

Compétence en maternelle: Collaborer, coopérer, s'opposer (jeux d'opposition)		Nom du jeu : La queue du diable	Action motrice : Saisir, Esquiver
Objectif d'apprentissage : Accepter les contraintes et les règles d'un jeu collectif			
Descriptif de la tâche :			
But	Attraper la queue des diables (foulard fixé dans le dos)		
Dispositif	Dans la salle de jeu ou un espace couvert par des tapis, 2 équipes sont constituées (maximum 15 élèves au total – 2 équipe de 7 à 8 joueurs) : les «diables» et les «enfants». Les «diables» ont un foulard (glissé à la ceinture si possible) et disposent d'une réserve placée sur le côté de l'aire de jeu. Les joueurs se déplacent à genoux ou à quatre pattes. Au signal, les «enfants» doivent attraper les queues des «diables» et les déposer dans un cerceau. Les «diables» ne doivent pas se laisser prendre leurs foulards ; Ils restent immobiles quand elles l'ont perdu. Ils peuvent être délivrés par un autre diable qui leur rapporte un foulard (queue) prélevée dans la réserve. 2 parties de 3 minutes avec changement de rôles.		
Consigne	« Les enfants, vous devez attraper les queues des diables en vous déplaçant à genoux ou à quatre pattes et les déposer dans un cerceau. Les diables, à genoux ou à quatre pattes également, ne vous faites pas prendre votre foulard sinon, vous n'aurez plus le droit de bouger. Vous devrez attendre qu'un autre diable vous rapporte un foulard pour être délivré »		
Critères de réussite	L'équipe des « enfants » gagnante est celle qui a comptabilisé le plus de foulards.		

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-comprendre les différents rôles (enfant ou diable) -se déplacer vite pour esquiver ou attraper à genoux ou à quatre pattes	<u>Diable :</u> -reste statique (ne s'échappe pas) → -ne s'immobilise pas à la perte du foulard → <u>Enfant :</u> -ne se lance pas à la poursuite des diables →	-placer les 2 équipes en ligne, les « diables » devant -à la perte du foulard, le « diable » s'assoit -nommer le « diable » que l'enfant doit poursuivre

Trame de variance	
Simplifier -aménager des refuges pour les « diables » (cerceaux ou zones) -délimiter l'espace de jeu -diminuer le nombre d'enfants	Complexifier -rétrécir l'espace de jeu -en situation duelle, 1 « diable »/1 « enfant » dans un espace réduit
Sécurité - Prévoir un grand espace recouvert de tapis (dojo, tapis assemblés) et partager la classe en 2 groupes : joueurs et observateurs) - Rester vigilant sur les risques de « télescopage » - pas de contact physique direct (uniquement la prise du foulard) - enseignant placé à un endroit stratégique	Évaluation L'élève sait : -attraper les foulards -défendre son foulard