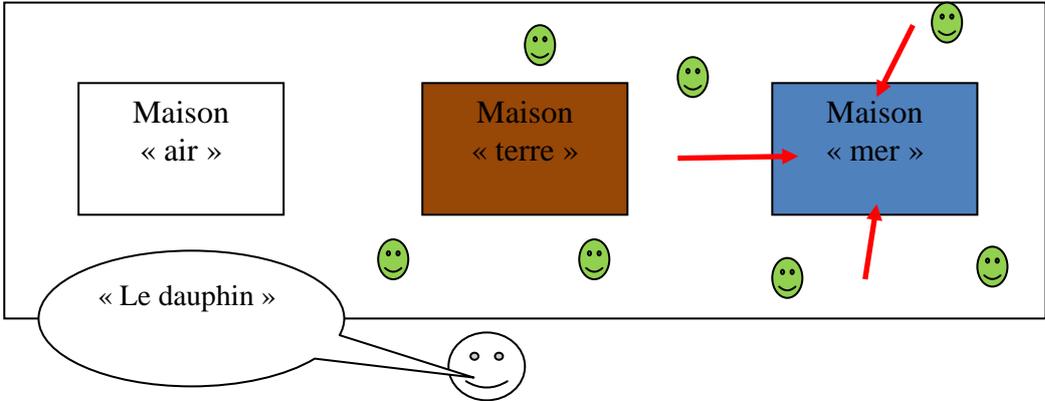


Jeu Air, terre, mer

<p>Jeu pour :</p>	<p> <input type="checkbox"/> L'espace de repos et de jeux calmes <input type="checkbox"/> L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes <input checked="" type="checkbox"/> L'espace jeux en mouvement, collectifs </p>
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 1 (PS, MS, GS), Cycle 2</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 lot de plots d'une couleur pour matérialiser le terrain ; • 3 lots de coupelles de couleurs différentes pour matérialiser les maisons ; • 1 objet pour donner le signal (ex : tambourin, sifflet, cloche, drapeau) ; • <u>Option</u> : 1 jeu de cartes avec la photo des animaux.
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 8 à 12.</p> <p><u>Terrain</u> : 10m x 6m environ (fonction du nombre de joueurs) contenant 3 maisons (chacune délimitée par des coupelles d'une même couleur) : maison « air », maison « terre », maison « mer ».</p> <p><u>But du jeu</u> : rejoindre le plus vite possible la maison où vit l'animal nommé.</p> <p><u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu ; les autres participants sont joueurs.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> :</p> <p>Au signal de départ donné par le meneur du jeu (signal auditif (tambourin, sifflet, cloche ...) ou visuel (ex : drapeau agité)), les joueurs (<i>en vert sur le schéma</i>) se déplacent en marchant ou en courant sur le terrain (en dehors des maisons). Lorsqu'il le souhaite, le meneur du jeu (<i>en blanc sur le schéma</i>) nomme un animal à haute voix (ex : « le dauphin »). Aussitôt, les joueurs doivent regagner le plus rapidement possible la maison dans laquelle vit l'animal annoncé (ex : « le dauphin » → maison « mer »).</p> <p><u>Aide possible pour les plus jeunes</u> : créer un jeu de cartes avec la photo des animaux que le meneur pourra annoncer.</p> <p>L'enseignant veillera à ce qu'un même enfant ne reste pas meneur toute la partie (soit il peut le désigner soit il peut indiquer que « le 1^{er} enfant qui arrive dans la bonne maison devient meneur »).</p>  <p>Le schéma illustre le terrain de jeu avec trois maisons rectangulaires : une blanche à gauche (« air »), une brune au milieu (« terre ») et une bleue à droite (« mer »). Plusieurs petits visages verts représentant les joueurs sont dispersés sur le terrain. Des flèches rouges pointent de ces joueurs vers la maison « mer ». En bas à gauche, un visage blanc (le meneur) a une bulle de dialogue qui dit « Le dauphin ».</p>
<p>Evolution possible :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Annoncer autre chose qu'un animal : objet ... ex : bateau → mer ; avion → air ; voiture → terre.