



## FICHES D'ACCOMPAGNEMENT DU KIT SPORTIF 30' APQ

### 15 Foulards

Dans la cour,  
dans un préau,  
dans la classe  
pour 30 minutes



### Liste du matériel du kit

#### Pour l'organisation

- 1 sifflet poire
- 1 chronomètre
- 20 chasubles

#### Pour l'activité

- 20 cônes
- 40 coupelles
- 20 lattes - bandes de marquage
- 10 mini haies
- 10 cordes à sauter
- 15 foulards de jeu.
- 3 ballons multi-activités type GR
- 15 cerceaux
- 3 mini vortex
- 1 ballon peau d'éléphant
- 1 ballon sonore
- 12 balles de tennis

# #1 Pistes d'activités de course, de saut et de lancer

## MORPION GÉANT

**Nombre de joueurs/joueuses :** classe entière (2 équipes de 5).

**Matériel :** 9 cerceaux, 6 foulards, 2 plots.

■ **Utilisation du matériel :** pour matérialiser les espaces (disposer les cerceaux pour marquer les zones de départ et les zones d'arrivée, créer des couloirs de course, de sauts, des zones de lancer).

**But du jeu :** déposer les foulards un par un dans les cerceaux pour former une ligne de 3.

■ **Activités repères :** courir, sauter, lancer.

**Organisation :** installer les cerceaux en forme de grille de Morpion, 3x3. À 15 m de cette grille de cerceaux positionner un plot pour chaque équipe. 3 foulards d'une même couleur sont posés au sol à côté du plot.

### Règle

Ce jeu est une course en forme de relais.

- Le premier élève de chaque équipe attrape un foulard et court jusqu'au plateau de jeu matérialisé par les cerceaux et dépose son foulard dans le cerceau de son choix et revient en courant pour taper dans la main de l'élève suivant.
- Le deuxième élève attrape un foulard et s'élance vers le plateau de jeu pour déposer son foulard dans le cerceau de son choix soit dans l'idée de former une ligne de trois soit dans l'idée d'empêcher l'équipe adverse de former une ligne de trois. Il revient en courant pour taper dans la main de l'élève suivant.
- Quand les 3 foulards sont posés et qu'ils ne forment pas de ligne, l'élève de l'équipe à qui on tape dans la main court pour déplacer un foulard d'un cerceau dans l'autre pour essayer de former la ligne.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe réalise une ligne de trois (verticale ou horizontale ou diagonale).

La 1<sup>re</sup> équipe à avoir réalisé la ligne de 3 a gagné.

**Variables :** permettre aux joueurs de choisir d'agir sur les foulards de l'équipe adverse ou sur ses propres foulards (changer leur position), varier les modes de déplacement.

## #2 Pistes d'activités d'adaptation des déplacements, de parcours

### PARCOURS FOULARDS EN BINÔME

**Nombre de joueurs/joueuses :** classe entière.

**Matériel :** 15 foulards (1 foulard pour deux élèves), 20 cônes, 40 coupelles, mini-haies, bandes, 10 cordes.

■ **Utilisation du matériel :** pour matérialiser les espaces (utiliser les cerceaux élaborer un parcours), pour solliciter l'équilibration.

**But du jeu :** par deux, se déplacer sur un parcours aménagé en se lançant continuellement un foulard.

■ **Activités repères :** parcours individuels, en relais, d'adaptation, d'équilibration.

**Organisation :** former les binômes et leur donner un foulard. Placer le matériel (cônes, coupelles, mini-haies, bandes, cordes) pour réaliser un parcours plus ou moins grand et difficile.



