

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

COMPETENCE: réaliser une action que l'on peut mesurer, courir.

ACTIVITE: jeu collectif « le loup dans la bergerie »

OBJECTIF DE LA SEANCE: augmenter son répertoire d'actions motrices dans le domaine courir : courir pour fuir, esquiver.

MATERIEL:

bancs, tambourin.

DEROULEMENT:

L'enseignant fait le "loup", les enfants font les "moutons".

Les moutons se promènent et interrogent le loup "quelle heure est-il ?". Quand il répond "il est minuit" avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite.

L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie. Les élèves ayant rejoint la bergerie reçoivent une gomme. En fin de séance, les élèves remplissent le tableau de score.

Critère de réussite :

Arriver "sain et sauf" dans la bergerie

DUREE:

20 minutes où les élèves doivent être actifs 5 minutes pour les explications et 5 minutes pour remplir le tableau de score.

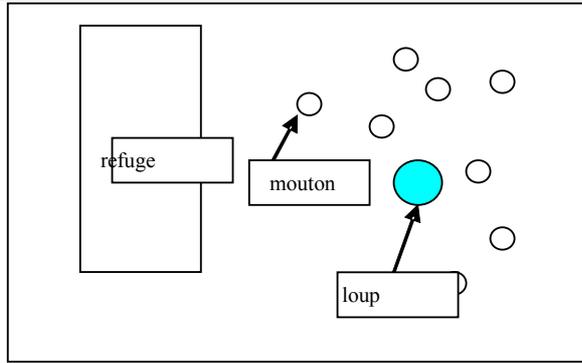
RETOUR EN CLASSE:

Un moment d'observation du tableau de score doit être prévu pour laisser les élèves faire les commentaires et dire qui comment réussir à ne pas se faire attraper .

COMMENTAIRES /CONSEILS:

- Ce jeu collectif va être exploité sur plusieurs séances .
- De nombreuses variantes sont à proposer :
changer l'emplacement de la bergerie, mettre une entrée à la bergerie, mettre en place plusieurs bergeries, varier la taille de l'entrée.
- Les enfants peuvent ensuite être partagés en 2 ou 3 groupes de couleurs différentes, ils doivent rejoindre la bergerie de leur couleur.
- Ensuite supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant du signal "minuit")
- En fin de cycle, l'enseignant est remplacé par plusieurs élèves avec dossard.

SCHEMA et TABLEAU DE SCORE:



Jeux	1	2	3	4	5	6	Total
SARAH + PHOTO		+					
YANN+ PHOTO			+	+	+		