

#31 - 1, 2, 3 SOLEIL

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

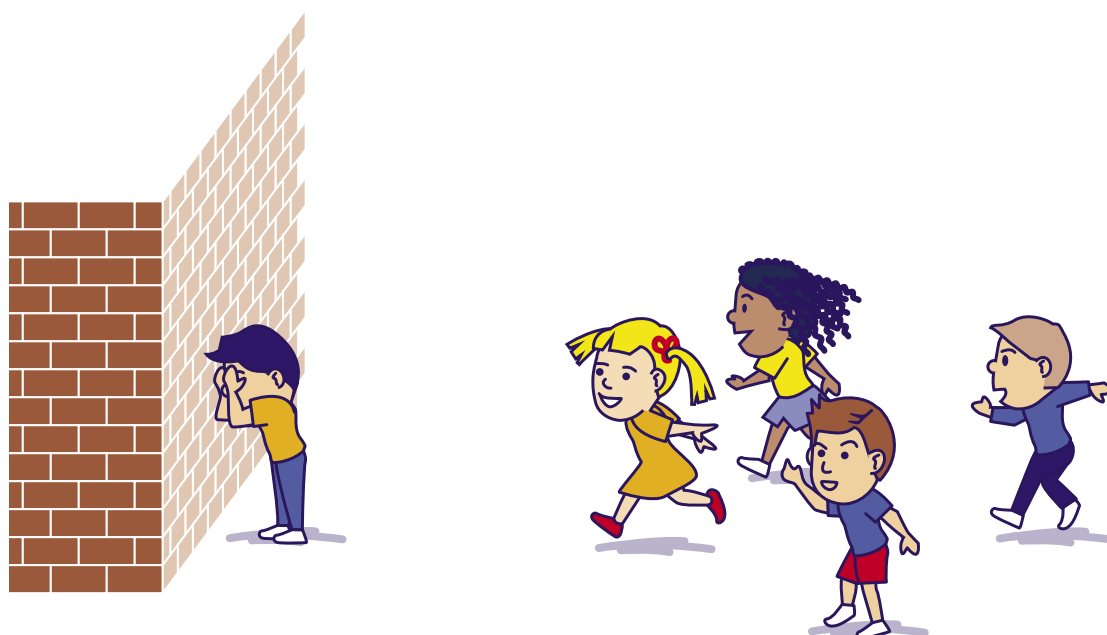
Matériel : une craie.

But du jeu : être le premier à atteindre le soleil.

Organisation :

- Choisir un meneur de jeu qui se place face à un mur.
- Les autres enfants se placent à quelques mètres derrière lui, derrière une ligne tracée à la craie, dans un espace bien dégagé et sans obstacles.
- Le meneur de jeu, face au mur, dit à voix haute : « 1, 2, 3, soleil ! » Il se retourne dès qu'il prononce le mot « soleil ».
- Pendant que le meneur est tourné face au mur, les autres enfants essaient d'avancer le plus possible pour se rapprocher du mur, mais ils doivent s'immobiliser au mot « soleil ».
- Le meneur de jeu désigne les enfants qu'il voit bouger lorsqu'il se retourne. Ceux-ci doivent revenir sur la ligne de départ.
- Quand un enfant réussit à toucher le meneur de jeu, il devient à son tour meneur et tous les autres repartent derrière la ligne pour recommencer une partie.

Schéma :



4

CA

10'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Dans quel sport olympique, le soleil est-il une figure ?

#31 - 1, 2, 3 SOLEIL

Objectif : apprendre à varier les déplacements en fonction d'un signal visuel.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : Jeu classique.
- **Cycle 2** : Jouer sur les variables.
- **Cycle 3** : jouer en équipe.

Variantes possibles :

- **Espace** : modifier la distances entre la ligne des joueurs et le mur.
- **Joueurs** : jouer avec 2 ou plusieurs meneurs.
- **Matériel** : se déplacer avec des objets plus ou moins volumineux en main ; se déplacer en dribblant (main ou pied), en tenant un objet en équilibre.
- **Règles** : 2 équipes avec un meneur dans chaque équipe. Le meneur de l'équipe A joue avec les joueurs de l'équipe B et inversement pour le meneur de l'équipe B. Le premier joueur qui touche le meneur adverse fait gagner son équipe.
Varier les types de déplacement (marcher, sauter, cloche-pied, pas chassés, etc.).

Croisement entre enseignements :

- **Sciences** : l'astronomie et le Soleil.
- **Mathématiques** : grandeurs & mesures.



P.E.

#32 - LE NŒUD GORDIEN

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière, par groupes de 5 à 12 joueurs (plus le nombre de joueurs est élevé, plus le « démêlage » est difficile).

But du jeu : trouver des solutions collectivement pour défaire le nœud en restant en contact les uns avec les autres.

Organisation : les joueurs forment un cercle épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main avec chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux. Ils doivent défaire le nœud sans jamais se lâcher les mains, etc. Répéter autant de fois que voulue en changeant les partenaires à chaque fois.



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : La voile et l'escalade seront deux sports olympiques en 2024. Quel est leur point commun ?

#32 - LE NŒUD GORDIEN

Objectif : renforcer la cohésion de groupe, coopérer.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : pas plus de 4 élèves.
- **Cycle 2** : pas plus 6 élèves.
- **Cycle 3** : jusqu'à 12 élèves.

Variantes possibles :

- **Espace** : dans un espace délimité, en déplacement.
- **Temps** : imposer un temps.
- **Joueurs** : varier les joueurs, les partenaires.
- **Matériel** : utiliser des foulards, des cordes, des bâtons tenus aux extrémités par les joueurs.

