

Les diables

Type de jeu
Jeu d'attrape
Evitement

F5

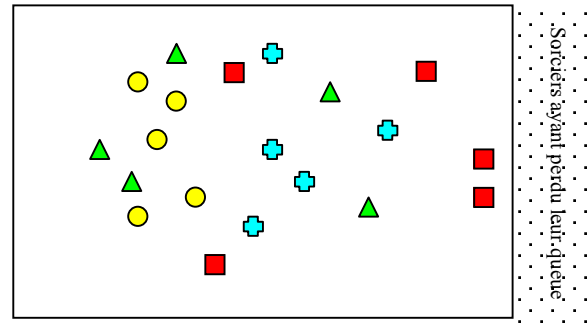
Objectifs essentiels

- ❑ 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)

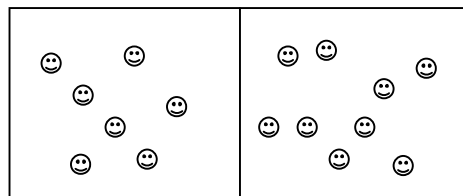
règles d'actions à élaborer avec les enfants

- ↳ 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 a 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

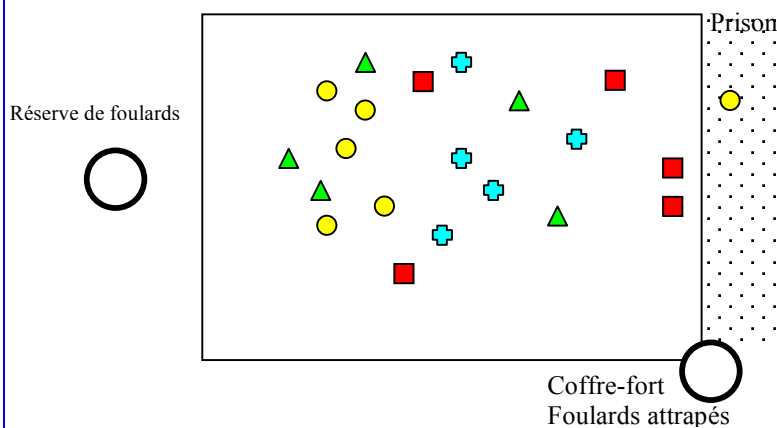
Jeu d'équipe

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



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.