

## Fiche du jeu 1 : « Au plus près »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle, un couloir, un coin de la cour (en autonomie)

### Matériel

Une caisse contenant 5/6 objets. Il peut être intéressant de proposer un objet « piège » par exemple un objet volumineux et léger, type ballon de mousse  
Fiche réponse, gomme...

### Principe

Ranger ces objets du plus léger au plus lourd.

On peut faire écrire la solution (ou coller les images correspondant à ces objets) sur une affiche (une affiche par groupe) et ainsi organiser un temps d'échanges et de synthèse.

### Différenciation

- nombre d'objets proposés

### Variante

- intercaler 1 ou 2 objets dans une série d'objets déjà rangés.

## 1) Fiche réponse : « Au plus près »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Rangez ces objets du plus léger au plus lourd.

Réponse

*On n'oublie pas de :*

- vérifier que la consigne est respectée*
- noter sa solution dans le cadre réponse (noms des objets ou dessins ou images collées)*

## Fiche du jeu 2 : « Les Poignées de main »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle, un couloir, un coin de la cour (en autonomie)

### Matériel

Fiche réponse, gommette...

### Principe

Les élèves doivent répondre à la question posée par l'adulte sur la fiche dans le cadre en écrivant, représentant chaque poignée de main par un trait, un point ou en collant des gommettes ...

Vous avez entre 10 et 15 minutes pour rechercher, vérifier et écrire vos réponses.



## 2) Fiche réponse : « Poignées de main »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Questions

Combien de poignées de main allez-vous échanger dans votre groupe si chacun doit serrer la main de tous les autres ?

Réponses

## Fiche du jeu 4 : « Saut en longueur »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

Des dispositifs étalonnant la piste de saut (plots tous les 50 cm par exemple)  
Fiche réponse

### Principe

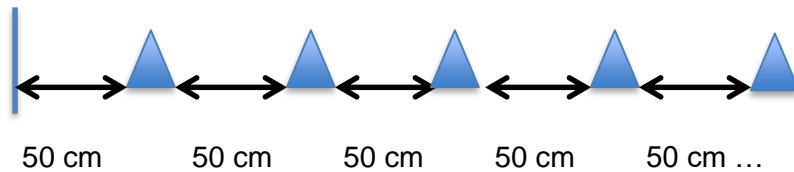
Effectuer 2 sauts et prendre le meilleur des deux. Calculer la somme des plots franchis par les membres du groupe.

### Différenciation

*Etayage possible (maternelle) :*

Fiche avec dessin des plots. Chaque élève peut entourer le nombre de plots qu'il a franchis. Proposer l'aide d'une bande numérique pour comptabiliser le nombre de plots franchis pour l'ensemble du groupe. Attention Dans le cas de groupes d'effectifs différents, on peut envisager le calcul de la moyenne. En prolongement, les données recueillies peuvent servir d'appui à des activités de traitement de données (EPI ou AP).

Zone prise d'appel



## 4) Fiche réponse : « saut en longueur »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consignes

- 1) Effectue 2 sauts et prenez le meilleur des deux.
- 2) Calcule la somme des plots franchis par les enfants du groupe

Réponses

## Fiche du jeu 5 : « Course »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

Des plots pour délimiter le parcours et étalonner les distances  
Fiche réponse

### Principe

2 activités possibles selon le choix de l'enseignant :

Course de vitesse : délimiter un couloir de course d'environ 20 mètres avec des plots tous les 4 mètres. Au signal, les élèves doivent courir le plus vite possible pour franchir le plus grand nombre de plots, avant le signal de fin de course (6 secondes après le départ). On cherche à calculer la somme des plots franchis (distance parcourue par l'équipe mesurée en plots). Alternier les rôles d'observateur/juge et de coureur.

Course de durée : délimiter un parcours circulaire avec dans la zone de départ une caisse contenant des pinces à linge et dans une zone médiane une autre caisse vide. Les élèves doivent courir pendant deux minutes le long du parcours et faire le plus de tours possible. On cherche à calculer la distance parcourue par toute l'équipe qui sera mesurée en nombre de tours effectués (mesurable en nombre de pinces à linge déposées). Alternier les rôles d'observateur/juge et de coureur.

### Prolongement

En maternelle, on peut prolonger cette activité par des jeux de déménageurs avec le calcul de la somme des objets déposés ou bien la possibilité de répartir les objets déménagés de façon équitable dans deux ou trois caisses.

## 5) Fiche réponse : « Course »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consignes

Comptez le nombre de plots dépassés (course de vitesse) ou le nombre de pince à linge déposée (course de durée) selon la course.

## Fiche du jeu 6 : « Jeu du Mölkky »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

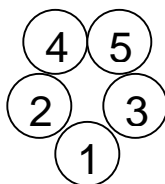
### Matériel

Un jeu de Mölkky ou des quilles numérotées de 1 à 5. Un bâton ou une balle à lancer (et non pas à faire rouler).

### Règle du jeu

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. L'objectif est de totaliser exactement 10 points sans les dépasser. Au début d'une partie, elles sont placées à 2 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Celui qui a lancé le mölkky compte ses points et relève la ou les quilles tombées.