Croisement entre enseignements :

- **Histoire** : histoire du nœud, le nœud gordien.
- **Technologie** : le nœud dans la fabrication des tapis, de vêtements, de chaussures.
- **Mathématiques** : la corde à 13 nœuds.



P.E.

#33 - LES SORCIERS

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : chasubles ou foulards pour le ou les sorciers.

But du jeu : toucher le plus de joueurs possibles dans le temps imparti.

Organisation : les joueurs sont répartis dans l'espace de jeu.

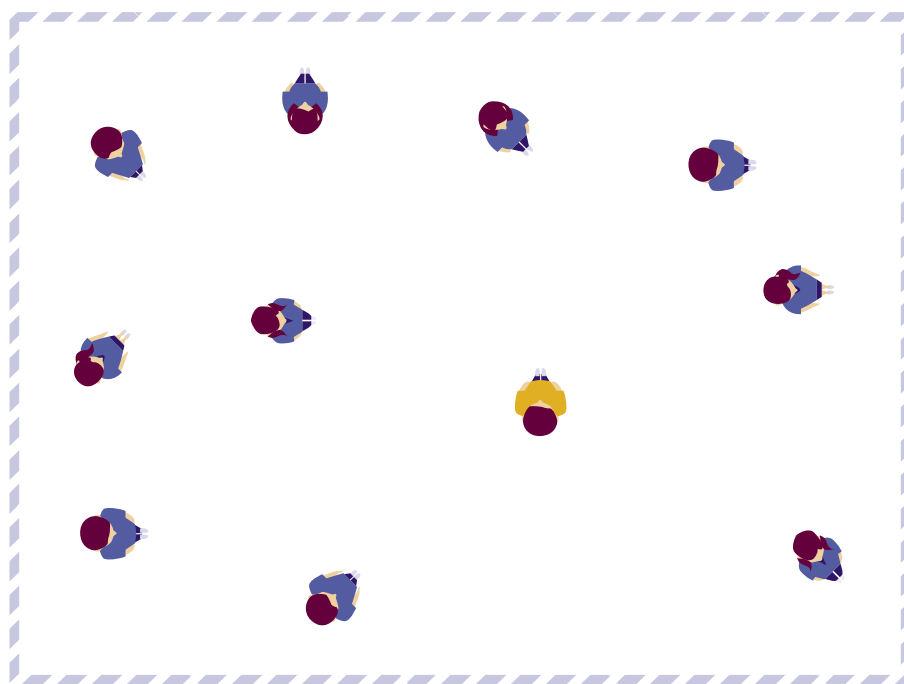
Le sorcier (identifié avec une chasuble) doit toucher le plus de joueurs possible en un temps donné. Les autres joueurs doivent éviter de se faire toucher.

Lorsqu'un joueur est touché par le sorcier, il est immobilisé et se place en statue.

Lorsqu'un joueur sort des limites du terrain, il est considéré comme « touché » et s'immobilise donc en statue dans le terrain.

À la fin du temps de jeu (5 min), on compte le nombre de joueurs touchés et on change le sorcier.

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Il existe 3 grands personnages dans l'histoire des Jeux Olympiques modernes et des Jeux Paralympiques : Pierre de Coubertin, Alice Milliat et Ludwig Guttman. Qu'ont-ils fait de si particulier ?

#33 - LES SORCIERS

Objectifs : courir, esquiver, toucher.

- **Pour les sorciers** : agir en fonction d'une cible (joueur).
- **Pour les joueurs** : prendre en compte le danger et agir en fonction du « sorcier ».

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : au départ, le sorcier est l'enseignant.e (PS). Les joueurs ont une ou plusieurs « maisons » pour se réfugier. Réduire l'espace de jeu.
- **Cycle 2** : varier le nombre de sorciers, le temps de jeu.
- **Cycle 3** : possibilité de délivrer les joueurs en les touchant, varier le nombre de sorciers.

Variantes possibles :

- **Espace** : réduire, agrandir l'espace de jeu.
- **Temps** : varier le temps de jeu, finir le jeu lorsque tous les joueurs sont touchés.
- **Joueurs** : varier le nombre de sorciers.
- **Matériel** : donner un foulard à subtiliser au lieu de toucher les joueurs (objet intermédiaire).
- **Règles** : Possibilité de délivrer les joueurs touchés en passant entre leurs jambes ou en les touchant à l'épaule, instaurer des zones de repos (maison) pour les joueurs, mettre en place une « prison » où les joueurs peuvent faire une chaîne pour être ensuite délivrés lorsque celle-ci est brisée par un coéquipier (le nombre de sorciers doit être au moins de 3 dans cette situation).

Croisement entre enseignements :

- **Littérature & Arts** : l'univers de la Sorcellerie.



P.E.

#34 - POULES, RENARDS, VIPÈRES

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

Matériel : 3 lots de chasubles de couleurs différentes.

But du jeu : attraper sans se faire attraper.

Organisation : constituer 3 équipes égales de 5 à 12 joueurs.

Au début du jeu, chaque équipe se place dans son « camp ».

Chaque équipe doit éliminer un camp particulier avec les relations de jeu suivantes :

Les renards (R) mangent les poules (P).

Les poules (P) picorent les vipères (V).

