La queue du diable *Cycles 2 et 3*

Matériel :
Autant de foulards que d'enfants (deux couleurs)

✗ *Compétences travaillées :*

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

✗ *Champ d'apprentissage abordé :*

- Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

✗ *Obstacles/difficultés anticipés :*

Identifier le rôle de chacun des élèves

✗ *Critères de réussite :*

Tous les lutins sont pétrifiés ou tous les diables ont perdu leur queue.
Courir, observer, esquiver.

✗ *Evolution envisagée :*

- *le temps :* C2 : 3 puis 5 min C3 : 5 puis 10 min
- *l'espace :*

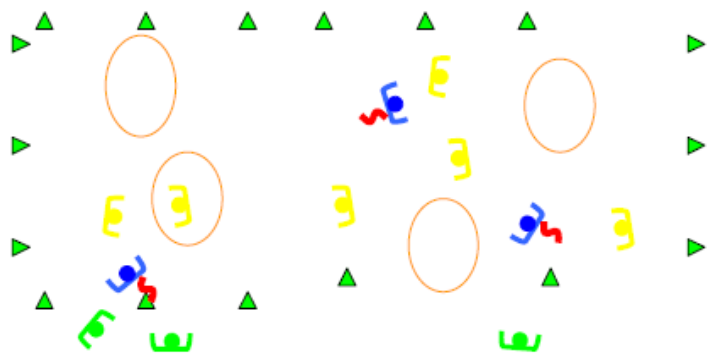
Varier la taille du terrain en fonction du déroulement du jeu.
Occuper plusieurs terrains.

- *le nombre de joueurs :* Varier le rapport lutins/diables.
- *les règles du jeu :* Varier le nombre de zones neutres.

Varier la règle pour pétrifier.

- *le matériel :* Queue plus longue pour les C2.
- *le rôle des élèves :* attaquants/défenseurs/observateurs

✗ *Schéma et règles du jeu :*



Le jeu démarre au signal. Les diables doivent toucher les lutins pour les pétrifier. Ils peuvent être délivrés par un camarade lutin. Ils peuvent se réfugier dans des zones neutres. Les diables doivent toucher les lutins sans se faire prendre leur queue.

Interdisciplinarité :
EMC (respect des règles, coopérer/s'entraider)