

#01 - NOURRIR LES ANIMAUX

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

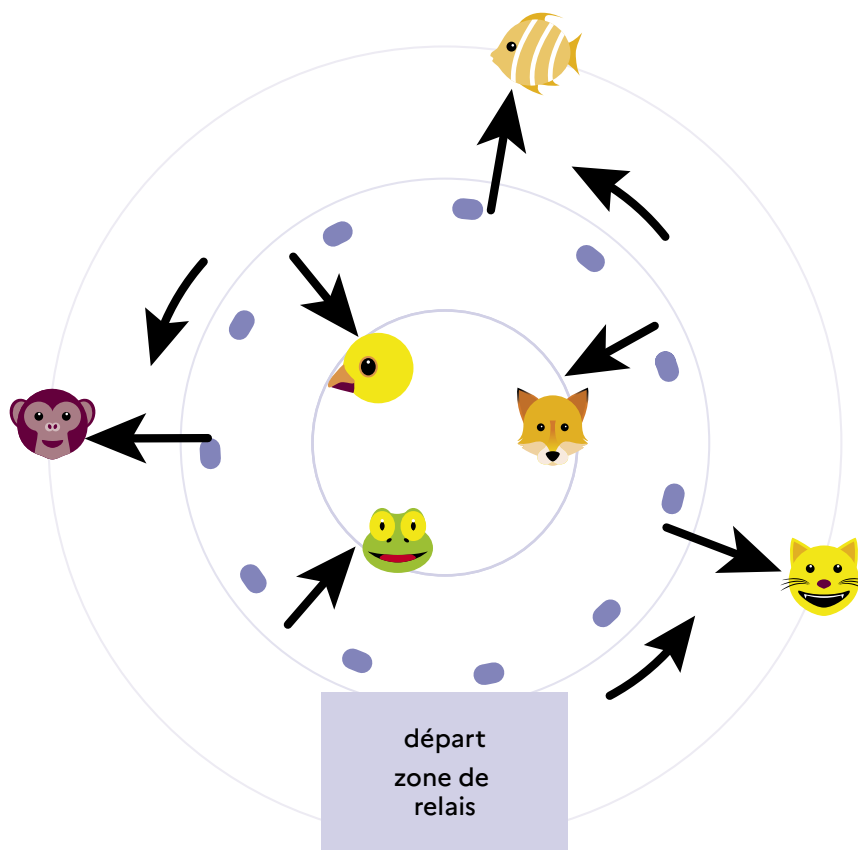
Matériel : des coupelles, des images d'animaux, des bouchons ou sacs de graines ou kapla, etc.

But du jeu : atteindre chaque animal afin de le nourrir, déposer un bouchon devant chaque animal.

Organisation : une boucle est matérialisée dans la cour avec des coupelles, cinq étapes à atteindre figurées par des images d'animaux. Les animaux sont placés à 5, 7, 9, 11 et 13 mètres à l'extérieur ou à l'intérieur de la boucle au fur et à mesure que l'on avance sur celle-ci. Chaque coureur doit nourrir les 5 animaux, il doit courir sur la boucle, et prendre le chemin qui mène à l'animal et revenir par le même chemin pour reprendre sa course sur la boucle.

Règle : les élèves sont divisés en groupe de 4 coureurs, les 1^{ers} coureurs de chaque équipe d'élancent sur la boucle avec 5 bouchons dans les mains et doivent nourrir les animaux en courant sans s'arrêter, ils donnent le relais aux 2^{es} et ainsi de suite. L'équipe qui a gagné est celle qui a fini en premier.

Schéma :



1

CA

15'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Savez-vous pourquoi la distance du Marathon est d'exactly 42,195 km ?

#01 - NOURRIR LES ANIMAUX

Objectif : apprendre à courir pendant plusieurs minutes sans s'arrêter, mieux connaître ses possibilités.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : nourrir 1 ou 2 animaux, à nourrir plusieurs fois.
- **Cycle 2** : nourrir au moins 3 animaux, à nourrir plusieurs fois.
- **Cycle 3** : nourrir au moins 5 animaux, à nourrir plusieurs fois.