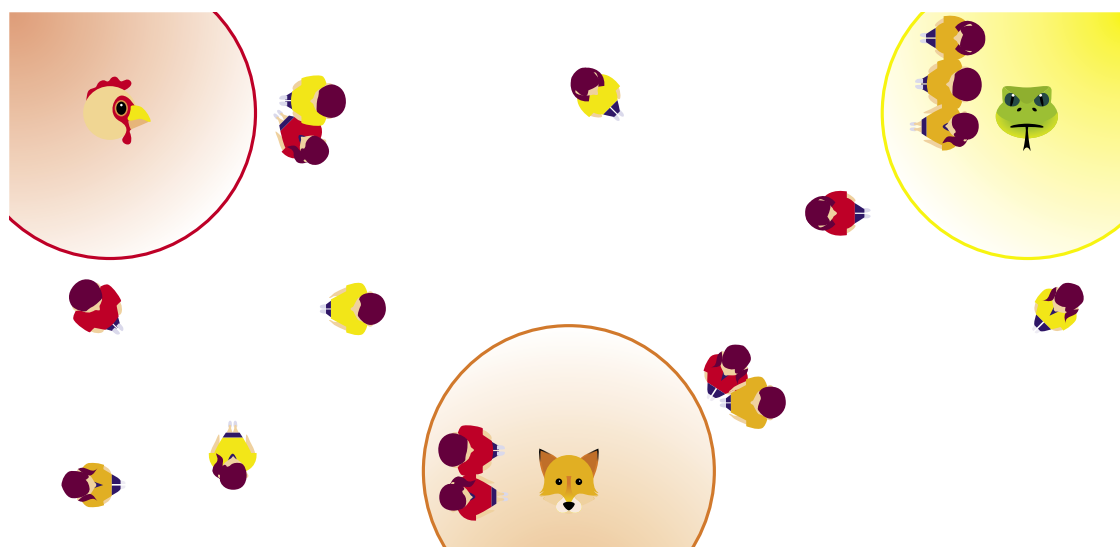
Les vipères (V) piquent les renards (R).

Chaque équipe se retrouve donc à la fois « proie » et « prédateur ».

Règles

- Le joueur touché est emmené par son prédateur en prison (camp du prédateur). Pendant le trajet le prédateur est invulnérable.
- Les prisonniers (poules chez les renards ...) font la chaîne en se tenant par la main ; le premier prisonnier doit avoir un pied dans le camp adverse.
- La chaîne est délivrée si un seul prisonnier est touché par un partenaire libre.
- Pour continuer à jouer les prisonniers libérés doivent d'abord rentrer dans leur camp.

Schéma :



4

CA

15'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Le football australien est-il un sport olympique ?

#34 - POULES, RENARDS, VIPÈRES

Objectifs : courir, esquiver, toucher.

- **Pour les sorciers** : agir en fonction d'une cible (joueur).
- **Pour les joueurs** : prendre en compte le danger et agir en fonction du « prédateur ».

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : ce jeu peut-être pratiqué en GS si les élèves sont très à l'aise dans le jeu des Sorciers (avec les différentes variantes).
- **Cycle 2** : possibilité de donner 2 « vies » à chaque joueur (avec un foulard) avant d'être capturé.
- **Cycle 3** : le jeu classique.

Variantes possibles :

- **Espace** : réduire, agrandir l'espace de jeu ainsi que l'espace entre chaque camp.
- **Temps** : varier le temps de jeu, finir le jeu lorsque tous les joueurs d'un camp sont capturés.
- **Joueurs** : varier le nombre de joueurs par équipe, le nombre d'équipes.
- **Matériel** : donner un foulard à prendre au lieu de toucher les joueurs (objet intermédiaire).
- **Règles** : Donner plusieurs « vies » aux joueurs, ceinturer un joueur pour l'attraper.

Croisement entre enseignements :

- **Sciences** : la chaîne alimentaire, les animaux.



P.E.

#35 - L'HORLOGE

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière, deux équipes de même nombre.

Matériel : un terrain de 20m par 10m. 2 ballons, des coupelles.

But du jeu : au signal, faire le maximum de tours d'horloge, en se faisant des passes, dans le temps mis par l'équipe de coureurs en relais.

Organisation : les joueurs sont répartis en deux équipes équitables : l'équipe des passeurs (l'horloge) et les coureurs.

Tous les passeurs se placent en cercle (écartés d'1 m 50) sauf un qui se place au centre du cercle.

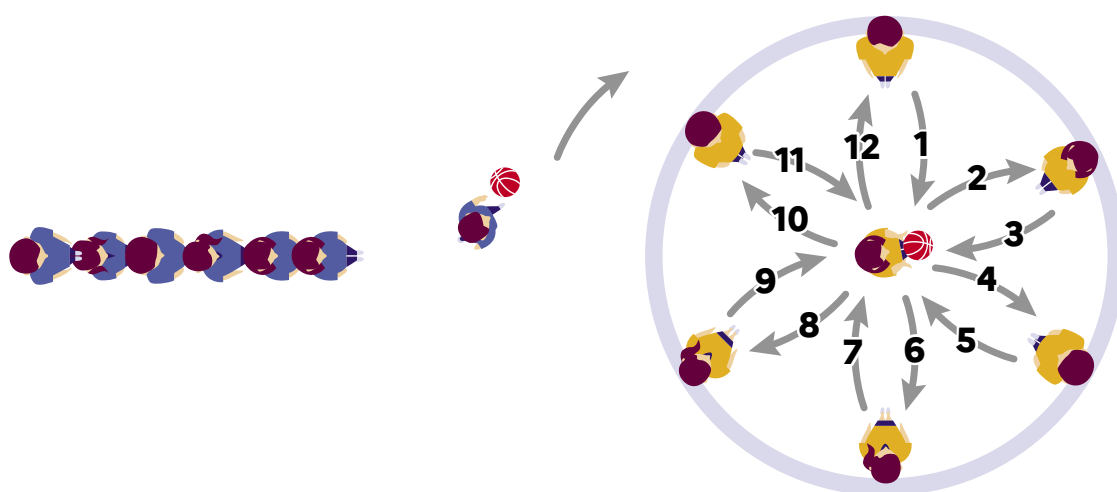
Les coureurs sont en colonne derrière une ligne de départ située à environ 7 mètres du cercle.

