

Jeux de poursuite

Les jeux de poursuite se classent parmi les jeux d'enfants les plus anciens, les plus connus et les plus populaires. Ils ménagent le suspense, sont divertissants et permettent à tous les enfants de participer activement, même dans un grand groupe.

Environnement: les jeux de poursuite peuvent être réalisés partout et se prêtent à de nombreuses variantes.

Points clés: les jeux de poursuite sont idéaux durant l'enfance pour améliorer la vitesse, stimuler et entraîner le système cardiovasculaire (**T** «Physis» > «Stimuler le système cardiovasculaire») et améliorer le sens de l'orientation.

Sécurité et organisation: les plus jeunes ont parfois du mal à s'orienter dans un groupe en mouvement et dans l'espace, de même qu'à anticiper la trajectoire de leurs camarades, ce qui entraîne souvent des collisions, des larmes, voire des blessures. Il est donc important d'introduire les jeux de poursuite progressivement à travers des formes préalables destinées à leur apprendre à s'orienter dans le groupe et dans l'espace (**P** «Créer les bases» > «S'orienter dans le groupes et l'espace») et, d'autre part, à travers des jeux de poursuite simples et adaptés. Des refuges permettent aux plus jeunes et aux moins entraînés de se reposer brièvement pendant le jeu et de retrouver leurs repères.

Le magicien et la fée



Description: les enfants courent d'une forêt (refuge) à l'autre. En chemin, ils doivent traverser la clairière diabolique où un magicien peut leur jeter un sort en les touchant avec sa baguette. La fée peut les délivrer en les touchant avec son foulard magique. Avant le jeu, les enfants décident en quoi le magicien les transforme (pierre, statue, animal, machine, etc.).

Objectifs: se déplacer à l'intérieur d'un terrain de jeu sans entrer en collision avec les camarades, réagir à un signal, courir vite, reconnaître et jouer différents rôles.

Matériel: cônes ou autres marques pour baliser le terrain, baguette magique (journal roulé), foulard magique (p.ex. foulard de jonglage).

Variantes

- Adapter le nombre de magiciens.
- Autre mode de déplacement, p. ex. à quatre pattes, à quatre pattes en position dorsale (position du crabe), etc.
- Sous forme de concours: quel enfant arrive à effectuer le plus de traversées?
- Combinaison avec un sport: tous les enfants avancent avec leur engin de jeu (conduire une balle avec le pied ou avec une canne d'unihockey, etc.). L'enfant ensorcelé se fige sur place et immobilise son engin jusqu'à ce que la fée le délivre.

La clairière diabolique



Description: les enfants se déplacent librement dans la clairière diabolique. Dès que le magicien les touche avec sa baguette, ils quittent la clairière et effectuent une tâche supplémentaire: marcher en équilibre sur le pont magique (banc suédois), monter à l'échelle jusqu'à la tour des fées (espaliers) pour toucher le foulard magique qui les délivrera, etc. Dès que l'enfant a exécuté sa tâche, il peut revenir dans le jeu.

Objectifs: à travers des formes de jeu simples, percevoir et estimer la trajectoire des camarades et éviter ainsi les collisions, courir vite.

Matériel: marques pour délimiter le terrain de jeu, baguette magique (journal roulé), foulard magique (foulard de jonglage), banc suédois, espaliers.

Variantes

- Adapter le nombre de magiciens.
- Plus facile: prévoir des refuges à l'intérieur de la clairière diabolique (p. ex. tapis de gymnastique). On peut ajouter une règle supplémentaire: il ne peut pas y avoir plus de trois enfants par tapis. Le premier arrivé doit céder la place à un nouveau camarade.
- Sur les tapis de mousse, il y a des cartes avec des tâches à effectuer pour se libérer. Lorsqu'un enfant est pris, il se rend sur un tapis, exécute la tâche et peut retourner jouer.
- Combinaison avec un sport: tous les enfants ont, p. ex., une canne d'unihockey et une balle. Le chasseur n'a qu'une canne et essaie de voler la balle aux autres. L'enfant qui perd sa balle devient chasseur ou effectue une tâche supplémentaire avec la canne et la balle en dehors du terrain avant de pouvoir revenir dans le jeu.

Mot magique



Description: les enfants se déplacent librement dans la clairière diabolique. Un magicien essaie de les toucher avec sa baguette. S'il y a parvient, il chuchote un mot magique à l'oreille de l'enfant (éléphant, serpent, singe, etc.). L'enfant attrapé imite l'animal en silence. Un autre enfant peut le délivrer s'il reconnaît l'animal et lui murmure la bonne réponse à l'oreille).

Objectifs: à travers des formes de jeu rapides, percevoir et estimer la trajectoire des camarades et éviter ainsi les collisions, courir vite.

Matériel: marques pour baliser le terrain, baguette magique (journal roulé).

Variantes

- Adapter le nombre de magiciens.
- Convenir d'un rituel pour délivrer les enfants ensorcelés. Exemple: deux enfants prononcent ensemble une formule magique devant l'enfant ensorcelé («abracadabra, bave de crapaud et queue de rat, défais-moi ça!»).
- Poursuite scarabée: l'enfant attrapé par l'oiseau (chasseur) se couche sur le dos comme un scarabée et agite les jambes. Deux autres scarabées volent à son secours et le délivrent en le tirant pour le remettre sur ses pieds.

➤ Plus d'idées sous www.mobilesport.ch/jeux-poursuite