

DISPOSITIF :



But du jeu : le facteur après avoir déposé son colis (le foulard), doit toucher le destinataire du foulard

L'organisation du groupe :

- Enfants assis en cercle, sauf un (le facteur) qui tient à la main un foulard (le colis) et qui se situe en dehors du cercle.

Matériel :

- Un foulard
- Matérialiser les emplacements des enfants appartenant au cercle (à la craie, ou ronds de marquage antidérapants) pour conserver la structure « ronde » au cours de l'enchaînement des parties.

CONSIGNES :

Les enfants de la ronde : nous allons fredonner la comptine du facteur : « Le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais...Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche.. ! »

Le facteur : pendant la comptine, il tourne autour de la ronde et quand il le désire, il dépose le foulard (le colis) derrière un des ses camarades.

L'enfant de la ronde qui découvre le colis, se lève et essaie de rattraper le facteur.

Le facteur continue de tourner autour de la ronde (fait un tour complet) sans se faire attraper et reprend la place de celui qui a reçu le colis.

Si le facteur parvient à s'asseoir sans se faire toucher il marque un point

Si le poursuivant rattrape le facteur (sans couper la ronde) et le touche, il marque un point.

Dans les deux cas, le poursuivant devient facteur.

REGULATION

Pour faciliter

- La maitresse a le rôle du facteur pour aider les enfants à comprendre le rôle du destinataire du colis.

Pour complexifier

- Celui qui reçoit le colis rattrape et touche le facteur : il reprend sa place et le facteur garde son rôle.
- La poursuite peut s'engager sur plusieurs tours.
- Le destinataire ne se rend pas compte que le colis est dans son dos. Le facteur fait 1 tour complet, il marque 1 point.
- Le destinataire ne se rend pas compte que le colis est dans son dos : le facteur fait 1 tour complet, et crie « chandelle » : il devient la chandelle et doit se poster au centre de la ronde. Il ne sera délivré que si un autre enfant devient chandelle à son tour.
- Le poursuivant peut déposer le colis dans le dos d'un autre pendant la poursuite.
- Yeux fermés des joueurs de la ronde durant la comptine.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal
- Courir dans le sens du jeu pour rattraper
- Courir dans le sens du jeu pour fuir
- Repérer la place « refuge »

CRITERES DE REUSSITE

- Avoir au moins 1 point en fin de séance.