace** : 2 joueurs sont face à face (à plus d'un mètre...), 2 balises de couleurs différentes sont placées à 2 ou 3 mètres d'un côté et de l'autre de chacun des joueurs.
- Organisation** : Le meneur annonce une couleur, le premier joueur à atteindre la bonne balise marque un point (mettre le pied sur la coupelle ou le foulard ou dans le cerceau)
- Critères de réussite** : partir du bon côté ; arriver le premier à la balise.
- Variables** : augmenter la distance à parcourir ; rajouter une troisième balise derrière le joueur ; position de départ (assis, accroupi, allongé...)

Variante

- Espace** : 2 équipes, 2 points de départ face à face. Derrière le point de départ, 4 maisons de différentes couleurs (cerceaux, zones matérialisées...).
- Organisation** : Le premier de chaque équipe va se placer en face de son adversaire. Le meneur de jeu donne une couleur, le premier des deux joueurs qui arrive dans sa maison remporte un point pour son équipe. Les numéros 2 jouent l'un contre l'autre. Roulement en variant les partenaires.
- Variables** : type de déplacement ; distance à parcourir ; consignes en anglais (couleurs et points) ; nombre de maisons...

Variante de Chameaux chamois :

- Espace** : les élèves sont placés sur une ligne, chaque élève a un cerceau placé à une dizaine de mètres.
- Organisation** : L'enseignant raconte une histoire, à chaque fois qu'il prononce l'un des deux mots (défini à l'avance), les élèves doivent rejoindre leur cerceau. On peut jouer individuellement, en équipe... Un élève qui démarre par erreur perd un point ou fait perdre un point à son équipe.
- Critère de réussite** : ne pas être le dernier à rejoindre son cerceau.
- Variables** : pour équilibrer le rapport de force, on demande au premier d'éloigner son cerceau d'un mètre, au dernier de le rapprocher d'un mètre. On peut varier les déplacements (en courant, en marchant, en sautant à pieds joints, à cloche pied...) et les positions de départ.

La grande transhumance (Minuit dans la bergerie avec adaptation) :

- Espace** : un espace de jeu avec 3 zones définies : la bergerie d'hiver, l'alpage et la forêt
- Organisation** : les moutons sont dans la bergerie, le loup est dans la forêt. Quand il le décide, le loup sort de la forêt doit aller faire le tour d'une balise et retourner dans la forêt. Dès qu'il sort de la forêt, les moutons doivent rejoindre l'alpage avant que le loup ne pousse son cri « houuuuuu » qui immobilise les moutons terrifiés qui ne sont pas encore arrivés. Le loup marque autant de points qu'il y a de moutons terrifiés.
- But** : pour les moutons, avoir rejoint l'alpage avant que le loup soit retourné dans la forêt. Pour le loup, avoir rejoint la forêt avant que tous les moutons soient dans l'alpage.
- Critères de réussite** : - mouton : courir vite vers l'alpage ou la bergerie quand le loup sort de la forêt. - loup : retourner dans la forêt avant que tous les moutons soient dans la bergerie.
- Variables** : jouer sur l'éloignement avec la bergerie, distance à parcourir pour le loup.