Au signal de départ, les passeurs doivent passer la balle à leur partenaire du centre du cercle qui la renvoie au passeur suivant pour la faire tourner sur le cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, une heure compte un point.

Pendant ce temps, les coureurs font un relais autour du cercle des passeurs. Un premier coureur part, court autour du cercle avec le ballon en main, passe le relais au second en passant le ballon qui court à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coureurs soient passés.

Une fois que les coureurs ont terminé, on stoppe le jeu, on compte les tours d'horloge effectués par les passeurs et on inverse les rôles. L'équipe qui a réalisé le plus de tours d'horloge durant le relais de l'équipe adverse gagne.

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Quels sont les sports olympiques et paralympiques qui se jouent en temps limité ?

#35 - L'HORLOGE

Objectifs : courir vite, se passer un ballon.

- **Pour l'équipe des coureurs** : courir vite.
- **Pour l'équipe des passeurs** : se passer un ballon.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : réduire le cercle pour faciliter les passes.
- **Cycle 2** : varier les passes : avec rebond, sans rebond.
- **Cycle 3** : varier les passes, agrandir le cercle.

Variantes possibles :

- **Espace** : réduire, agrandir la distance de course, le cercle.
- **Temps** : imposer un temps de jeu.
- **Joueurs** : courir seul, à deux.
- **Matériel** : varier le type de balles, de passes.
- **Règles** : varier le types de passes, varier le type de course (slalomer autour de coupelles , courir en dribblant, courir à deux en se faisant des passes, etc.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : grandeurs et mesures (temps).
- **Arts** : le temps dans les arts.
- **Histoire** : frise chronologique, l'histoire de l'horlogerie.
- **Sciences et Technologie** : le fonctionnement de l'horloge.



P.E.

#36 - ACCROCHE - DÉCROCHE

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière.

But du jeu : pour la souris, s'accrocher avant que le chat ne la touche. Pour le chat, toucher la souris.

Organisation : installer les élèves en cercles par paire en se tenant par le creux du bras.

Sortir une paire d'élèves : l'un est le chat et l'autre la souris.

Ils se placent à l'extérieur du cercle constitué par les autres élèves.

Au signal, le chat poursuit la souris qui peut s'accrocher à une paire pour se protéger. L'élève opposé doit alors se décrocher et devient la nouvelle souris.

Si la souris est touchée par le chat avant de s'accrocher à un camarade, les rôles s'inversent.

La souris ne peut pas traverser le cercle pour se sauver.

Schéma :



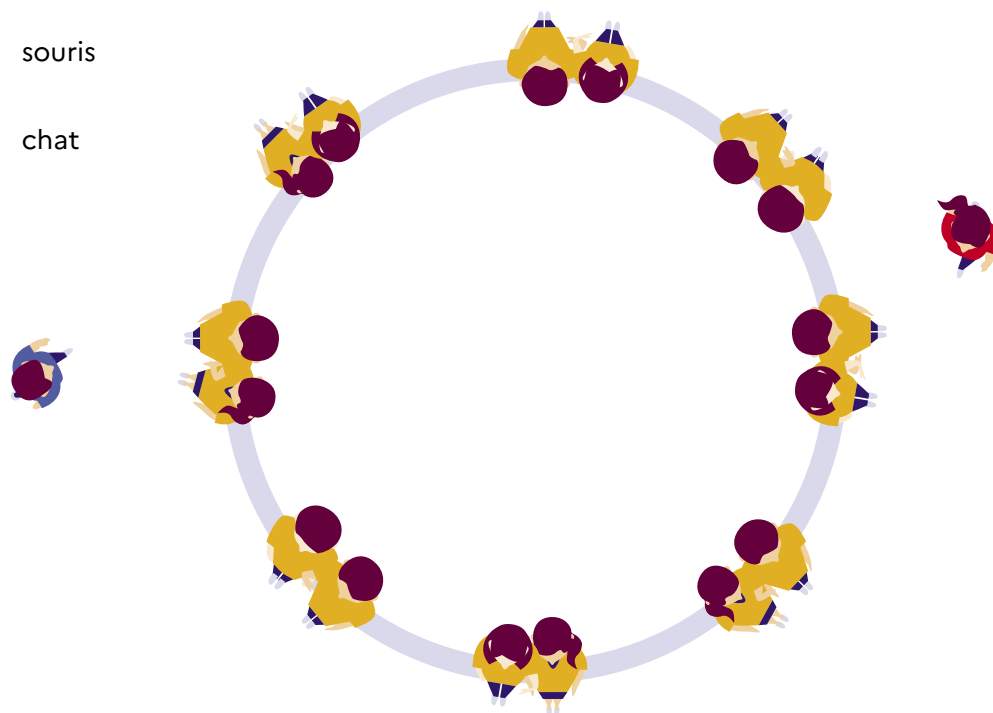
joueurs
joueuses



souris



chat



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Les malvoyants ou non-voyants participent aux épreuves de courses en para-athlétisme. Quelle aide ont-ils ?