Variantes possibles :

- **Espace** : remplacer la boucle par des couloirs de course, varier les chemins jusqu'aux animaux de la ligne droite à la ligne sinueuse.
- **Temps** : augmenter le temps, le nombre d'animaux à nourrir.
- **Joueurs** : placer les élèves par binômes, en demi-classe.
- **Matériel** : bouchons, cartes, reconstituer un puzzle simple.
- **Règles** : nourrir un seul animal en reconstituant un puzzle de 4 à 5 pièces, introduire un temps de course, se donner un contrat.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : mesures et grandeurs : les distances, le temps.
- **Connaissances du vivant** : la nourriture des animaux, les animaux, les espèces, classification.
- **Sciences** : la respiration.



P.E.

#02 - VITE, VITE !

Nombre de joueurs / joueuses : Répartir la classe en 5 équipes.

Matériel : des coupelles, cerceaux.

But du jeu : Courir plus vite que ses adversaires pour remporter la course.

Organisation :

Les équipes s'opposent en course de vitesse sous forme de relais.

Au signal, le premier de chaque équipe part sur une course aller/retour.

Au retour, il tape dans la main du deuxième qui part à son tour et ainsi de suite.

On réalise 5 courses.

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Connaissez-vous les noms de l'homme et de la femme les plus rapides du monde ?

#02 - VITE, VITE !

Objectif : apprendre à courir vite dans un couloir.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : réaliser la course de vitesse sous forme individuelle (apprendre à courir dans un couloir).
- **Cycle 2** : réaliser la course de vitesse sous forme de relais (passage du relais en tapant dans la main).
- **Cycle 3** : réaliser la course de vitesse sous forme de relais (passage du relais avec un témoin) sur une piste circulaire.

Variantes possibles :

- **Espace** : varier les distances de course.
- **Temps** : effectuer le plus de relais dans un temps imparti.
- **Joueurs** : course individuelle ou en relais.
- **Matériel** : ajouter des obstacles (mini-haies, lattes, etc.).
- **Règles** : courir en relais, en course individuelle, etc.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : grandeurs et mesures (temps).
- **Histoire** : l'histoire du relais.
- **Français** : vocabulaire de l'athlétisme.



#03 - COURSE D'OBSTACLES

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : lattes, coupelles, caissettes, mini-haies, cerceaux, coupelles.

But du jeu : Courir plus vite que ses adversaires pour remporter la course.

Organisation : organiser la classe en 4 équipes.

Disposer 4 couloirs de course de 15 mètres avec des obstacles différents :

- Couloir 1 : placer des lattes tous les 3 mètres.
- Couloir 2 : placer des lattes et des caissettes alternativement tous les 3 mètres.
- Couloir 3 : placer des mini-haies tous les 3 mètres.
- Couloir 4 : placer des duos de lattes (espacées de 50 cm) tous les 3 mètres.

Schéma :



1

CA

10'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Y a-t-il des courses d'obstacles en para-athlétisme ?

#03 - COURSE D'OBSTACLES

Objectif : apprendre à courir dans un couloir en sautant des obstacles.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : Disposer deux fois les couloirs 1 et 2.
- **Cycle 2** : Disposer les 4 couloirs et fonctionner en atelier.
- **Cycle 3** : Disposer les obstacles dans les couloirs de façon non régulière.

Variantes possibles :

- **Espace** : varier la longueur du couloir, varier les distances entre les obstacles.
- **Temps** : par équipe, comptabiliser le nombre de passage en un temps donné (varier ce temps).
- **Matériel** : varier le matériel pour les obstacles.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : Grandeurs et mesures, numération (fraction).



P.E.

#04 - DANS LE MILLE !

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : des sacs de graines, cerceaux, caisse, coupelles.

But du jeu : réaliser 10 points en 5 lancers.

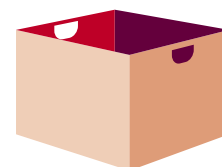
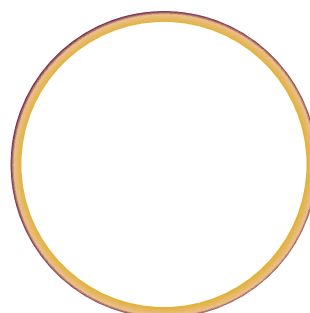
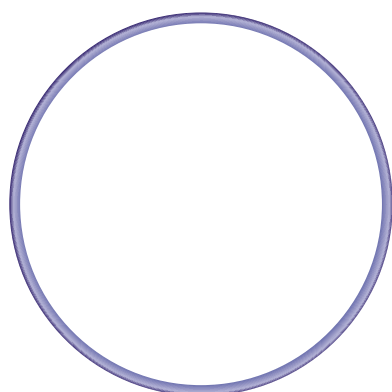
Organisation :

Dans l'espace de jeu, placer les 3 zones de lancers (identifiées de 1 à 3).

