Fondamental

- cycle 2 -

Fiche d'exercices

Jeux de coopération et d'opposition : La rivière au crocodile

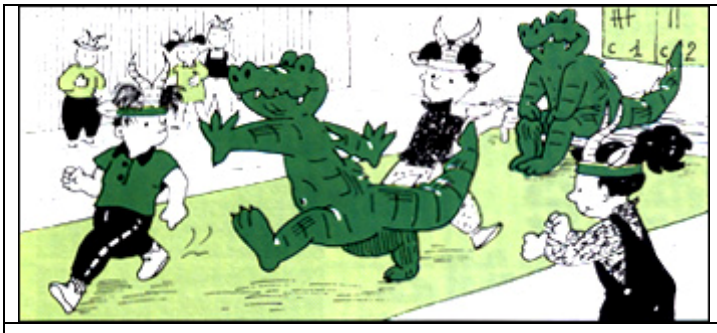
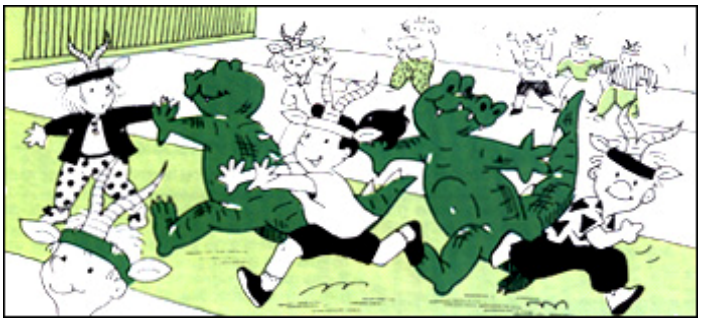
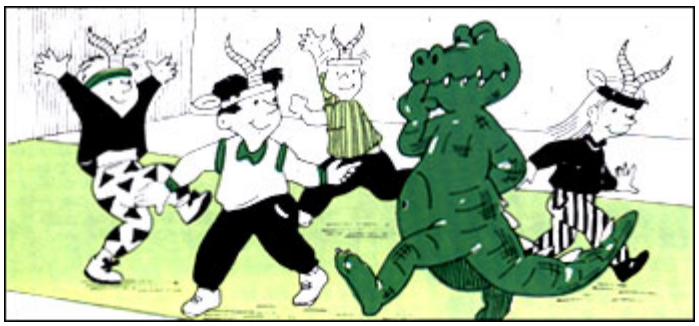
Le jeu, activité fondamentale de l'enfant, est un moyen incontournable de l'apprentissage social : « se connaître, reconnaître et accepter les autres, leur rôle, comprendre puis respecter les autres ».
La rencontre avec les autres, partenaire ou adversaire, peut engendrer des comportements inadaptés ou conflictuels qui sont de véritables problèmes à résoudre. L'enseignant provoque et gère ces situations délicates, en proposant des situations d'apprentissage successives, contribuant ainsi au développement de la personnalité de l'enfant.

Organisation Matérielle
Tracer un terrain : 20 m x 10 m environ,
- 2 camps pour les gazelles, situés à chaque extrémité,
- Tracer le repaire du crocodile,
- Distinguer les équipes en présence (foulards).

But du Jeu
- Pour les gazelles : traverser la rivière sans se faire prendre ;
- Pour le crocodile : prendre le plus grand nombre de gazelles à chaque passage.

Conduite pédagogique
Le meneur de jeu ou le crocodile donne le signal de départ des gazelles. Après 3 ou 4 passages des gazelles, on change de crocodile :
- une gazelle ne peut être prise si elle est dans son camp,
- les gazelles prises sont regroupées dans le repaire du crocodile.

	1ère situation **Consigne :** Le crocodile appelle les couleurs des équipes les unes après les autres. Il essaie de prendre au moins une gazelle à chaque passage d'équipe. **Observations :** Les gazelles sont organisées en équipes qui traversent à tour de rôle ; Elles attendent le signal donné par le crocodile à leur équipe pour traverser
	2ème situation **Consigne :** Le crocodile doit se déplacer à l'intérieur d'une zone de 2 m de large, Il essaie de prendre au moins une gazelle à chaque passage d'équipe. **Observations :** Si une gazelle ne veut pas traverser, au bout d'un court laps de temps, le crocodile est autorisé à sortir de la rivière pour la toucher ; Les gazelles adaptent leur course aux actions du crocodile : hésitations, arrêt puis démarrage, déplacement en oblique…

	**3ème Situation** **Consigne:** Le crocodile n'attrape plus, mais touche les gazelles; - la première gazelle touchée compte pour 1 point, les suivantes valent 3 points. **Observations:** Le jeu devient plus vif pour le crocodile qui essaie d'obtenir au moins 4 points par passage d'équipe; - changer plus fréquemment le crocodile.
	**4ème Situation** **Consignes :** Deux crocodiles évoluent simultanément dans la rivière ; - chaque crocodile touche le plus grand nombre de gazelles; - compter les prises : • soit aditionnées (coopération des crocodiles), • soit séparées, comparées (compétition des crocodiles). **Observations :** Face aux deux dangers simultanés, les gazelles réagissent par des déplacements variés; - elles n'osent pas partir; - elles partent trop tard et se retrouvent seules devant les crocodiles.
	5ème Situation **Consignes:** Deux crocodiles évoluent : • l'un dans la rivière (A), • l'autre dans la moitié de terrain arrière (B). Chaque crocodile touche le plus grand nombre de gazelles. **Observations:** Les gazelles courent et esquivent; - quand le déplacement des gazelles s'effectue dans l'autre sens, le crocodile A se place derrière, le crocodile B évolue dans la « rivière ».
	**6ème Situation** **Consignes :** Dans chaque équipe, une gazelle est porteuse d'un objet caché, et ignoré du crocodile ; - le crocodile doit détecter et attraper le plus rapidement possible la gazelle qui possède l'objet. **Observations :** Les gazelles se concertent pour laisser le crocodile dans l'incertitude : apparition de feintes, de courses, de provocations ; - limiter le nombre de passages à quatre pour trouver l'objet.

Monique Poindessault, CPD/EPS – Poitiers,
Jean Boucaud, CPD/EPS.
Illustrations : Corinne Tarcelin
Extrait de la revue EPS1 n°62, mars-avril 1993, pp. 19-20
www.revue-eps.com

Bibliographie

1 - 120 jeux pour les petits USEP - Fédération Charentaise des Œuvres Laïques - Angoulême.
2 - Activité physique de l'Enfant ; Amicale EPS et Revue EPS.