#36 - ACCROCHE - DÉCROCHE

Objectif : apprendre à courir, esquiver, toucher, réagir vite.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : jeu classique.
- **Cycle 2** : disperser les paires d'élèves de façon aléatoire dans l'espace.
- **Cycle 3** : varier la façon de se protéger (voir les variantes des règles).

Variantes possibles :

- **Espace** : réduire ou augmenter l'espace de jeu.
- **Temps** : limiter le temps, changer le chat en souris ou une souris en chat.
- **Joueurs** : varier la disposition de départ des paires de joueurs, varier la façon de se protéger (s'accrocher à un partenaire, se placer devant une paire, se placer derrière une paire).
- **Règles** : changer régulièrement le chat si celui-ci n'arrive pas à toucher une souris, limiter le temps de course des souris avant accrochage (certaines souris ne veulent jamais se protéger), le chat peut ou ne peut pas couper le cercle pour aller toucher la souris.

Croisement entre enseignements :

- **Sciences** : proies et prédateurs.
- **Mathématiques** : géométrie (le cercle).



P.E.

#37 - TOUCHE-MOI SI TU PEUX

Nombre de joueurs / joueuses : par deux.

Matériel : une craie.

But du jeu : toucher son adversaire le plus de fois possible dans le temps imparti.

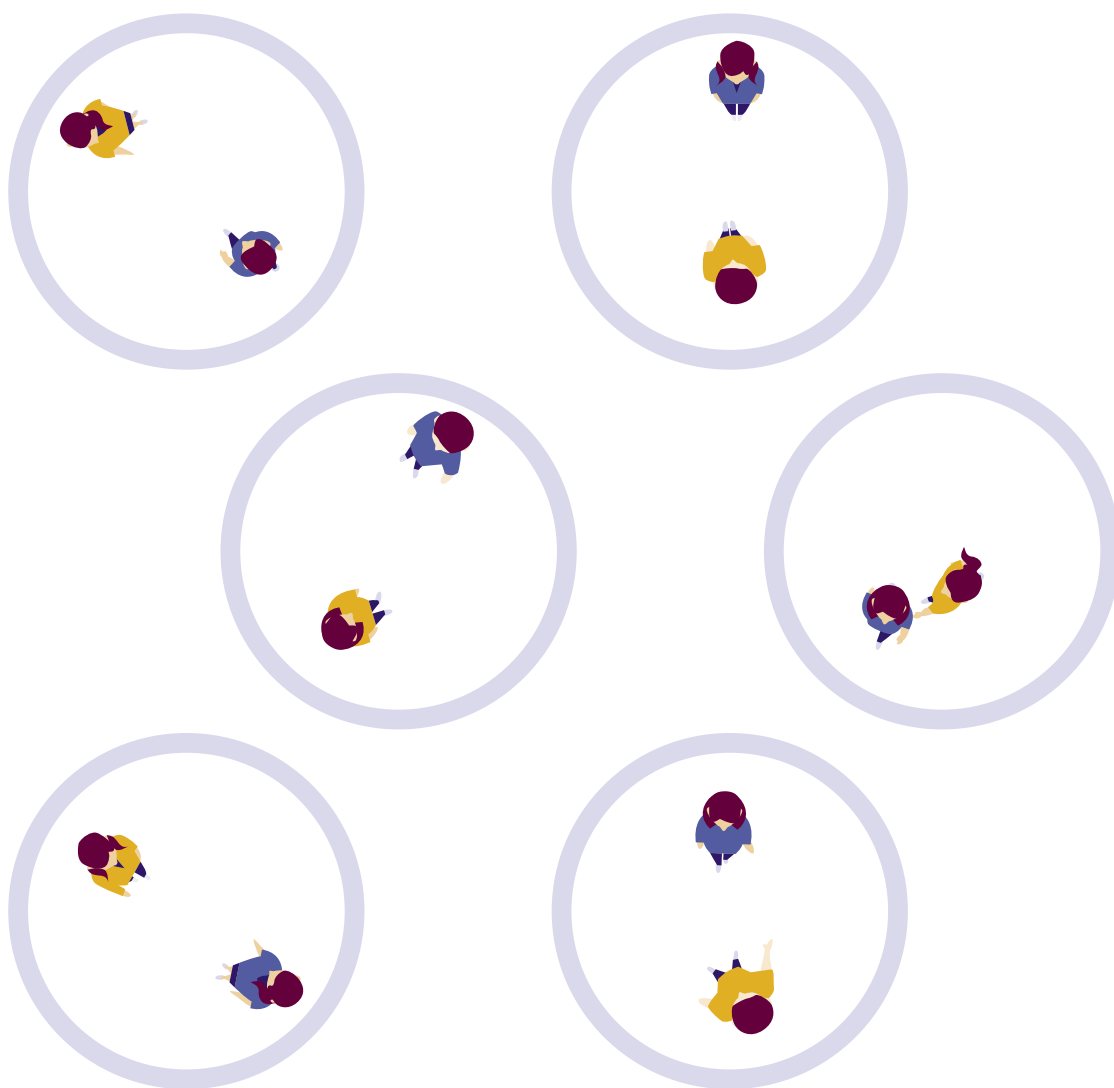
Organisation : tracer au sol des cercles de 3 à 4 mètres de diamètre.

Un binôme se place dans chaque cercle face à face.

