



Jeu de l'oie (agrès) Module de perfectionnement Sport Scolaire

Structure de jeu :

Chacun connaît le principe du jeu de l'oie: il s'agit de faire avancer son pion sur le jeu et de tenter de l'amener le premier à l'arrivée. Bien entendu, certaines cases obligent le joueur à reculer son pion, d'autres lui permettent d'avancer plus rapidement, c'est ce qui fait le charme du jeu. L'idée de base du jeu de l'oie permet de développer un grand jeu d'équipe, ou un travail par deux ou trois.

Chacun avançant son pion à tour de rôle.

Un des avantages de ce jeu, il permet de travailler également l'entraide et la collaboration, d'éviter des perturbations en favorisant un bon climat d'apprentissage.

Buts et intentions :

- Découvrir les agrès autrement
- Développer l'entraide et la collaboration dans un bon climat d'apprentissage
- Anticiper les perturbations dans son enseignement en proposant un jeu adapté
- Entraîner et consolider le « tourner en arrière »

Bibliographie :

OFSPPO, Macolin, 1999, Mobile, 6 | 99 La revue d'éducation physique et de sport

CADEV, n°58246, Fiches didactiques EPS, 4-6 ans

CADEV, n°58254, Fiches didactiques EPS, 6-8 ans

CADEV, n°58262, Fiches didactiques EPS, 8-10 ans

Commission Fédérale de Sport, 1999, Education Physique,
Manuel 5, brochures 3.

Commission Fédérale de Sport, 1977, Education Physique à l'école, 1^{ère}-4^{ème}
année scolaire

Déroulement de la leçon destinée ici pour des 8-10 ans :

Prérequis : les enfants connaissent le principe du jeu de l'oie, ils savent lire. Les exercices demandés ont déjà été introduits et travaillés dans des précédentes leçons.

Ce jeu sert à entraîner et à consolider.

1^{re} partie (échauffement)

Découvrir ensemble le jeu en marchant et en passant de poste en poste.

Attention à la préparation fonctionnelle: bien chauffer toutes les parties du corps et ici particulièrement la **nuque** ! Attention éviter de trop forcer la rotation arrière...Y aller doucement... ☺

2^e partie : **Jouer** !

Mettre les enfants par deux. Un enfant après l'autre lance le dé. Le premier avance sur le jeu et va réaliser son exercice, l'autre **suit et aide**. Le deuxième à son tour lance son dé, etc.

Le moniteur/la monitrice se place à l'endroit où il/elle veut **contrôler les objectifs**.

Retour au calme : L'escargot retourne dans sa coquille.