

Il s'agit de proposer 2 unités d'enseignement sur les jeux du patrimoine ou collectifs à travers 2 jeux référents dont les savoirs ont été identifiés et mis en correspondance avec des situations d'apprentissage utilisant d'autres jeux.

UA JEUX CYCLE 1

Situation de référence : Les écureuils en cage

Réagir à un signal :	Bleu / rouge, les petits taquins (visuel) Le béret (auditif) Chameau / chamois , 1 2 3 soleil (verbal) Les trois tapes (tactile)
Courir vite :	Minuit dans la bergerie Les sorciers La balle nommée Les déménageurs
Anticiper :	Chat perché L'épervier Lapins / chasseurs

UA JEUX CYCLE 2

Situation de référence : Le ballon prisonnier

Esquiver :	ballon couloir La queue du diable La balle assise
Lancer :	la petite thèque La balle aux chasseurs Les cinq passes
Recevoir :	la balle nommée Le ballon chronomètre Le jouer-but

REPARTITION DES JEUX DU PATRIMOINE PAR NIVEAU DE CYCLE

Au cycle trois, on pourra piocher dans les jeux des cycles précédents pour nourrir les unités d'enseignement en les modifiant en fonction de l'objectif et de la compétence à viser.

Maternelle

Section des petits :

- la cage aux écureuils
- les lapins dans leur terrier
- 1 2 3 soleil !
- les déménageurs
- vider et remplir les caisses

Section des moyens :

- les trois tapes
- le béret
- la chaîne des pompiers
- la rivière aux crocodiles
- les balles brûlantes
- lapins / renards

Section des grands :

- chameau / chamois
- les hérissons
- l'épervier
- les sorciers
- la balle nommée
- ballon poursuite
- la chasse aux trésors

Cycle 2

CP :

- la queue du diable
- la balle assise
- la petite thèque
- la balle aux chasseurs
- le ballon chronomètre
- les garçons de café

CE 1 :

- la balle aux prisonniers
- les cinq passes
- le joueur-but
- serpents-renards-vipères