Au signal, chaque joueur tente de toucher le plus de fois possible une partie du corps de son adversaire (genou, épaule, dos).

Une partie dure entre 15 secondes et 1 min 30s en fonction du niveau et de l'âge des élèves.

Schéma :



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Quels sports de combat antiques sont encore présents aux Jeux Olympiques aujourd'hui ?

#37 - TOUCHE-MOI SI TU PEUX

Objectif : apprendre se déplacer, esquiver, toucher, réagir vite.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : jeu classique.
- **Cycle 2** : faire des groupes de 3 (2 joueurs et un arbitre).
- **Cycle 3** : faire des groupes de 4 (2 joueurs, un arbitre et un chronométrateur).

Variantes possibles :

- **Espace** : réduire ou augmenter l'espace de jeu.
- **Temps** : varier le temps de jeu (de 15 s à 1 min 30 s).
- **Joueurs** : choisir les binômes en fonction du niveau des élèves.
- **Matériel** : utiliser des foulards ou des pinces à linge à attraper.

Croisement entre enseignements :

- **EMC** : respecter son adversaire.
- **Histoire** : histoire des sports de combat.



P.E.

#38 - LE BÉRET - BALLON

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière, deux équipes équitables en nombre.

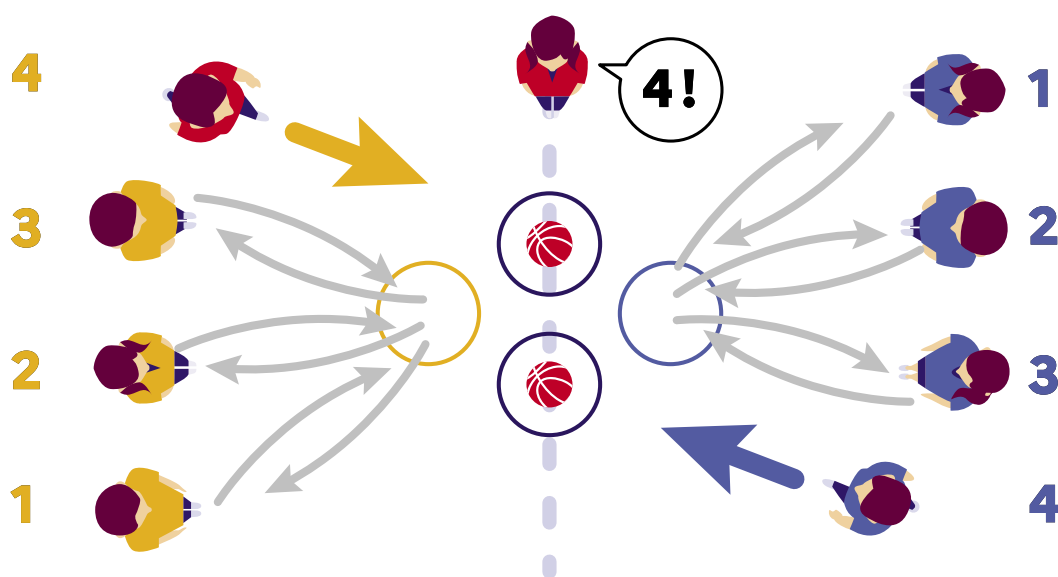
Matériel : coupelles ou craies (terrain délimité en 2 parties égales, 1 ligne de fond pour chaque terrain et un centre de terrain), 2 ballons, 4 cerceaux, chasubles ou dossards de 2 couleurs si possible.

But du jeu : à l'appel de son numéro, aller chercher le ballon, aller dans le cerceau en dribblant, faire une passe à chacun des partenaires restés dans le camp, reposer le ballon à sa place initiale en dribblant et revenir dans son camp le plus rapidement possible (avant son adversaire).

Organisation : deux équipes équitables se font face sur les lignes de fond.

Chaque joueur se voit attribuer un numéro avant le début de la partie (de 1 à 12 par exemple s'il y a 12 joueurs dans l'équipe). Le meneur appelle un numéro. Les 2 joueurs appelés courent attraper leur ballon placé dans un cerceau installé au centre du terrain, et viennent se placer dans le second cerceau placé au milieu de leur camp, en dribblant. L'élève dans le cerceau passe la balle à chacun de ses partenaires placés derrière la ligne de fond qui la lui relance. Lorsque la ligne est finie, il ramène le ballon dans le cerceau où il l'a pris, toujours en dribblant. Il retourne ensuite dans son camp le plus vite possible. L'équipe qui gagne est celle qui a remporté le plus de duels, ou le nombre de points convenus au début du jeu.

Schéma :



4

CA

15'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Il existe 3 types de rugby : le rugby à 7 (Seven), le rugby à XIII, le rugby à XV. Lequel est un sport olympique ?

#38 - LE BÉRET - BALLON

Objectifs : apprendre à répondre rapidement à un signal, faire des passes précises rapidement, travailler le dribble, développer la maniabilité du ballon.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : jouer au béret simple, aller chercher le ballon et le ramener dans son camp le plus rapidement possible, avec un seul ballon au centre.
- **Cycle 2** : passer du béret simple à ce béret ballon.
- **Cycle 3** : exiger le dribble et les passes.

