



Pour la course longue

Courir longtemps

Course de durée

GS

Cycle 2

Cycle 3

Tous loups Tous moutons

➔ But du jeu

Toucher les autres joueurs et éviter de se faire toucher.
(Jeu sans fin ...)

➔ Espace

Cour de l'école

A voir en fonction du nombre d'élèves.

Exemple : 1 classe de 25 élèves = ½ terrain de tennis.

➔ Nombre de joueurs

La classe entière

➔ Matériel

Néant (sauf pour délimiter la zone de jeu).

➤ Organisation / Déroulement

Tous les joueurs se répartissent dans la zone de jeu.

2 façons de jouer

1. Par élimination

Cette façon de jouer n'est pas à privilégier : Ce sont toujours les mêmes enfants qui sont éliminés en premier.

Par contre pour découvrir le principe de jeu et la règle, c'est intéressant.

2. Avec délivrance

Ceci permet aux joueurs de jouer à l'infini.

Consignes

Il faut toucher les autres joueurs et en même temps éviter de se faire toucher.

Le jeu démarre quand l'enseignant a fini de donner l'ordre de jeu : Pour être touché, il faut se toucher le dessus de la tête (ou le coude, ou le genou, ou la cheville, ou le pied, ou le dos, ...).

C'est le meneur (enseignant ou élève dispensé qui décide de la partie du corps à toucher).

Dès que la consigne est annoncée, les joueurs courent pour toucher et en même temps éviter de se faire toucher.

Cette double consigne est parfois difficile à assimiler chez les plus jeunes.

Ils touchent, ils sont contents et tout à coup ils sont dépités parce que dans la joie d'avoir touché, ils n'ont pas surveillé leur arrière.



En donnant la consigne par oral, poser la main sur la partie à toucher.

Si la consigne est : Pour être touché il faut toucher la cheville, montrer en même temps sa propre cheville.

« Juste au cas où nous n'aurions pas tous la cheville au même endroit !!!... ».

En jouant par élimination, le jeu se termine très vite.

Quand un élève est touché, il quitte la zone de jeu.

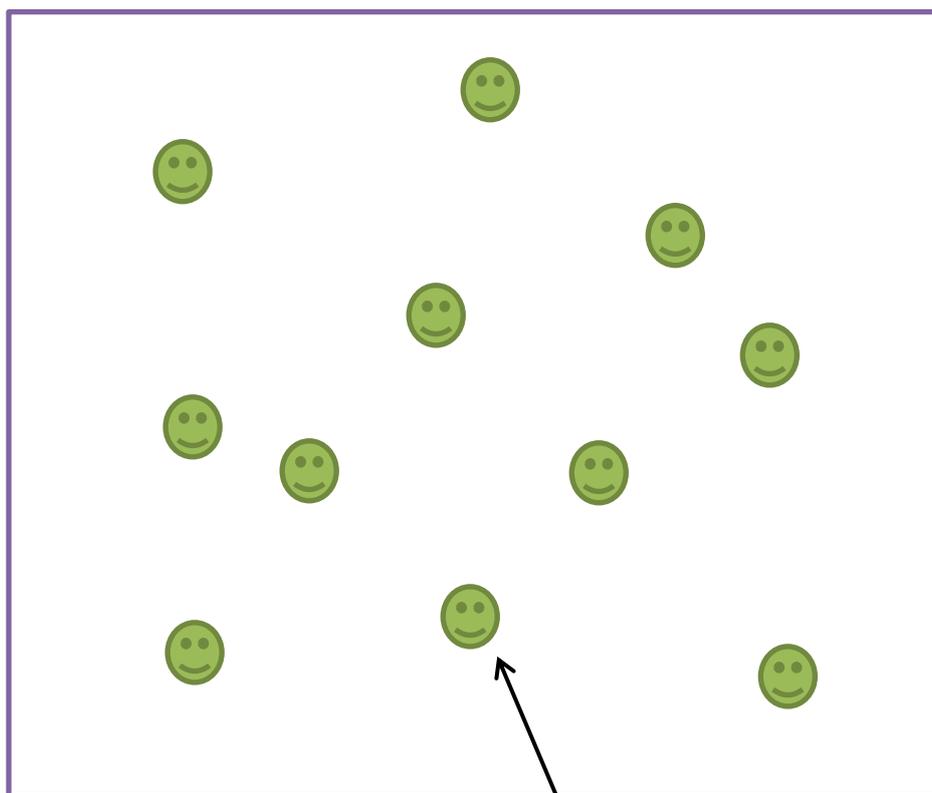
Pour éviter l'élimination : Un élève touché reste sur la zone de jeu immobile, jambes écartées. Ce signal indique aux autres joueurs qu'il est touché mais délivrable.

Pour le délivrer, un joueur (non touché) passe à 4 pattes sous ses jambes.

Attention, un joueur occupé à délivrer ne peut être touché.

De cette façon, le jeu est infini.

Les joueurs touchent et délivrent en permanence.



Loup et même temps mouton

Loup : Pour attraper
Mouton : Ne pas se faire attraper

Posture de délivrance

