

Queue du diable

Type de jeu

Jeu d'attrape
Evitement

F4

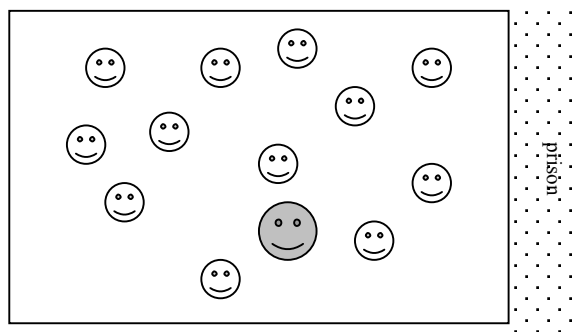
Objectifs essentiels

- ❑ Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzags , **changements d'appuis**, changements de rythme, esquives, arrêts et démarrages brusques , ...)
- ❑ Prises d'informations – vigilance – rapidité (choix – action)

Matériel

- ❑ Foulard(s) pour le(s) diable(s)
- ❑ de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes)

Dispositif matériel



Le diable passe son foulard dans la ceinture.

But du jeu:

Pour le diable : toucher le maximum de joueurs.

Pour les autres joueurs: ne pas se faire toucher ... ou ... prendre la queue du diable pour arrêter le jeu

Règles:

- un joueur touché sort du jeu (prison)
- si un joueur réussit à s'emparer de la queue du diable avant d'être touché ; le jeu s'arrête et il devient diable après avoir compté le nombre de prisonniers.
- Gagnant(s) : le meilleur diable ... ou ... les joueurs non-touchés.

Conseils pour l'animation

- Alternance "action – réflexion" pour :
 - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
 - ↳ Comprendre le résultat du jeu .
 - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

Situations aménagées

Variable "temps"	intérêts
Limiter le temps (pas plus de 2')	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Eviter l'enlisement du jeu.</i> ▪ <i>Limiter le temps d'inaction pour les joueurs touchés</i>
Variable "espace"	intérêts
Organiser deux jeux parallèles .	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quantité d'actions</i> ▪ <i>Rapidité des déplacements , des choix</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Prises de risques accrues.</i>
Variable "droit des joueurs"	intérêts
Supprimer l'élimination : un joueur touché continue à jouer ; un enfant compte le nombre de touches.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quantité d'actions</i>

Les diables

Type de jeu

Jeu d'attrape
Evitement

F5

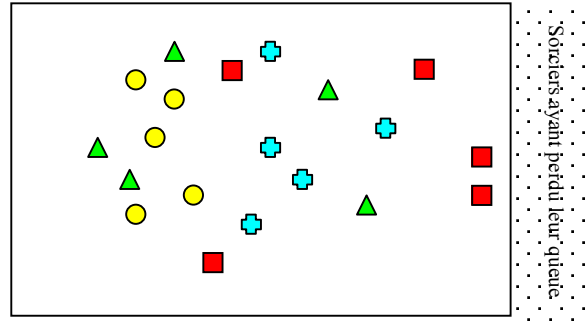
Objectifs essentiels

- ❑ Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzags , **changements d'appuis**, changements de rythme, esquives, arrêts et démarrages brusques , ...)
- ❑ Prises d'informations – vigilance – rapidité (choix – action)

Matériel

- ❑ foulards
- ❑ de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes)

Dispositif matériel



Les enfants passent leur foulard dans la ceinture du pantalon (queue)

But du jeu:

Pour chaque joueur : attraper le plus de foulards possible sans se faire prendre le sien.

Règles:

- Quand on a perdu "sa queue" , on sort du jeu (prison) .
- Gagnant : celui qui a le plus de foulards en fin de partie (chaque foulard pris vaut 1 point , si on a gardé sa queue : + 2 points)

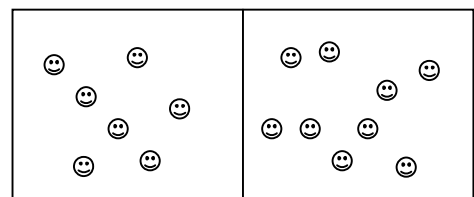
règles d'actions à élaborer avec les enfants

- ✎ Je dois assurer deux rôles : attaquer et me défendre.
 - ⇒ Je dois regarder de partout : devant , sur les côtés , derrière ... et changer rapidement d'appuis pour me retrouver face au danger.
 - ⇒ Il y des places dans l'espace où je suis plus en sécurité (bords)
 - ⇒ On peut faire alliance.

Situation aménagée

Deux jeux parallèles :

- ✎ Diminuer les effectifs et obliger chacun à s'engager.



Les diables *par* équipes

Type de jeu

Jeu d'équipe

Jeu d'attrape

Matériel

- ❑ foulards : plus de foulards que d'enfants (si possible 4 couleurs)
- ❑ de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes)
- ❑ 2 cerceaux

Dispositif matériel

Réserve de foulards



Coffre-fort
Foulards attrapés

Les enfants passent leur foulard dans la ceinture du pantalon (queue)

Chaque équipe joue successivement le rôle de sorciers...

But du jeu pour l'équipe de sorciers : Attraper la queue des joueurs en danger.

But du jeu pour les joueurs en danger : *Ne pas* se faire prendre son foulard

Gagnante : l'équipe qui a le plus de prisonniers après 5' de jeu.

Règles:

- ❑ Un joueur dont la queue a été attrapée va en prison .
- ❑ Le sorcier qui a attrapé la queue va la déposer dans le coffre-fort avant de rejouer.
- ❑ Sortie de terrain interdite ; sanction = prison
- ❑ Délivrance des prisonniers : un joueur peut délivrer un prisonnier en lui apportant un «foulard délivrance » pris dans la réserve.
- ❑ Un seul foulard délivrance à la fois.
- ❑ Un porteur de « foulard délivrance » attrapé doit le déposer dans le coffre-fort avant d'aller en prison.
- ❑ La réserve de foulards est limitée : le stock ne se reconstitue pas !
- ❑ Changement de rôle après 5' de jeu ou dès que tous les joueurs sont en prison.

Comportements observables

- ❑ *Phase émotionnelle : cris , courses désordonnées , pas de prise en compte des partenaires.*
- ❑ *Pas d'organisation collective des joueurs*
- ❑ *Peu de vigilance , fuite rectiligne sans prise d'info..*
- ❑ *Des enfants restent passifs, d'autres sont dominants*

Comportements attendus dans le jeu

Quand on est joueur en danger

- ⇒ Se déplacer pour ne pas se faire toucher
- ⇒ Vigilance et éloignement permanent des sorciers.
- ⇒ Course modulée (changements d'appuis, accélérations, pas chassés, ...)
- ⇒ Faire face au danger quand c'est nécessaire (pour faire écran)
- ⇒ Délivrer à bon escient.

Quand on est « sorcier »

- ⇒ Développer une stratégie collective pour « attaquer » et « garder » ses prisonniers.