Variantes possibles :

- **Espace** : prendre le ballon et l'amener en dribblant dans le camp adverse sans se le faire prendre, réduire, agrandir le terrain.
- **Temps** : imposer un temps de jeu.
- **Joueurs** : jouer à 4 équipes, appeler plusieurs numéros à la fois.
- **Matériel** : varier les types de balles, introduire des raquettes et volants, raquettes et balles de tennis de table, etc.
- **Règles** : aller chercher le ballon, revenir dans son camp en dribblant, se passer le ballon de joueur en joueur sur la ligne de fond au-dessus de la tête. Le dernier crie «stop» ou le ramène à sa place initiale en dribblant et revient dans son camp.
Aller dans le camp adverse (vers le rugby).
Varier les types de déplacements, introduire un parcours dans son terrain avant de faire des passes.

Croisement entre enseignements :

- **Mathématiques** : numération, calculs (score).
- **Histoire** : le béret comme jeu traditionnel à travers les époques.



#39 - BALLON - CHÂTEAU

Nombre de joueurs / joueuses : de 5 à 8 élèves.

Matériel : ballons type handball, basket ou football, plots ou quilles, cordes ou craie, tambourin ou sifflet, foulards ou dossards.

But du jeu : abattre les tours du château.

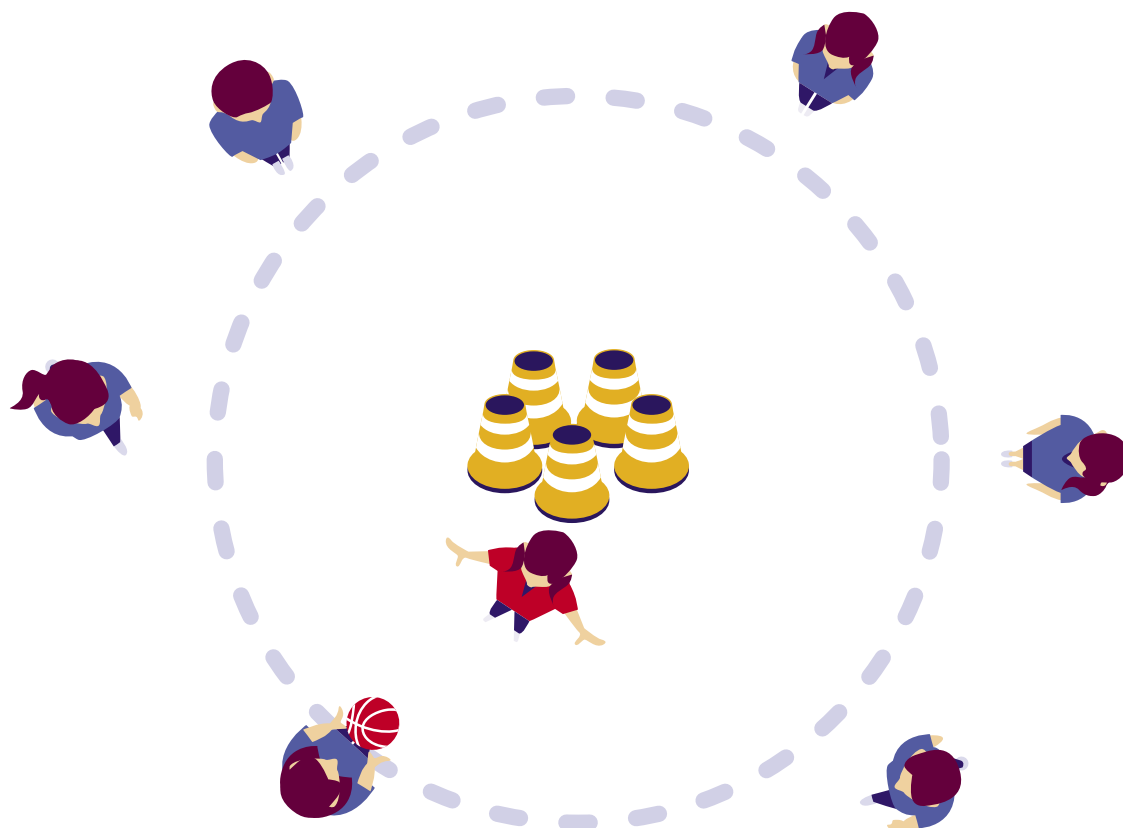
Organisation : sur un terrain de 10 m par 10 m, les joueurs forment un cercle autour du château formé de 4 à 6 plots. Le ou les gardiens se placent devant le « château », ils ne peuvent pas y pénétrer.

Les joueurs doivent renverser les 4 à 6 plots à l'aide du ballon en tirant à la main. Le gardien les en empêche en interceptant le ballon avec les mains ou les pieds. Les joueurs doivent impérativement être sur le cercle pour tirer. La partie démarre au coup de sifflet et se termine quand un groupe de tireurs a fait tombé tous les plots. À l'issue de la partie, quand tous les plots sont renversés, on change le gardien. Et le jeu recommence, jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés au rôle de gardien.

Schéma :

4
CA

15'



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Quels sont les sports collectifs qui seront pratiqués aux Jeux Paralympiques de Paris en 2024 ?

#39 - BALLON - CHÂTEAU

Objectifs : apprendre à jouer en équipe, réinvestir le lancer dans la situation d'un jeu collectif.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : jeu du chamboule tout, au départ sans gardien, puis PE gardien, puis avec gardien.
- **Cycle 2** : jouer sur les variables.
- **Cycle 3** : utiliser les variables pour relancer le jeu, et pour arriver au jeu sportif du handball, le basket ou le football.

