

Accroche décroche

Activité support: jeu collectif

Cycle 1

Compétences: - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,
- accepter les contraintes collectives.

Objectifs pour le maître: amener les élèves à participer à une action collective, respecter la règle, courir pour se sauver ou pour attraper, réagir à un signal.

But pour l'élève: Pour le chat: attraper la souris.

Pour la souris: s'accrocher avant d'être touchée.

Organisation: les joueurs par binôme se donnent le bras. Leur main libre est posée sur la hanche.

Déroulement/consignes:

On désigne un chat et une souris.

Le chat essaie d'attraper la souris. Quand le chat touche la souris, elle devient chat à l'opposé.

Le chat peut traverser le cercle, la souris ne le peut pas.

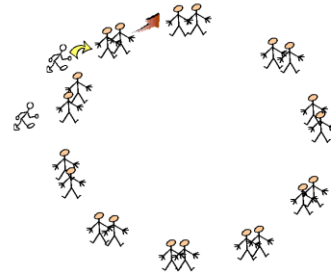
La souris peut se reposer en s'accrochant à un camarade, le joueur à l'opposé du binôme devient souris.

Critères de réussite:

Pour le chat: attraper la souris.

Pour la souris:

- s'accrocher avant d'être touchée,
- pour l'élève opposé du binôme, réagir vite qu'il devient souris.



Comportements attendus:

- le chat doit établir des stratégies pour attraper la souris (traverse le cercle),
- la souris doit s'accrocher avant que le chat ne la touche,
- les élèves du binôme doivent être attentifs à l'arrivée éventuelle d'une souris.

Variables:

- les binômes sont dispersés dans l'espace jeu. La souris court en passant où elle veut entre les binômes,
- à un signal donné (frapper dans les mains,...), la souris doit s'accrocher.

Bilan/remarques: