

LE CERCLE HONTEUX

Rappel : Des cerceaux posés au sol forment un gd cercle ; ils représentent des maisons. Au milieu, un cerceau d'une couleur marginale figure le cercle honteux où il ne faut pas aller. Au signal de départ, donné par le prisonnier initial, tout le monde doit partir se promener entre les cerceaux. Au second signal, chacun essaie de retrouver une place dans un cerceau. Celui qui n'en a pas trouvé se retrouve dans le cercle honteux et la partie peut recommencer...

ANALYSE DU JEU :

* Type / classification : jeu de **concurrence** sans ballon où il manque une place.

* But : - un signal de sortie qui amène les enfants à se promener.

- Un signal de rentrée où l'on réintègre un cercle libre qui ne soit pas le cercle honteux.

* Rapport d'opposition : Un contre tous (chacun pour soi). **Permutation**. Le jeu ne s'arrête pas.

* Statuts et rôles : - Statuts : meneurs de jeu + les autres.

- Rôles : promeneurs et preneurs de place.

* Structure du jeu, système de règles :

- Espace : circulaire.

- Temps : jeu fini quand tout le monde est rentré dans un cerceau.

- Cible : cerceaux. Jeu non orienté.

- Engins : pas d'engin permettant l'extension du corps.

* Problèmes posés à l'élève :

- Il doit mettre en relation 2 distances : la place des autres et la place des cerceaux par rapport à lui-même. Il doit observer la distance, l'orientation de l'adversaire, la trajectoire et la vitesse de course + force relative de l'adversaire.

- Ressources mobilisées = **informationnelles et décisionnelles**. Vitesse de réaction et vitesse de course. Prendre les bonnes informations, les traiter, réagir à un signal et courir vite.

MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE :

* Gestion :

- Espace : la moitié d'un terrain de basket (15 x 15).

- Temps : non défini.

- Groupe : 8 à 12 élèves.

* Equilibre et rapport de force : 2 jeux en parallèle.

* Variables :

- Restructuration de l'espace : disposer les cerceaux dans un espace restreint ou au contraire vaste.

- Imposer une action avant de rentrer dans le cercle (par exemple, toucher le mur ou faire un tour sur soi-même, ou ne pas intégrer un cercle de même couleur deux fois de suite...).