- Zone 1 : lancer dans un grand cerceau.
- Zone 2 : lancer dans un petit cerceau.
- Zone 3 : lancer dans une caisse.

Un lancer réussi dans une zone permet de remporter le nombre de points du nom de la zone (zone 1 = 1 point / zone 2 = 2 points / zone 3 = 3 points).

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Connaissez-vous le nom des différents objets à lancer en athlétisme ?

#04 - DANS LE MILLE !

Objectif : apprendre à lancer avec précision.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : la marque de lancer se situe entre 1 et 4 mètres en fonction de la zone et du niveau de classe.
- **Cycle 2** : la marque de lancer se situe entre 2 et 6 mètres en fonction de la zone et du niveau de classe.
- **Cycle 3** : la marque de lancer se situe entre 3 et 6 mètres en fonction de la zone et du niveau de classe.

Variantes possibles :

- **Espace** : varier les distances de lancer, positionner les lanceurs sur un cercle de rayon variable (de 1 à 6 m) avec au centre la caisse.
- **Temps** : instaurer un temps de jeu (par exemple 5 lancer en 1 minute).
- **Joueurs** : possibilité de jouer en équipe (avec le dispositif en cercle), par deux chacun son tour, etc.
- **Matériel** : varier les objets à lancer (sac de graines, balles, ballons, anneaux, etc.), le type de cible (au sol, en hauteur, etc.).
- **Règles** : jouer en équipe, varier le nombre de points à atteindre, le nombre de points de chaque zone (calcul mental).

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : nombres et calculs, grandeurs et mesures (cercle, rayon, longueur).
- **Histoire** : le Lancer dans les Jeux Antiques.



#05 - LE MUR

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : 3 objets à lancer par joueur/joueuse, un mur (ou une ligne tracée à la craie).

But du jeu : Lancer un objet le plus près du mur mais sans toucher le mur.

Organisation :

- **Jeu seul** : Se placer à distance du mur. Lancer un objet après l'autre en essayant d'arriver le plus près possible du mur sans que l'objet ne ricoche dessus.
- **Jeu à plusieurs** : Se placer à distance du mur (mettre un repère). Le joueur 1 lance son objet 1, puis c'est au joueur 2. Si celui-ci est plus loin du mur que son adversaire, il lance son 2^e objet, sinon c'est au tour du joueur 1.
Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 3 objets soient lancés.
C'est le joueur qui a l'objet le plus près du mur (sans ricochet) qui remporte la partie.

Schéma :



1

CA

10'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Quel sport paralympique se rapproche le plus de la Pétanque ?

#05 - LE MUR

Objectif : apprendre à lancer avec précision.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : la marque de lancer se situe à 2 mètres du mur.
- **Cycle 2** : la marque de lancer se situe à 4 mètres du mur.
- **Cycle 3** : la marque de lancer se situe à 6 mètres du mur.

Variantes possibles :

- **Espace** : varier la distance de lancer.
- **Temps** : nombre de réussites dans un temps imparti.
- **Joueurs** : jouer seul, en duel, par équipe.
- **Matériel** : varier les objets à lancer (roulant ou non roulant), disposer des obstacles entre la ligne de lancer et le mur.
- **Règles** : Jouer en duel avec un seul objet à lancer à chaque fois. Celui ou celle qui est le plus près du mur marque 1 point. Le premier joueur à 3 points ou 5 points remporte la partie.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : Grandeurs et mesures.
- **Histoire** : les jeux du patrimoine.
- **Arts Plastiques** : les représentations des jeux traditionnels dans la peinture.



P.E.

#06 - JEU DE PÉTANQUE

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

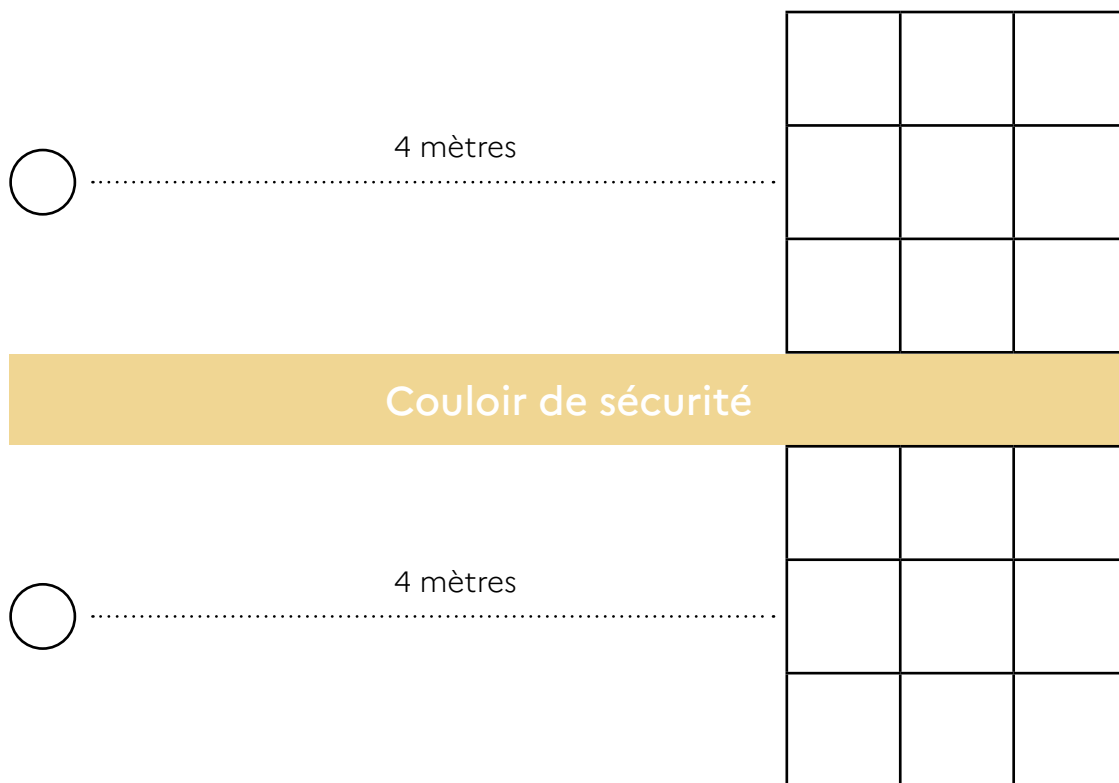
Matériel : craies, boules de pétanque en plastique ou en bois (ou balles identiques) / équipe.

But du jeu : réussir à placer l'ensemble des boules sur la grille, une boule par case. L'équipe qui a gagné est celle qui a placé le plus de boules correctement sur sa grille (1 boule par case).

Organisation : des équipes équitables de 6 à 9 joueurs, dessiner à la craie autant de grilles (case de 1x1 mètre) que d'équipes, de 6 à 9 cases (1 case par élève), à égale distance d'un pas de tir.

Règle : Placer chaque équipe à 4 mètres de sa grille. Chaque joueur lance la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans une case vide de la grille. Les joueurs d'une même équipe se succèdent. Attention à bien positionner les couloirs de sécurité et la circulation des élèves.

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Aux Jeux Olympiques d'hiver, il existe un sport qui s'apparente à de la Pétanque sur glace. Quel est le nom de ce sport ?

#06 - JEU DE PÉTANQUE

Objectif : apprendre à placer une balle par case sur une grille dessinée à la craie au sol. Savoir « pointer » et savoir « tirer ».

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : jouer à 2 mètres de la grille.
- **Cycle 2** : possibilité de placer des « obstacles » sur la grille (quilles, plots) qui ne doivent pas être touchés par les boules.
- **Cycle 3** : placer des quilles sur la grille, augmenter la distance de tir, introduire la variante « savoir tirer » (écarter de la case la boule de l'autre).

Variantes possibles :

- **Espace** : réduire ou augmenter la distance de tir, réduire les dimensions des cases, introduire des cases interdites.
- **Temps** : imposer un temps de jeu.
- **Joueurs** : en binômes, en demi-classe.
- **Matériel** : varier les types de balles, de boules, utiliser des objets lestés.
- **Règles** : jouer à plusieurs équipes sur une même grille et introduire la possibilité de tirer.

