

LES CHOUCHOUS

- Intérêts pédagogiques :
 - Jeu pour groupe classe au complet.
 - Repérage de l'espace de jeu.
 - Jeu d'équipe.
- Compétences développées : l'élève est capable de :
 - Prendre des repères pertinents sur le terrain.
 - Mémoriser un parcours.
 - Se déplacer avec efficacité (marche, course).
 - Coopérer (Une variante est possible en laissant s'organiser librement les joueurs d'une même équipe).
- Matériel : autant de couleurs de chouchous que d'équipes ; par exemple : pour 6 équipes de 4 joueurs, prévoir 24 chouchous de 6 couleurs différentes.
- But du jeu : chaque équipe doit rapporter tous les chouchous de sa couleur.
- Déroulement :
 - Après avoir exposé le but du jeu, faire un « tour du terrain » avec l'ensemble du groupe classe, en déposant 1 chouchou de chaque couleur à 6 endroits répartis sur l'ensemble de la zone de jeu.



Cette reconnaissance est l'occasion de limiter le terrain, de pointer les éventuels points de vigilance. Chaque lieu de dépose permet de faire repérer aux élèves des éléments remarquables du paysage : forme d'un arbre, présence d'un rocher, d'une borne...

- Revenir au point de départ.
 - Puis déterminer 6 équipes (notre exemple) et attribuer une couleur à chacune d'elle. Chaque équipe doit alors aller récupérer le plus vite possible les chouchous de sa couleur et les rapporter (un chouchou par joueur). Imposer (dans un premier temps) aux joueurs d'une même équipe de rester groupés.
- Variables :
 - Induire une stratégie d'équipe (exemple : se répartir les différents points de dépose).
 - Augmenter le nombre de points de dépose de chouchous : ne pas déposer tous les chouchous à chaque point (point 1 : rouge, bleu, jaune - point 2 : blanc, jaune, vert- point 3 : rouge, noir, vert, ...).
 - Au lieu d'expliquer le jeu avant d'aller déposer les chouchous, ne l'expliquer qu'après le tour de terrain.
 - Mettre en concurrence deux équipes sur la même couleur.