Variantes possibles :

- **Espace** : modifier les dimensions du cercle, transformer l'espace cercle en demi-cercle, en zone horizontale devant le château, plus ou moins grande.
- **Temps** : varier le temps de jeu.
- **Joueurs** : varier le nombre de gardiens / varier le nombre d'attaquants/ introduire 2 équipes / introduire toutes les équipes.
- **Matériel** : varier le type et le nombre de balles, varier le nombre de plots qui forme le château, remplacer les plots par des paniers, des caisses, un ou des buts plus ou moins grands.
- **Règles** : équipes contre équipes : l'équipe qui a renversé le plus de plots dans le temps imparti ou celle qui a renversé tous les plots le plus vite a gagné.

Obliger des passes avant de tirer.

Se déplacer en dribblant, balle au pied, tirer au pied.

(Vers jeux sportifs : placer deux châteaux à chaque extrémité du terrain, faire une zone, remplacer les châteaux par des buts ou des paniers, introduire le dribble pour les déplacements, ou le jeu au pied. Ces variables sont à introduire les unes après les autres, au fur et à mesure des séances).

Croisement entre enseignements :

- **Maths** : compter les points, faire des tableaux de rotations et de comptage de points pour l'organisation d'un tournoi ; reproduire en géométrie, à l'échelle, le terrain de jeu.
- **Sciences et technologie** : la fabrication des ballons.
- **Histoire** : football, handball et basket.
- **Géographie** : les pays où il y a le plus de licenciés (choisir un ou plusieurs sports).
- **EMC** : le football : un jeu que pour les garçons ?



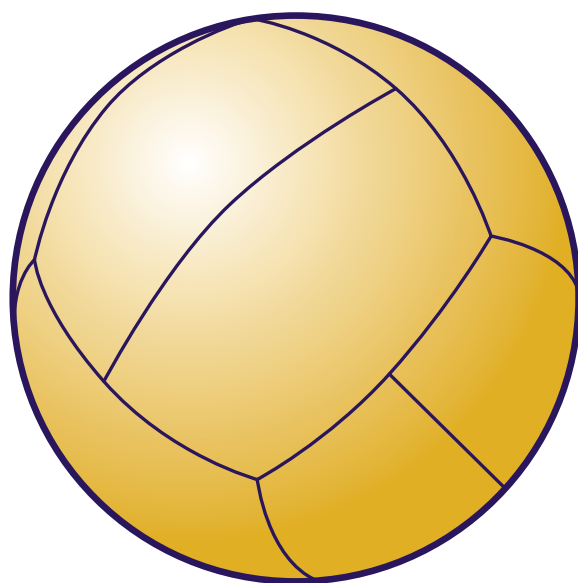
#40 - JEUX DE BIG-BALL

Nombre de joueurs / joueuses : classe entière, demi-classe en fonction des jeux.

Matériel : une ou deux très grosses balles gonflables de plage (au moins d'1 m à 1,20 m de diamètre).

Organisation : en classe entière proposer plusieurs jeux d'affiler :

- **Le train allongé** : les joueurs s'allongent les uns à côté des autres, dans le même sens (têtes à côté des autres têtes), de manière à former des « rails ». Un joueur roule le gros ballon sur les joueurs allongés, qui se relèvent au fur et à mesure pour aller s'allonger en fin de file afin de poursuivre les rails ; des virages peuvent être effectués. La course pour aller s'allonger ne s'effectue que du côté des pieds, interdiction de courir au niveau des têtes le joueur qui roule le gros ballon se déplace du côté des pieds des joueurs allongés.
- **Les deux cercles** : former deux cercles imbriqués, les joueurs des cercles se faisant face, de façon à constituer un couloir dans lequel un gros ballon est roulé au sol, le but étant qu'un ballon rattrape un joueur courant à l'intérieur de l'anneau, puis dans un deuxième temps le sens de rotation du ballon peut changer à tout instant pour surprendre le coureur. On peut introduire un 2e ballon et enlever le coureur.
- **L'horloge** : jeu de l'horloge : les 12 élèves du cercle se passent le ballon sans le faire tomber et comptent le nombre de tours effectués, pendant que les 12 élèves de l'autre équipe courent en binômes en tenant le ballon et passe le gros ballon au binôme suivant, après avoir couru autour du cercle des passeurs.



LE
JEU

La question « Génération 2024 » : Quelles sont les valeurs de l'olympisme et du paralympisme ?

#40 - JEUX DE BIG-BALL

Objectif : apprendre à coopérer pour atteindre un but commun.

Spécificités par cycle :

- **Cycle 1** : jeux simples, transformer des jeux traditionnels simples (tomates, déménageurs, parcours en faisant rouler le ballon, en le transportant à plusieurs...) en introduisant le gros ballon.
- **Cycle 2** : proposer tous types de relais en confrontation d'équipes (rouler, transporter, lancer, etc.).
- **Cycle 3** : jouer à dauphin-dauphine avec le gros ballon en le soulevant pour l'envoyer haut dans les airs, transformer des jeux traditionnels en introduisant le gros ballon.

Variantes possibles :

- **Espace** : augmenter, réduire les espaces de jeux, des parcours en ligne droite, en chemin sinueux, avec des obstacles.
- **Temps** : varier les temps de jeu.
- **Joueurs** : varier le nombre de joueurs par ballon.
- **Matériel** : varier le nombre de ballons, le type de ballons (gros ballon de plage, ballon de yoga, très gros ballons de baudruche...).
- **Règles** : s'inspirer des jeux connus et y introduire le gros ballon.

Croisement entre enseignements :

- **EMC** : la coopération, la solidarité, l'entraide.
- **Mathématiques** : géométrie (le cercle, le disque, la sphère).



P.E.