Croisement entre enseignements :

- **Histoire** : la pétanque.
- **Mathématiques** : mesures et grandeurs (distances, masses), calculs.



#07 - BIATHLON

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : Un terrain de 20m par 20m. Des coupelles formant une boucle ovale d'environ 15m de long et 7m de large ; des « stands » de lancer avec pour chacun des « stands » 3 quilles à renverser et 3 balles, trois cerceaux au sol à 5m des quilles comme pas de tir.

But du jeu : remporter la course en alternant des temps de course et des lancers de précision.

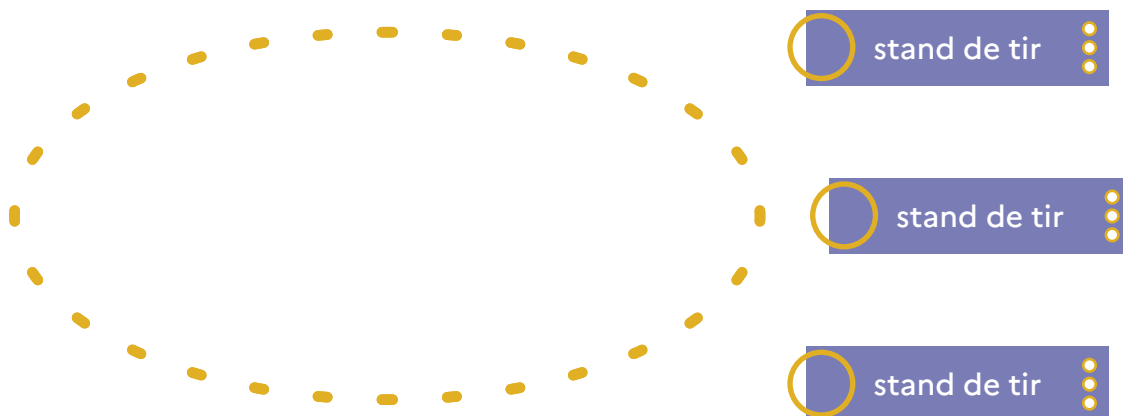
Organisation : constituer des groupes de 4 à 5 coureurs.

Au signal de départ, les premiers coureurs de chaque équipe partent en courant et empruntent la boucle (rouge sur le schéma) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À la fin de chaque boucle, et avant de passer le relais au joueur suivant, ils se présentent sur « le pas de tir », pour effectuer 3 lancers de suite. Pour chaque tir non réussi, le coureur devra faire le tour de son cerceau (1 tir manqué, 1 tour de cerceau, 2 tirs manqués, 2 tours de cerceau...).

Une fois les lancers et les pénalités effectués, les coureurs retournent dans la zone de leur équipe et passent le relais au coureur suivant.

L'équipe gagnante sera celle qui aura fini la première.

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Quelles sont les différentes épreuves du biathlon ? Qui sont le plus grand champion et la plus grande championne olympiques de ce sport ?

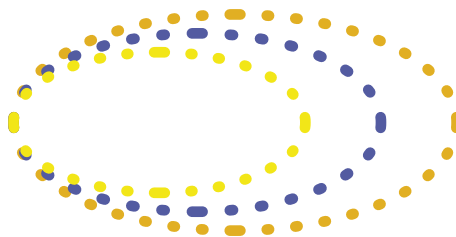
#07 - BIATHLON

Objectif : apprendre à améliorer la qualité et la précision des tirs.

Courir rapidement, renverser le plus grand nombre de quilles, faire gagner son équipe.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : proposer alternativement 15 minutes de course de relais autour de la boucle, puis 15 minutes de lancer avec pénalités. Quand les élèves ont bien compris les deux objectifs, leur demander d'enchaîner les deux actions en relais.
- **Cycle 2** : augmenter le temps de pratique à 30 minutes, et demander 2 passages par élève au moins. Intégrer des arbitres.
- **Cycle 3** : proposer un biathlon à points : 3 boucles de distances différentes qui rapportent des points (petite boucle 1 point, moyenne 2 points, grande 3 points), chaque tir réussi rapporte des points. L'équipe qui a réussi est celle qui a rapporté le plus de points en un temps imparti (possibilité de quantifier avec des bouchons ou des tourillons, 1 point=1 bouchon / tourillon).



Variantes possibles :

- **Temps** : allonger le temps de course, le nombre de boucles à effectuer.
- **Espace** : agrandir la boucle, faire évoluer la distance de tir (3 m, 4 m, 5 m, 6 m).
- **Joueurs** : regrouper les élèves par binômes, en deux grandes équipes adverses.
- **Matériel** : augmenter le nombre de tirs, varier les projectiles, les objets à renverser, remplacer par des cibles, varier les tirs.
- **Règles** : varier les pénalités, introduire la règle des points.

Liens interdisciplinaires :

- **Mathématiques** : Mesures et grandeurs, numération et calculs.
- **Sciences** : la respiration, l'effort et le cœur.
- **Technologie** : carabine laser, le pas de tir.
- **Histoire** : le biathlon en histoire (discipline militaire).



#08 - SAUTE LA RIVIÈRE !

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : 8 cordes (2 cordes = 1 rivière).

But du jeu : Sauter 10 fois de suite au dessus de la rivière pieds joints sans élan et sans s'arrêter.

Organisation : Répartir la classe en 4 équipes.

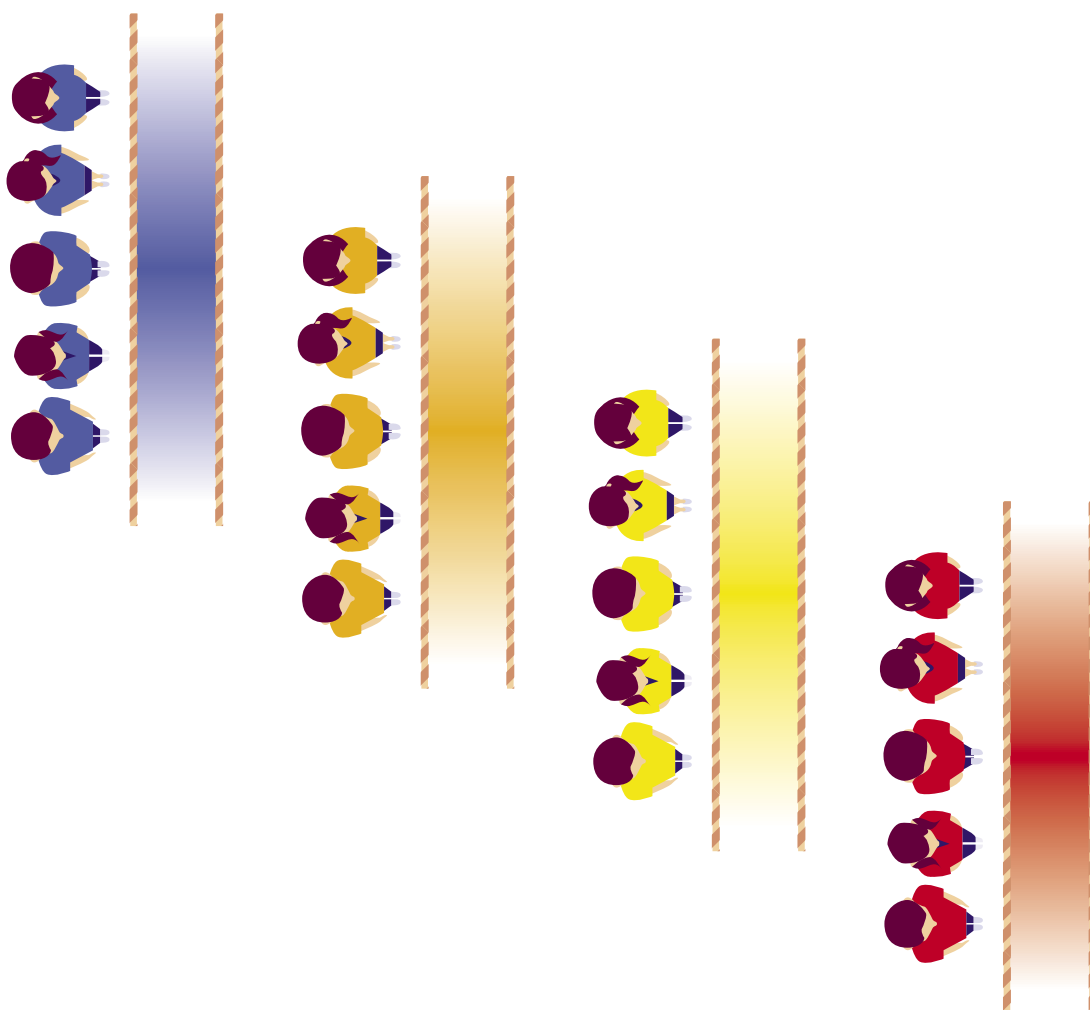
Positionner chaque équipe à côté de la rivière.