### Règle

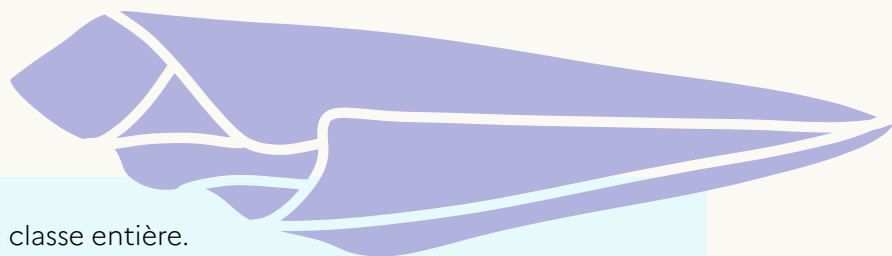
- Les deux élèves du binôme se déplacent sur un parcours en se lançant continuellement le foulard de l'un à l'autre.
- L'élève qui attrape le foulard le renvoie immédiatement à son camarade, sans le faire tomber.
- Chaque élève du binôme doit progresser tout le long du parcours pour se retrouver au point d'arrivée en se lançant toujours le foulard.

Si le foulard tombe au sol, recommencer le parcours au début.

**Variables :** donner un foulard à chaque élève, modifier le parcours en le simplifiant, en le complexifiant

## #3 Pistes d'activités de danse, de jonglerie, de manipulation

### DANSER AVEC DES FOULARDS



**Nombre de joueurs/joueuses :** classe entière.

**Matériel :** 15 foulards.

■ **Utilisation du matériel :** pour des manipulations variées

**But du jeu :** danser avec les foulards sur une musique.

■ **Activités repères :** Cirque, danse : manipuler un ou plusieurs foulards : lancer/ rattraper, en contact, seul, à deux, à plus, immobile, en déplacement, debout, assis, allongé, en ligne, en ronde, en dispersion, sur un parcours, sur un engin ; danser avec un foulard seul, à deux, à plus...

**Organisation :** par binôme avec un foulard dans un espace leur permettant les mouvements et déplacements. Mettre une musique.

### Règle

■ En binôme, les élèves proposent, à tour de rôle, 4 mouvements différents avec le foulard sans le faire tomber à terre. Chacun reproduit les propositions de son camarade.

■ Agir avec le foulard de manière originale et danser sur une musique.

■ Associer 5 à 8 actions (lancer devant, derrière, au-dessus, en-dessous, faire passer sous la jambe, faire tourner, faire tourner, faire le serpent, etc.) en les enchaînant et en agissant sur l'espace, l'amplitude, l'énergie.

**Variables :** donner un foulard à chaque élève, deux foulards chacun, danser sur place ou en déplacement, en ronde, en ligne, assis, debout... sur différentes musiques aux tempos variés, passage au sol, traverser différents mondes...

## #4 Pistes d'activités de jeux collectifs et coopératifs

### LA QUEUE DU DIABLE

**Nombre de joueurs/joueuses :** classe entière (1 demi-classe par terrain, 1 diable, 10 lutins, 1 arbitre).

**Matériel :** 1 foulard par diable (queue), plots ou tracé pour matérialiser le terrain, 1 sifflet/arbitre.

■ **Utilisation du matériel :** pour matérialiser les espaces, pour des manipulations variées.

**But du jeu :** attraper la queue du diable sans de faire pétrifier pour devenir diable à son tour au moins une fois au cours de la partie.

■ **Activités repères :** jeux traditionnels de poursuite, jeux coopératifs et réflexifs (Morpion géant, Master Mind géant).

**Organisation :** matérialiser un terrain de 20mx10m pour 12 élèves. Désigner 1 diable, 1 arbitre et 10 lutins. Le diable place le foulard à l'arrière de la ceinture de son pantalon.

### Règle

■ Les 10 lutins courent sur le terrain pour essayer d'attraper la queue du diable (foulard) sans se faire toucher.

■ Un lutin touché est « pétrifié », il reste immobile à l'endroit où il a été touché.

■ Les lutins ne doivent pas sortir du terrain.

■ Le diable court pour essayer de toucher le maximum de lutins sans se faire attraper la queue.

■ Quand un lutin prend la queue du diable, le jeu s'arrête pour que le nouveau diable place son foulard à l'arrière de la ceinture de son pantalon.

L'arbitre équipé d'un sifflet surveille le jeu, vérifie que les règles sont respectées et siffle lorsqu'il y a un non-respect des règles pour arrêter le jeu.

**Variables :** modifier les dimensions du terrain, le nombre de diables, le nombre de queues du diable, la délivrance des lutins.