### Placement des quilles :

### Marquer des points

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky ou la balle.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si une quille tombe, le joueur marque la valeur de la quille ;
- si plusieurs quilles tombent, le nombre de quilles est comptabilisé.

*Exemple : un joueur vise la quille n°5 et la fait tomber seule : il marque 5 points. S'il fait tomber la n°5 et la n°4, il ne marque que 2 points.*

### Pour finir

L'équipe marque les points à la fin du jeu sur la fiche réponse. L'équipe (ou les équipes) ayant atteint 10 points sans dépasser recevra 3 points. Si aucune équipe n'atteint les 10 points, c'est le plus proche de 30 qui recevra alors les 3 points contre 1 point pour les autres équipes.

## 6) Fiche réponse : « Jeu du Mölkky »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

Marquez la somme des points de l'équipe

## Fiche du jeu 7 : « La ronde »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

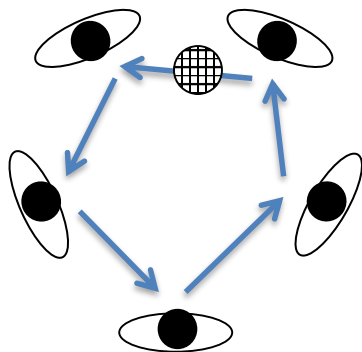
### Matériel

Une balle par équipe  
Fiche réponse

### Principe

Les élèves (au moins 5) forment une ronde. Ils lancent la balle à leur voisin. On compte le plus grand nombre de tour en un temps limité. Si la balle touche le sol on remet le compteur à zéro.

*Exemple de lancers croisés*



## 7) Fiche réponse : « La ronde »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Vous allez former une ronde. Vous passerez le ballon à votre voisin. Vous marquez un point si le ballon a fait un tour de ronde sans toucher le sol. Vous avez ..... minutes.

**Inscrivez le nombre de tours réalisés.**

On n'oublie pas de :

- Passer le ballon à **tous les élèves** de la ronde pour réaliser un tour complet.
- Compter** les tours réalisés

## Fiche du jeu 8 : « Le lancer »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

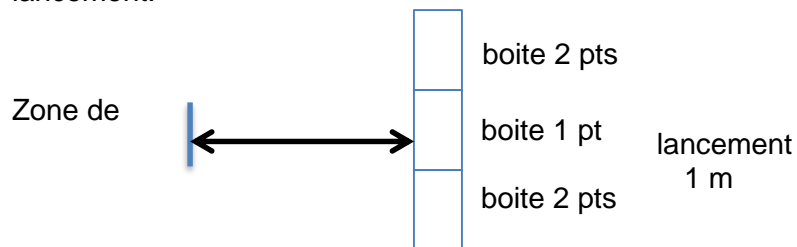
Des boîtes en carton de tailles identiques (ou des panières en plastique) étiquetées 1, 2 et 2, des balles ou sacs lestés, un repère pour marquer la zone de lancement.

### Règle du jeu

Chaque joueur de l'équipe lance à tour de rôle une balle ou un sac lesté dans une des 3 boîtes marquées dont la valeur change. Le but du jeu est de faire gagner le plus de points à son équipe.

### Placement des boîtes

Les boîtes sont disposées les unes à côté des autres à 1 m de la zone de lancement.



### Marquer des points

Chaque lancer est noté sur la fiche réponse (gommettes, constellation de points ou nombre écrit...) correspondant à la valeur inscrite sur la boîte :

- la balle tombe dans une boîte, le joueur marque les points ;
- si la balle tombe en dehors d'une boîte, aucun point n'est marqué.

Tous les lancers valides sont comptabilisés. Le comptage des points sera exploité en classe avec l'enseignant au retour des ateliers.

## 8) Fiche réponse : « Le lancer »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

Marquez les points des joueurs de l'équipe :

Joueur 1 :

Joueur 2 :

Joueur 3 :

Joueur 4 :

Joueur 5 :

Joueur 6 :

## Fiche du jeu 9 : « Parcours dicté »

Maternelle

### Lieu

Dans une salle de sport, un préau, dans la cour...

### Matériel

Des obstacles de type chaises, bancs, tables...

Fiche réponse

### Principe

Faire réaliser un parcours avec obstacles à l'un des camarades ayant les yeux bandés en lui dictant le chemin qu'il doit suivre.

Les consignes pour la réalisation du parcours peuvent varier afin de travailler sur des repères spatiaux différents (passer à gauche, à droite, par-dessus, sur, en-dessous...) et des actions motrices variées (à quatre pattes, en avant, en arrière, monter, descendre...).

Le parcours à réaliser devra être fléché et il est important que les élèves le fassent les yeux ouverts d'abord pour s'en imprégner.

On peut chercher à calculer le temps de parcours pour l'équipe ou bien se contenter de faire réaliser le parcours à tous les élèves de l'équipe.

*Il s'agit essentiellement d'un jeu basé sur la communication.*

*Il peut être prolongé en classe par l'intermédiaire de tous les jeux à message (émetteur et récepteur) dans le domaine géométrique notamment.*

## 9) Fiche réponse : « Parcours dicté »

Mater

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Vous devez effectuer le parcours les yeux bandés en écoutant attentivement les indications données par votre camarade.

**Indiquez les prénoms des élèves  
ayant réalisé le parcours les yeux bandés**