Sauter 10 fois de suite au dessus de la rivière, pieds joints, sans élan et sans s'arrêter.

Jeu 1 : sauts avant/arrière (départ face à la corde).

Jeu 2 : sauts gauche/droite (départ de profil par rapport à la corde).

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Trouvez au moins 5 épreuves olympiques et paralympiques de saut en athlétisme.

#08 - SAUTE LA RIVIÈRE !

Objectif : apprendre à sauter de différentes manières en mesurant sa performance.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : la rivière est symbolisée par une corde.
PS/MS : 5 sauts uniquement en avant ou droite/gauche.
GS : 10 sauts avant/arrière ou droite/gauche.
- **Cycle 2** : la rivière est symbolisée par l'espace entre les 2 cordes.
CP/CE1 : rivière = entre 15 et 20 cm de largeur.
CE2 : rivière = entre 20 et 30 cm de largeur.
- **Cycle 3** : la rivière = espace entre les 2 cordes.
CM1/CM2 : rivière = entre 30 et 40 cm de largeur.

Variantes possibles :

- **Espace** : varier la distance entre les cordes.
- **Temps** : augmenter ou diminuer le nombre de sauts.
- **Joueurs** : sauter de façon synchronisée avec un camarade, toute l'équipe, en se donnant la main (par deux, à plusieurs), etc.
- **Matériel** : corde, latte, tracé à la craie, mini-haies, etc.
- **Règles** : varier les types de sauts (pieds joints, cloche-pied, pied droit/pied gauche alternativement...).

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : grandeurs et mesures (temps, distance), numération et calculs.
- **Géographie** : les fleuves et les rivières (des villes olympiques et paralympiques par exemple).



#09 - DÉFIONS-NOUS !

Nombre de joueurs / joueuses : par équipe de 3.

Matériel : une craie, un palet et un chronomètre par équipe.

Organisation :

Pratiquer différents jeux de Marelle :

○ **Le saut en croix**

Dessiner une croix comme le modèle ci-dessous (5 carrés identiques de 30x30 cm et numérotés de 0 à 4).

Réaliser le plus rapidement possible deux tours :

Pieds joints, se placer sur la case centrale (0) et respecter l'enchaînement de rebonds : 0 - 1 - 0 - 2 - 0 - 3 - 0 - 4

○ **La Marelle**

Chaque joueur démarre la partie sur la case « Terre » et doit lancer son palet sur la case 1. Si le premier joueur rate la case, c'est au deuxième joueur de lancer son palet. Si ce joueur réussit son tir il se lance : il saute à cloche-pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2, saute à cloche-pied dans la case 3, saute en même temps pied gauche dans la case 4 et pied droit dans la case 5, saute à cloche-pied dans la case 6 et saute en même temps pied gauche dans la case 7 et pied droit dans la case 8. Le joueur saute pour faire demi-tour et fait le même trajet de retour. Arrivé sur la case 2, il se baisse pour ramasser son palet puis saute à cloche-pied par-dessus la case 1 pour revenir à la case « Terre ». S'il effectue le parcours sans faute, il recommence en lançant son palet sur la case 2 et refait le parcours en sautant cette fois par-dessus la case 2 et en s'arrêtant sur la case 3 au retour pour récupérer son palet. Et ainsi de suite jusqu'au ciel où le joueur lancera son palet dans la case ciel pour faire le parcours une dernière fois. Le premier joueur à effectuer le parcours au complet est le gagnant !

On utilise le même principe pour les autres types de marelle.

Attention , dans la dernière marelle, il ne faut pas faire tomber son palet dans l'eau sinon on repart à 0 !

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Connaissez-vous le nom des différents accessoires pour jouer au Curling ?

#09 - DÉFIONS-NOUS !

Objectif : apprendre à sauter en respectant différentes règles.

Spécificités par cycle :

o Cycle 1 :

- réussir le « saut en croix » sans contrainte de temps.
- jouer à la marelle classique.

o Cycle 2 :

- réussir le « saut en croix » le plus rapidement possible (définir des rôles à chacun de joueurs de l'équipe : joueur, chronomètreur, juge).
- varier les types de marelles.

o Cycle 3 :

- défier les partenaires de son équipe sur le « saut en croix » (définir des rôles à chacun de joueurs de l'équipe : joueur, chronomètreur, juge).
- jouer à la marelle classique et inventer de nouvelles marelles avec les élèves.

Variantes possibles :

- o **Espace** : varier les distances entre les cases et leur disposition.
- o **Temps** : varier le nombre de tour (« saut en croix »).
- o **Matériel** : varier le type d'objet à lancer (palet, caillou, sac de graines).
- o **Règles** : varier le type de sauts, l'ordre des cases.

Croisement entre enseignements :

- o **Mathématiques** : géométrie (polygones, programmes de construction, échelles).
- o **Histoire** : histoire des jeux de Marelle.
- o **Arts plastiques** : la Marelle dans la peinture.



#10 - CORDE À SAUTER

Nombre de joueurs/joueuses : classe entière.

Matériel : une corde à sauter par élève (et 4 paires de cordes de «dubbe dutch» si possible).

But du jeu : réussir les défis proposés.

Organisation :

- **Essais** : les élèves s'entraînent à sauter à la corde pieds joints à leur rythme.
- **Défi 1** : les élèves doivent sauter un temps donné trois fois de suite avec une pause de récupération entre chaque série (de 30 secondes à 2 minutes de sauts pour 30 secondes à une minute de récupération).
- **Défi 2** : battre son propre record de sauts (dans le temps choisi).

Particularité :

Les élèves doivent être espacés de manière à ce que les cordes ne se touchent pas.

Schéma :



1

CA

7'30



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Est-ce que le Dubbe dutch est un sport olympique ?

#10 - CORDE À SAUTER

Objectif : apprendre à sauter à la corde de différentes manières en mesurant sa performance.

Spécificités par cycle :

○ Cycle 1 :

- dédier des temps longs et libres à l'exploration du saut à la corde traditionnel pour l'apprentissage de la coordination bras / corde / saut.
- apprendre à sauter par dessus une corde posée au sol, puis deux cordes espacées de 15 cm, puis une corde mise en ondulation au sol par deux élèves placés à chaque extrémité.
- sauter par dessus une corde en mouvement : le PE se place au centre de ses élèves éloignés d'au moins 1m50 du PE et fait tourner une corde au ras du sol, les élèves doivent sauter sur place par dessus la corde.
- par groupe de 5, un élève fait tourner la corde au ras du sol et ses camarades sautent par dessus.

○ Cycle 2 :

- sauter à la corde en rythme (individuellement).
- se placer au milieu d'une grande corde tenue par deux camarades, puis sauter par dessus la corde mise en mouvement par les « tourneurs ».
- se placer à l'extérieur de la grande corde tenue par deux camarades, entrer dans la corde déjà en mouvement, sauter à plusieurs reprises puis sortir de la corde.

○ Cycle 3 :

- sauter de manières et de rythmes variés.
- découvrir le dubble dutch à une corde, à deux cordes : savoir tourner une corde régulièrement, deux cordes en coordonnant main gauche/main droite, varier les sauts et les figures.

Variantes possibles :

- **Espace** : sur place, en mouvement, en suivant un parcours, en tournant sur soi-même, etc.
- **Temps** : rapide, lent, variation de rythme des sauts, etc.
- **Joueurs** : en individuel, à deux dans une même corde, à trois, quatre et plus (un ou plusieurs qui sautent simultanément ou alternativement, deux qui font tourner la corde).
- **Matériel** : une petite corde par élève, une grande corde au-delà de trois élèves, deux grandes cordes en simultanée.
- **Règles** : sauter en variant les sauts, les rythmes de la corde, le sens de rotation de la corde, varier en croisant et décroisant les bras, sur place, en déplacement, à deux dans une même corde, à trois (un sauteur, deux tourneurs), enchaîner différents sauts.

Croisement entre enseignements :

- **Musique** : les rythmes et tempo.
- **Sciences et technologie** : comment sont fabriquées les cordes.
- **Histoire** : la corde à travers les époques, histoire du Dubble Dutch.
- **Mathématiques** : la corde à 13 nœuds.

